Содержание

Введение 3
Испытания и приключения 7
Лес 8
Игра как открытие 9
Что понадобится 10

Известный лес 11
Что это за Лес? 12
История Леса 13
Текущая война 20

Основы игры 25
Общение 26
Неопределённость во время хода 29
Начало игры 35
Зачем играть? 39

Создание бродяг 41
Выбор персонажа 42
Заполнение бланка 43

Основные правила 63
Использование ходов во время игры 64
Базовые ходы 67
Оружейные ходы 89
Репутация 110
Ходы путешествия 122
Вред 126
Ходы игровой сессии 131

Архетипы 133
Авантюрист 135
Вор 139
Налётчик 143
Поджигатель 147
Ремесленник 151
Ронин 155
Скиталец 159
Следопыт 163
Судья 167

Развитие и снаряжение 171
Развитие 172
Изменение персонажа 178
Снаряжение 182

Управление Лесом 195
Ведущий игры 196
Замыслы 198
Всегда стоит говорить 200
Принципы 201
Ходы ведущего 204
Персонажи ведущего 215
Боевые сцены 219
В свободное время 225

Лес, охваченный войной 227
Создание Леса 228
Детализация созданных полян 238

Роща Гелилы 245
Описание 246
Конфликты и проблемы 247
Важные местные жители 251
Важные места 258
Специальные правила 258
С чего начать 259

Алфавитный указатель ... 261

ОБРАЗЕЦ
станция ролевая



СТАНЦИЯ ЮНЫХ ЛЕСНИЧИХ
ОБРАЗЕЦ

1 Введение

Игра «Корни» — это настольная ролевая игра (НРИ) про совместное рассказывание историй. Компания друзей будет создавать приключения странствующих по Лесу бродяг, которые могут быть как мошенниками, так и героями.

Игроки могут встретиться со своими друзьями вживую, связаться с ними онлайн или организоваться любым другим подходящим для группы способом. У каждого игрока должен быть собственный персонаж — бродяга, входящий в общий отряд. Бродяга — это нечто среднее между плутом, негодяем, специалистом по выживанию и, возможно, спасителем мира. Один из компании станет ведущим игры (ВИ) и будет описывать весь окружающий мир и всех других персонажей. Время от времени, описывая какое-нибудь сложное, напряжённое или неоднозначное действие, нужно будет бросать кубики, чтобы выяснить, чем оно закончится. В течение нескольких отдельных встреч (также называемых сессиями) совместно родится общая история об этих изгоях Леса.

Станция ролевая ОБРАЗЕЦ

Настольная игра «Корни»

«Корни. Игра о борьбе за власть и справедливость в Лесу» — настольная игра, созданная и изданная компанией «Ледер Геймс» (Leder Games), которую разработал Коул Верле, а оформил Кайл Феррин. Впервые она была издана в 2018 году и была удостоена многих наград, в том числе четырёх премий «Голден Гик Эвордс» (Golden Geek Awards) и премии «Ориджин Эворд» (Origin Award) в номинации «Лучшая настольная игра 2019 года».

Настольная игра представляет собой асимметричную военную стратегию с участием сильно различающихся фракций антропоморфных животных, борющихся за власть. Маркиса де Котé и её приспешники пытаются установить контроль над Лесом, строя мастерские и лесопилки, Крылатые династии управляют сложной бюрократической «программой» приказов, а Лесной союз начинает игру без фигур на поле, но может внезапно стать серьёзным противником, восстав против сильных фракций. В базовой игре есть фракция бродяг — самостоятельная и независимая группа, перемещающаяся по Лесу, чтобы заключить союз то с одной, то с другой фракцией и выполнить задания местных обитателей.

На момент написания этого введения выпущены два дополнения к настольной игре: одно добавляет наёмную компанию «Речное братство» и загадочный Культ пресмыкающихся, а второе — высокомерное Подземное герцогство и анархистов из Вороньего сговора. Совсем скоро будет доступно и третье дополнение — «Мародёры» (The Marauder Expansion).