

Вверх, вверх!

Как ведущий, прочтите своим игрокам следующий текст, чтобы ввести в подробности истории.

“Долгие годы крысолюды не выбирались в город из своих подземных глубин. Но беда пришла оттуда, откуда её не ждали - земля под крысолюдами начала разогреваться.

Жар всё нарастал и нарастал. Чтобы выяснить причины таких изменений, к источнику жара снарядили экспедицию для разведки. Разведка сообщила, что видела Огонь. Его источником оказалось... “

Предложите игрокам самим выбрать источник Огня. Первое, что ответит вам любой из игроков, и станет истиной этого мира. Сообщите напрямую игрокам, что в этой игре у них тоже есть возможность напрямую управлять миром.

Если игрокам окажется сложно сходу придумывать лор и правила их мира, то вы как ведущий можете предложить им подсказки, спросив, чем всё-таки может оказаться источник Огня - драконом, магмой, проклятием, древней технологией, карой господней, зарождающимся в недрах солнцем? Продолжайте введение.

“Температура поднималась, Огонь подкрадывался всё ближе, в какой-то момент стало попросту невозможно существовать в таких условиях, и крысы решились на, казалось бы, невысказанное - поискать спасения на Небесах.

Даже самый маленький крысёнок знает про Небеса, и про древнюю войну с богами, в ходе которых крысолюдов изгнали туда, где они обитают по сей день. Тысяча поколений сменилась с тех пор, прошла целая сотня лет! Однако страх перед богами, впитываемый с молоком матери, со сказками, рассказываемыми на ночь, с программой по истории в университете, держит каждого крысолюда мёртвой хваткой за горло.

Наступила поистине мрачная эпоха в жизни крысолюдов. И только она способна сплотить всю Стаю в единое целое, чтобы вознести на Небеса.”

Внииииз!

В этом разделе приведена общая информация об устройстве мира. Задаваемые здесь вопросы не требуют ответа, скорее они помогают продумать вам и вашим игрокам интересный, живой мир.

Когда стая доберётся до определённого уровня, назовите его, а затем предложите игрокам придумать историю этого места, его особенности и опасности. Слушайте игроков и отмечайте сюжетные зацепки, которые могут сыграть в будущем!

На самом верху, на “Небесах”, находится город. Это обычный фэнтези город? Или он давно покинут из-за эпидемии? Или же там сейчас идёт война на уничтожение?

Под ним находится канализация. Работает ли она? Как используется? Кого там можно встретить?

Ещё ниже находятся катакомбы. Что там было? Почему они заброшены? Кто там сейчас обитает?

Под катакомбами находятся шахты. Что там добывали? Как давно это было? Какие народы тут жили раньше?

Далее находятся пещеры. Естественные ли они, или искусственные? Ступала ли по ним нога кого-нибудь, кроме крыс? Здесь ли протекают подземные воды? Что может обитать в таких условиях? Охотятся ли на них крысолюды?

Под пещерами находится жилой уровень, где обитают крысолюды. Какое у них устройство общества? Находятся ли они на пике, или же в упадке? Единый ли это народ?

Наконец, под домом крысолюдов находятся недры. Они и раньше были опасны, или угроза Огня появилась совсем недавно? Почему крысолюды не обитают в недрах?

Стая

Стая крысолюдов, как единое целое, обладает следующими параметрами:

Маскировка - используется для скрытного проникновения, переодевания, имитации поведения других. Для проверок Маскировки ведущий бросает кость Размера стаи.

Мощь - используется в бою, а также когда нужно приложить недюжую силу. Для проверок Мощи ведущий бросает кость Размера стаи.

Общение - используется для ведения переговоров с чужаками, для воодушевления товарищей. Для проверок Речи ведущий бросает кость Размера стаи.

Смекалка - используется для попыток разобраться в проблеме, придумать решение. Для проверок Смекалки ведущий бросает кость Сплочённости стаи.

Выживание - используется для проверок, связанных с ориентированием, добычей пищи и воды, способностью переносить неприятные условия окружающего мира. Для проверок Выживания ведущий бросает кость Сплочённости стаи.

Крыса

Для создания персонажа, игрок должен кинуть d100, чтобы определить качество крысы-героя. Качество даст возможность 1 раз за время жизни крысы воспользоваться её способностью. Также игрок должен кинуть d20, чтобы определить принадлежность к касте. Это чисто нарративная подробность. Наконец, игрок должен назвать свою крысу.

