



ВОЗВРАЩЕНИЕ В ОСТРАБЕРГ

БРОШЮРА ИГРОКА

КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ОСТРАБЕРГ

СЛОВЕСНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА
ДЛЯ 6 ИГРОКОВ И МОНЕТКИ

БРОШЮРА ИГРОКА

СТРЕЛЬСАУ, 2023

УЖЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ КАК КОРОЛЬ-ЛИЧ БЫЛ УБИТ. Ладно, может быть, в его случае стоит сказать «убит в очередной раз». Замнем для ясности.

Так или иначе, десять лет назад город Остраберг вздохнул спокойно. Король был развеян по ветру. Филактерия, хранилище его темной силы, разрушена. Ночная стража, заправлявшая в городе, по большей части перебита, армии орков и скелетов бежали. Несчастные пленники подземелий получили свободу.

У власти в городе оказался законно избранный бургомистр. Ожили рынки и таверны, в город потянулись купцы и бродячие музыканты. Больше никто не боялся выйти на улицу после заката. Герои, спасшие город — в их числе и вы, — получили заслуженную награду и отправились восвояси. Это был хороший конец долгой истории.

Нет, нет. Это было только начало.

КТО ВЫ?

ВЫ — НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ. Десять лет назад вы были лучшей командой приключенцев на континенте. Вы водили за нос драконов, завершали войны и спасали страны. Именно вы убили острабергского короля-лича, разрушив его темное королевство. Ваши имена передавались из уст в уста. В принципе, они и сейчас передаются. Просто прошло десять лет.

За эти годы ваша команда распалась. У каждого нашлись свои важные дела. Да и что греха таить — истории прежних лет оставили на вас свои следы, и не всем из них вы рады.

Впрочем, вы все еще лучшие из лучших: десять лет — ничто, и на свете найдется мало тех, кто держит меч уверенней или знает о магии больше вас. Но опыт и возраст начинают брать свое даже у тех, кто собирается жить вечно.

Вы не видели друг друга годами и, если и скучали, то не чересчур. Но бывают обязательства, которые невозможно нарушить: старый друг срочным письмом попросил каждого из вас вернуться в Остраберг.

КАКОГО ВЫ ВИДА?

ЛЮБАЯ ИСТОРИЯ В ДУХЕ КЛАССИЧЕСКОГО ФЭНТЕЗИ ПОДОЙДЕТ. Но вот основные варианты.

ЛЮДИ: СЕВЕРЯНЕ

Таковы жители Остраберга и все окрестные жители. Сотни лет назад весь Север был объединен в империю, грандиозные конструкции и укрепления которой все еще используются, хотя часто не по назначению. После распада империи северяне создали несколько королевств и свободных городов, как Остраберг. Но все еще говорят на одном языке и выглядят более-менее похоже: невысокие, коренастые, светлокожие.

Какие они? Пунш, а не вино, кулачные бои, а не балы, топор, а не меч. И долгие вечера за хорошими историями у огня.

ЛЮДИ: ЮЖАНЕ

Здесь их встретишь не слишком часто. Жители далеких южных приморских царств, они говорят на своем языке и молятся Лунному всаднику и Матери Вод, а не Драконам-близнецам. Здесь они чужаки и всем — одеждой, выговором, привычками — бросаются в глаза. Но на Севере их любят и считают образцом для подражания: все сходятся в том, что культура расцветает на Юге.

Какие они? Вино, а не вода, стихи, а не проза, кинжал, а не меч. И долгие неспешные беседы за партией в шахматы.

ЛЮДИ: ВАРВАРЫ

Пришедшие с запада два поколения назад, они были бичом богов и грозой мира: пепел сожженных ими королевств застилал солнце. Старики еще помнят ужас при виде их полчищ. Теперь варвары осели, построили пять вожеств там, где когда-то была единая орда, научились выращивать хлеб и торговать. Но от старых традиций не отказались: взгляните на их шрамы во имя духов и не покрытые шлемами косы.

Какие они? Пиво, а не вино, транс, а не молитва, меч, а не слова. И долгие песни о временах свершений, которые вы не успели за-
стать.

ГНОМЫ

Подземный народ, мало интересующийся поверхностью. Где земли их короля? Прямо под вашими ногами: на севере нет места, где не найдется подземных троп, по которым самый многочисленный народ мира везет руду, снедь и соль в великие города. Под Острабергом тропы тоже есть — и, возможно, не только они.

Это именно те гномы, которых вы воображаете: мастера-кузнецы с боевыми кирками, страстью к золоту и интригами, запутанными как золотые жилы. И да, они — самая развитая культура в этих краях.

