Подземелье для библиофилов.

Терри Пратчетту, с благодарностью и извинениями.

Стигийская библиотека

Приключение для настольных ролевых игр старой школы и их современной родни.
Автор – Эмми "Cavegirl" Аллен.

Все иллюстрации из открытых источников. Исходные работы авторства Arthur Rackham, Virginia Frances Sterrett, Harry Clarke, Aubrey Beardsly, John Dixon Batten, Dugald Stewart Walker и других.

Перевод, редактура – Zoid ZZX, Llaita
Вёрстка – Zoid ZZX
Распространяется бесплатно с разрешения автора.
Если вам понравилось это приключение, вы можете купить оригинал здесь:
https://www.drivethrurpg.com/product/257113/The-Stygian-Library
или поддержать автора на её Patreon
https://www.patreon.com/EmmyCavegirlAllen

От автора: Лично я считаю законодательство в области интеллектуальной собственности полным бардаком. Делайте с этим приключением, что хотите, тащите из него любые идеи, копируйте его. Если вы захотите убрать моё имя и продавать его за деньги, это некоторым образом сделает вас мудаком, но я вас останавливать не буду.

Dying Stylishly Games

Часть 1: Введение 5

Что такое Стигийская библиотека? 7
Как туда попасть? 7
Зачем туда идти? 7
Как вести приключение 8
Бег напролом 9
События 9
Лагерь 9
Между местами 10
Жизнь в Библиотеке 10
Магия в Библиотеке 10
Поиск определённых книг 11
Библиотекари и Великий авернийский расчёт 12

Часть 2: Таблицы 13

Места 14
Подробности 14
Случайные события 15
Встречи для посетителей 16
Встречи для непрошеных гостей 16

Часть 3: Места 17

Вестибюль 18
Каталог содержимого 18
Стол справок 18
Читальный зал 18
Скованная кафедра 18
Выставочная витрина 19
Резервуары с чернилами 19
Галерея карт 19
Бойлерная 20
Аудитория 20
Коллекция скелетов 20
Часовня 21
Чайная комната 21
Скульптуры 21
Чучела животных 21
Мавзолей 22
Хранилище ценностей 22
Планетарий 23
Вычислительная машина 24
Фантомные хранилища данных 25
Паучий люк 25
Печатающая машина 26
Склеп 26
Сифон фантомов 26
Паровые вентили 27
Бумажный улей 27
Топка 28
Загон 28
Насосы фантомов 28
Врата ада 29
Мозги в банках 30
Анатомический театр 31
Хранилище мумий 31
Шеольский компьютер 32

Часть 4: Подробности мест. 33

Пусто 34
Куча сокровищ 34
Заметки 34
Восточный ковёр 35
Свечи 35
Паутина 35
Камин 35
Фонарь 35
Газовые лампы 35
Стеклянные трубы 35
Лестница 35
Подсвечники 36
Подъёмная решётка 36
Свитки 36
Погребальные урны 36
Вращающиеся шестерни 36
Хранилище 37
Прикованные книги 37
Слишком маленькое 37

Фосфоресцирующие лампы 37
Стопки бумаг 37
Низкая гравитация 38
Безмолвное 38
Письма..... 39
Призрачное освещение..... 39
Слишком большое 39
С привидениями 40
Дымящееся 41
Призрачные трубы..... 41
Недрёманное..... 41
Патологоанатомическое 41
Застывшее во времени 41
Полуосязаемое..... 42
Дверь наружу 42
Запутанные проходы 42
Часть 5: Бестиарий.....43
Библиотекари..... 44
Фантомы 45
Посетители..... 46
Огромные книжные черви 46
Ржавая моль 46
Пыльные элементали..... 46
Лампоносцы 47
Скелетная бригада 47
Разъярённая книга..... 47
Бумажные пчёлы..... 48
Големы-оригами..... 48
Тень-хранитель..... 48
Пауки-людоеды 48
Исследователи..... 49
Парящие мозги 49
Обсидиановые мартышки 50
Брандашмыг 50
Ожившие книги..... 51
Потерянные души 51
Чернильные элементали..... 52
Кляксы 52
Черепа-стражи.....53
Зубостражи 53
Ожившие заклинания.....54
Нейрофаги 55
Голодные книги 55
Личи-архивариусы 56
Адские торговцы.....57
Сбежавшая выдумка.....58
Ползучие существа 59
Образованные грызуны.....59
Патрулирующие призраки 60
Глаза-часовые 61
Чёрная слизь.....61
Концептуальные колодцы 62
Часть 6: Полезные таблицы..... 63
Типы книг 64
Необычные книги.....65
Сокровища 67
Оружие.....68
Способности оружия 68
Слухи в Библиотеке 69
Сны и предзнаменования в Библиотеке 70
Я обыскиваю тело.....71
Я обыскиваю комнату... 71
Класс: мумифицированный мудрец 72

Часть 1: Введение

Ну что же, людям, похоже, понравился Инн. Так что вот вам ещё кое-что в том же духе. Инн был открытым пространством, это приключение происходит в закрытом. Разные места и чудовища, но похожий тон и структура.

Самым большим источником удовольствия в НРИ, по крайней мере, для меня, является открытие нового. Встреча и исследование новых вещей, получение информации о мире или месте. Во многом из-за этого книга создана как последовательность случайных таблиц: создавая бросками места на лету, ведущий испытывает то же самое чувство новизны, что и игроки. И игроки, и ведущий одновременно исследуют карту и содержимое библиотеки.

Перед тем, как вести приключение, я настоятельно советую вам несколько раз прочитать его от корки до корки, чтобы запомнить, что где находится. Положите закладки в полезных местах, чтобы минимизировать перелистывание туда-сюда.

Помните, что любая случайная таблица, которую встречает ведущий, это трамплин для вашего воображения, а не непререкаемое правило. Смешивание мест с подробностями уже в какой-то мере заставляет вас импровизировать, так что в изменении вещей на лету нет ничего страшного. Делайте приключения своими.

Хотя отчасти содержимое этой книги может быть представлено в довольно тёмных тонах (она, по сути, о некромантии), Библиотека не задумывалась особо мрачным местом. В книгах, которые я читала в детстве, меня зачастую поражало как часто мрачное и причудливое идут рука об руку. Не разрушительный их контраст, а то, как воображение (если дать ему волю) порхает между идеями, наполняющими нас изумлением и ужасом. Подобно исследованию старого дома, достаточно небольшого изменения контекста (например, заката), чтобы сделать переживания жутковатыми.

Приключение было написано и тестировалось с использованием странной смеси систем старой школы; в основном Lamentations of the Flame Princess и Swords & Wizardry.

Вещи, которые меня вдохновляли, в случайном порядке:
Различные романы Терри Пратчетта, особенно касающиеся Незримого Университета.
Книга Роальда Даля "БДВ". "Замок Гаргантюа" Кабуки Кайзера.
"The Seclusium of Orphone of the Three Visions" Винсента Бейкера.
"Corpathium" Логана Найта. "A Red And Pleasant Land" Зака С.
Адептус Механикус в Warhammer 40000 и Бесконечные циклы эльдар.
"Коралина" Нила Геймана. Клан Джованни. Музыка Nadja и Sunn O))).

G+ и его участники.

Что такое Стигийская библиотека?

Книги - это сжатые собрания знаний, а знание - это сила. Любой физик скажет вам, что сила - это функция энергии, а энергия и масса взаимозаменяемы, и достаточное количество массы искажает пространство-время.

Знание это власть. Власть развращает. Чем больше власти, тем сильнее она развращает. Достаточное количество знания странным образом искажает окружающий его мир.

Соберите в одном месте достаточно книг, и они изменят мир. Пространство искривляется само в себя, создавая своего рода червоточину, соединяя библиотеку с другими поражёнными тем же эффектом библиотеками. Пространство между ними - нечто вроде карманного измерения, изолированное от реальности, поддерживаемое могуществом книг.

Мудрецы знали или, по крайней мере, подозревали об этом на протяжении веков. Они знают, что если провести в библиотеке достаточно времени, то наружу не выйдешь, и что достаточно упорный архивариус может найти практически что угодно, если достаточно далеко углубится между полками.

Это и есть Стигийская библиотека.

Как туда попасть?

Лишь немногие места соединены с Библиотекой и могут быть использованы, чтобы проникнуть в неё. Требования таковы.

Это должно быть собрание книг или похожих письменных трудов. Библиотека, архив или, возможно, особо крупный книжный магазин. Место должно быть достаточно большим, чтобы его было нельзя обозреть целиком от входа. Кто-то должен там умереть (вы можете выполнить это условие, убив кого-нибудь, и вход появится).

В любом подобном месте будет вход. Другие собрания книг могут иметь вход, если хранимая в них информация достаточно интересна или могущественна.

Войти в Библиотеку просто. Где-то в библиотеке будет безымянная дверь. Она неизбежно будет заперта. Скорее всего, она будет скрыта, возможно, за полкой у стены, под бумагами, в комнатах, куда запрещён доступ публики, под картиной или знаком. Найдите её, отоприте, и на другой стороне увидите продолжение рядов полок.

Зачем туда идти?

Масштаб и сложность Библиотеки практически бесконечны, она касается - пусть даже вскользь - каждой библиотеки, что существует сейчас, когда-либо была или будет построена.

В её запутанных коридорах можно найти любое знание, если вы отыщете нужную книгу. В Библиотеке есть любая информация, какая только может понадобиться игрокам, нужно лишь пойти туда. Конечно же, в Библиотеке есть свои опасности. Библиотечное измерение создаёт сеть подпространственных коридоров и комнат, пугающе похожую на обычное подземелье. И, разумеется, там есть свои обитатели. Странные существа, приспособившиеся к академической обстановке. Зачастую безумные, зачастую пугающе умные, зачастую враждебные. Экспедиция в Библиотеку - непростое предприятие, в её недрах пропало множество всевозможных академиков, архивариусов и исследователей.

Как вести приключение

Когда персонажи делают первый шаг в Библиотеке, бросьте к20 по таблице мест, чтобы определить, куда ведёт дверь. Кроме того, бросьте к20 по таблице подробностей для деталей места, и таблице событий, чтобы определить, что там происходит.

Вы будете создавать карту Библиотеки каждый раз, когда персонажи игроков будут её посещать.

Возьмите лист бумаги. Сверху в центре запишите место, в которое зашли персонажи.

Это слой 0. Здесь у игроков есть три варианта. Это:

I. Остаться здесь.

II. Двигаться вглубь.

III. Двигаться назад.

Когда игроки остаются здесь, они остаются в том же месте. Каждый ход после первого, делайте бросок на события.

Когда игроки движутся вглубь, проведите линию от их текущего положения вниз и запишите место, которое они находят в конце.

Сделайте бросок по таблицам на странице 13 для места и его подробностей: к20 плюс уровень, на котором они теперь находятся. То есть, первый раз, когда ПИ идут вглубь, то попадают на уровень 1, так что бросайте к20+1. Если они пойдут оттуда дальше, это будет уровень 2, значит бросайте к20+2.

Соберите результаты вместе. Выброшенное место даст вам ядро окружения, а подробности его модифицируют.

Из любого места игроки могут двигаться вглубь несколько раз. Каждый раз проводите новую линию, ответвляющуюся от текущего места.

Когда игроки движутся назад, они путешествуют обратно, вверх по линии, к ранее посещённому месту. Это, скорее всего, предыдущий слой, но карта может становиться достаточно сложной, когда игроки возвращаются назад и находят дороги, соединяющие разрозненные места.

Они снова могут остаться здесь, двигаться назад или двигаться вглубь: в место, где они уже были или в новое (набросайте его).

Движение вглубь и движение назад занимает один ход: игроки ищут проходы и т.п.

Библиотека смещается и перестраивает себя. Пока игроки не проверят, следующее место существует в состоянии квантовой неопределённости. Таким образом, нет нужды набрасывать места заранее.

Каждый раз, как игроки посещают Стигийскую библиотеку, генерируйте новое начальное место с нуля.

Бег напролом

Обычная исследовательская процедура движения вглубь подразумевает, что ПИ передвигаются осторожно: рисуют карту, делают заметки об ориентирах, идут по дорожкам и так далее, но следовать ей необязательно.
Возможно, ПИ убегают из боя. Возможно, они гонятся за кем-то на всех парах. Возможно, у них нет освещения, и они движутся во тьме вслепую. Возможно, они просто идиоты.

Их бег приводит их на к4-1 слоёв вглубь вместо одного. Они теряют счёт тому, как глубоко находятся.
Если при определении того, как глубоко они убежали, игроки выбросят максимум, увеличьте размер кости на один шаг (с к4-1 до к6-1) и бросьте опять, добавив к старому результату. Если и этот бросок максимален, увеличьте размер кости снова (до к8, к10, к10, а потом к20).
С каждой дополнительной костью что-то происходит: возможно, они спотыкаются, или что-то на них падает, или они натыкаются на что-то острое. Вне зависимости от конкретного события, они теряют 1 хит-пойнт из-за незначительного инцидента.
Если группа ищет информацию, бег напролом сбрасывает их прогресс. Начните заново со значения, равного наибольшему интеллекту в группе.

Как только вы определили, насколько глубже они забрались, набросайте новое место на соответствующей глубине.
Не соединяйте новое место с тем, откуда они пришли (не проводите линию между ними на карте). ПИ не знают дороги назад, туда, откуда они пришли. Вместо этого они должны продолжать путь.
Результаты в таблице событий, скорее всего, соединят их новое место с ранее исследованными зонами, но до тех пор они застряли.

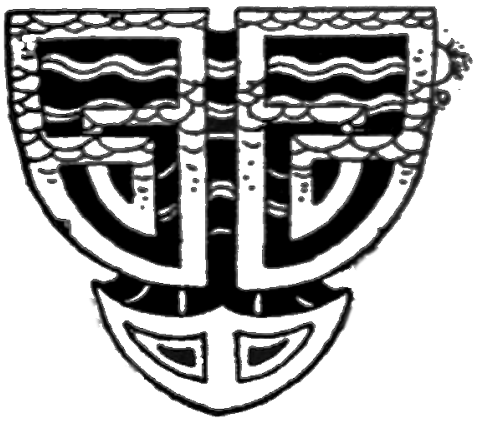
События

Когда ПИ активно взаимодействуют с местом - исследуют его, продвигаются сквозь него или разбираются с его содержимым, бросайте к20 на каждый прошедший ход для определения событий.
Если они не исследуют и не обращают на место внимания, вместо к20 бросайте к12.

Лагерь

Находясь в месте, игроки могут обустроиться и отдохнуть, особенно если там есть мебель. По сути, они устраивают лагерь, хотя, наверное, им не нужны палатки и тому подобное. Вещи случаются согласно их циклу сна и бодрствования, а не ходам исследования.

Один цикл длится примерно 12 часов: полный "день" активности и полная "ночь" сна. ПИ могут потратить один цикл на разбивку лагеря, сон, создание инструментов, приготовление еды и так далее. При разбивке лагеря делайте бросок на события (с к12) каждый цикл, а не каждый ход.



Между местами

Места - это просто различные достопримечательности. Между ними Библиотека расползается множеством этажей, сетью коридоров, лестниц и заставленных книгами комнат. Ничего интересного: если бы оно было интересным, это было бы место.
Путешествие из одного места в другое происходит быстро. Оно занимает примерно ход (десять минут). Двери в Библиотеке обычно не заперты, не имеется и других препятствий для исследования, если это не указано для конкретного места.
Вы можете перемещаться между местами, пробив потолок.

