

FOBA. Ключ от старой переправы

Стартовый комплект: Базовые правила + Фэнтези.

После паводка старая переправа ещё стоит, но подъёмный пролёт заперт. Пропал ключ от воротного механизма, на берегу спорят перевозчики и новый сборщик пошлины, а в сторожевой башне скрывается человек, который боится возвращать находку.

Три-четыре персонажа и Мастер. В наборе четыре готовых героя; для трёх игроков один остаётся запасным. При другом составе измените число противников и распределите связи между героями; арифметика правил не меняется.

Что внутри

- Четыре готовых героя первого уровня
- Памятка игрока
- Подготовка Мастера и пять открытых сцен
- Два участника необязательного конфликта
- Карта и три раздатки

Пакет не прошёл игрового плейтеста. Он не заменяет полные правила и не обещает фиксированной продолжительности. Названия, роли и исходы можно менять; формулы FOBA остаются обычными.

Версия 2026-10-10. Исходные карточки сверены: 2026-10-10T15:37:57+03:00.

Что подготовить

Один d10, несколько d6, карандаши или средство записи. Четыре героя можно раздать без создания с нуля; при трёх игроках один остаётся запасным. Начните с разговоров у ворот. Только Мастер читает истины, мотивы и скрытые сведения.

Полная веб-версия

candysrise.ru/foba-helper/guides/fantasy-starter/

Рина - Боец и механик

Чинит дорожные механизмы и умеет защитить работу, которую ей доверили. **Цель:** Открыть мастерскую на большом торговом пути. **Связь:** Когда Арна дала ночлег её ученице, Рина обещала вернуть услугу.

Уровень 1; человек, 25 лет; Опыт 1. Шаблон 6/6/6/4/4/4 + расовый бонус 1 к каждой. Все Навыки 0.

Сила	Ловкость	Телосложение	Ум	Восприятие	Шарм
7	5	7	7	5	5

Хиты 28; СТР 14; Мана 14; Инициатива 10; КБ 5; КМЗ 5; ВУ 2; МВУ 1; Реакции 1; Крит.СЛЖ 8; Красота 6; Красноречие 6; Смекалка 3.

Дополнительно одна Реакция кожаной брони только на снаряжение. Ран нет; Состояние предметов 6.

Частые проверки: Ближний бой + Сила +7 (Преимущество); Ремесло + Ум +7 (Преимущество); Внимательность + Восприятие +5.

Боец I (№10145): Преимущество на броски Ближнего боя по силе (смотреть кейворд #Крыса); Игнорируется половина ВУ противника в ближнем бою если застать его врасплох

Инженер I (№10143): Преимущество на броски Ремесла; Самоделки всегда имеют +4 к состоянию

Снаряжение Рина

Предмет	Цена и количество	Параметры и особенность
<u>Меч</u>	1 × 20	Здб; 2 м; атак 3. Атака предметом во второй руке меньше меча бесплатна и без штрафов Карточка №10407.
<u>Кожаная броня</u>	1 × 30	ВУ 1; МВУ 0; Броня. Доп Реакция на использование предметов снаряжения Карточка №10393.
<u>Войлочный поддоспешник</u>	1 × 35	ВУ 0; МВУ 0; Подкладка. В конце боя состояние Брони уменьшается на 1 меньше Карточка №134186.
<u>Кулачный Щит</u>	1 × 30	ВУ 1; МВУ 1; Щит. Удар щитом на 2дб Карточка №10401.

Потрачено 115; осталось 5 монет. Ручной инструмент I Ранга для обслуживания механизмов; сумка, фляга, обычная одежда, бельё, огниво, одеяло, еда на день и средства записи.

Особенности карточек не дают дополнительных Действий. Перезарядка и расход боеприпасов, округление половин и правила ран уточняются по полной главе; число болтов в колчане каталогом не задано.

Мир - Стрелок и медик

Бывший сопровождающий обоза: умеет удержать опасного человека на расстоянии и помочь тому, кто пострадал.

Цель: Найти место для маленького дорожного лазарета. **Связь:** Най помогал ему во время предыдущего паводка; Мир не оставит его среди кричащей очереди.

Уровень 1; человек, 29 лет; Опыт 1. Шаблон 6/6/6/4/4/4 + расовый бонус 1 к каждой. Все Навыки 0.

Сила	Ловкость	Телосложение	Ум	Восприятие	Шарм
5	7	5	7	7	5

Хиты 20; СТР 12; Мана 14; Инициатива 14; КБ 4; КМЗ 4; ВУ 1; МВУ 0; Реакции 1; Крит.СЛЖ 8; Красота 6; Красноречие 6; Смекалка 3.

Дополнительно одна Реакция кожаной брони только на снаряжение. Ран нет; Состояние предметов 6.

Частые проверки: Дальний бой + Ловкость +7 (Преимущество); Медицина + Ум +7 (Преимущество); Внимательность + Восприятие +7.