ЭЛЬФЫ

Лесной народ, который редко видят на Севере, где леса давно свели на строительство или продали гномам. Древняя культура, тесно связанная с природой, общество, состоящее из индивидов, каждый из которых помнит старую империю (а некоторые — то, что было до нее). Эльфам не нужны деньги, не нужен сон и почти не нужна еда. Что им нужно? Это вопрос, на который, кроме них, никто не знает ответа.

Это тоже те самые эльфы, которых вы воображаете: с луками, плащами и долгом перед высшими силами. И да, они так не похожи на людей, что внушают восхищение одним и опасения другим.

ПОЛУОРКИ

Орки тоже есть, и они даже служили в армии короля-лича; пожалуй, пара племен найдется в округе, если поискать, как и во многих местах на севере. Но полуорки — прежде всего полулюди. Мощные, некрасивые, по общему мнению — второсортные, они найдутся везде, где работа слишком тяжела и грязна, чтобы люди захотели ей заниматься. Среди орков их тоже встретить несложно — и если для людей они орки, то для орков — люди.



Это полуорки, которых вы вообразили: длиннорукие, с зеленоватой кожей, изрядной силой и неприятными зубами. И да, им есть в чем упрекнуть остальных.

КАКОГО ВЫ КЛАССА?

ВСЕ КЛАССЫ В РАВНОЙ СТЕПЕНИ ПОДХОДЯТ ДЛЯ МУЖЧИН И ЖЕНЩИН: жители империи и окрестных земель не поддерживают гендерные стереотипы. У них хватает других.

В любом случае вы можете больше, чем нормальные люди. Если вы солдат, бой с десятью противниками для вас — вызов, но в пределах возможного. Если вы монах, вы можете пробежаться по стене. Если вы рейнджер, вы попадете с полусотни шагов в подброшенный пятак. Только Малыш и Верный друг могут несколько меньше, но и они куда сильнее, ловчее и могущественнее, чем кажутся на первый взгляд.

1. ВОИН

Человек, который умеет сражаться всем, что можно назвать оружием.

1.1 СОЛДАТ

Он знает, что такое дисциплина, тактика и планирование. В команде он непобедим; в бою один на один не так хорош. Впрочем, только с равным противником — а таких на свете немного.

(Солдатом может быть представитель любого вида.)

1.2 ПАЛАДИН

Могучий ли рыцарь Драконов-близнецов в тяжелых доспехах или изящный и ловкий слуга Лунного всадника, паладин знает, что такое вера. Его молитва отгоняет зло и исцеляет раны, пока боги не отвернулись от него. А боги бдят.

(В культе Драконов-близнецов паладином может стать только человек из северян или варваров; в культе Лунного всадника — тоже только человек, но полуорков там считают людьми.)

1.3 БЕРСЕРК

Он впадает в боевое безумие и тогда — держите его семеро. Но лучше не держите. Все равно в команде он не так хорош, как в бою один на один. А еще лучше — один против всех!

(Эльф не может быть берсерком.)

1.4 МОНАХ

Бродяга с крепкой верой, посохом и кулаком, готовый защищать тех, кто нуждается в его помощи. Служит Матери Вод (и да, немного управляет и водой).

(Только человек может быть служителем Матери Вод, но жрецы этого культа тоже считают полуорков людьми.)

2. СТРЕЛОК

Знает, как натягивать лук и попадать в цель. Впрочем, не только из лука.

2.1 СЛЕДОПЫТ

Не только метко стреляет, но и знает, как выжить в дикой природе, не оставить своих следов и найти чужие. И да, у него есть с собой ручная зверь! Без него в городе следопыт теряется.

(Гном не может быть следопытом.)

2.2 УБИЙЦА

Стреляет так метко, что одной стрелы обычно хватает. Даже если убийца дальше, чем, как вы думаете, стреляет лук. Впрочем, возможно, он ближе, чем вы думаете? Что до города, убийца — его часть. Вы не заметите его, стоящего в тени.

(Убийцей может быть представитель любого вида.)

3. МАГ

Он учился магии всю жизнь и теперь знает все на свете, кроме того, как живут простые люди. Из башни университета их было плохо видно. Зато у него есть фамильяр!

(Полуорк вряд ли может быть волшебником. Во всяком случае, придется объяснить, как так вышло!)

Волшебники потенциально способны на все, что показывают в фэнтези: от телепортов и полетов до разрушения городов и воздвижения дворцов. Но, увы, даже самым могущественным из них для действительно сложных вещей понадобятся долгие ритуалы и хитроумные компоненты. Да, ваш герой может остановить время, но едва ли ему хватит времени сделать это, пока длится это приключение. Мы не будем ограничивать вашу фантазию конкретными списками заклинаний. Считайте так: чем сложнее задача, тем больше времени на нее уйдет. Бросить огненный шар — несколько секунд. Разрушить или наложить вековые чары — много часов заклинаний, черчения магических кругов и тому подобного.

4. СЛУЖИТЕЛЬ

Да, он служит богам, и боги дают ему силы, что-то отбирая взамен.