Жизнь в Библиотеке

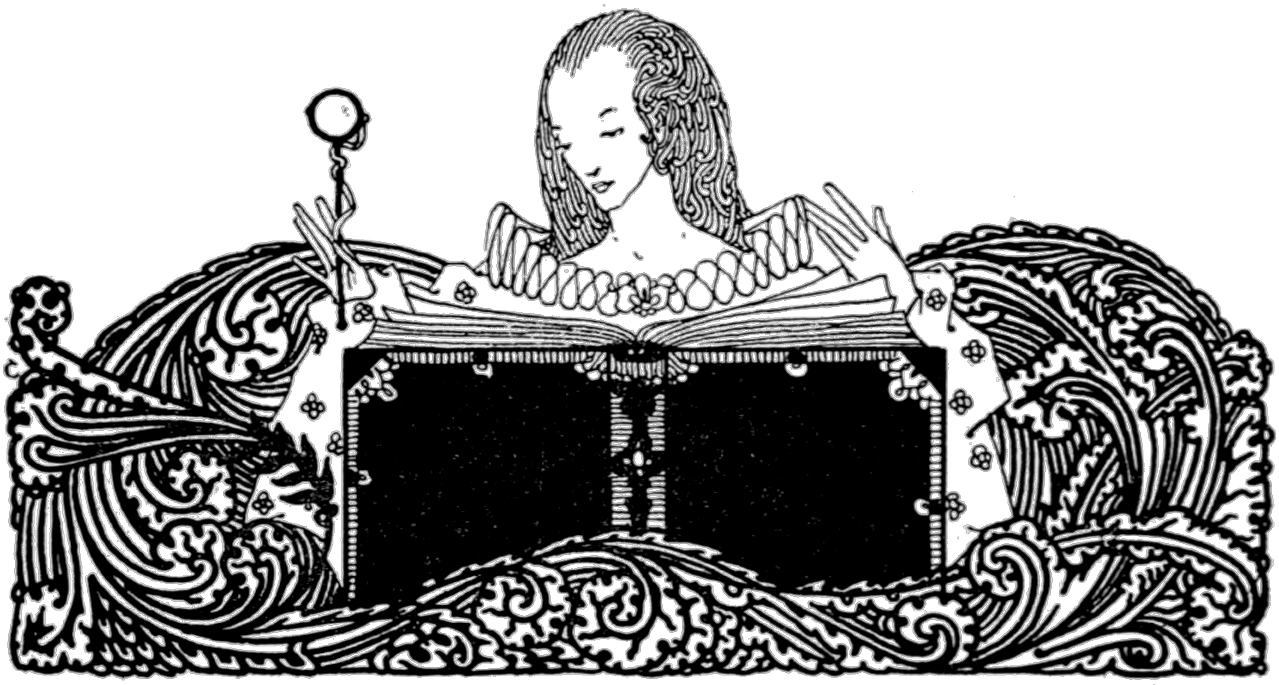
Библиотека - полностью закрытое помещение. В ней нет окон и каких-либо следов теоретического «снаружи». Некоторые места освещаются каминами, свечами или мягким светом газовых ламп, но большая их часть погружена во тьму, как и пространство между ними. Исследователи должны принести освещение с собой.
Если иное не указано, вы можете считать, что пол сделан из деревянных досок, а потолок покрыт штукатуркой. Если не сказано иное, стены каждого места покрыты книжными полками.

В некоторым местах появляются еда и напитки, если оставить их без присмотра. Предположительно, их заменяют Библиотекари, однако откуда они сами пополняют припасы неизвестно.
Всё окружающее невероятно горюче. Вся эта сухая бумага вспыхнет факелом.

Магия в Библиотеке

Экстрапланарные путешествия в Библиотеке не действуют. Телепортация не может вынести вас за пределы Библиотеки. Единственный способ попасть внутрь или наружу - это дверь из настоящих библиотек.
Заклинания нахождения пути и похожие прорицания работают, но лишь временно. Расположение меняется, и проложенный вчера точный маршрут сегодня будет недействителен.

Если вы умрёте в Библиотеке, ваша душа останется блуждать посреди стопок книг, вместо того, чтобы отправиться дальше. Очень скоро её поймают и каталогизируют белые библиотекари. Чтобы воскресить из мёртвых того, кто здесь умер, вам придётся найти, куда библиотекари положили его душу.



Поиск определённых книг

Самой очевидной причиной исследовать Библиотеку является поиск информации. Вы можете предположить, что ответ на любой вопрос, который может заинтересовать ПИ, находится где-то в Библиотеке. Точно так же, как отдельная книга, текст и тому подобное.

Когда ПИ входят в Библиотеку, они могут заявить, что ищут какую-то конкретную информацию. Для отслеживания прогресса игроков к нахождению этой информации используйте следующий способ.

Дайте группе в целом значение *прогресса*, которое показывает, насколько они близки к нахождению искомого. Это значение включает в себя все относящиеся к делу факторы: перекрёстные ссылки из других текстов, следование за слухами, предположения о планировке полок и тому подобное. Любой фактор, который может приблизить или отдалить группу от цели, заключён в этом значении.

В начале значение прогресса равно наибольшему интеллекту в группе. Различные события, встречи и места будут уменьшать или увеличивать это значение.

Ведущий должен оценить, насколько сложно найти искомую игроками информацию.

- Для базовой информации, которую можно найти в большинстве хороших библиотек реального мира, цель равна 20.
- Для слегка специализированной информации, для которой вам понадобился бы эксперт или определённая коллекция, цель равна 25.
- Для малоизвестной информации, которая может быть известна только нескольким мудрецам и ревностно охраняться, цель равна 30.
- Для информации, которая была полностью забыта в реальном мире, цель равна 35.
- Для информации, которая никогда не была известна в реальном мире, цель равна 40.

Персонажи найдут то, что ищут, как только будут одновременно выполнены два условия:

1. Значение их прогресса равно или превышает целевое значение искомой информации.
2. Глубина, на которой они находятся, равна или превышает целевое значение минус 20. (Т.е. если целевое значение информации равно 25, они должны находиться на глубине 5 или глубже).

Для отдельных мест, событий и встреч будет указано увеличить или уменьшить значение прогресса группы. Однако вы можете свободно изменять это значение на лету, в зависимости от событий, которые для этого подходят, но в которых не упоминается прогресс. Простое правило:

Увеличьте прогресс на 1, если:

- Группа говорит с кем-то, обладающим знаниями по исследуемой ими теме.
- Группа получает точное представление о планировке библиотеки.
- Группа находит книги, относящиеся к исследуемой ими теме.

Уменьшите прогресс на 1, если:

- Группа получает вводящую в заблуждение информацию.
- Группа сбивается с пути.

Библиотекари и Великий авернийский расчёт

Библиотека населена собственным необычным народом хранителей, известным как Библиотекари. Эти миниатюрные существа, закутанные в скрывающие фигуру одеяния, редко говорят или взаимодействуют с посетителями, постоянно торопясь по своим делам.

Возможно, Библиотека сама их создала; в конце концов, в каждой библиотеке должны быть библиотекари. Они ухаживают за её конструкциями, почти как за садами, а также преследуют более тайные цели.

Библиотекари разделены на 5 орденов: красные, жёлтые, чёрные, белые и серые, которые различаются по цвету их одеяний.

Красные библиотекари следят за обслуживанием физических элементов библиотеки: чтобы полки не ломались, библиотечные коридоры не загорались, а потолок оставался наверху.

Жёлтые библиотекари ухаживают за самими книгами, по необходимости ремонтируя и восстанавливая их.

Чёрным библиотекарям поручены библиотечные двери. Хотя это включает в себя двери в самой библиотеке, более важно, что это касается дверей в реальный мир. Они поддерживают двери открытыми (или, по крайней мере, открываемыми) со своей стороны, и создают дополнительные двери в реальный мир, когда накапливается достаточно знания.

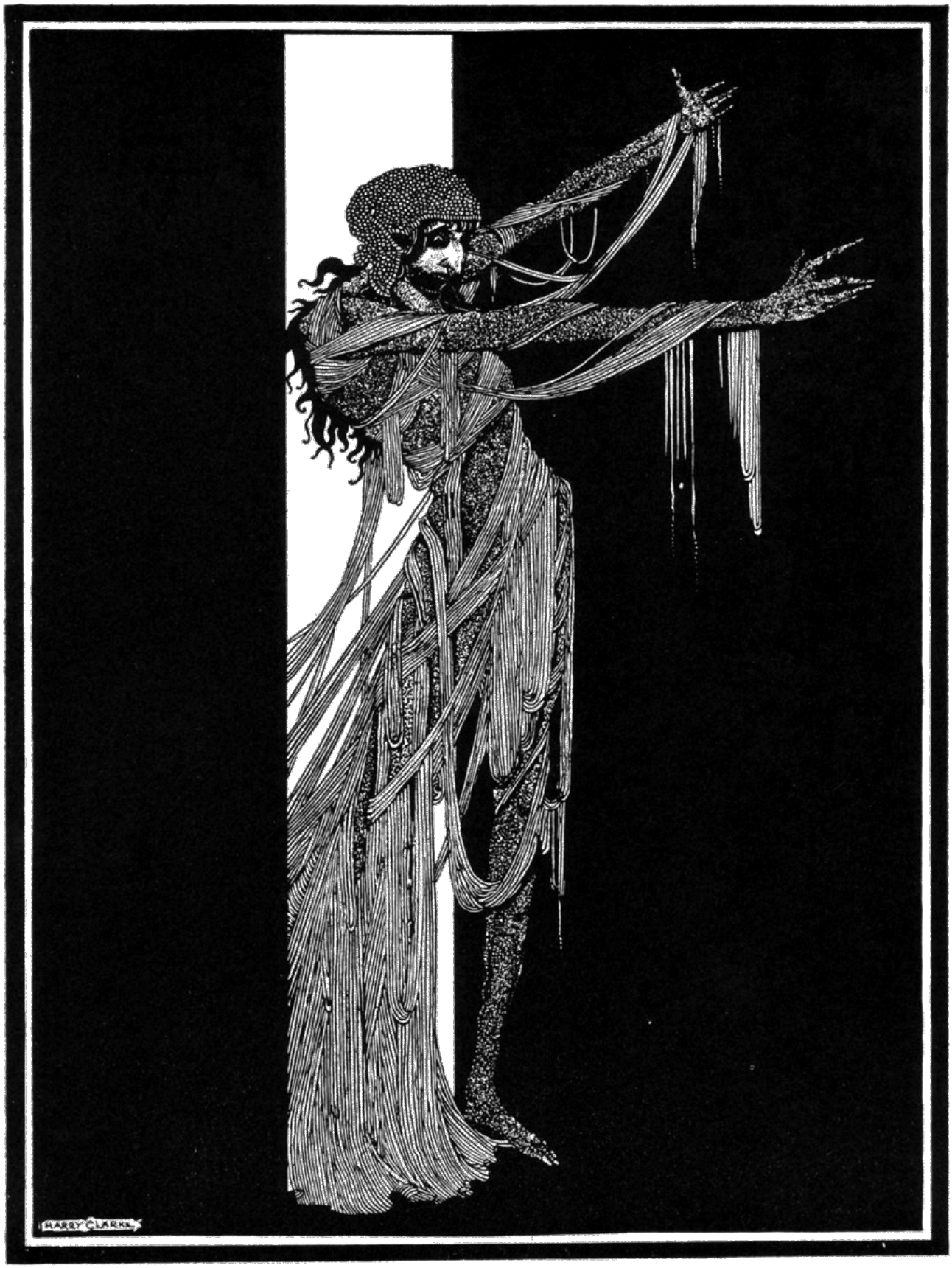
Белые библиотекари занимаются попавшими в ловушку душами. Библиотека привлекает посетителей, и в ней хватает опасностей. Белые библиотекари собирают и организовывают эти души, расставляя их на полки как совершенно обычные книги. Эти души, сжатые в простую форму, с которой легко управиться, становятся фантомами.

Наконец, серые библиотекари следят за тем, чтобы Великий авернийский расчёт не прерывался, обслуживая вычислительные машины, фантомные базы данных и сам Шеольский компьютер.

Фантомы - это форма низшей, нематериальной нежити. Это души умерших, очищенные от человечности и эмоций. Всё, что осталось - это память и информация, сжатая в маслянистом облачке, которое висит в воздухе как дым от погашенной свечи. У большинства фантомов практически нет сил для мыслей или действий, по сути их едва ли можно считать существами. Белые библиотекари хранят их в бутылках и перекачивают по стеклянным трубам.

Великий авернийский расчёт - общая цель библиотекарей всех орденов, хотя напрямую с ним взаимодействуют лишь серые библиотекари. Сложно сказать, что такое на самом деле этот расчёт; его масштаб столь велик и сложен, что любые попытки разгадать его назначение выдают невразумительно неполные результаты.

Всё, что известно, по крайней мере библиотекарям и тем, кто их изучает, что однажды расчёт раскроет какую-то великую истину о Вселенной в целом. В нём замешаны вопросы души, письменности, энтропии и информации. Расчёт далёк от завершения, но каждый день огромные обрабатывающие информацию машины Библиотеки - по которым, подобно муравьям в стеклянном лабиринте, торопятся библиотекари - исследуют и оформляют всё больше отдельных деталей, и за прошедшие столетия картина полного ответа прояснилась.



Часть 2: Таблицы

Места
(бросьте к20 + глубина)

1) Вестибюль (стр. 18)
2) Каталог содержимого(стр. 18)
3) Стол справок (стр. 18)
4) Читальный зал (стр. 18)
5) Скованная кафедра (стр. 18)
6) Выставочная витрина (стр. 19)
7) Резервуары с чернилами (стр. 19)
8) Галерея карт (стр. 19)
9) Бойлерная (стр. 20)
10) Аудитория (стр. 20)
11) Коллекция скелетов (стр. 20)
12) Часовня (стр. 21)
13) Чайная комната (стр. 21)
14) Скульптуры (стр. 21)
15) Чучела животных (стр. 21)
16) Мавзолей (стр. 22)
17) Хранилище ценностей (стр. 22)
18) Планетарий (стр. 23)
19) Вычислительная машина (стр. 24)
20) Фантомные хранилища данных (стр. 25)
21) Паучий люк (стр. 25)
22) Печатающая машина(стр. 26)
23) Склеп (стр. 26)
24) Сифон фантомов (стр. 26)
25) Паровые вентили (стр. 27)
26) Бумажный улей (стр. 27)
27) Топка (стр. 28)
28) Загон (стр. 28)
29) Насосы фантомов (стр. 28)
30) Врата ада (стр. 29)
31) Мозги в банках (стр. 30)
32) Анатомический театр (стр. 31)
33) Хранилище мумий (стр. 31)
34) Шеольский компьютер(стр. 32)
35 и больше) Переброс (к20+к12+2)

Подробности
(бросьте к20 + глубина)

1) Пусто (стр. 34)
2) Куча сокровищ (стр. 34)
3) Заметки (стр. 34)
4) Восточный ковёр (стр. 35)
5) Свечи (стр. 35)
6) Паутина (стр. 35)
7) Камин (стр. 35)
8) Фонарь (стр. 35)
9) Газовые лампы (стр. 35)
10) Стеклянные трубы (стр. 35)
11) Лестница (стр. 35)
12) Подсвечники (стр. 36)
13) Подъёмная решётка (стр. 36)
14) Свитки (стр. 36)
15) Погребальные урны (стр. 36)
16) Вращающиеся шестерни (стр. 36)
17) Хранилище (стр. 37)
18) Прикованные книги (стр. 37)
19) Слишком маленькое (стр. 37)
20) Фосфоресцирующие лампы (стр. 37)
21) Стопки бумаг (стр. 37)
22) Низкая гравитация (стр. 38)
23) Безмолвное (стр. 38)
24) Письма (стр. 39)
25) Призрачное освещение (стр. 39)
26) Слишком большое (стр. 39)
27) С привидениями (стр. 40)
28) Дымящееся (стр. 41)
29) Призрачные трубы (стр. 41)
30) Недрёманное (стр. 41)
31) Патологоанатомическое (стр. 41)
32) Застывшее во времени (стр. 41)
33) Полуосязаемое (стр. 42)
34) Дверь наружу (стр. 42)
35 и больше) Запутанные проходы (стр. 42)

