

Введение

Изначально эта механика была придумана Алексеем Сволодом для партии ловцов чудовищ в сеттинге Iron Kingdoms. Тем не менее, здесь мы специально не стали писать конкретные числовые значения и названий навыков, дабы не привязываться к механике. Всё написано в общем – «проверка выносливости», «большой/малый штраф» и т.д.

Общая идея

Партия приходит к подножию диких гор, где останавливается в деревне. Её задача – экипироваться и отправиться в путешествие в эти горы с желанием найти и изловить редкого зверя – ночного тролля (как вариант – например, найти некий затерянный храм). Вместимость рюкзаков партии ограничена, да и погода непредсказуема.

Снаряжение

Грузоподъёмность партии — величина абстрактная и составляет 7 «условных слотов» на всех. За каждый дополнительный слот сверх того партия получает накопительный малый штраф ко всем проверкам выносливости и большой – к проверкам лазания. По мере того, как персонажи будут уменьшать нагрузку (например, съесть припасы), штрафы постепенно будут сходиться на нет.

Партия экипируется перед выходом из деревни. Что она может взять?

- **Провизия (1 слот за каждый паёк).** Если не съесть 1 паёк на всех, то проверки выносливости в этот день получают большой штраф.
- **Альпинистское снаряжение (2 слота).** Даёт малый бонус к проверкам лазания.
- **Палатки и спальники (3 слота).** Без палаток и спальников все проверки выносливости получают маленький штраф.
- **Ловушки (2 слота).** Дают малый бонус к проверке выживания.

Индивидуальные предметы, которые есть у каждого персонажа, используются как обычно.

Горы

Горы условно делятся на три зоны – холмы, собственно горы и вершины.

В холмах используются все правила, как они приведены. Перемещение не требует проверки лазания. Вероятность встретить искомую тварь – 6 на d6 (т. е, около 17%, если вы хотите использовать другие рандомайзеры).

В горах проверки выживания, чтения следов и выносливости получают малый штраф. Перемещение сопровождается проверкой лазания средней сложности. Вероятность встретить тролля — 5+ на d6 (или 33%).

На вершинах штраф становится большим – на голых скалах сложно найти равно пропитание и следы. Перемещение требует проверки лазания высокой сложности. Троль находится на 4+ (или 50%).

Действия

В начале каждого дня каждый из героев делает заявку на день. Наиболее очевидные такие:

- **Добывать припасы.** Охота/собираательство. Проверка выживания, которая может обеспечить едой всю партию (если повезет, то на весь день).
- **Читать следы.** Проверка выслеживания. Успех поможет обнаружить следы живущих тут зверей и диких племён, а если повезет – то той самой твари, которую мы тут ловим (я бросал кубик в тайне от партии с учётом зоны, см. выше).

- **Проводить разведку.** Проверка внимания. При успехе ведущий расскажет что-то интересное об этих землях или даст знать о грядущей угрозе.
- **Обустроить лагерь.** Проверки выносливости всей партии сегодня получают малый бонус.
- **Отдыхать.** Ускоренное восстановление ран.

Если несколько человек занимаются одним и тем же делом, то используйте правила помощи из вашей системы. При наличии NPC – они могут подключиться к кому-то из героев, дав ему малый бонус к проверке.

Путешествия

Если партия хочет переместиться в другую зону (холмы-горы-вершины), или отправиться в другую область той же зоны (если тут уже ловить нечего), то выбранный (из числа героев или специально нанятый NPC) проводник должен пройти проверку навигации, а вся партия – проверку лазания в зависимости от зоны. Провал первой проверки означает, что герои заблудились, второй – приводит к травмам, ранам и замедлению перемещения.

Усталость

В конце каждого дня все участники экспедиции должны пройти проверку на выносливость (учитывая модификаторы от припасов, палаток, зоны гор и погоды). Провал даёт эффекты истощения, как они описаны в основной механике.

Погода

Погода может быть 5 ступеней – от очень хорошей до очень плохой. В начале каждого дня бросается д6. 1-2: погода портится на 1 ступень, 3-4: не меняется, 5-6: улучшается на одну ступень.

Погода даёт штрафы/бонусы к проверкам выживания, лазания, внимания, чтения следов и выносливости. Ко всему, в общем.

События

Ведущий, трактуя результаты действия партии, пользуясь таблицами случайных встреч или руководствуясь своими коварными планами, украшает жизнь героев разнообразными эпизодами – от встреч с дикими зверями до нахождения заброшенных и наверняка опасных руин.

P.S.

И напоследок — не забывайте о том, что вы играете не только и не столько в мини-игру, и не давайте игрокам слишком уж увлекаться происходящим в ущерб основному сюжету.