d100	Качество	Описание способности крысы-героя
1-2	Любопытный	Будучи инициатором маскировки, добавляет +3 к своему броску
3-4	Стесняшка	Помогая в проверке маскировки, добавляет +3 к своему броску
5-6	Кислый	Автоуспех на проверке, связанной с кислотой. Иммунитет к кислоте
7-8	Азартный	После броска куба, может бросить куб, который меньше по рангу, чем первоначальный. Должен использовать новый результат
9-10	Блаженный	При получении этого персонажа нужно кинуть сразу все кубы и больше не менять их значения. В дальнейшем вместо броска Блаженный тратит один из кинутых кубов, используя выпавшее на нём ранее значение как результат броска
11-12	Пьянчуга	Кидает с бонусом +6 проверку общения с другими пьющими
13-14	Облезлый	Автоуспех на проверке, связанной с ядом. Иммунитет к отравлению
15-16	Советчик	Помогая в проверке смекалки, добавляет +3 к своему броску
17-18	Хаотичный	Помогая в любой проверке, может поменяться результатом броска своего куба с кубом ведущего
19-20	Обжора	Будучи инициатором выживания, добавляет +3 к своему броску
21-22	Радикальный	Помогая в любой проверке, может отказаться от броска своего куба, чтобы изменить результат броска инициатора на максимальное или минимальное значение, определяемое рангом куба
23-24	Вежливый	Будучи инициатором общения, может кинуть d20. После броска этот куб возвращается в резерв
25-26	Копчёный	Автоуспех на проверке, связанной с огнём. Иммунитет к огню
27-28	Плакса	Может заставить ведущего перекинуть его кость
29-30	Святой	Может помочь, даже будучи мёртвым. Ранг кубика должен быть таким как тот, который привёл в своё время Верующего к смерти
31-32	Затейник	Будучи инициатором, Затейник позволяет помогающим не отправлять их кость в сброс, а вернуть обратно в пул костей
33-34	Крутой	Будучи инициатором заявки выживания, может кинуть d20. После броска этот куб возвращается в резерв
35-36	Слепой	Кидает с бонусом +5 проверку восприятия, если она не связана со зрением
37-38	Интроверт	Являясь единственным игроком, кто не помогает инициатору, может добавить инициатору +3 к броску.
39-40	Бедняк	Будучи инициатором, Бедняк может получить помощь от любого количества желающих помочь игрокам вне зависимости от того, насколько хороши были их заявки на помощь
41-42	Молчаливый	Кидает с бонусом +5 проверку общения при общении с другими языком тела и мимикой
43-44	Неуловимый	Помогая в проверке боя, добавляет +3 к своему броску
45-46	Плюшевый	Может совершить критический провал, чтобы Стае не пришлось проходить проверку маскировки
47-48	Философ	Будучи инициатором смекалки, добавляет +3 к своему броску
49-50	Быстрый	Считается вторым инициатором, если помогает. Все бонусы на бросок для инициатора дублируются и на Быстрого
51-52	Интриган	Помогая, может уменьшить бросок инициатора на 2 и увеличить результат своей проверки на 6
53-54	Гедонист	Помогая в проверке боя, может кинуть d6 и добавить результат к броску инициатора
55-56	Скромняга	Помогая, может уменьшить свой бросок на 2 и увеличить результат проверки инициатора на 6

57-58	Жадина	Если Жадине никто не помогает в его проверке, то он может заявить об использовании этой способности. При этом Жадина проваливает свою проверку вне зависимости от результата броска. Однако на следующую проверку все остальные игроки добавляют тот результат броска Жадины к своим броскам
59-60	Максималист	Может кинуть самый большой куб, даже если он потрачен
61-62	Обманщик	Вместо броска берёт две кости из своего сброса, мешает их друг с другом, затем зажимает в разных кулаках и протягивает ведущему. Результатом будет считаться максимальное количество граней на той кости, которая оказалась в выбранном кулаке
63-64	Смертник	Когда На критическом провале добавляет группе 2 успеха вместо одного
65-66	Мокрый	Автоуспех на проверке, связанной с водой. Хорошо плавает и может надолго задерживать дыхание
67-68	Изгой	Чем дальше от жилого уровня и чем ближе к поверхности, тем больший бонус к любой проверке может получить Изгой. Бонус варьируется от 1 до 5. Величина зависит от текущего уровня, до которого добралась Стая
69-70	Малыш	Автоуспех на проверке, связанной с малыми размерами
71-72	Жирный	При смерти увеличивает ранг кости сплочённости на 1 до максимума в d20
73-74	Беременный	Может родить выводок крысят, что увеличит кость размера на 1 ранг, но не более, чем d20
75-76	Шутник	Выпадение 2 на кости может считать критическим провалом
77-78	Загадочник	Помогая в проверке, всегда кидает свою кость последним. Может решить не кидать свою кость
79-80	Накаченный	Может дать всем игрокам-женщинам бонус +3 к броску
81-82	Безумец	Будучи инициатором, уменьшает на 1 результат броска всех, кто помогает Безумцу, добавляет себе бонус 3+количество помощников
83-84	Романтик	Следующая крысы, которую возьмёт любой из игроков, будет обладать качеством Беременный, без необходимости броска на определения качества
85-86	Детина	Может бросить d20 для проверки мощи
87-88	Просвящённый	Может перебросить свою проверку смекалки
89-90	Чистюля	Будучи инициатором выживания, может кинуть d20. После броска этот куб возвращается в резерв
91-92	Мудрый	Автоуспех на проверке, связанной выживанием
93-94	Нервный	Перед броском кости Сплочённости, может заставить ведущего бросить кость на 1 ранг меньше (в случае кости d3 ведущий должен будет кидать d2, то есть монетку)
95-96	Чумовой	Автоуспех на проверке боя против существ, которые могут болеть
97-98	Богач	Будучи инициатором, может заставить любое количество игроков помогать себе, вне зависимости от их заявок
99-100	Модник	При смерти каждый игрок может вернуть себе в пул 1 кость из своего сброса

d20	Каста
1	Стучачи
2	Деды
3	Лапкоблуды
4	Пискуны
5	Короли
6	Чумневики
7	Грызуны
8	Попрошайки
9	Рокеры
10	Кошководы
11	Сыровары
12	Мусорщики
13	Прикасаемые
14	Социопаты
15	Повара
16	Воры
17	Сплетники
18	Ядонюхи
19	Завистники
20	Лаборанты