Случайные события (бросьте к20 или к12)

1. Появляется что-то недружелюбное. Сделайте бросок на встречу.
2. Появляется что-то просто любопытствующее. Сделайте бросок на встречу.
3. Что-по потревожено во время еды или чтения. Сделайте бросок на встречу.
4. В этом месте вспыхнула драка или спор. Сделайте два броска на встречи, они уже сражаются друг с другом, до того, как персонажи игроков вмешиваются.
5. Нарушена чья-то территория, и хозяин защищает своё логово, офис и т.п. Сделайте бросок на встречу. Если получается больше одного существа, удвойте их количество.
6. Появляется что-то тяжело раненое, совершенно потерявшееся или находящееся в каком-то ещё невыгодном положении. Сделайте бросок на встречу.
7. Что-то возвращается домой и с удивлением обнаруживает там персонажей игроков. Сделайте бросок на встречу.
8. Внезапный порыв ветра задувает все открытые источники огня - свечи, факелы и т.п.
9. Персонажи игроков дезориентированы и потерялись. Уменьшите их прогресс на 1.
10. Из-под половиц слышится зловещее тиканье. Пока ничего не происходит. В следующий раз, когда совершается бросок на события для этого места, сделайте броски для двух событий.
11. Найдены отпечатки ног, мусор, исследовательские заметки и другие следы чьего-то присутствия. Сделайте бросок на встречу, чтобы определить, кто их оставил. Это будет следующей встречей в этом месте.
12. Найден чей-то пустой дом или офис. Сделайте бросок на сокровище и необычную книгу, которые там лежат, и на встречу, чтобы определить, кто там живёт. Его сейчас нет дома. Следующий раз, когда вам нужно будет бросить на встречу в этом месте, вместо броска вы встретите хозяина этого дома, возвращающегося обратно.
13. Под половицами найдены спрятанные сокровища! Сделайте бросок на сокровища, чтобы определить их содержимое.
14. В комоде найдено спрятанное сокровище! Сделайте бросок, чтобы определить его состав.
15. На одной из полок найдена необычная книга. Сделайте бросок, чтобы определить, что это за книга.
16. Найдена подборка подробных заметок о планировке библиотеки, оставленная прошлыми исследователями! Увеличьте прогресс группы на к4.
17. Книжная полка скользит в сторону, открывая потайной проход! Он ведёт в какое-то другое место на карте: проведите черту к ранее исследованному месту, в идеале на один уровень выше текущего.
18. Найдена зловещая запертая дверь. Если её открыть (отмычкой, силой и т.п.), она приведёт в место на к6+1 уровней ниже.
19. За одной из полок найдена спиральная лестница! Она ведёт в место, через которые персонажи вошли в Библиотеку.
20. Книжные полки переставляются за спинами группы, отрезая им путь назад! Сотрите один из выходов.

Встречи для посетителей

(бросьте к20 + глубина)

1. Чёрный библиотекарь (стр. 44)
2. К6 посетителей (стр. 46)
3. Огромный книжный червь (стр. 46)
4. К4 красных библиотекарей (стр. 44)
5. Ржавая моль (стр. 46)
6. Пыльный элементаль (стр. 46)
7. Лампоносец (стр. 47)
8. Скелетная бригада (к6 скелетов) (стр.47)
9. 2к6 бумажных пчёл (стр. 48)
10. Голем-оригами (стр. 48)
11. К6 жёлтых библиотекарей (стр. 44)
12. К4 пауков-людоедов (стр. 48)
13. К4 исследователей (стр. 49)
14. К6 обсидиановых мартышек (стр. 50)
15. Брандашмыг (стр. 50)
16. Стая К6+1 оживших книг (стр. 51)
17. Потерянная душа (стр. 50)
18. К6 чёрных библиотекарей (стр. 44)
19. Чернильный элементаль и к4 кляксы (стр. 52)
20. Ожившее заклинание (стр. 54)
21. К6 красных и к6 жёлтых библиотекарей (стр. 44)
22. Нейрофаг (стр. 55)
23. Голодная книга (стр. 55)
24. 2к6 лампоносцев (стр. 47)
25. Лич-архивариус (стр. 56)
26. Сбежавшая выдумка (стр. 58)
27. Скопление к6 фантомов (стр. 45)
28. К6 белых библиотекарей (стр. 44)
29. 2к6 ползучих существ (стр. 59)
30. 2к6 образованных грызунов (стр. 59)
31. Глаз-часовой (стр. 61)
32. К6 серых библиотекарей (стр. 44)
33. Чёрная слизь (стр. 61)
34. Концептуальный колодец (стр. 62)
35. 35 и больше. Бросьте снова, к20+к10+к6-2, не добавляя глубину

Встречи для непрошеных гостей

(бросьте к20 + глубина)

36. Чёрный библиотекарь (стр. 44)
37. К6+6 зубостражей (стр. 53)
38. Огромный книжный червь (стр. 46)
39. К4 красных библиотекарей (стр. 44)
40. Ржавая моль (стр. 46)
41. Пыльный элементаль (стр. 46)
42. Лампоносец (стр. 47)
43. К4 разъяренных книг (стр. 47)
44. 2к6 бумажных пчёл (стр. 48)
45. Тень-хранитель (стр. 48)
46. К6 жёлтых библиотекарей (стр. 44)
47. К4 пауков-людоедов (стр. 48)
48. Фантом (стр. 45)
49. К6 парящих мозга (стр. 49)
50. Брандашмыг (стр. 50)
51. Стая к6+1 оживших книг (стр. 51)
52. Потерянная душа (стр. 51)
53. К6 чёрных библиотекарей (стр. 44)
54. Череп-страж и 2к6 зубостражей (стр. 53)
55. Ожившее заклинание (стр. 51)
56. К6 красных и к6 жёлтых библиотекарей (стр. 44)
57. Нейрофаг (стр. 55)
58. Голодная книга (стр. 55)
59. 2к6 парящих мозга (стр. 49)
60. Адский торговец (стр. 57)
61. Сбежавшая выдумка (стр. 58)
62. Скопление к6 фантомов (стр. 45)
63. К6 белых библиотекарей (стр. 44)
64. 2к6 ползучих существ (стр. 59)
65. Патрулирующий призрак (стр. 60)
66. Глаз-часовой (стр. 61)
67. К6 серых библиотекарей (стр. 44)
68. Чёрная слизь (стр. 61)
69. Концептуальный колодец (стр. 62)

35 и больше. Бросьте снова, к20+к10+к6-2, не добавляя глубину

Изначально используйте колонку "посетители". Переключитесь на колонку "непрошеные гости", когда персонажи игроков достаточно разозлят библиотекарей для враждебной реакции.

Часть 3: Места

Вестибюль

Небольшая освещённая свечами комната, отделанная красным деревом с бронзой. Мебель для сидения и знак "Ждите здесь". Стол для сотрудников Библиотеки, направленный к реальному миру. Вероятность 50%, что за столом сидит чёрный библиотекарь (стр. 44).
На столе - звонок для привлечения к себе внимания. Каждый раз, когда персонажи его используют, делайте бросок на встречу, чтобы определить, чьё внимание он привлёк.

Каталог содержимого

Прикованная к подставке огромная книга со страницами размером с человеческий торс, в обложке из чёрной кожи.
В каталоге перечислено, какие книги хранятся неподалёку и где именно. Следовать инструкциям и указаниям непросто; персонажи могут получить представление о том, что находится в окрестностях, но находить конкретные вещи будет затруднительно.
Изучение каталога в течение хода позволяет получить одно из следующих преимуществ:

- Увеличить прогресс группы на 5. Это преимущество может быть получено только один раз для каждой искомой информации.
- Выберите броском случайную необычную книгу (стр. 65). В следующий раз, когда группа найдёт необычную книгу, рядом с ней будет эта книга. Когда бросок укажет на одну и ту же необычную книгу повторно, это будет означать, что больше ничего найти в каталоге нельзя.

Стол справок

Небольшой стол в нише в стене, заваленный бумагами. Ещё больше бумаг на полках позади стола. Освещён керосиновой лампой. Для персонажей бумаги по большей части бесполезны. В них описываются вещи вроде припасов для библиотеки, графиков работы библиотекарей и тому подобного. Однако здесь достаточно полезных данных, чтобы помочь в поиске конкретной информации. Каждый ход, который группа проводит, копаясь в записях, увеличивает её прогресс на 1, максимум три раза.

Вероятность 75%, что за столом сидит жёлтый библиотекарь (стр. 44). Библиотекарь искренне готов помочь.

Читальный зал

Комфортабельная комната с богато обитыми кушетками и элегантными кофейными столиками. Сигарный дым и записные книжки. 50% встреч будут с посетителями, исследователями и личами-архивистами.

Скованная кафедра

Богато украшенная кафедра на небольшой платформе. На ней лежит большая книга... Каждый угол книжной обложки прикован к кафедре, а сама кафедра привинчена к полу. Когда никто на неё не смотрит, она издаёт негромкий скрип или мягкое потрескивание, как будто пытаясь освободиться от пут.
Выберите броском случайную необычную книгу (стр. 65), чтобы определить, что на кафедре.
Однако, эта версия опасна. Попытка её читать приводит к порезам от бумаги, когда страницы неудобно изгибаются под вашими пальцами, нанося 1 очко урона каждый ход, потраченный на чтение. Если освободить два угла книги (возможно, чтобы забрать её), она оживёт и вырвется из пут.
Разъярённая книга: *3 ХД, 12 ХП, удар (+0, к6 и высасывание интеллекта), спасброски как у воина 3. Может левитировать. Неуязвима к ядам, холоду, ударам в спину и прочим вещам, для которых жертва должна быть живой. Двойные повреждения от огня.*
Каждый успешный удар книги перманентно уменьшает интеллект жертвы на 1; при этом книга прибавляет себе одну главу и полдюйма толщины.

Выставочная витрина

Стеклянный ящик для демонстрации ценных или интересных экспонатов. Бросьте к20, чтобы определить, что это:

1. Приколотые к карточке бабочки.
2. Кожа змеи.
3. Различные части тела мёртвого святого - зубы, кости пальцев, волосы. Достаточно, чтобы собрать святого целиком.
4. Экзотические шляпы.
5. Засушенные цветы.
6. Глубоководная рыба, кальмар, медуза и черви, всё это в банках со слегка желтоватым консервантом.
7. Приколотые к карточкам пауки с заключённой в стеклянные блоки паутиной.
8. Интересные ботинки.
9. Хирургические инструменты разных времён.
10. Древняя глиняная и стеклянная посуда.
11. Стеклянные глаза.
12. Свечи и лампы.
13. Древние монеты.
14. Перстни различных благородных домов, некоторые из них - из экзотических стран или далёкого прошлого.
15. Великолепные маски.
16. Принадлежности для принятия наркотиков.
17. Искусственные конечности.
18. Сосуды с кровью животных.
19. Образцы странных камней и минералов.
20. Экзотические травы и специи.

Всё, что представлено на витрине - очень старое, очень редкое или из очень далёких земель, возможно всё сразу. Как следствие, если забрать содержимое и продать его коллекционеру в реальном мире, оно будет стоить как минимум 100 монет, умноженных на глубину нахождения витрины.

Резервуары с чернилами

Большие открытые сверху латунные резервуары с чернилами, которые неспешно помешивают свисающие с потолка венчики. Всего пять резервуаров, с чёрными, красными, зелёными, синими и инфернальными чернилами.
Сбоку на каждом резервуаре есть подписанный кран, позволяющий наполнить чернильницу или бутылку.

- Чёрные чернила совершенно обычные.
- Красные жгутся, если их коснуться: если ими написать что-нибудь на плоти, надпись будет выглядеть как родимое пятно или шрам.
- Зелёные чернила навсегда остаются на всём, чего касаются, их невозможно отмыть.
- Синие чернила невидимы днём.
- Инфернальными чернилами можно писать адские договоры. Любой договор, написанный этими чернилами, поддерживается магией. Все подписавшие договор инстинктивно знают, если кто-то из них его нарушит, как только это произойдёт.

1 из 6 встреч здесь всегда будет с чернильным элементалем, сочащимся из резервуаров (стр. 52)

Галерея карт

На стенах висят вставленные в картинные рамки карты. На некоторых изображены знакомые места. На других - более экзотические, такие как Воивода, Ленг, Инн или Лапута. Вероятность 1 из 6, что на одной из карт будет изображена какая-то конкретная экзотическая страна, которую персонажи хотят посетить или посещали в прошлом.
Если персонажи ищут информацию о экзотическом месте, то осмотр галереи карт за ход даст им подсказки: они увеличивают свой прогресс на 2.

Бойлерная

Лишённая книг комната. У одной из стен расположена чугунная печь, над которой кипит вода в баке. Толстые трубы разносят пар по Библиотеке.

Если бойлер сломать (для чего потребуется искусная диверсия или 20 единиц урона за раз), он лопнет и взорвётся, нанеся 4к6 повреждений всем в комнате.

Паровые вентили на бойлере или змеящихся из него трубах могут быть повреждены или открыты: поток пара из них наносит к6 урона. Повреждение паровых труб приведёт к такому же результату.

Успешный спасбросок против дыхания ополовинивает полученный урон.

Аудитория

Большая, лишённая книжных полок полукруглая комната. В центре её плоской стороны расположена небольшая сцена со столом и большой классной доской позади него. Вокруг сцены полукругом стоят ряды скамеек. Каждый следующий выше предыдущего.

Коллекция скелетов

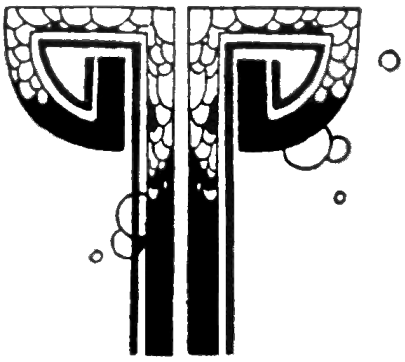
Дюжина скелетов в стеклянных шкафах, расставленных вокруг. Удерживаются на месте проволокой. Аккуратно подписаны.

Бросьте к10, чтобы определить, чьи это скелеты.

1. Младенцы
2. Дети
3. Взрослые люди
4. Мутировавшие люди
5. Птицы
6. Змеи
7. Давно вымершие чудовища
8. Рыба
9. Гиганты
10. Обезьяны

Часовня

Длинная комната, вероятно посвящённая религиозному поклонению. Высокий сводчатый потолок, поддерживаемый колоннами. Ряды скамеек, а перед ними - кафедра перед алтарём.
На кафедре расположен небольшой аналой с лежащей на нём необычной книгой - определите броском, какой именно (стр. 65)
Алтарь простой, с соответствующими распространённой вере атрибутами - возможно, распятием и свечами, возможно, чашей и жертвенным ножом, в зависимости от региона.
Под алтарём хранится несколько побрякушек; сделайте бросок на сокровища (стр. 67).



Чайная комната

Маленькая, хорошо обставленная комната. Удобные стулья, низкие столики. Уютно.
У одной из стен стоят столы с едой и напитками, фарфоровой посудой и столовыми приборами. Трижды бросьте к10, чтобы определить ассортимент:

1. Булочки, джем и сливки.
2. Пирожные.
3. Сэндвичи.
4. Портвейн и херес.
5. Сыр и бисквиты.
6. Чай.
7. Коктейли.
8. Кофе.
9. Жареный завтрак.
10. Выпечка - круассаны и т.п.