Стрелок I (№10147): Преимущество на броски Дальнего боя; Игнорируется половина ВУ противника в дальнем бою если застать его врасплох

Медик I (№10144): Преимущество на броски Медицины; Лечение в 1.5 раза сильнее

Снаряжение Мир

Предмет	Цена и количество	Параметры и особенность
<u>Легкий арбалет</u>	1 × 15	2дб; 40 м; атак 2. Выстрел за реакцию без штрафов Карточка №10431.
<u>Кожаная броня</u>	1 × 30	ВУ 1; МВУ 0; Броня. Доп Реакция на использование предметов снаряжения Карточка №10393.
<u>Кинжал</u>	1 × 8	2дб; 1 м; атак 4. Атака по застанным врасплох полностью игнорирует ВУ + Автокрит Карточка №10406.
<u>Дорожный плащ</u>	1 × 15	ВУ 0; МВУ 0; Верхняя одежда. Не копится дополнительная усталость из-за ветра и бурь. Доступно без кейворда мастерства. Карточка №134195.
<u>Болты для лёгкого арбалета</u>	3 × 1 / колчан	(цена за колчан) Не имеет особенностей Карточка №10878.
<u>Войлочный поддоспешник</u>	1 × 35	ВУ 0; МВУ 0; Подкладка. В конце боя состояние Брони уменьшается на 1 меньше Карточка №134186.

Потрачено 106; осталось 14 монет. Медицинский ручной инструмент I Ранга; сумка, фляга, обычная одежда, бельё, огниво, одеяло, еда на день и средства записи. Расходники оплачиваются отдельно, инструмент не является запасом лекарств.

Особенности карточек не дают дополнительных Действий. Перезарядка и расход боеприпасов, округление половин и правила ран уточняются по полной главе; число болтов в колчане каталогом не задано.

Лада - Акробат и артист

Выступает на ярмарках, спокойно держится на высоте и лучше чувствует себя среди людей, чем перед запертой дверью. **Цель:** Собрать собственную маленькую труппу и перестать зависеть от одного хозяина сцены. **Связь:** Тесса однажды помогла ей восстановить сломанный реквизит. Лада знает её по имени и хочет выслушать.

Уровень 1; человек, 23 лет; Опыт 1. Шаблон 6/6/6/4/4/4 + расовый бонус 1 к каждой. Все Навыки 0.

Сила	Ловкость	Телосложение	Ум	Восприятие	Шарм
5	7	5	5	7	7

Хиты 20; СТР 10; Мана 10; Инициатива 14; КБ 4; КМЗ 5; ВУ 1; МВУ 0; Реакции 2; Крит.СЛЖ 8; Красота 7; Красноречие 7; Смекалка 3.

Дополнительно одна Реакция кожаной брони только на снаряжение. Ран нет; Состояние предметов 6.

Частые проверки: Скрытность + Ловкость +7 (Преимущество); Проницательность + Шарм +7 (Преимущество); Убеждение + Красноречие +7; Представление + Красота +7.

Акробат I (№10149): Преимущество на броски Ловкости (Дальний бой исключение) и Метания; Доп.Реакция

Артист I (№10150): Преимущество на броски Шарма; Всегда берут в плен, вместо убийства

Снаряжение Лада

Предмет	Цена и количество	Параметры и особенность
<u>Легкий арбалет</u>	1 × 15	2дб; 40 м; атак 2. Выстрел за реакцию без штрафов Карточка №10431.
<u>Кожаная броня</u>	1 × 30	ВУ 1; МВУ 0; Броня. Доп Реакция на использование предметов снаряжения Карточка №10393.
<u>Кинжал</u>	1 × 8	2дб; 1 м; атак 4. Атака по застанным врасплох полностью игнорирует ВУ + Автокрит Карточка №10406.
<u>Дорожный плащ</u>	1 × 15	ВУ 0; МВУ 0; Верхняя одежда. Не копится дополнительная усталость из-за ветра и бурь. Доступно без кейворда мастерства. Карточка №134195.
<u>Болты для лёгкого арбалета</u>	3 × 1 / колчан	(цена за колчан) Не имеет особенностей Карточка №10878.
<u>Войлочный поддоспешник</u>	1 × 35	ВУ 0; МВУ 0; Подкладка. В конце боя состояние Брони уменьшается на 1 меньше Карточка №134186.

Потрачено 106; осталось 14 монет. Ручной инструмент I Ранга для шитья и обслуживания сценического реквизита; сумка, фляга, обычная одежда, бельё, огниво, одеяло, еда на день и средства записи. Он не даёт отдельно #Шитьё и Пряжа.

Особенности карточек не дают дополнительных Действий. Перезарядка и расход боеприпасов, округление половин и правила ран уточняются по полной главе; число болтов в колчане каталогом не задано.

Орен - Элементалист и учёный

Изучает огонь и устройство старых вещей; бережёт сложные знания, но плохо терпит напускную таинственность.
Цель: Оставить понятную книгу о магии для тех, у кого нет богатого наставника. **Связь:** Рина однажды помогла ему выбраться из загоревшейся мастерской. Теперь он старается вовремя предупредить её об опасности.

Уровень 1; человек, 31 лет; Опыт 1. Шаблон 6/6/6/4/4/4 + расовый бонус 1 к каждой. Все Навыки 0.