4.1 ЖРЕЦ

Служитель Драконов-близнецов, Матери Вод, Лунного всадника, эльфийских Древних богов, варварских или орочьих духов. По его молитве правда происходят чудеса. Иногда не те, на которые он рассчитывал, но на исцеление рассчитывать можно всегда!

(У гномов нет религии, так что гном не может быть жрецом. Или это очень необычный гном.)

Они могут молиться. И высшие силы иногда отвечают им. Если ваш герой — старый жрец, боги отвечают ему почти всегда. Исцелить? Пара пустяков. Воскресить? Задача посложнее, но боги не проигнорируют ночь жарких молитв. Остальное зависит от конкретных божеств. Поговорите об этом с ведущим.

4.2 ДРУИД

Служитель природы, ценящий ее больше, чем все остальное. Его умение управлять жизнью вокруг завораживает (всех, кроме жителей Остраберга, которые видели природу только в горшках на подоконнике). Верный четвероногий друг прилагается.

(Гном не может быть и друидом. Даже необычный гном.)



Природа подчиняется им во всем, но не всегда быстро — и любое вмешательство требует равного противодействия: баланс живого мира не должен быть нарушен.

5. УМНИК

В команде потому, что кто-то должен работать и головой. В крайнем случае он может написать свиток для других героев. Хочется надеяться, что они умеют читать!

5.1 БАРД

Певец и на дуде игрец, а на досуге может немного шить. Поражает своим обаянием, иных — до гипнотического транса. Тех, кто стоек к обаянию, раздражает.

(Всякий может быть бардом, если у него есть слух. Некоторые обходятся и без него.)

5.2 ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

Собирает, разбирает и снова собирает, и обычно даже не оставляя лишних деталей. Напитывает рунические камни, обезвреживает ловушки, взрывает склянки, варит зелья и всегда знает, за какой рычаг не стоило тянуть.

(Эльф не может быть изобретателем, или это — да-да — необычный эльф.)

5.3 КНИГОЧЕЙ

Знает ответы на все вопросы и может изложить каждый за полтора-два часа. А при необходимости придумывает новые вопросы.

(Всякий может быть книгочеем, но книгочей — по определению необычная личность.)

6. МАЛЫШ

В компании старых товарищей всегда найдется место новичку. Тем более, что у него еще не болит спина. Это от недостатка жизненного опыта, а не от возраста, так и знайте.

6.1 ОРУЖЕНОСЕЦ

Храбрый помощник воина, который может почти все, что может воин, только ловчее!

(Соответствует подклассу своего наставника.)

6.2 ПОДМАСТЕРЬЕ

Юный помощник опытного мастера. И ему еще не нужны очки!

(Может быть бардом, книгочеем или изобретателем вне зависимости от того, кто его учитель: книгочеи умеют учить бардов, а изобретатели — книгочеев.)

6.3 УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ

Уже знает о магии все (что доступно к третьему году обучения).

7. ВЕРНЫЙ ДРУГ

Да, это животное. Нет, оно разумное. Во всяком случае, разумное настолько, насколько захочется игроку, взявшемуся за эту роль! Знаете, все дело в той истории с убийством дракона в магической пещере. Или, может быть, странном происшествии с ограми в горячей библиотеке?

7.1 СОБАКА

Острый нос и верное сердце! Все понимает, но сказать ничего не может.

7.2 ДРАКОНЧИК

Телепатически общается с магом (даже тогда, когда это не совсем кстати). Может становиться почти незаметным и очень быстро летает — особенно при возникновении опасности. Он умнее большинства ваших друзей, но слишком деликатен, чтобы дать им это понять!

7.3 ДИКИЙ ЗВЕРЬ

Рейнджеры и друиды что-то такое могут делать с волками, медведями и соколами, что те остаются с ними. Иногда на куда более долгий срок, чем им отведен природой. Жаль, в городах странно смотрят на медведей!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

КАКОГО Я УРОВНЯ?

В этой игре нет уровней героев. Но если бы были, вы были бы высоко наверху: каждый из вас (кроме Мальша) — живая легенда.

ЧТО Я ДЕЛАЛ ПОСЛЕДНИЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ?

Что-то, что изменило вас достаточно сильно. Расскажите об этом ведущему наедине.

ЧТО Я МОГУ?

Все, что может герой с большим жизненным опытом. Пока ваш персонаж делает что-то, что сколько-то касается его профессиональной сферы, он не может потерпеть полную неудачу.

КАК ЭТО ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ?

Броском монетки. Если ваш герой делает то, в чем он хорош, орел означает полный успех, решка — успех с подвохом.

Если он делает что-то, в чем ему не хватает сноровки, орел означает успех с подвохом, решка — провал.

ЭТО ВСЕ?

Да, это все. Приключение начинается!