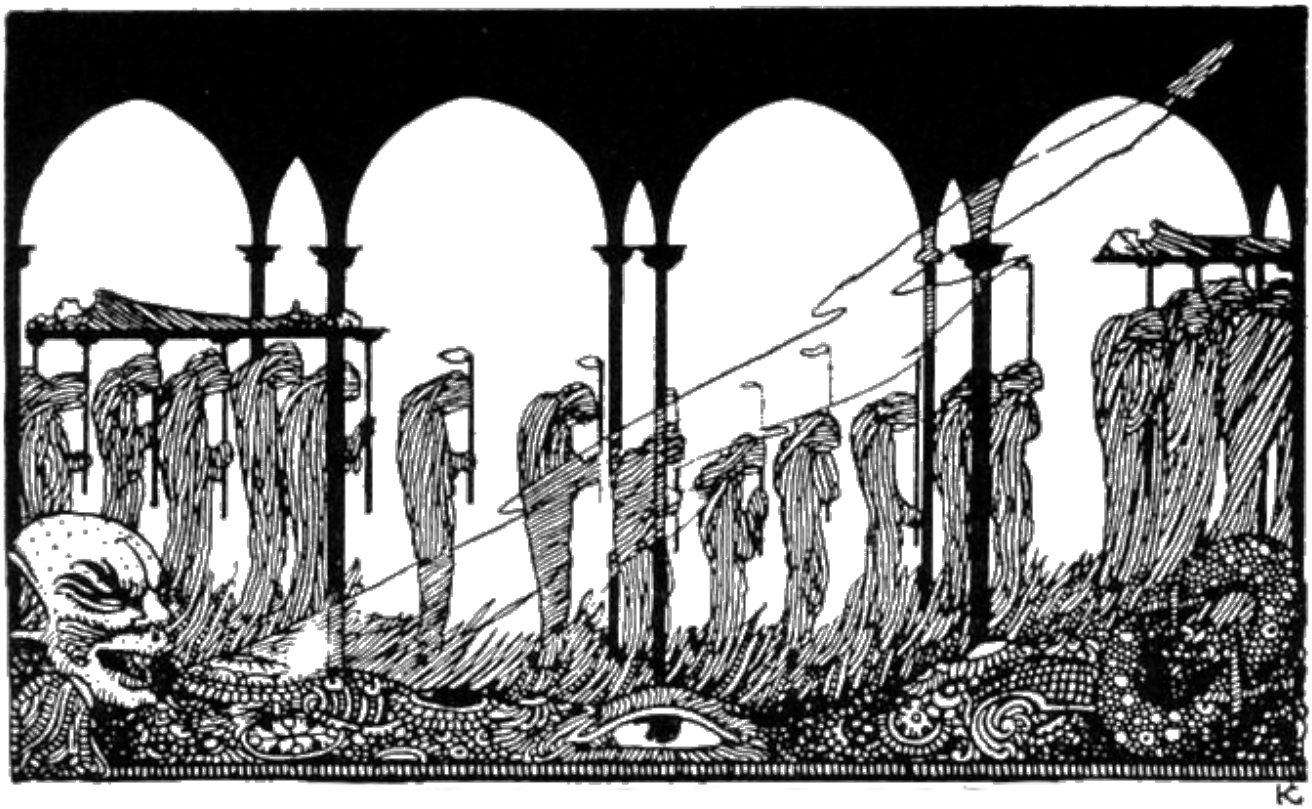
Каждый раз, когда группа посещает комнату, делайте броски на ассортимент еды заново. Красные библиотекари периодически пополняют здешние запасы.

Скульптуры

Длинная галерея, заполненная дюжиной статуй на пьедесталах. Каждая - в натуральную величину. Большинство полулежит, сидит или находится в другой расслабленной позе. Каждая стоит 300 серебра, умножить на глубину комнаты; поскольку все они в натуральную величину, вытащить их будет непросто.
Если группа ищет конкретного человека, есть 50% вероятность, что одна из статуй будет изображать его.
Все принесённые сюда трупы в течение хода медленно превратятся в статуи. Те, кто спит или без сознания, также превратятся в статуи после ночного цикла сна.
У всех статуй на пьедестале присутствует бронзовая табличка, описывающая персону. Если группа разыскивает информацию об исторической фигуре, есть 50% вероятность, что здесь есть изображающая её статуя - в этом случае прогресс группы увеличивается на 1.

Чучела животных

Галерея, наполненная чучелами животных, к каждому из которых прилагается подробная информация. Все животные чем-то интересны: редкие, иностранные, вымершие, мифические.
Если группа ищет информацию о каком-то конкретном типе животных или мифических зверей, есть 50% вероятность, что его чучело находится здесь. В этом случае увеличьте значение прогресса на 1.



Мавзолей

Большой каменный саркофаг рядом с книжными полками. Прямоугольный каменный блок, украшенный вырезанными флейтами и свитками в стиле рококо. Крышку, на которой присутствует надпись, можно поднять.
Внутри обнаружится скелет; также дважды сделайте бросок на сокровища (стр. 67), чтобы определить, с чем его похоронили.

Хранилище ценностей

За закрытой и запертой дверью хранятся материальные ценности Библиотеки. Чтобы проникнуть внутрь, придётся вскрыть замок или выбить дверь.
Внутри, в промаркированных ящиках хранятся всевозможные ценности.
Дважды сделайте бросок на сокровища (стр. 67) чтобы определить интересные предметы, присутствующие здесь. Кроме того, тут присутствуют редкие материалы - красители, шёлк, полудрагоценные камни и т.п. - общей стоимостью 100 серебра умножить на глубину комнаты.

Наконец, трижды бросьте к20, чтобы определить, какие здесь хранятся обычные материалы:

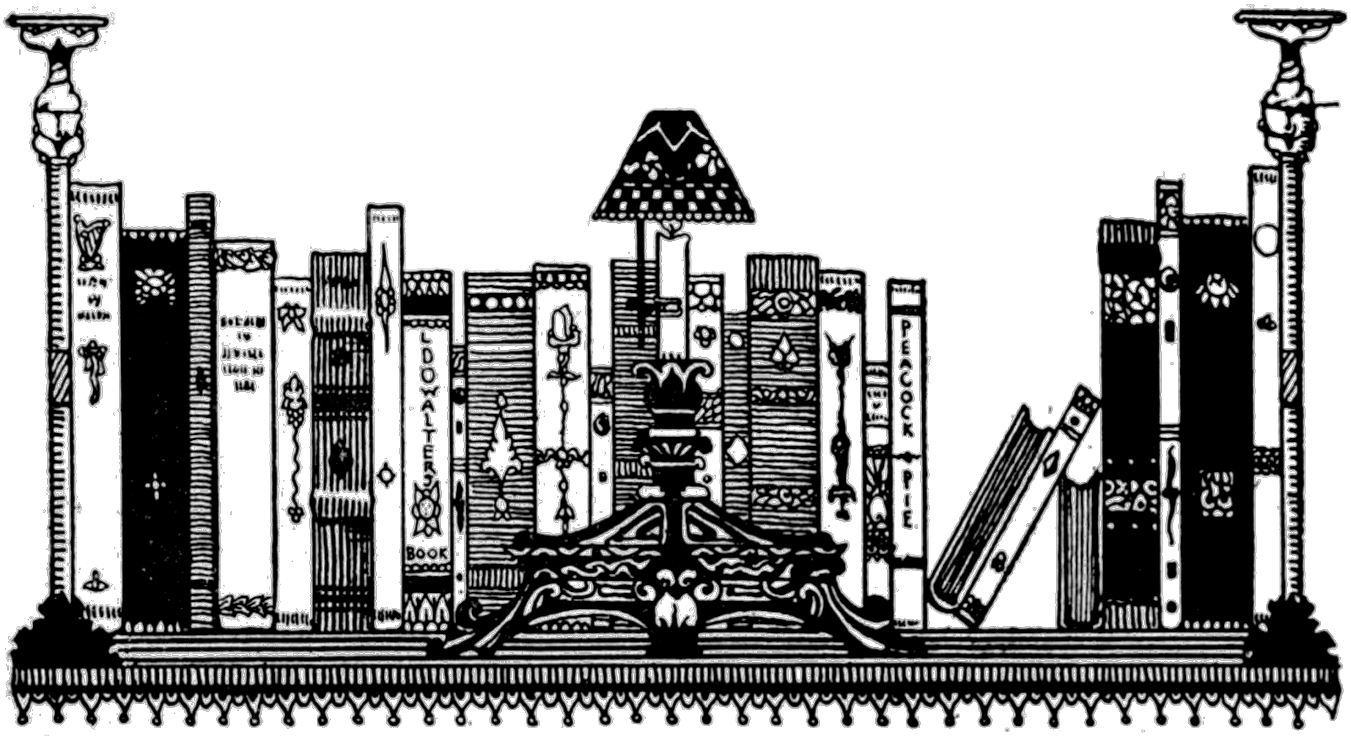
1. Пачки чистой бумаги.
2. Принадлежности уборщиков.
3. Сургуч.
4. Неиспользуемая мебель.
5. Деревообрабатывающие инструменты.
6. Пустые стеклянные сферы и бутылки.
7. Свечи.
8. Древесные опилки.
9. Лестницы.
10. Краска и кисти.
11. Монашеские одеяния Библиотекарей с капюшонами.
12. Бочки, наполненные человеческими зубами.
13. Крашенная кожа.
14. Соль.
15. Стеклянные трубки.
16. Пишущие ручки и другие принадлежности.
17. Инструменты для работы по металлу.
18. Требующие ремонта книги.
19. Требующие замены книги.
20. Баки со льдом.

Планетарий

Высокий куполообразный потолок, на который лампами проектируются точки света, напоминающие созвездия.
В центре комнаты расположена большая механическая модель солнечной системы. В центре горит лампа, а длинные рычаги поддерживают модели планет, лун и комет на месте. Всё это медленно поворачивается со щелчками и скрипом.
Планетарий движется так, чтобы точно отображать позиции небесных тел в реальном мире снаружи. Однако, его можно вручную переставить на прошлые или будущие положения небесных тел.
Книжные полки возле пола содержат информацию об астрономии и астрологии.

Те, кто пользуются планетарием, чтобы создать астрологический гороскоп для субъекта, о котором они ищут информацию, добавляют к своему прогрессу к6. Более того, если они выбросят на к20 значение меньше своего интеллекта, то могут задать один вопрос с ответом "да-нет" о субъекте гороскопа, и получить правдивый ответ.

Смена положения планетария вызывает искажение потока времени. Состояние присутствующих устанавливается в соответствии с показываемым планетарием временем. Если установить его в точку в прошлом, то последствия следующих за этой точкой событий для присутствующих отменяются - исчезают раны, проклятья не накладываются, лечение не происходит и т.д.
Точно так же, если установить планетарий в будущее, то лечение, старение, болезни и т.п., которые могут произойти со временем, происходят немедленно.
Планетарий можно устанавливать вперёд и назад во времени с шагом в один раунд, ход, день, неделю, месяц, год или столетие.
Поток времени в остальном мире не затрагивается: вперёд и назад во времени прыгает только группа персонажей.



Вычислительная машина

Полки уступают место огромной машине, сделанной из часовых механизмов и паровых насосов. Эта невероятно сложная машина шипит, скрипит, щёлкает и поворачивается.

По центру вычислительной машины расположен терминал. Плитки с буквами а-я, цифрами 0-9 и знаками препинания, которые можно нажимать.

Над плитками есть слот, из которого торчит длинная бумажная лента, сворачивающаяся в кучу на полу, подобно ленте телеграфа. Механическая ручка пишет на ленте, по мере того, как та выходит из слота.

Это, по сути, механический компьютер, который использует шестерни и вентили вместо электронных компонентов. Он - всего лишь часть гораздо большего целого, разбросанного по Библиотеке в огромной сети.

При нажатии на плитки раздаётся серия щелчков, и внутри машины начинают крутиться новые шестерни. С помощью этих плиток можно печатать в машину разные вещи.

Всё, что персонажи напечатают, будет вводом для вычислительной машины. Вывод будет написан на бумажной ленте, вылезающей из слота в кучу. Персонажи могут прочитать ответ, зависящий от того, каким был ввод. Пройдите по приведённому ниже списку, и выберите первый подходящий к их вводу.

- Если персонажи ввели факт, правдивость которого известна (то есть, корректно записана как факт в какой-то из книг где угодно в мире), ответ будет:

###Данные подтверждены###

- Если персонажи ввели факт, ложность которого известна (то есть, корректно опровергнута в какой-то из книг где угодно в мире), ответ будет:

###Противоречащие данные###

- Если персонажи задают вопрос, ответ на который есть в какой-либо книге где угодно в мире, машина назовёт ближайшую книгу, содержащую его. Если заданный вопрос имеет отношение к искомой группой информации, они получают +1 к своему прогрессу. Персонажи добавляют +1 за каждый заданный вопрос, относящийся к делу, каждый раз получая новую книгу, пока у них не накопится список из 6 книг (и, таким образом, +6 к прогрессу). После этого вычислительная машина начнёт повторять одинаковые книги.

- Если персонажи ввели вопрос, ответ на который не записан ни в одной книге в мире, машина ответит:

###Данные не найдены###

- Если персонажи введут что-то, не являющееся ни вопросом, ни заявленным фактом, ответ будет:

###Неизвестный ввод### ###Перекалибровка###

За вычислительной машиной постоянно присматривают к4 серых библиотекаря. Если их убить или убрать, новые появятся в течение хода.

Фантомные хранилища данных

У одной из стен в этой комнате расположены полки. На каждой полке стоит ряд стеклянных банок. Из каждой банки выходят провода, соединяя её с небольшим механизмом в конце полки, показывающим давление, температуру, эмоциональное состояние и уровень кислотности каждой банки на нескольких циферблатах.

Всего здесь 30 банок. В 24 содержатся фантомы, остальные на данный момент пусты. Каждый фантом выглядит как сгустившийся туман, беспорядочно подёргивающийся, переливающийся разными цветами и узорами, и слабо светящийся.

Если открыть одну из банок - фантом освободится (см. стр. 45). На самом деле у него нет конкретных желаний и он не обладает самосознанием, но в банке он был неестественно сжат, и теперь расширится до своего нормального размера (примерно с человека).

Только что освобождённый фантом возбуждён и энергичен. Хотя он не осознаёт окружающее в достаточной степени, чтобы атаковать, он несомненно доставит неприятностей.

Также фантом в банке может быть использован в качестве тусклого источника света, освещая пространство в пяти футах вокруг себя.

Паучий люк

Под полом в этом месте живёт огромный паук, адаптировавшийся к условиям Библиотеки хищник, нападающий из засады. Он может поднять участок пола, выскочить, схватить добычу и утащить её вниз, чтобы съесть. Размеров его убежища едва хватает, чтобы вместить его самого и несколько жертв (связанных, либо готовых к употреблению, либо оставленных на потом).

Когда игроки впервые входят в это место, опишите, что половицы выглядят несколько неровными, а на полу можно заметить обрывки паутины. Это их единственные подсказки. Если они проверят пол, скажите им, что внизу есть пустое пространство. Если они не догадаются проверить, то будут сами виноваты, когда на них нападут из засады.

Паук может чувствовать шаги тех, кто ходит над ним, как вибрации и звук. Он знает, сколько человек наверху, ранены ли они и насколько они все тяжёлые. Исходя из этого, он может предположить, кто станет лучшей жертвой. Обычно это будет тот, кто идёт последним. Иногда он будет дожидаться, пока группа разойдётся по комнате для исследования, и схватит того, кто стоит над ним, беззащитный.

Когда паук приступает к действиям, участок пола поднимается, и передняя часть паука (лицо и передние лапы) появляются из ямы. Он хватает свою жертву и пытается утащить её в яму, закрыв за собой крышку.

Он совершает одну внезапную атаку. Если атака достигает цели, жертва затягивается в паучью яму, получая одновременно урон. Кроме того, существует вероятность 3 из 6, что паук сделает это достаточно бесшумно, чтобы никто этого не заметил, если не смотрит в этот момент на жертву (если её игрок не заявит, что персонаж кричит).