Сила	Ловкость	Телосложение	Ум	Восприятие	Шарм
5	5	7	7	5	7

Хиты 24; СТР 14; Мана 14; Инициатива 10; КБ 5; КМЗ 5; ВУ 1; МВУ 0; Реакции 1; Крит.СЛЖ 8; Красота 7; Красноречие 7; Смекалка 3.

Дополнительно одна Реакция кожаной брони только на снаряжение. Ран нет; Состояние предметов 6.

Частые проверки: Аркана + Ум +7 (Преимущество); Наука + Ум +7 (Преимущество); Убеждение + Красноречие +9.

ЭЛЕМЕНТАЛИСТ I (№10460): Выбрана стихия Огонь. Критический Успех при нанесении урона её магией снижает вычет урона на 1 до конца боя. Другие стихии этой карточкой не выбраны.

Учёный I (№10148): Преимущество на броски Науки (в модуле Фентези еще и на Аркану); Всегда сам выбирает крит. дефекты

Снаряжение Орен

Предмет	Цена и количество	Параметры и особенность
<u>Посох</u>	1 × 3	2дб; 2 м; атак 2. Наносит урон по всем противникам вокруг Карточка №10413.
<u>Кожаная броня</u>	1 × 30	ВУ 1; МВУ 0; Броня. Доп Реакция на использование предметов снаряжения Карточка №10393.
<u>Ряса</u>	1 × 15	ВУ 0; МВУ 0; Одежда. +2 к Убеждению Карточка №134183.
<u>Дорожный плащ</u>	1 × 15	ВУ 0; МВУ 0; Верхняя одежда. Не копится дополнительная усталость из-за ветра и бурь. Доступно без кейворда мастерства. Карточка №134195.
<u>Кинжал</u>	1 × 8	2дб; 1 м; атак 4. Атака по застанным врасплох полностью игнорирует ВУ + Автокрит Карточка №10406.
<u>Бомба Дымовая</u>	1 × 3	(цена за штуку) Создает область без видимости Карточка №10926.
<u>Войлочный поддоспешник</u>	1 × 35	ВУ 0; МВУ 0; Подкладка. В конце боя состояние Брони уменьшается на 1 меньше Карточка №134186.

Потрачено 109; осталось 11 монет. Ручной инструмент I Ранга для подготовки образцов и простых составов; сумка, фляга, бельё, огниво, одеяло, еда на день и средства записи. Купленная Ряса заменяет бесплатную простую Одежду.

Стихия - Огонь; готовые сочетания

Проверка d10 + Аркана 0 + Ум 7 с Преимуществом. Мана списывается; скидок запоминания нет.

Сочетание	Мана / СЛЖ	Эффект
Урон Стихией (1), Огонь	2 / 10	3д6; Касание: #Форма не добавлена. Карточки 130866.
Урон Стихией (1) + Луч	5 / 13	3д6 + 4; 3 дистанции (30 м), уникальная форма Луча. Карточки 130866, 10326.

Управление Стихией (№10327): 3 Маны, СЛЖ 11; при Аркане 0 объём 0, полезный объём появится после развития Навыка. Критический огонь снижает ВУ цели на 1 до конца боя. Ряса уже даёт +2 в Убеждении 9. Общие магические приёмы и неясную длительность повышения ВУ/МВУ см. в веб-версии.

Памятка игрока

Сначала заявка

Скажите, что герой делает, чем и ради чего. Мастер определяет, нужен ли бросок, подходящую характеристику с Навыком и последствия. Обычный разговор, чтение открытой бумаги и очевидная работа не обязаны быть проверками.

Проверка характеристики

d10 строго меньше значения характеристики. Ровно характеристика - не успех; натуральная 10 - критическая неудача. Не добавляйте к этому броску Навык.

Два Преимущества

В проверке против СЛЖ d10 заменяется результатом 10 без броска: прибавьте обычные модификаторы и сравните итог со СЛЖ. Это не Крит и не Автоуспех - высокая Сложность всё ещё может дать провал. В проверке самой характеристики подставляется 1, тоже без Критического Успеха; сравнение «меньше характеристики» сохраняется. Одно Преимущество и одна Помеха взаимно погашаются; остальные сочетания - по действующей сноске правил.

Защита

Когда вас атакуют, бросьте d10 выше КБ, учитывая применимые штрафы от разницы боевых Рангов. Ровно действующий порог защиты даёт половину урона. При зональном уроне успешная защита тоже оставляет половину; не делайте из неё полный промах.

Крит в бою

КритУспех относится к атаке и защите: натуральный результат d10 должен быть выше Крит.СЛЖ. Успешная критическая атака получает +1d6 урона; критическая защита даёт Реакцию. У героев пакета Крит.СЛЖ 8, поэтому натуральные 9 и 10 могут дать Крит. Большая сумма на обычной Дедукции не даёт боевой Крит.

Рана и помощь

Запишите каждую полученную рану отдельно. Медицина 12/17/22/27/32 для ран 1-5/6-10/11-15/16-20/21+. Обработка занимает число минут, равное величине раны; самолечение +3 СЛЖ. Лечение не восстанавливает хиты моментально - его результат реализуется во время удобного отдыха.

