

1. Данная игра проходит в мире низко магического условного средневековья. По большому счету, кроме самих персонажей и редких необходимых для их истории волшебных элементов, магии в мире нет. Все персонажи игроков являются сельскими жителями, обитающими в средних размеров деревне. И недавно каждый из них стал жертвой проклятия оборотня. Это могло произойти разными путями. Кого-то укусил другой оборотень. Кто-то нарушил табу, вроде запрета на употребление в пищу волчьего мяса. Кого-то прокляла за что-то невзлюбившая его колдунья (да, это и есть необходимый для сюжета волшебный элемент). Ну а кому-то просто не повезло родиться седьмым сыном седьмого сына, да еще и со сросшимися бровями.

Игра фокусируется на жизни персонажа в новых условиях. Ему приходится скрывать свою новую сущность от односельчан. Ведь отсутствие магии не означает отсутствия Суеверий. Игра заканчивается в 3 случаях:

- Если персонаж погибает в схватке с достойным соперником (рыцарем, охотником, другим оборотнем или толпой селян);
- Если персонажу удастся совершить некие действия, которые позволят ему снова стать человеком;
- Если новая природа персонажа возьмет над ним верх, и он необратимо превратится в одну из четырех нечеловеческих форм.

## 2. Исходы

Для того, чтобы стать человеком, игрок должен опустить все оборотнические параметры своего персонажа ниже d4. Способ снижения оборотнических параметров в правилах не оговаривается. Мастеру (или той замене мастера, которую вы для себя выбрали, будь то коллективный разум игроков или человек, перехвативший нарративные права) следует самостоятельно решить, какие действия для этого требуются, на основании способа, которым персонаж был превращен в оборотня и собственного представления о мифологическом образе этого чудовища. И заклинаю вас, не делайте эту задачу простой.

Если уже достиг уровня d12 и должен быть снова поднят параметр –

- Животной дикости, персонаж становится обычным волком;
- Ненасытного поглещения, персонаж становится чудовищным монстром;
- Лунного серпа, персонаж уже навсегда становится осознающим себя оборотнем и может заражать других;
- Нездешнего сияния, персонаж становится живущей сразу в двух мирах нечистью.

Гибель наступает только если в бою с достойным противником игрок проваливает бросок и установленная сложность кратна выброшенному им значению.

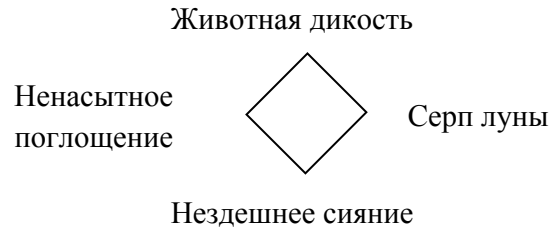
3. У всех неигровых персонажей этого мира, не являющихся оборотнями, всего один параметр. Он обозначается названием профессии персонажа, его сословия или статуса. Это может быть «кузнец», «ребенок», «аристократ» или, к примеру, «разгневанная толпа». Выражается параметр одним из дайсов стандартного набора, исключая d20 и d100. То есть, параметр может равняться d4, d6, d8, d10 или d12. При разрешении ситуации мастер (или его замена) назначает сложность и игрок должен выкинуть на своем кубике (на начало игры его значение определяет мастер) равное или большее значение. Если необходимо, мастер может вводить положительные или отрицательные модификаторы. Есть 6 степеней сложности: 2 для элементарных действий, 4 для простых, 6 для серьезных, 8 для затруднительных, 10 для тяжелых и 12 для почти невозможных.

При конкуренции нескольких персонажей, используется встречный бросок. В этом случае за каждого персонажа бросается соответствующий его характеристике дайс. В этом случае сложностью для броска является значение, выпавшее на кубе его конкурентов.

Если выпавшее на кубе значение кратно заданной сложности (например, при сложности 4 выпало 8 или 12), такой бросок считается критически успешным. Если заданная сложность превосходит выпавшее значение в целое число раз (при сложности 6 выпало 3, 2 или 1), это критический провал.

Персонажи игроков также обладают подобным параметром. Они используют его тем же способом, что и неигровые персонажи. Находясь в человеческой форме и не прибегая к своим новым способностям, они могут пользоваться только им.

4. Как оборотни персонажи обладают четырьмя дополнительными параметрами. Изначально все они равны d4



**Животная дикость** отвечает за навыки охоты, животные инстинкты, общение с другими зверьми, скрытность и выслеживание.

**Ненасытное поглощение** показывает, насколько силен в персонаже монстр. Оно отвечает за схватки с людьми, регенерацию, превращение в ужасного волка не под воздействием лунного света.

**Серп луны** показывает, насколько в оборотне сильна его человеческая составляющая. Он отвечает за интеллектуальные действия, волю, позволяющую сдерживать дикие порывы и превращение в гуманоидного волка или обратно в человека.

**Нездешнее сияние** заставляет вспомнить, что оборотень является нечистью и может обладать некими мистическими свойствами. Оно отвечает за чародейство, неуязвимость персонажа к обычному оружию, и любой его мистический опыт.

Если один из этих показателей значительно превышает другие, это сказывается на облике и поведении персонажа.

5. Важная идея состоит в том, что игрок не всегда выбирает образ действий своего персонажа, и почти не контролирует его развитие.

Основной особенностью оборотнических параметров является то, что они почти всегда кидаются встречными броском против другого параметра этого же персонажа. При этом животная дикость никогда не кидается против нездешнего сияния, а ненасытное поглощение против серпа луны и наоборот.

Если на таком броске одно из выпавших значений кратно другому, то характеристика, связанная с меньшим выпавшим числом увеличивается на одну ступень. Если выпавшие числа равны, игрок по своему выбору увеличивает один из задействованных параметров на одну ступень.

Например, желая утолить голод, персонаж решил поохотиться. Игрок кидает соответствующий дикости d8 против соответствующего поглощению d6. Кубик дикости выпадает двойкой, а кубик поглощения – четверкой. Вместо безобидной охоты в лесу персонаж загрыз одного из селян, его кубик поглощения становится d8, и персонаж до того выглядевший почти как обычный волк приобретает чудовищные монструозные черты.

Иногда оборотнические параметры можно использовать для конкурентных бросков с противниками. Но обычно оборотень превосходит селянина, так что подобные действия успешны и без броска. Угрозу персонажу представляют только другие оборотни, толпа селян или особые персонажи.

## В овечьей шкуре

Автор Ингвар Witpun Лосев