Внутри паучьей ямы можно найти различные ценности, оставшиеся от предыдущих жертв. Сделайте бросок на сокровища.

Подпольный паук: *4 ХД, 16 ХП, броня как у кольчуги, укус (+4, повреждения к10 и спасбросок от яда), спасброски как у воина 4.*

Вероятность 3 из 6 не произвести шума, когда что-то делает. Те, кто проваливают спасбросок против паучьего яда, остаются парализованными на ход.

Печатающая машина

Большой паровой автоматизированный печатный пресс. Он интегрирован в структуру Библиотеки и приводится в действие паром высокого давления, подающимся по трубам из бойлерных. Он производит страницы для замены, важные бумаги и тому подобное, и всё это скользит с пресса в бумаги для сбора.
Он скрипит, щёлкает и скрежещет во время работы. Он постоянно находится в движении, и производимые им кипы бумаг со временем вырастают.

Склеп

Набор костей, упакованный в стиле тетриса в шесть стеклянных витрин. На каждом аккуратно подписано, у кого и когда были взяты кости, обстоятельства и причины смерти.
Из всех имеющихся костей лишь немногие принадлежат представляющим какой-то интерес людям. В каждой витрине находится к4 интересных костей, каждая из которых стоит 10 серебра, умножить на глубину места. Чтобы извлечь кость, потребуется разбить витрины или открыть их замки. Это приведёт к освобождению заключённого внутри костяного зверя: ожившего роя костей неопределённой формы, который ведёт себя как нечто среднее между роем шершней и небольшим оползнем. Просто сотня костей, избивающая всех, кто пытался их похитить. После победы над зверем можно взять ценные кости из этой витрины.

Костяной зверь: *6 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, бьёт каждую жертву рядом с собой (автоматическое попадание, повреждения к4), спасброски как у воина 6.*
Форма роя уменьшает получаемый им урон от большинства атак до 1, атаки по площади наносят удвоенные повреждения.
Нежить, со всеми сопутствующими иммунитетами и уязвимостями. Невозможно ударить в спину из-за отсутствия уязвимой анатомии.

Сифон фантомов

В центре этой комнаты расположен пустотелый металлический конус, расширяющийся снизу вверх, усеянный отверстиями размером с палец. Всё это похоже на огромную морскую губку или коралл, сделанные из гравированного металла.
Пустое пространство внутри конического сифона заполнено стеклянными бутылочками. Некоторые из них пусты, некоторые содержат сжатых фантомов, похожих на извивающийся бирюзовый туман. Стеклянные трубы и провода соединяют бутылочки друг с другом и с выведенным наружу трубопроводом Библиотеки, как огромный перегонный аппарат какого-то алхимика.
Когда кто-то умирает в Библиотеке, его душа неотвратимо притягивается к сифону.
Пусть она может приближаться всего на несколько футов за день, сифон действует в мире духов как гравитационное поле чёрной дыры, из которого практически невозможно выбраться. Можно заметить несколько ещё не превращённых в фантомов душ, дюйм за дюймом приближающихся к сифону, которые висят в воздухе, похожие на тусклое сияние.
Душа, втянутая в сифон, проносится по всевозможным каналам и трубам, сжимается, искажается и очищается внутренним процессом, пока не остаётся только фантом. После завершения процесса (который занимает несколько минут) машина издаёт радостное "ДЗЫНЬ!" и заполняет новым фантомом ещё одну бутылочку.

Танатропическое оборудование комнаты постоянно тянется за вашей душой. Смерть здесь приходит с лёгкостью. Когда кто-то получает урон в этой комнате, в следующем раунде сифон наносит им дополнительно 1 единицу повреждений в попытках вытащить уязвимую душу из её плотского убежища.

Паровые вентили

Здесь видны паровые трубы, проложенные по Библиотеке. В стене установлен большой вентиль, который можно открыть поворотом огромного колеса. Если открыть клапан, пар из труб вырывается в комнату, нанося к6 повреждений всем присутствующим и заполняя комнату ослепляющим паром.

Даже если вентили не полностью открыты, меньшие запорные клапаны постоянно выпускают в комнату небольшие выбросы пара. Воздух здесь влажный, горячий и заполненный туманом, что позволяет тем, кто внутри, перебрасывать свои броски, чтобы спрятаться в тумане.

Из-за влажности воздуха книги здесь защищены тонким слоем воска или выгравированы на тонких листах металла. Если принести сюда обычные бумажные книги, они быстро испортятся.

Бумажный улей

Эта комната населена вредителями: пчёлами размером с человеческую кисть. Возле одной из стен они построили улей из папье-маше, собрав слои бумаги в похожее на мозоль гнездо от пола до потолка, двенадцати футов диаметром.

Хотя пчёлы используют входы всего в несколько дюймов шириной, проникнуть внутрь улья весьма легко, достаточно просто прорезать стены. Внутри, в комнатах размером с человеческую голову, можно найти яйца, личинок, спящих пчёл и чёрный мёд, который делают пчёлы. Если разорить весь улей, можно собрать 6 пинт чёрного мёда.

Чёрный мёд делается без цветов: вместо этого пчёлы собирают чернила из открытых книг и кровь из трупов. Со временем мёд сгущается и очищается, превращаясь в богатую волшебным потенциалом субстанцию. Для каждого, кто съедает его, бросьте к8, чтобы определить действие мёда:

1. Съевший может понимать и разговаривать с любыми насекомыми, волшебными и обычными.
2. Съевший может видеть в ультрафиолетовом спектре, что позволяет ему игнорировать большинство маскировок и замечать электрические заряды по производимому ими ультрафиолетовому свечению.
3. Скелет съевшего становится хрупким. -2 ХП перманентно, до минимума в 1.
4. На коже съевшего появляются мягкие жёлто-чёрные полосы.
5. В течение нескольких следующих дней съевший отращивает жало. Его можно использовать в качестве оружия, которое при успешном попадании наносит 2к12 урона и жертве, и хозяину (поскольку жало вырывается вместе с его внутренностями).
6. Тело съевшего становится лёгким, заполняясь пустотами. Весь урон от падения ополовинивается.
7. Из лопаток съевшего вырастает пара прозрачных крыльев, позволяя ему парить в нескольких футах от пола.
8. Кожа съевшего затвердевает, превращаясь в хрупкий экзоскелет. +1 к КБ.

В улье 20 доз мёда.

В комнате на страже находятся 2к6 пчёл. Пока персонажи игроков не будут причинять вред стражам или улью, пчёлы будут их игнорировать. После начала боя каждый раунд из улья появляются к8 пчёл. Первый раз, когда на к8 выпадет 8, вместе с восемью пчёлами появится их матка. Всего в улье 120 пчёл и их матка.

Пчела: *1 ХД, 3 ХП, броня как кожаная, жало (+1, повреждения к8 пчеле и её жертве), спасброски как у воина 1.*

Пчелиная матка: *4 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, жало (+4, повреждения к8 пчеле и её жертве), спасброски как у воина 4.*

Топка

Металлическая печь, наполненная жарко горящим углём, используемым чтобы приводить в действие паровые машины или обогревать Библиотеку. Если открыть заслонки, из топки вырвется порыв горячего воздуха, наносящий к6 урона всем, кто стоит перед ней. Если забраться внутрь топки, повреждения в 4к6 единиц будут наноситься каждый раунд.

Загон

В этой комнате установлен огромный стеклянный резервуар, похожий на аквариум. Медные трубы соединяют его с остальным трубопроводом Библиотеки. На одной из сторон установлена латунная крышка, которую можно открыть только снаружи. Крышка закрыта.

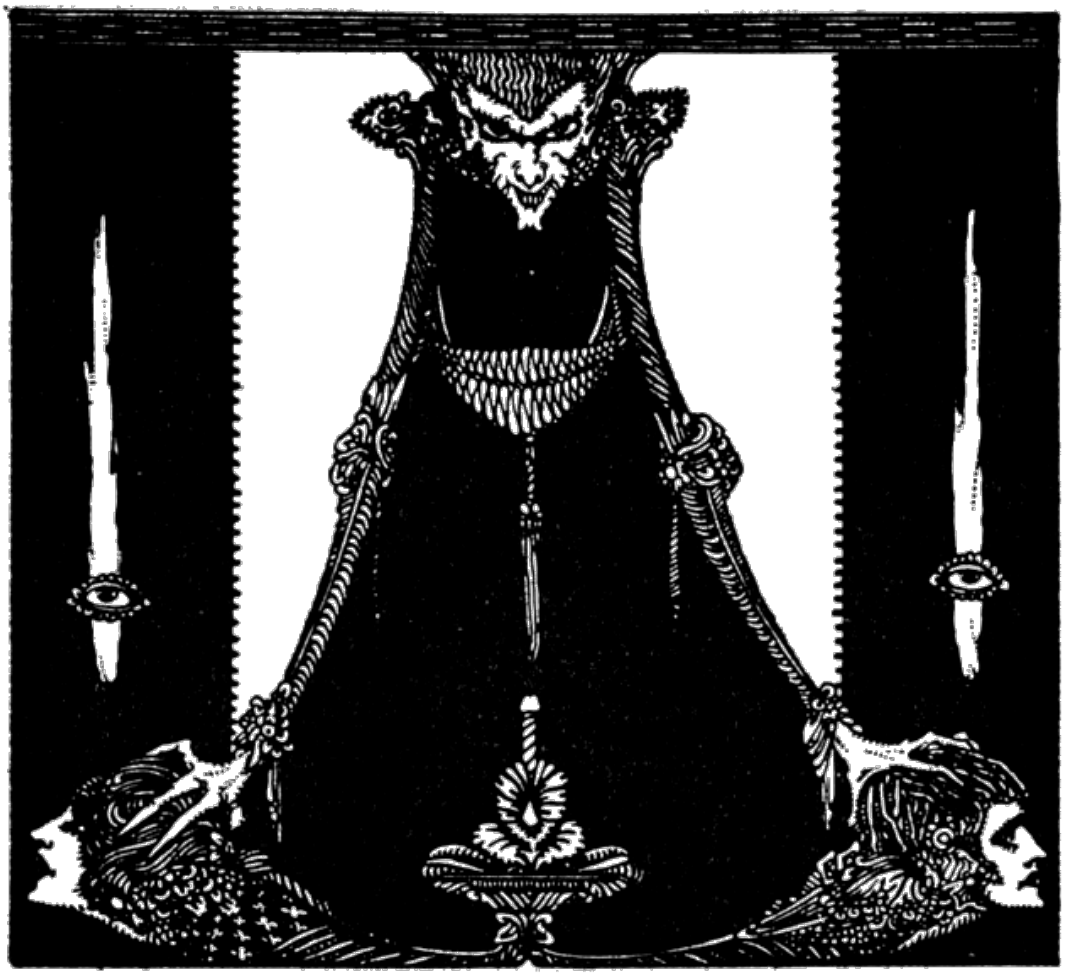
Внутри в воздухе висят к10 фантомов, похожих на жирные пятна. Если персонажи игроков ищут душу конкретного человека, есть вероятность 1 из 10, что один из встреченных здесь фантомов и есть эта душа. Каждый ход в загон либо прибывает к4 фантомов, либо к4 фантомов высасываются из него в трубопровод Библиотеки.

Вероятность 50%, что первая встреча здесь будет с к6 белыми библиотекарями.

Насосы фантомов

В стену этой комнаты встроена огромная чугунная паровая машина, состоящая из труб, поршней и клапанов. Её назначение - перекачивать фантомов по Библиотеке туда, где они нужны. Она постоянно лязгает и гудит.

Рядом расположена панель управления со всевозможными шкалами, переключателями и рычагами, с помощью которой нужные фантомы направляются в нужные места. За панелью стоит один белый библиотекарь.



Врата ада

Кроме обычных выходов в этой комнате есть огромная ужасная дверь. Она сделана из сучковатого чёрного дерева, вставлена в каменный косяк и снабжена чугунными петлями и крепким замком. Всё это - дверь, косяк и замок - покрыто ужасными знаками, которые причиняют боль, если смотреть на них слишком долго.

Дверь ведёт в ад.

Каждый ход есть вероятность, что из двери выйдет младший дьявол. Вероятность зависит от того, насколько испорчены персонажи (грех привлекает дьяволов): проверьте список грехов, чтобы определить её.

- Проникновение в чужой дом, мелкая кража или другое незначительное преступление - 1 к 6.
- Серьёзная кража, такая как вооружённое ограбление, разграбление могил, вымогательство и тому подобное - 2 из 6.
- Ненужное насилие или беспорядок (например, поджог, бессмысленные атаки людей, или действия, цель которых - разгневать публику) - 3 из 6.
- Убийства людей - 4 из 6.
- Преднамеренный садизм или жестокость, например, пытки, убийство по злобе и тому подобное - 5 из 6.

Если дьявол появляется, он обладает следующими характеристиками:

2к4 ХД, 2 ХП за каждое ХД, броня как у кольчуги, хлыст/когти/вилы/фленшерный нож (бонус равен ХД, повреждения к8), спасброски как у воина с таким же ХД.

Половина повреждений от оружия, не являющегося святым, волшебным или серебряным. Удвоенные повреждения от святых источников. Невосприимчив к контролю сознания, которое не имеет целью конкретно адских существ.

Чтобы определить для него подробности, бросьте к6, к8 и к10.

К6 определяет его внешность. Это:

1. Ангельская.
2. Гибрид козла и человека.
3. Гибрид летучей мыши и человека.
4. Змееподобный.
5. Похож на труп.
6. Практически идеально похож на человека, за исключением маленьких рожек.

К8 определяет его роль в иерархии ада. Это:

1. Раб.
2. Адвокат
3. Библиотекарь.
4. Тюремщик.
5. Истязатель.
6. Искуситель смертных.
7. Финансист.
8. Дипломат в других мирах.

К10 определяет, какой специальной способностью обладает дьявол.

1. Может по желанию превратить любой предмет в золото простым прикосновением.
2. Может исполнить одно желание в обмен на душу после смерти.
3. Может превращаться в облако мух.
4. Может превращаться в безобидно выглядящее животное.
5. Может принимать внешность возлюбленных тех, кто на него смотрит.
6. Прикосновение высасывает память (к12 урона интеллекту).
7. Может телепортироваться на небольшие расстояния, исчезая и появляясь в облаке дыма.
8. Может безошибочно находить души конкретных людей.
9. Неуязвим к огню.
10. Когда пожимает руку, сотворяет заклинание "очаровать существо".

Дьявол хочет, чтобы вы обрекли себя на вечное проклятие. Он будет казаться услужливым, пока вы его не разозлите. У всего, что он предлагает, есть непредвиденная цена.

Мозги в банках

Здесь на полках выстроились стеклянные банки, наполненные прозрачной жидкостью. В жидкости плавают целые человеческие мозги, а то место, где у них должен быть позвоночник, соединено проводами с небольшим механизмом у основания банки. На каждой банке указано, чей это мозг и когда он был взят.

Жидкость в банках - питательный раствор, созданный, чтобы поддерживать мозги в живых. Время от времени к поверхности поднимается пузырёк – это механизм банки поддерживает уровень кислорода в жидкости. Механизм соединён с небольшой металлической решёткой в передней части банки; через неё мозг общается тонким, наполненным статикой голосом. Когда персонажи игроков входят, мозги спокойны и находятся в спячке, но их можно разбудить - например - встряхнув банку или сказав что-нибудь в решётку на ней.

По крайней мере один (а может и больше) из присутствующих мозгов – известная персонажам интеллектуальная фигура (современная или историческая). Вероятность того, что кто-то напрямую связан с предметом исследований ПИ, равна 1 из 4. Разговор с этой фигурой может дать ответы на всевозможные вопросы, и добавляет к прогрессу группы 4, если область знаний мозга соответствует требуемой. Пока мозг был заперт в банке, у него практически наверняка было много времени на рефлексию с минимальным внешним воздействием. Его взгляды и приоритеты, несомненно, стали крайне странными.