После сцены

Короткая передышка - не менее 30 минут. Удобный отдых - не менее 6 часов, еда и удобное спальное место; восстановление идёт по правилам ран и отдыха. Бой сам по себе не восстанавливает СТР, Ману или потраченные способности.

Проверка Навыка

d10 + Навык + подходящая характеристика. Нужно строго больше СЛЖ. Натуральная 1 - критическая неудача, несмотря на бонусы. Убеждение обычно использует Красноречие, Представление - Красоту, а не прямо Шарм.

Одно Преимущество или Помеха

Бросьте 2d10 и выберите лучший результат при Преимуществе либо худший при Помехе. В проверке против СЛЖ лучший - больший; в проверке самой характеристики лучший - меньший. Затем примените обычные модификаторы и условия своей проверки.

Ход и Реакции

Инициатива выше - раньше ход. Обычно есть одно Действие, записанные обычные Реакции и бесплатное передвижение на 1 дистанцию, то есть 10 м. Проверка за Реакцию имеет Помеху, если карточка не даёт исключения. Один раз за раунд можно бесплатно сменить оружие. Лимит атак оружия не выдаёт дополнительные Действия.

Укрытие и ВУ

Занять укрытие - Действие; пробежать за стену не всегда достаточно. Сначала ВУ убирает кости урона, затем бросаются оставшиеся кости, после этого применяется деление урона. Пример: 3d6 против ВУ 1 даёт 2d6; выпало 8 и действует половина - получите 4.

СТР

5 СТР за +1 к броску; 15 за -1 к проверке характеристики; 20 за Преимущество. Остальные траты - в полной главе. Отмечайте текущее значение отдельно от максимума и не списывайте несуществующий запас.

Угроза смерти

При здоровье ниже 1 нужен спас Телосложения; слишком большой отрицательный урон убивает без него. После проваленного спаса есть 1 минута на стабилизацию, затем 1 час на квалифицированную помощь по самой тяжёлой ране. Откройте главу «Лечение», не заменяйте её трёхбросковой механикой из другой НРИ.

Мастеру: подготовка и истина

1. Прочитайте четыре истины приключения и мотивы участников. Список сцен - места и поводы для игры, не обязательная последовательность.
2. Предложите четыре героя; для трёх игроков один остаётся запасным. В наборе нет дополнительных стартовых очков навыков, не предусмотренных главой создания. Если в вашей кампании действует отдельный согласованный старт, примените его к каждому герою одинаково.
3. Объясните кубы d10 и d6, разницу Навыка и характеристики, цену Действия/Реакции и два Преимущества. Покажите на одном безопасном примере: 10 + бонус 7 против СЛЖ 20 даёт 17 и провал, не Автоуспех.
4. Передайте карту и только доступные записки. Не зачитывайте блок «Что происходит на самом деле» игрокам.
5. До первого боя согласуйте применение защиты по боевым Рангам, округление половин и трактовку краткого магического повышения ВУ/МВУ. Пакет не исправляет эти нераскрытые нюансы молча.
6. Выберите обычное сравнение Инициативы; альтернативная передача хода в базовой главе опциональна. Объясните её только если действительно используете.
7. Бой необязателен. Если он начинается, охранник и Осрик имеют цели и могут сдаться, уйти или принять договорённость. Увеличение числа противников - решение для конкретной группы, не обязательная настройка.
8. Не прячьте необходимую информацию за единственным броском. Неудача меняет затраты, позиции или отношения, но следы, свидетель и сама трещина дают несколько путей к истине.
9. После игры запишите отношение Арны, Тессы и Верна к группе. Выдачу уровня решите по общим правилам, а не по придуманной награде пакета.

На самом деле

- Помощница переправщицы Тесса забрала ключ после того, как заметила разошедшийся береговой крепёж. Она пыталась остановить тяжёлый обоз, а не похитить чужую выручку.
- Сборщик Осрик представляет перевозчика Верна. Его договор даёт право собирать плату за перевозку на лодке, но не владеть мостом. Осрик знает о разнице и рассчитывает на спешку путников.
- Повреждён отдельный простой узел берегового крепежа I Ранга, а не весь мост. Его рыночная цена в этой сцене - 100 монет. Постоянный дефект ремонтируется компонентами на 20 монет и за 30 минут с инструментом I Ранга, проверка Ремесла против СЛЖ 10. Арна предоставляет подходящий инструмент и два набора запасных скоб по 20 монет; это ремонт, для него не нужна новая Схема.
- Переправщица Арна отказалась от помощи Верна год назад после спора об оплате. Она стыдится просить снова, поэтому сначала объясняет задержку только пропажей ключа.

Начальное описание

В полдень очередь телег уже вытянулась от причала к дорожному столбу. Поднятый пролёт дрожит на ветру. У ворот стоит человек с дощечкой «Сбор переправы», а седая женщина у механизма говорит: «Мост мой. И пока я не пойму, что с ним, никто на него не пойдёт». В этот момент на другой стороне начинает звонить колокольчик почтовой телеги.