Оставшиеся мозги примерно поровну разделены на тех, кто неспособен к разумному общению из-за языковых барьеров, тех, кто неспособен к разумному общению из-за вызванного нахождением в банке полного безумия, тех, кого невозможно разбудить от их апатии, и тех, кому нечего сказать.

Мозг в банке существует в странном промежуточном состоянии между жизнью и смертью. Магия влияет на него так же легко, как на живых, мёртвых и неупокоенных.

1 из 4 встреч здесь будет с парящими мозгами (стр. 49).

Анатомический театр

В центре комнаты расположен хирургический стол, залитый ярким светом и окружённый скамейками для зрителей. Здесь исследователи могут вскрывать тела (живые и мёртвые), чтобы изучать, что внутри. Иногда при этом присутствует публика, но всегда имеется серый библиотекарь, который делает заметки.

Бросьте к4, чтобы определить, кто здесь присутствует, когда появляются персонажи игроков.

1. Никого.
2. Пара чёрных библиотекарей, готовящих вскрытие или убирающих после него.
3. Выполняющий вскрытие нейрофаг, с наблюдающими за ним 2к4 посетителями и серым библиотекарем.
4. Выполняющий вскрытие лич-архивариус, с наблюдающим за ним серым библиотекарем.

Бросьте к6, чтобы определить, что было вскрыто.

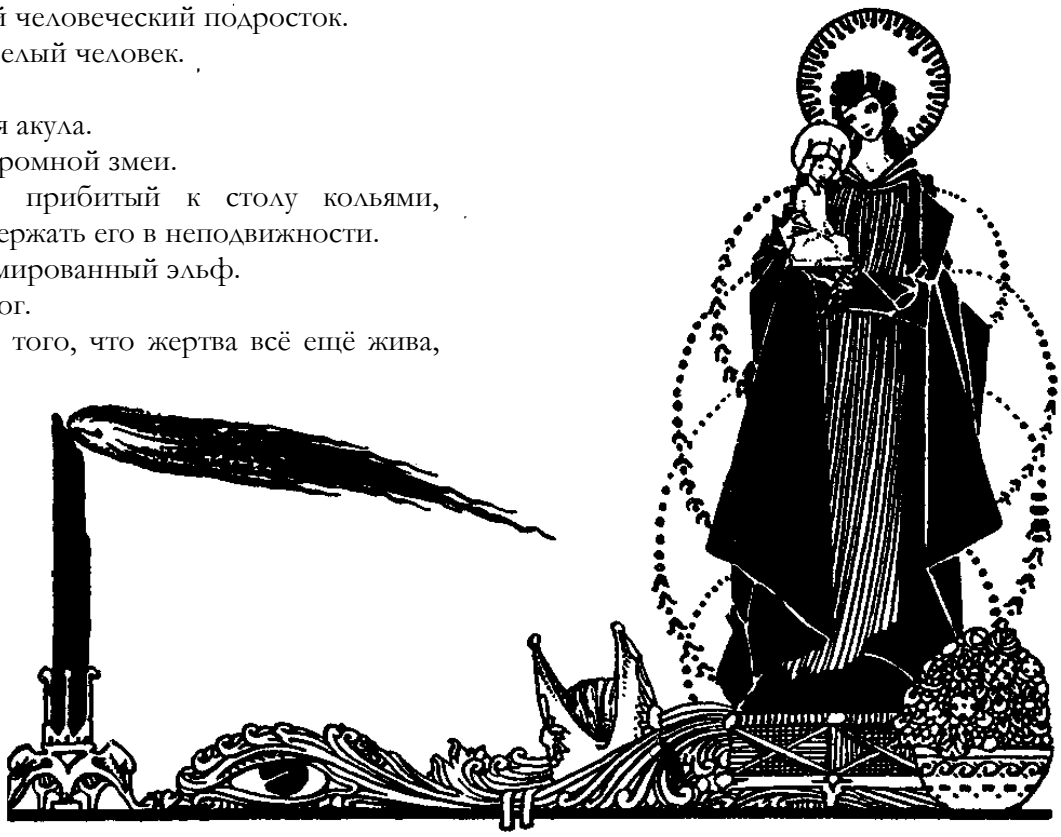
1. Человеческий ребёнок.
2. Мартышка.
3. Большой паук.
4. Беременная обезьяна.
5. Раненый человеческий подросток.
6. Престарелый человек.
7. Козёл.
8. Большая акула.
9. Яйцо огромной змеи.
10. Вампир, прибитый к столу кольями, чтобы держать его в неподвижности.
11. Лоботомированный эльф.
12. Осьминог.

Вероятность того, что жертва всё ещё жива, равна 1 из 4.

Хранилище мумий

Сюда попадают мёртвые библиотекари. Каждый из них высушивается, обрабатывается теми же химикатами, что используются для сохранения книг, и заворачивается в плотный саван, Полки заполнены маленькими трупами, укутанными в грязно-белые саваны. Здесь пахнет натром и уксусом.

Умершие библиотекари никогда не восстают из мёртвых.



Шеольский компьютер

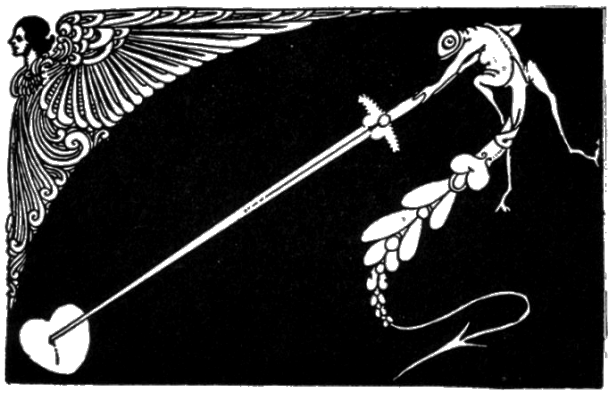
Шеольский компьютер - это сердце библиотеки, гигантская машина, чьи вычисления служат локомотивом всех остальных здешних активностей.
Компьютер занимает комнату целиком. В основном он состоит из тонких стеклянных трубок и клапанов, сквозь которые пролетают фантомы, как электричество по печатным платам обычного компьютера. Однако имеются и другие, более странные компоненты.
Здесь есть по несколько экземпляров:

- Часовых механизмов, отсчитывающих количество душ в машине.
- Человеческих мозгов, подключённых к компьютеру.
- Наборов шкал и экранов, позволяющих белым библиотекарям отслеживать функционирование компьютера.

Кроме этого, здесь присутствует по одному экземпляру следующих компонентов:

- Огромный экран, ка который проецируется текст, показывающий, над чем сейчас работает компьютер. Текст мерцает и проматывается слишком быстро, на грани того, чтобы быть различимым.
- Клавиатура с буквами А-Я, цифрами 0-9 и знаками препинания, используемая для ввода в компьютер текста.

Введённый с клавиатуры текст появляется на экране, а следом за ним - ответ компьютера.



Возможный ввод и ответы следующие:

- Всё перечисленное для вычислительной машины (стр. 24)

А также:

- Если персонаж включит в запрос имя мёртвого существа, компьютер выдаст дату и причину смерти.
- Если персонаж включит в запрос имя живого существа, компьютер выдаст наиболее вероятную причину смерти, а после:

###Дата неизвестна###

В случае персонажей игроков выберите причину смерти, наиболее вероятную для конкретного персонажа. Персонаж всегда получает максимальные повреждения от этой опасности, всегда проваливает спасброски против неё, всегда затрагивается ею первым и так далее.

- Если персонаж включит в запрос имя божества, демона, ангела, феи или другого бессмертного существа, компьютер выдаст в качестве даты его смерти точную дату конца света, а в качестве причины - "Армагеддон".

- Если персонаж спросит о назначении библиотеки или компьютера, тот просто ответит:

###Энтропическая трансцендентность###

За Шеольским компьютером постоянно присматривают к8 серых библиотекаря. Если его повредить - это приведёт к вечной враждебности всех библиотекарей.

Часть 4: Подробности мест.

Пусто

Полки пусты, нет ни книг, ни оборудования. Это место совершенно пусто.

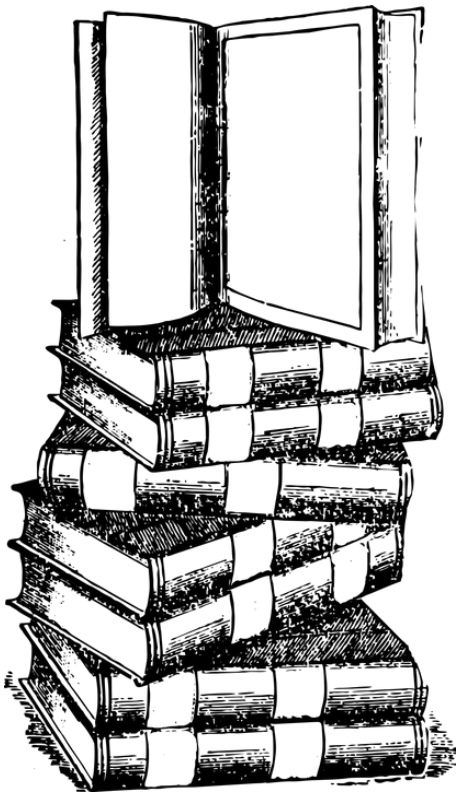
Куча сокровищ

На полке лежит небольшая кучка сокровищ. 3к6х10 серебряных монет плюс два броска на сокровища (стр. 67).

Заметки

Предыдущий посетитель кое-что здесь оставил. Возможно, это приколотая к полке записка или чёрный блокнот для сбора наблюдений.
Если у этого места есть какая-то врождённая опасность, написанное предупреждает о ней. Если в этом месте есть какая-то врождённая ценность, которую можно собрать, заметки указывают на неё. Кроме того, трижды бросьте к20, чтобы определить, о чём ещё говорят заметки - каждая надпись выведена разной рукой.

1. "Библиотекари бывают пяти типов: избегай серых, отважный посетитель" (правда, и хороший совет).
2. "Пытались украсть наши души!"
3. "Мы вошли неподалёку отсюда, ищите дверь наружу".
4. "Здесь был(а) [Робилар/Злая Фрэн/Баз и Дейв/Сэр Джейми/Чёрная Элси]".
5. "Бестелесные призраки в основном безвредны, если оставить их в покое".
6. "Под полом таятся пауки!"
7. "Астролябия позволяет вам управлять самим временем!" (практически правда).
8. "Я что-то забыл. Но не знаю, что. Если пытаюсь вспомнить, то содрогаюсь и теряю сознание. Если ты начнёшь забывать - беги, иначе то же случится и с тобой". (Отсылка к концептуальным колодцам).
9. "Я положил всё обратно! Не трогайте меня! Не превращайте меня в одного из НИХ!" (отсылка к ужасной судьбе, которая может постичь воров в этих местах).
10. "Ненавижу призраков".
11. "Я оставил здесь указатель" (его давно нет).
12. "Это должно быть очевидным, но не доверяйте дьяволам, они обманули меня, обманут и вас".
13. "Мозги и пожиратели мозгов воюют с библиотекарями. И друг с другом".
14. "В глубине больше дверей, ведущих в другие места".
15. "Отсюда можно попасть в Ад. Можно ли попасть сюда из Ада? Может, это то место, что поможет избежать самой смерти?"
16. "Ради всего святого, не поджигайте ничего".
17. "Опасайся Брандашмыга, друг мой! Просто дай ему то, что он хочет, или убей, как любую другую фею".
18. "Чернила живые! Они повсюду, наблюдают и выжидают! Неужели цивилизация обречена?" (с цивилизацией всё будет нормально).
19. "Я встретил леди Макбет. Ту, что в пьесе. Это было очень странно, но если играть по её правилам - вы в безопасности".
20. "Это злое место. Его нужно сжечь и разрушить" (понятное желание).



Восточный ковёр

Пол здесь покрывает огромный персидский ковёр, которому, наверное, уже сто лет, украшенный затейливым узором. Он стоит 50 серебряных монет, умножить на глубину места.

Свечи

Сверху всех полок и на всех столах стоят свечи. Старые, толстые, капающие. Растаявший воск собирается в лужицы на полу и спелеотемы на стенах. Не приходится и говорить, что комната отлично освещена.

Паутина

В этом месте полно паутины, растянутой по проходам и самим книжным полкам. Пробиться сквозь паутину и до самих книг очень легко, поскольку паутина рвётся, стоит только её затронуть, но всё равно несколько неприятно. Первая встреча здесь всегда будет с несколькими обычными безвредными пауками.

Камин

Это место освещается пламенем, ревущим в камине, рядом с которым стоит ведро угля, а также щипцы, кочерги и тому подобное.

Невозможно сказать, куда выходит дымоход - вы застрянете или задохнётесь от дыма прежде, чем выберетесь.

Однако если было сгенерировано больше одного места с камином, с помощью дымохода между ними можно перемещаться. Заберитесь в дымоход в одном месте, и сможете выбраться из дымохода в другом. Если персонажи попытаются проделать это до того, как будет создано второе такое место, выберите уровень броском к12 и сгенерируйте новое.

Фонарь

К половицам прикручен железный фонарь, лампа наверху которого освещает окружающие полки.

Газовые лампы

Это место освещено несколькими газовыми лампами, газ к которым подаётся по изящным медным трубкам, идущим вдоль плинтусов. Если выпустить газ в комнату, его можно поджечь и он взорвётся, нанеся всем присутствующим 3к6 урона (половина при успешном спасброске от дыхания).

Стеклянные трубы

Комната оплетена стеклянными трубами, прикреплёнными к потолку и стенам, которые змеятся через верхушки полок. Бросьте два раза к8, чтобы определить, что течёт в трубах:

- Чернила.
- Пар.
- Расплавленный воск.
- Газ для ламп и т.п.
- Горячая вода.
- Бензин.
- Бренди.
- Сжатый воздух.

Лестница

Это место построено не на плоской поверхности, а по сторонам длинной спиральной лестницы, которая спускается вниз на несколько сотен метров; группа всегда заходит сверху. Падение с лестницы наносит к6 урона за каждые 20 футов. Чтобы столкнуть кого-то, потребуется успешный бросок на попадание, а у жертвы будет шанс пройти спасбросок против паралича, чтобы схватиться за что-нибудь и избежать падения.

Подсвечники

Это место освещается свечами в длинных тройных подсвечниках, которые можно взять и переносить.

Подъёмная решётка

Это место расположено за огромной подъёмной решёткой, которую необходимо сломать (требуется бросок на выбивание дверей или похожее проявление силы) или вскрыть её замок (так же требуется бросок). В противном случае необходимо найти странное или необычное решение, либо же группа может вернуться в предыдущее место.
В качестве соблазна сделайте бросок на сокровище (стр. 67), которое можно различить с другой стороны решётки.