Поводы участвовать

- Герои хотят попасть на другой берег и сами решают, стоит ли вмешиваться.
- Арна предлагает 15 монет каждому за безопасное возобновление работы; оплату можно заранее увидеть в запечатанном мешочке.
- В группе есть знакомый Тессы: он знает, что она умеет обращаться с механизмом и не стала бы бросать работу без причины.

Мастеру: участники

Арна - Переправщица

Хочет: Открыть безопасный проход и не отдать переправу Верну. Предложит: Запасная скоба, инструменты и открытый доступ к механизму. Голос: Говорит коротко, проверяет руками всё, чему не доверяет. Знает: Признаёт спор с Верном, если её прямо спросят, почему она отвергает его помощь.

Тесса - Помощница в сторожевой башне

Хочет: Чтобы ей поверили и никто не пустил тяжёлые телеги на повреждённый крепёж. Предложит: Ключ и точное место повреждения. Голос: Сначала перебивает, потом показывает детали вместо оправданий. Знает: Видела трещину после паводка; Арна её не выслушала среди очереди.

Осрик - Сборщик перевозчика

Хочет: Вернуться к хозяину с оплатой и новым соглашением. Предложит: Лодка для людей и лёгкой поклажи, отсрочка пошлины. Голос: На любой вопрос отвечает ссылкой на бумагу. Знает: Договор относится к лодке, не к мосту; при угрозе огласки предпочитает уступить.

Най - Ушибленный работник обоза

Хочет: Сохранить работу и не попасть под чужую телегу ещё раз. Предложит: Покажет следы сдвига крепежа и расскажет о споре у ключевой коробки. Голос: Рассказывает, только если люди перестают кричать рядом. Знает: Слышал, как Тесса предупреждала о скобе; рана на ладони величиной 3 получена при разгрузке.

1. Очередь у поднятого пролёта

Место: Причал, дорожный столб и ворота; расстояния на карте

Ключевая коробка открыта без следов взлома. Арна ищет ключ; Осрик требует оплату за лодку. Най держит перевязанную ладонь. Это три разговора, а не один обязательный бросок на всю сцену.

Без броска

- Ключ пропал недавно, а не ночью
- Осрик готов показать договор
- Най работал рядом с воротами

Заявка и проверка	СЛЖ	Если неудача
Заметить на земле свежие следы от ворот к башне Внимательность + Восприятие	10	Следы смешались с колёсами; Най всё равно может рассказать, куда ушла Тесса
Попросить очередь оставить проход к механизму свободным Убеждение + Красноречие	10	Люди требуют объяснения и мешают работать; ясное объяснение опасности меняет ситуацию без бесконечного повторения той же заявки
Обработать рану Ная величиной 3 Медицина + Ум	12	Рана пока остаётся необработанной; она не стирается мгновенно и не мешает ему рассказать виденное

Мастеру: За обычный вопрос не требуйте проверки. Лечение раны 3 занимает 3 минуты и следует главе «Лечение»; умножение лечения Медиком не отменяет время и необходимость отдыха. Тесса не обязана ждать, пока герои найдут следы: Арна знает о башне и назовёт её, если спросить о помощнице.

2. Два входа в сторожевую башню

Место: Башня в двух дистанциях от ворот

Нижняя дверь закрыта изнутри. Наверх ведёт наружная лестница; из окна слышен голос Тессы. Внизу можно говорить через дверь, с лестницы - видеть её и ключ.

Без броска

- Тесса отвечает на обращение по имени
- Она не требует денег и не собирается уходить с ключом
- Со ступеней виден искривлённый береговой крепёж

Заявка и проверка	СЛЖ	Если неудача
Убедить Тессу выйти, обещав сначала осмотреть крепёж Убеждение + Красноречие	10	Она предлагает смотреть с лестницы и передаёт ключ только после осмотра
Подняться через сломанную площадку лестницы с тяжёлой поклажей Атлетика + Ловкость	10	Герой остаётся внизу, теряет время и должен снять поклажу либо получить помощь; автоматического урона за эту неудачу нет
Понять, почему она злится при упоминании Арны Проницательность + Шарм	10	Мотив остаётся неясным; сам факт повреждения доступен всем, кто смотрит на него

Мастеру: Если герои предлагают показать трещину Арне вместе, Тесса соглашается без проверки. Взлом двери, угрозы и другие способы возможны, но не являются обязательной дорожкой. Ключ можно достать магией только в пределах конкретной доступной способности; не добавляйте всем магам телекинез или проход сквозь стены.

3. Бумага и настоящая пошлина

Место: Навес Осрика у причала; одна дистанция от ворот

В договоре названа лодка Верна, тариф за перевозку и срок найма Осрика. Слова «мост» и «переправа в собственность» отсутствуют.

Без броска

- Внимательно прочитав договор, персонаж замечает его предмет без броска
- Осрик не имеет права запирасть ворота Арны
- На лодке действительно можно перевезти людей, но не весь обоз сразу

Заявка и проверка	СЛЖ	Если неудача
Сопоставить требования Осрика с договором, если герой изучает бумагу в спешке Дедукция + Ум	10	Нужно спокойно прочитать текст или дать его другому; содержание не меняется
Добиться бесплатной перевозки очереди как компенсации за ложные требования Убеждение + Красноречие	15	Осрик снимает требование мостовой пошлины, но не отказывается от платы за настоящую лодочную работу

Мастеру: Эту сцену можно сыграть до башни, после ремонта или вообще пропустить, выбрав лодку. Осрик не магический злодей: его можно поймать на обмане, предложить честную сделку или оставить в стороне. Если герои начинают бой, используйте отдельную карточку Осрика; он пытается сохранить жизнь, не сражается до смерти.