Свитки

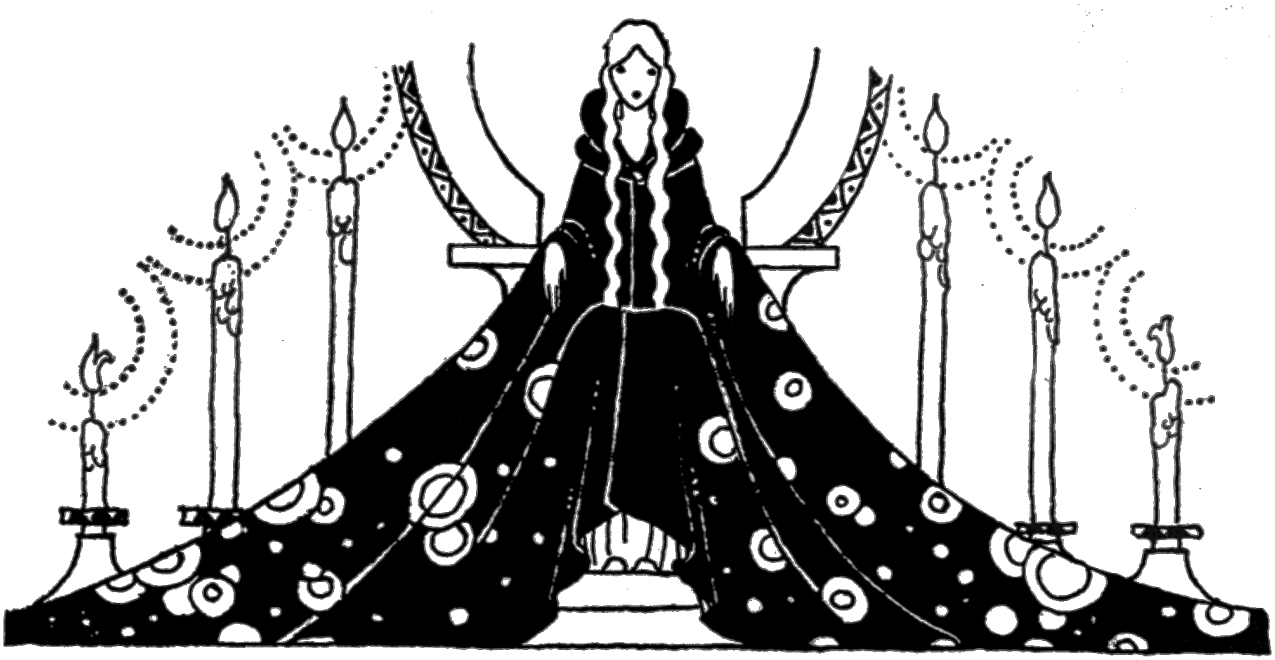
Здесь вместо книг на полках хранятся свитки, аккуратно свёрнутые и уложенные в трубчатые чехлы.

Погребальные урны

Каждая полка оканчивается фарфоровой урной с прахом прошлого посетителя Библиотеки, на которой указано его имя и дата смерти. Если персонажи ищут конкретную личность, есть вероятность 1 из 10, что одна из урн содержит её останки (или, по крайней мере, так заявлено на подписи).

Вращающиеся шестерни

На одной из стен закреплена сеть шестерней, от изящных и маленьких, размером с канцелярскую кнопку, до огромных, с колесо от телеги, и всевозможных промежуточных размеров, которые связаны друг с другом и медленно поворачиваются с нерегулярным тиканьем. Шестерни связаны с большим механизмом под полом или над потолком.
Если попасть между шестерней, они нанесут 2к6 урона.



Хранилище

Это место находится внутри запертого хранилища, за прочной железной дверью. Содержимое хранилища описано на аккуратном знаке над дверью. Чтобы попасть внутрь потребуется взломать замок или придумать как-то то другой хитрый способ: грубая сила может сработать, но шансы на успех ополовиниваются.
После получения доступа к хранилищу вы можете пройти глубже, покинув его и продолжив путь дальше по коридору.

Прикованные книги

Здесь книги прикованы к полкам. Возможно, чтобы не допустить кражи, а возможно, чтобы не дать сбежать самим книгам, в зависимости от их природы.

Слишком маленькое

Эта комната - для существ размером не больше трети от обычных людей, потолок в ней расположен на высоте всего четырёх футов, мебель и книги имеют аналогичные пропорции. Чтобы исследовать её, персонажам (кроме детей, полуросликов и т.п.) придётся ползти по тесным проходам между полками.
Размеры всего, что здесь встречается, соответственно уменьшены, однако характеристики используются обычные; исключение составляют посетители, которые тоже слишком велики для этой комнаты.

Фосфоресцирующие лампы

Эту комнату освещают несколько подвешенных к потолку стеклянных сфер, каждая из которых излучает мягкое сине-зелёное сияние. Атмосфера здесь расслабленная и спокойная.

Стопки бумаг

Вместо книг на здешних полках лежат груды бумаг: по большей части формы и документы, собранные в стопки и перетянутые бечёвкой.

Низкая гравитация

Действие гравитации здесь значительно снижено, как на Луне. Вместо того, чтобы падать, вещи медленно опускаются. Никто не получает повреждений от падения и от того, что что-то падает на него. Существа могут прыгать на огромную высоту и расстояние: в пять раз больше обычного. Стрельба производится со штрафом в -3 к попаданию (кроме минимального расстояния или огнестрельного оружия), поскольку стрелы здесь отклоняются по высоте по-другому.

Безмолвное

Для библиотек это клише, но здесь в воздухе висит абсолютная тишина. Речь неразличима, и даже самый громкий звук - не более, чем шёпот. Безусловно, в этом есть ряд преимуществ для тех, кто хочет оставаться незамеченным, но произнесение заклинаний становится невозможным.
Заклинатель, который пытается сотворить колдовство, крича во всё горло, может добиться успеха, если пройдёт проверку силы (выкрикиваемое им заклинание не громче упавшего на пол носового платка). В случае провала, единственное, чего ему удастся добиться - это повредить свои голосовые связки; если у заклинателя осталось больше одного хит-пойнта, он получит 1 единицу урона.

Письма

Вместо книг здесь хранятся стопки писем, большинство из которых по-прежнему в конвертах. Если персонажи ищут информацию о знаменитой личности, известной своей перепиской, существует вероятность 1 из 4, что одно из писем адресовано ей или ей написано (+1 к прогрессу). Вероятность того, что вы найдёте ответ, равна 1 из 6, ответ на ответ - 1 из 8 и так далее. +1 к прогрессу за каждое найденное письмо.

Призрачное освещение

Эта комната освещена изобретательным, хотя и слегка шокирующим способом. По комнате расположены стеклянные сферы, в которых содержатся фантомы. Сферы вставлены в механические устройства, которые каждые несколько минут встряхивают их, тревожа фантомов внутри и заставляя их проявлять своё недовольство световыми пульсациями. Из-за этого комната освещается постоянно движущимся и мерцающим сиянием, усиливающимся и ослабляющимся по мере того, как устройства встряхивают фантомов.

Слишком большое

Размер этой комнаты подходит для существ, в два раза больше человека. Высота потолка - 30 футов, а все книги, мебель и остальное вполне сгодятся для 12-футовых людей.
Любое встреченное здесь существо (кроме посетителей) также будет в два раза больше размером, но характеристики используются стандартные.

С привидениями

Эта комната содержит тени давно умерших существ, которые пропитали её насквозь и теперь управляют ею. Бросьте к6, к8, к10 и пару к12, чтобы определить природу одержимости привидениями.

К6 определяет заметные сразу признаки одержимости, выдающие, что здесь что-то не так:

1. Тени движутся, даже если источники света неподвижны.
2. На границе восприятия можно слышать шёпот.
3. В комнате пахнет разложением.
4. На оставленных без присмотра предметах и поверхностях образуются чернильные отпечатки рук и ног.
5. В комнате неестественно холодно.
6. Кажется, что за вами следят.

К8 определяет, кем был мертвец:

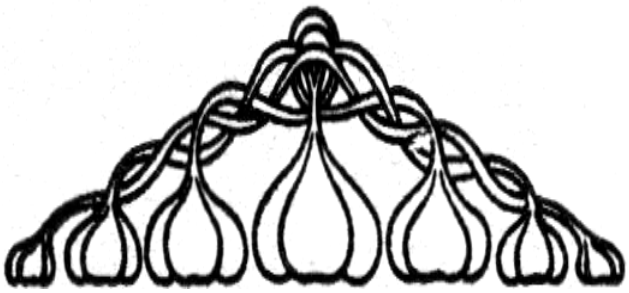
1. Смертным библиотекарем.
2. Потерянным ребёнком.
3. Монахиней.
4. Сумасшедшей благородной дамой.
5. Мастером взлома.
6. Несчастными влюблёнными.
7. Погибшим от чумы доктором.
8. Духовно страдающим художником.

К10 определяет, чего хочет мертвец:

1. Злорадной мести живым.
2. Чтобы это место оставили в покое.
3. Чтобы историю о его смерти принесли в мир живых.
4. Мести ответственным, как он думает, за его смерть.
5. Навредить библиотеке.
6. Защитить какую-то книгу, чтобы её не забрали (выберите, какую именно, броском на стр. 65).
7. Быть забытым смертными.
8. Освободиться от сил, привязывающих его к библиотеке.
9. Узнать какой-то магический секрет.
10. Получить настоящую могилу.

К12 определяют, что может делать привидение, если его рассердить. Помимо этого, оно всегда может шёпотом разговаривать с присутствующими.

1. Передвигать предметы, как полтергейст. Бросок атаки с +3 и к6 урона, если используется для швыряния предметов в людей.
2. Создание иллюзий из тумана.
3. Заставлять появляться на различных поверхностях сырые чернильные надписи.
4. Незначительно изменять память присутствующих: спасбросок против магии, чтобы избежать этого и предупредить жертву.
5. Заставить что-нибудь загореться: для избегания огня требуется спасбросок от дыхания, огонь наносит к6 урона.
6. Заставлять лёд появляться на предметах, потенциально примораживая их к месту.
7. Гасить свет и стирать текст.
8. Надёжно запирать двери.
9. Громко говорить.
10. Заставлять появляться вредителей: толпы мух, тараканов или мокриц, наносящих к6 урона при атаке.
11. Создавать порывы ветра.
12. Заставлять предметы разваливаться на куски. Бросок атаки с +3 и к6 урона, если используется для нападения.



Дымящееся

В комнате неприятно жарко. Сквозь щели между половицами, из-за мебели и из всех остальных устройств и отверстий в комнату проникает дым.
Здесь трудно дышать. За каждый проведённый в этом горячем, дымном воздухе ход наносится 1 единица урона.

Призрачные трубы

Через всю комнату здесь по потолку проложены несколько стеклянных труб шесть дюймов толщиной каждая. Сквозь них проносится светящийся розовый туман, как молочный коктейль сквозь питьевую соломинку.
По этим трубам из одной части Библиотеки в другую перекачивают фантомов.
Если трубу разбить, к6 фантомов немедленно вырвутся наружу. После этого каждый ход из трубы будут просачиваться к6 фантомов, пока её не починят или хотя бы не закроют.

Недрёманное

Эта комната находится под постоянным наблюдением. Все, кто в ней находится, чувствуют, будто их постоянно рассматривают, изучают и оценивают. В углах комнаты, где стены встречаются с потолком, расположены четыре сферы из тёмного стекла, в которых лениво кружится фиолетовый туман. Этот фантомы, установленные здесь, чтобы наблюдать, что происходит в комнате, и запоминать события, чтобы о них могли узнать библиотекари.
Шансы для бросков на скрытность или избегание внимания здесь в два раза ниже: это место обустроено так, чтобы количество мест, где можно спрятаться, было минимальным.

Патологоанатомическое

Здесь всё создано из человеческих (или похожих на человеческие) останков: полки выполнены из искусно скреплённых костяных планок, обивка - из человеческой кожи, и даже дверные ручки сделаны из высушенных человеческих кистей.
Здесь постоянно присутствует смерть. Небольшие животные обычно мирно ложатся и умирают, а люди чувствуют желание отдаться сну без сновидений. Любые полученные здесь повреждения увеличиваются на 1. Сон в этом месте восстанавливает все потерянные хит-пойнты.

Застывшее во времени

Эта комната остановилась во времени. Всё застыло в стазисе, если только живое существо не предпримет осознанную попытку двигаться и что-то менять.
Пока вы находитесь в комнате, время не движется: болезни и кровотечения останавливаются, заклинания длятся бесконечно, сон не возвращает потерянные хит-пойнты и так далее. Более того, любые изменения в обстановку комнаты восстанавливаются ход спустя.

Полуосязаемое

Содержимое этого места постоянно выпадает из реальности и возвращается обратно, существуя частично в туманном бесплотном состоянии и частично в обычной материальности.

Каждый раунд существует 50% вероятность, что каждый отдельный предмет в комнате может быть нематериальным. Полка, сквозь которую можно пройти, книга, падающая сквозь державшие её руки, и так далее. Предметы в комнате остаются материальными друг для друга (нематериальные книги не падают сквозь нематериальные полки), а пол, стены и потолок остаются материальными постоянно.

Для встреченных здесь монстров также каждый ход существует 50% вероятность быть неосязаемыми для персонажей игроков, но на них правило о материальности содержимого комнаты не распространяется.

Дверь наружу

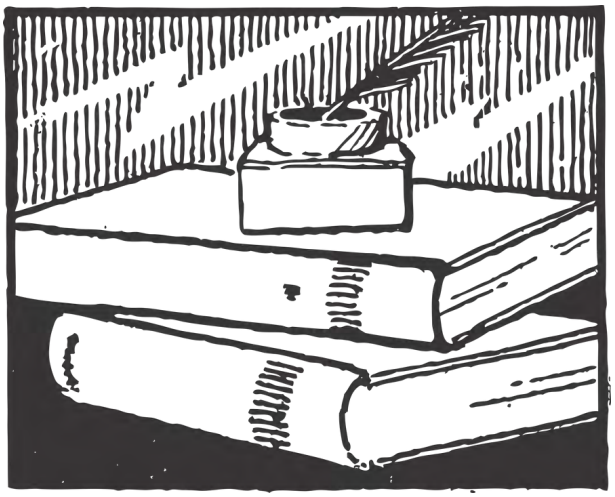
В этой комнате расположена дверь, ведущая в реальный мир. Она аккуратно установлена в стену и не слишком соответствует окружающей обстановке, однако на ней присутствует большая латунная табличка, на которой написано, куда именно в реальном мире эта дверь ведёт. В этом месте всегда присутствуют к4 чёрных библиотекаря.

Бросьте к12, чтобы определить, в какую разновидность библиотеки ведёт дверь.

1. Частная коллекция какого-то вельможи с произведениями культуры.
2. Центральная библиотека университета.
3. Правительственный архив.
4. Собрание работ локального художественного движения.
5. Монастырская библиотека.
6. Магическая библиотека колдуна.
7. Справочное собрание учёного.
8. Архив публичного музея.
9. Собрание запрещённых текстов, охраняемое церковью.
10. Тайная коллекция запрещённых тотемов какого-то культа.
11. Административные записи.
12. Древние книги, добытые историками во время археологических раскопок.

Бросьте к8, чтобы определить, насколько близко к вашему исходному месту ведёт дверь.

1. То же здание.
2. Тот же город.
3. То же графство.
4. Та же страна.
5. Соседнее государство.
6. Тот же континент.
7. Дальше за границей.
8. Другой уровень существования.



Запутанные проходы

На этой глубине всё, что можно найти - это похожая на лабиринт сеть в основном покинутых переходов. Всё покрыто пылью, а книги настолько древние, что практически нечитаемы. Библиотекари редко приходят сюда.

Чтобы двигаться вглубь, нужно успешно пройти сквозь заброшенный лабиринт из полок. Для этого выбросьте меньше прогресса группы на к100. В случае провала это, по сути, тупик, и единственный путь - двигаться назад.

Часть 5: Бестиарий

Библиотекари

Библиотекари ближе всего к тому, чтобы называться коренными обитателями Библиотеки. Когда-то они были смертными учёными, которые нашли путь в Библиотеку и, как рыбы, которые попадают в пещеру глубоко под землёй и со временем приспосабливаются к ней, обосновались здесь навсегда. Со временем они приняли свою нынешнюю форму.

Библиотекари миниатюрны, ростом не больше полутора метров, со стройными, практически истощёнными фигурами. Из-под их бесформенных одежд с бледных лиц взирают широкие глаза. По большей части они неприметны, когда поблизости есть посетители, и могут ретироваться удивительно быстро и бесшумно, если захотят.