4. Разгрузить, заменить, проверить

Место: Воротный механизм и кладовая рядом

Трещина находится в скобе берегового крепежа. В кладовой лежит такая же исправная скоба. Пока натянута цепь, вынимать старую нельзя: Арна объясняет порядок разгрузки.

Без броска

- Запасная деталь подходит и не требует изготовления; Арна предоставляет два набора компонентов по 20 монет и инструменты I Ранга
- Арна знает порядок обычной замены, но ей нужен помощник у воротного рычага
- Без разгрузки лезть к крепежу опасно; предупредите об этом до заявки

Заявка и проверка	СЛЖ	Если неудача
После 30 минут ремонта простого узла I Ранга закончить установку готовой скобы Ремесло + Ум	10	Время потрачено, из набора компонентов на 20 монет израсходована половина. Поломка не ухудшается; для повторной попытки нужен полный набор и обычный срок ремонта
Удерживать воротный рычаг во время разгрузки, если герой работает один Атлетика + Сила	10	Рычаг возвращается; работа останавливается до появления помощника, но предупреждённые люди успевают убрать руки
Проверить посадку детали при первом пробном опускании Внимательность + Восприятие	10	Най видит перекося со своей стороны и останавливает пробу; это задержка и повод посмотреть вместе, не обрушение от единственной неудачи

Мастеру: Пример по разделу «Ремонт»: узел I Ранга ценой 100 монет, постоянный дефект. Компоненты 20% = 20 монет, срок 25% от 2 часов = 30 минут, инструмент того же I Ранга не меняет СЛЖ 10. Ранг и цена этого оригинального узла назначены Мастером для сценария, а проценты и сроки взяты из общих правил. Помощник с не меньшим Навыком даёт +4 к проверке ремонта; несколько помощников бонус не складывают. Без профильного Кейворда учитываемое Ремесло ограничено Смекалкой. Провал расходует половину компонентов и не ухудшает предмет; критический провал может добавить дефект или уместное осложнение. Герои могут поручить замену Арне и

заниматься очередью, Найем или договором. Новой Схемы ремонт не требует. Для создания иной детали используйте «Схема → Изготовление», а не мгновенный бесплатный предмет.

5. Первая телега и решение

Место: Открытый пролёт, обе стороны переправы

Проба без груза показывает, держит ли крепёж. На другой стороне ждёт почтовая телега. Арна готова платить, Тесса ждёт, разрешат ли ей вернуться к работе, а Осрик предлагает договориться об очереди к лодке.

Без броска

- После исправной пробы можно открыть проход
- Оплата Арны не требует отдельного броска
- Судьба Тессы и соглашение с перевозчиком не predetermined

Для самого завершения здесь обязательного броска нет.

Мастеру: Спросите героев, что они считают справедливым: вернуть Тессу, добиться извинения, устроить лодочное дежурство на следующий паводок, принять деньги и уехать или оставить свои условия. Пусть договорённость меняет отношения, а не только кошелёк. Повышение уровня назначается Мастером по общей главе, не автоматически за открытие ворот.

Мастеру: необязательный конфликт

Осрик пытается забрать ключ или выдавить Арну из воротной площадки. Бой начинается только если участники переходят к насилию; победа не требуется для завершения приключения.

Осрик и один наёмный охранник стоят у навеса. Ящики дают половинное укрытие; каменная стенка кладовой - полное, если его занять действием. Начальная дистанция между сторонами - одна.

Осрик требует отдать ключ и отступает, если его угрозы перестают работать. Охранник защищает нанимателя, но сдаётся, если Осрик уходит или его ранят и предлагают отпустить.

До боя напомните, что раны и лечение в FOBA важны; переговоры, захват, обезоруживание и отход остаются возможны. Не добавляйте подкрепление, чтобы обязательно получился длинный бой.

Число противников - стартовая настройка этой сцены, не универсальная формула баланса. После знакомства с героями Мастер может оставить одного охранника, сделать конфликт только словесным или усилить его для своей группы. Пакет не прошёл игрового плейтеста.

Кель, охранник перевозчика

Уровень1; Хиты 24; Инициатива 12; Реакций 1; КБ 5; КМЗ 5; ВУ 1; МВУ 0; СТР 12. СИЛ 7, ЛОВ 7, ТЕЛ 5, УМ 7, ВОС 5, ШАРМ 5. Боец I, Стрелок I.

Боец I

- Преимущество на броски Ближнего боя по силе (смотреть кейворд #Крыса)
- Игнорируется половина ВУ противника в ближнем бою если застать его врасплох

Исходная карточка №10145

Стрелок I

- Преимущество на броски Дальнего боя
- Игнорируется половина ВУ противника в дальнем бою если застать его врасплох

Исходная карточка №10147

Все 0; Ближний бой +7 с Преимуществом, Дальний бой +7 с Преимуществом; прочие - характеристика по заявке.

Меч 3d6 в 2 м; лёгкий арбалет 2d6 в 40 м. Карточки и ограничения те же, что у героев.

СЛЖ 10 на атаки игроков по нему - выбранная Мастером сложность этой учебной сцены, не расчётная формула из КБ. Бонусы ситуаций меняют её по правилам.

По базовой главе Мастер бросает урон противника, а не его атаку/защиту. Игрок бросает защиту; если атакующий боевой Ранг выше соответствующего защитного Ранга героя, применяется квадрат разницы. Преимущество Кейворда остаётся для обычных проверок, которые противник действительно совершает.

Сначала закрывает путь к Осрику, делает одну атаку действием, а Реакцию сохраняет для взаимодействия или координации. Не преследует уходящего героя через всю карту. Сдаётся при уходе Осрика либо после ранения, если получает понятный шанс уйти живым.

Осрик, сборщик

Уровень1; Хиты 20; Инициатива 12; Реакций 1; КБ 5; КМЗ 4; ВУ 0; МВУ 0; СТР 12. СИЛ 5, ЛОВ 5, ТЕЛ 5, УМ 7, ВОС 7, ШАРМ 7. Артист I, Детектив I.

Артист I

- Преимущество на броски Шарма
- Всегда берут в плен, вместо убийства

Исходная карточка №10150

Детектив I

Преимущество на броски Дедукции, Внимательности, Проницательности

Нельзя застать врасплох

Исходная карточка №10142

Все 0; Внимательность +7, Дедукция +7 и Проницательность +7 с Преимуществом от Детектива; броски Шарма с Преимуществом Артиста. Убеждение +7, без автоматического Преимущества от Шарма.

Кинжал 2d6 в 1 м; особенность кинжала сохраняется, но Детектив сам не может быть застигнут врасплох.

СЛЖ 10 на атаки по нему в этой сцене; обстоятельства и укрытие применяются отдельно.

Мастер бросает его урон, игрок - защиту. У Осрика нет Бойца или Стрелка, не приписывайте ему их Ранг.

Пытается договориться или добраться до лодки. Схватка не сделает его правым по договору. Способность Артиста подразумевает плен вместо убийства: не забудьте её, когда персонажи решают исход конфликта.

Мастеру: финал и следующие зацепки

- Мост работает, Тесса возвращается: Арна признаёт, что её предупреждение стоило выслушать. Герои получают оплату и надёжный контакт у переправы.
- Герои выбирают лодку: люди переправлены, телеги ждут ремонта. Осрик получает честную выручку, но спор об мостовой пошлине ещё может стать следующей сценой.
- Ключ забран силой, крепёж не осмотрен: Арна не опускает пролёт, пока не проверит его. Если герои намерены открыть его сами, заранее опишите физический риск и разрешайте конкретные действия по правилам; не скрывайте предупреждение за броском.
- Герои уходят: мир не прекращает жить. Тесса позже приведёт Ная к трещине, а очередь станет свидетелем нового спора с Осриком.

Зацепки

- Почтовая телега везёт письмо человеку, которого никто не видел после паводка.
- Верн предлагает героям другую работу и спрашивает, кто пересказал ему спор неверно.
- В старой кладовой нашлись инструменты с клеймом закрытой мастерской на другом берегу.

До игры согласуйте

- Глава создания не начисляет отдельно стартовые очки Навыков; все Навыки готовых героев 0. Это консервативное применение опубликованных правил, не запрет Мастеру назначить иной старт всей группе.
- Продолжительность общего магического повышения ВУ/МВУ за 3 Маны прямо не задана в главе 10232. Не вставлен выдуманный срок. Основные заклинания Орена используют полностью указанную стоимость/форму/СЛЖ.
- Количество стрел/болтов в колчане не опубликовано; в инвентаре учтены колчаны, не придуманное число выстрелов.
- Правила не раскрывают единый способ округления половин ВУ и урона; согласуется с Мастером. Расчёт характеристик округлён именно как указано в главе 10211.

Раздаточные материалы

Записка Арны

Нужны люди, которые помогут открыть старую переправу безопасно. Ключ пропал, пролёт пока поднят. За готовый проход - по 15 монет каждому участнику. Запасные детали и доступ к механизму предоставляю. Не ломайте мост: это единственный местный проход для тяжёлых телег. Арна, переправщица.

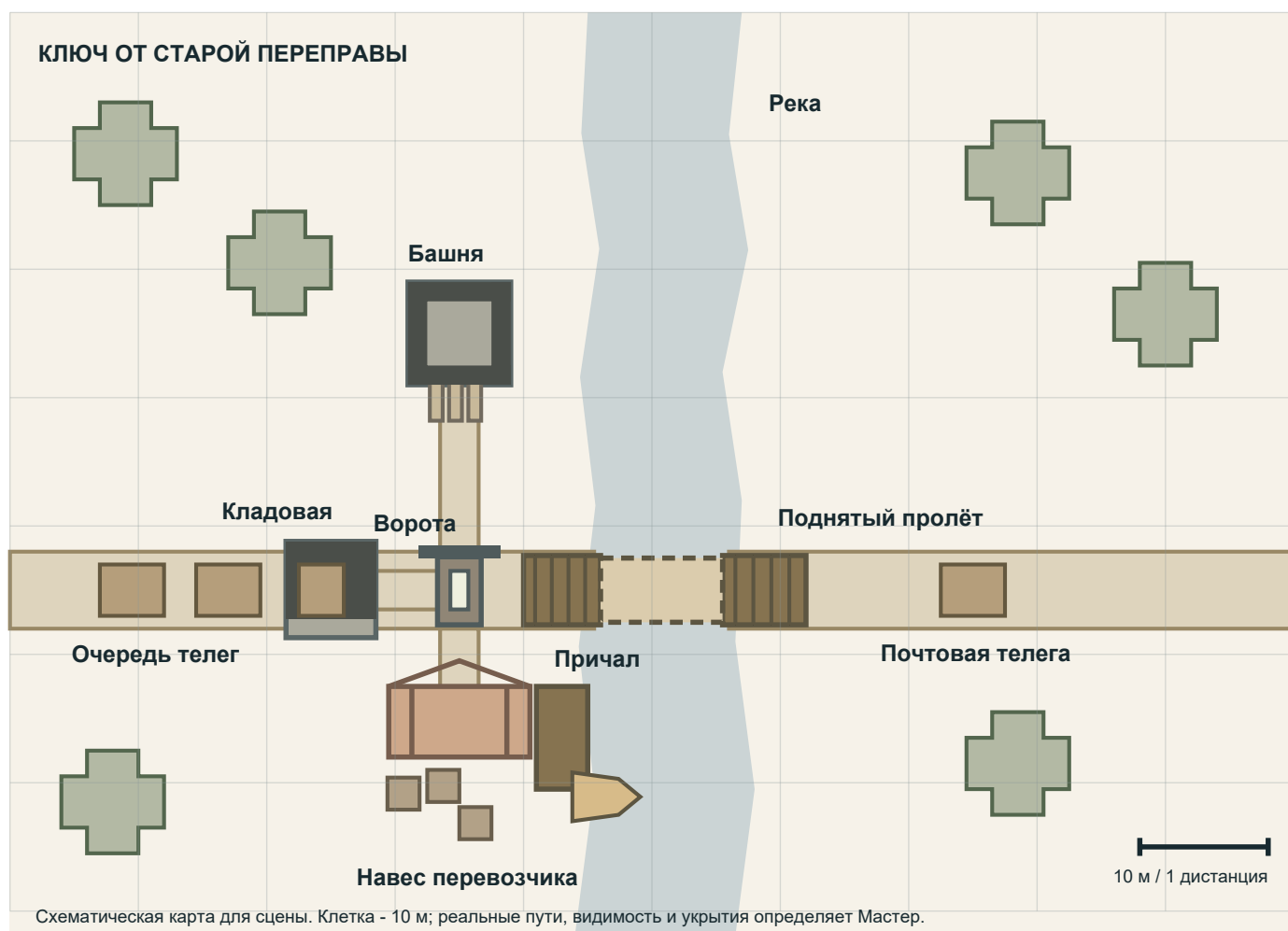
Договор перевозчика Верна

Перевозчик Верн поручает Осрику принимать оплату за перевозку людей и лёгкой поклажи на принадлежащей Верну лодке у старой переправы. Срок поручения - до окончания текущей ярмарки. Размер платы объявляется до посадки. Сборщик обязан выдать запись о принятой оплате и не удерживать пассажира после завершения перевозки. Подписи: Верн, Осрик.

Записка на внутренней стороне ключевой коробки

Перед опусканием: проверить скобу у берегового крепежа, убрать людей с пролёта, ослабить цепь только по сигналу. Запасная скоба в кладовой. Не проверять грузом то, что ещё не проверено пустым ходом.

Карта для игроков



Клетка - 10 м, одна дистанция FOBA. Реальные пути, видимость и укрытия определяет Мастер.

Правила и карточки

Полные правила: <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/>

- Как начать играть? - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10209>
- Как создать персонажа? - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10210>
- Базовые Характеристики - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10211>
- Навыки - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10212>
- Кейворды и требования - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10213>
- Повышение уровня - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10216>
- Лечение - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10217>
- Бой - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10218>
- Крыты - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10219>
- Крафт: Ремонт и разбор - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10221>
- Отдых - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10223>
- Стрессоустойчивость - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=10224>
- Оружие и Броня - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=125887>
- Стартовое снаряжение - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/base/?chapter=134180>
- Мана и магическая защита - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/fantasy/?chapter=10227>
- Аркана - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/fantasy/?chapter=10228>
- Заклинания и 10МС - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/fantasy/?chapter=10232>
- Магия - <https://candysrise.ru/foba-helper/modules/fantasy/?chapter=10237>

Карточки, IDs, цены и расчёты есть в веб-версии: <https://candysrise.ru/foba-helper/guides/fantasy-starter/>