Библиотекари разделены на пять орденов - красный, жёлтый, чёрный, серый и белый - каждый из которых занимается в Библиотеке своим делом и обучает своим волшебным искусствам, требуемым для выполнения работы. Ордена широко сотрудничают друг с другом, действуя в унисон, подобно колонии насекомых, чтобы поддерживать работу Библиотеки и Шеольского компьютера. Складывается впечатление, что среди них нет лидеров - каждый орден считается равным остальным - и вместо этого они напрямую подчиняются Шеольскому компьютеру и вычислительным машинам.

4 ХД, 8 ХП, броня как у человека без доспеха, невооружённые атаки (+0, к2) или волшебные стрелы (автоматическое попадание, к6), спасброски как у мага 8.

Все библиотекари обладают следующими способностями:

- *Они не устают и не нуждаются во сне.*
- *Они совершенно невосприимчивы к любым влияющим на сознание эффектам, которые могли бы повернуть их против их работы или великого расчёта.*
- *Спрятавшись за книжной полкой, они могут за один шаг переместиться к любой другой полке в Библиотеке, как будто пространство между ними отсутствует, фактически телепортируясь - при условии, что за исходной и конечной точками никто не наблюдает.*

Красный орден

Те, кто ухаживают за Библиотекой.

Один раз за ход могут сотворять следующие заклинания: Ремонт, Сообщение, Придать форму камню, Придать форму дереву, Паучье карабканье, Левитация, Создать камень.

Жёлтый орден

Те, кто ухаживают за книгами.

Один раз за ход могут сотворять следующие заклинания: Ремонт, Сообщение, Очаровать существо, Внушение, Определить вора (аналогично определению нежити), Видеть невидимое.

Чёрный орден

Те, кто ухаживают за порталами.

Один раз за ход могут сотворять следующие заклинания: Удержание портала, Стук, Удержание человека, Изгнание смертных (аналогично изгнанию нежити), Стена железа.

Серый орден

Те, кто ухаживают за неупокоенными мертвецами.

Один раз за ход могут сотворять следующие заклинания: Обнаружить нежить, Видеть невидимое, Поймать душу, Управление нежитью, Превратить в фантома. В качестве цели заклинания "Превратить в фантома" используется одно неупокоенное существо или пойманная душа. В случае провала спасброска против магии цель лишается индивидуальности и превращается в фантома.

Белый орден

Те, кто обслуживают расчёты.

Один раз за ход могут сотворять следующие заклинания: Невидимость, Рассеять магию, Левитация, Наслать слепоту, Наслать глухоту.

Фантомы

Фантомы – это, по сути, духовные остатки умершего смертного, низведённые до самой базовой формы. Личность и мысли вытравляются, оставляя лишь духовного робота, наполненного данными о жизни этого смертного. Стоит ли говорить, что такие существа - готовый материал для эксплуатации опытным некромантом? Из-за этого фантомы стали неоценимыми элементами инфраструктуры Библиотеки, где они хранятся в стеклянных трубах и используются для питания всевозможных волшебных механизмов.

1 ХД, 1 ХП, броня как у человека без доспеха, эмоциональный удар (спасбросок против паралича для избегания, эффекты ниже), спасброски как у воина 1.
Фантомы – воздушные создания, невосприимчивые к физическим повреждениям, кроме нанесённых волшебным оружием. Они могут проходить сквозь пористые предметы, и не подвержены действию огня, яда и так далее.
Эмоциональный удар - не физическая атака (на самом деле фантомы не могут напрямую влиять на материальный мир), а проекция чистых эмоций в сознание жертвы. Действие эмоционального удара зависит от его текущего эмоционального состояния, как указано ниже.

- Удовлетворённость или безразличие: жертва на один раунд получает осложнения на всех бросках для действий в гневе или других сильных эмоциях.
- Боль или раздражение: к4 повреждений.
- Ярость или тоска: если жертва в своё следующее действие не атакует предмет эмоций фантома, она получает к8 повреждений.
- Страх или отчаяние: если жертва в своё следующее действие не прячется или съёживается, она получает к8 повреждений.
- Голод или зависть: если жертва в своё следующее действие не даст фантому то, чего он хочет, она получает к8 повреждений.

Эмоции фантома просты и прямолинейны, как у младенца, ещё не научившегося говорить, или бесхитростного животного. Он очень смутно понимает речь, осознавая эмоции и тон, а не точное значение. Повлиять на его эмоции, чтобы успокоить или взволновать и направить против врагов, очень просто – для этого, пожалуй, достаточно броска на харизму, если у персонажей игроков есть разумный план. Он всегда проваливает спасброски на сопротивление эффектам, влияющим на его эмоции.

Посетители

Это безвредные смертные, которые забрели в библиотеку и теперь её исследуют. Они совершенно не готовы к странным и ужасным вещам, с которыми им придётся здесь столкнуться.

Бросьте к8, чтобы определить, кто это:

1. Студенты университета.
2. Школьники и один учитель.
3. Семья на загородной прогулке.
4. Потерявшийся правительственный архивист.
5. Начинающие авантюристы.
6. Исследователи тайных мест.
7. Оккультист с учениками.
8. Потерявшиеся туристы.

1 ХД, 1ХП, броня как у человека без доспеха, импровизированное оружие (+0, 4), спасброски как у мага 1.

Огромные книжные черви

Эти существа выглядят как огромные, мясистые, бледные личинки насекомых. Толстое разделённое на сегменты тело, как у гусеницы, заканчивается усеянной крохотными чёрными глазками головой, с шестью щупальцами, которые извиваются вокруг рта существа. Существо размером примерно с торс человека длиной и толщиной, а щупальца простираются примерно на фут.

Книжные черви могут прогрызать тоннели сквозь дерево или бумагу, но предпочитают они охоту из засады. Во многих книжных полках и полах под внешне обычной поверхностью скрывается сеть тоннелей книжных червей, по которым эти существа ползают в поисках жертв, внезапно появляясь из нор и хватая уязвимых посетителей библиотеки.

2 ХД, 11 ХП, броня как кожаная, 6 щупалец (+0, паралич на к6 раундов) или укус (к6 повреждений беззащитной жертве), спасброски как у воина 2.

Ржавая моль

Родственница разнообразных похожих насекомоподобных существ (в основном похожих на тараканов ржавых монстров), это существо питается, превращая металл в окисленный порошок, который она может переварить.

Ржавая моль выглядит как моль размером с ладонь с оранжево-коричневым телом со слоёными металлическими чешуйками и крыльями, похожими на ржавую металлическую фольгу. Наиболее заметны у неё растущие из головы антенн, которыми она в основном и атакует.

1 ХД, 4 ХП, броня как у лат, 2 антенны (+0, разрушает один металлический предмет экипировки), спасброски как у воина 1.

Пыльные элементали

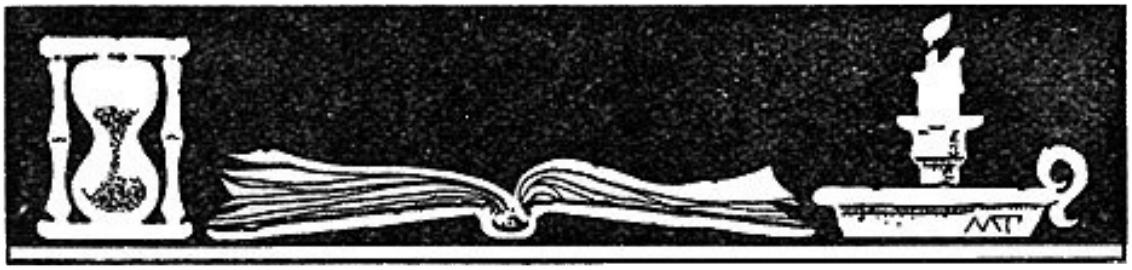
Малые воплощения элементалей, собирающиеся из пыли, песка, грязи и пуха Они словно рассыпанные частицы отмёршей ткани в приблизительно человеческой форме. Таятся под книжными полками, дрейфуют на незаметных сквозняках, ползут вперёд.

Рассыпающаяся, разрушающаяся, рассыхающаяся псевдоэлементальная природа пыли не слишком совместима с жизнью, и внимание такого элементаля, скорее всего, чрезвычайно неприятно.

5 ХД, 20 ХП, броня как без доспеха, разрушающее прикосновение (+5, повреждения к8), спасброски как у воина 5.

Невосприимчивы к обычному оружию и физическим атакам. Огонь, влажная уборка, сильный ветер и тому подобное наносят 2к6 урона pf раунд. Невосприимчивы к яду, боли, страху и т.д.

Могут просочиться сквозь любую трещину или щель.



Лампоносцы

Маленькая сгорбленная фигура, размерами не больше ребёнка, в выцветшей красной мантии, полностью скрывающей её форму. Несёт подвешенную на конец длинного металлического шеста лампу, которая раскачивается из стороны в сторону, пока лампоносец обходит библиотеку в своём бесконечном патруле.

Такова судьба тех воров, которые пытаются украсть из Библиотеки: их тела иссохли, а разум стал верным слугой библиотекарей, нацеленным на искоренение себе подобных.

3 ХД, 10 ХП, броня как кожаная, удар лампой (+3, к4) или Сияющая вспышка (каждый освещённый делает спасбросок против магии или получает 1 урон), спасброски как у вора 3.

Как библиотекари: они не устают и не нуждаются во сне.

Они совершенно невосприимчивы к любым влияющим на сознание эффектам, которые могли бы повернуть их против их работы или великого расчёта.

Спрятавшись за книжной полкой, они могут за один шаг переместиться к любой другой полке в Библиотеке, как будто пространство между ними отсутствует, фактически телепортируясь - при условии, что за исходной и конечной точками никто не наблюдает.

В области, освещённой лампоносцем, проявляются невидимые сущности, а все иллюзии рассеиваются, когда свет касается их.

Скелетная бригада

Ожившие скелеты, которые заняты базовым обслуживанием и уборкой Библиотеки. Они одеты в комбинезоны, несут мётлы и швабры. Они медленно перемещаются по Библиотеке, отмывая, полируя, отскребая и очищая от пыли всё на своём пути.

Скелеты разумны и осознают себя, но полностью сосредоточены на своём деле. Если вы привлечёте внимание скелетов, пока они работают, те с радостью поговорят с вами и окажутся хорошо образованными, с философскими мыслями. Их разговоры друг с другом часто принимают экзистенциальный характер. Непонятно как они вообще могут разговаривать без лёгких и гортани, но это их не беспокоит.

Если разговор со скелетами касается информации, которую ищут игроки, они получают +1 к прогрессу.

1 ХД, 5ХП, броня как кожаная, импровизированное оружие (+1, к6), спасброски как у воина 1.

Все невосприимчивости и уязвимости как у обычной нежити. Если их повредили, но не убили, они могут использовать своё действие, чтобы собрать себя заново, исцелив все повреждения.

Разъярённая книга

Ожившая книга, которая из-за ужасного и провокационного содержимого просто ... беспричинно зла на мир.

Хлопает обложкой, используя её как крылья, а затем бросается на то, что привлекло её ярость.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, удар (+0, повреждения к6 и высасывание интеллекта), спасброски как у воина 3. Может левитировать. Неуязвима к ядам, холоду, ударам в спину и прочим вещам, для которых жертва должна быть живой. Двойные повреждения от огня.

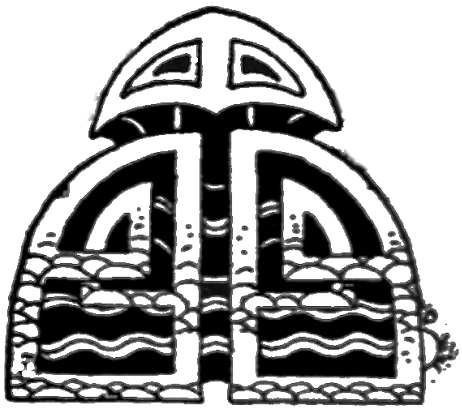
Каждый успешный удар книги перманентно уменьшает интеллект жертвы на 1; при этом книга прибавляет себе одну главу и полдюйма толщины.

Бумажные пчёлы

Пчёлы размером с человеческую ладонь, обитающие в самых малопосещаемых уголках Библиотеки. Вместо нектара они собирают чернила и сажу, перерабатывая их в чёрный мёд.

Когда вы встречаете бумажных пчёл, их улей наверняка где-то поблизости. Если игроки решат отследить, куда направляются пчёлы, то через к4 места движения вглубь они найдут улей бумажных пчёл.

Пчела: 1 ХД, 3 ХП, броня как кожаная, жало (+1, повреждения к8 пчеле и её жертве), спасброски как у воина 1.



Големы-оригами

Конструкты, сделанные из макулатуры, склеенной в грубую человеческую форму, с изгибами в суставах. Плоские, угловатые, порванные и деформированные, они хромают и ковыляют на асимметричных конечностях.

Големы сотворены для того, чтобы служить библиотекарям, когда тем требуется грубая сила, будь то физический труд по обслуживанию Библиотеки или разбирательства со злоумышленниками. Они молча подчиняются. У големов нет собственной личности - это просто вещи, которые служат некоторое время, пока их не раздерут на материалы.

8 ХД, 28 ХП, броня как кожаная, 2 удара (+8, повреждения к6), спасброски как у воина 8.

Половина повреждений от оружия, не являющегося волшебным. Тройные повреждения от огня. Невосприимчивы к яду, холоду, оглушению и т.п. Не имеют разума.

Тень-хранитель

Человеческая душа, сжатая и перекованная в оружие. Появляется как пятно тьмы, смутно напоминающее человеческий силуэт, висящий в воздухе. Как миазм или тень.

Она не помнит свою прошлую жизнь. Она существует, чтобы служить: охотиться и уничтожать тех, кто угрожает Библиотеке. Она ведома одной целью и едва ли может осмыслить идеи, выходящие за пределы роли стража.

Разумные сущности понимают, что она противоестественна. Присутствие тени вызывает мурашки на коже и сосущее чувство в желудке.

2 ХД, 7 ХП, броня как у человека без доспехов, аура прохлады (спасбросок против паралича для избегания, повреждения к4 и высасывание силы), спасброски как у воина 1.

Тени — газообразные создания, невосприимчивые к физическим повреждениям, кроме нанесённых волшебным оружием. Они могут проходить сквозь пористые предметы, и не подвержены действию огня, яда и так далее.

Помимо повреждений те, кто затронуты аурой тени, навсегда теряют к4 силы. Тот, кто таким образом потерял всю силу, возрождается новой тенью, полностью порабощённой своим прародителем.

Пауки-людоеды

Огромные пауки размером с собаку, которые обитают на потолках и в вентиляционных шахтах Библиотеки. Они охотятся в темноте, ползая над своей жертвой, а после сбрасывая паутину, как сеть.

У пауков-людоедов длинное тонкое тело, больше напоминающее богомола, чем обычных пауков с их выпуклым брюшком. Чёрные глаза и толстые челюсти на их головах напоминают человеческий череп.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, укус (+3, повреждения к6 и спасбросок против яда), или сеть (+3, спасбросок против паралича или вы запутаны и беспомощны), спасброски как у воина 3. Умеют перемещаться по стенам и потолку. Яд наносит к8 урона по ловкости.

Исследователи

Учёные, которые по тем или иным причинам пришли в Библиотеку в поисках потерянных или забытых знаний. Они осторожны, эрудированы и опытны, и знают о некоторых опасностях, с которыми им предстоит столкнуться в поисках информации. Чтобы определить, что они ищут, бросьте к100 дважды по таблице "Типы книг" (стр. 64).

Чтобы определить, откуда и зачем они пришли, бросьте к8.

1. Университет.
2. Частные исследователи вельможи.
3. Правительственная бюрократия.
4. Монастырь.
5. Спецслужбы.
6. Героические авантюристы.
7. Эзотерический орден.
8. Женский монастырь.

Если тема их исследования связана с информацией, которую разыскивают ПИ, разговор с исследователями о результатах поисков добавляет к4 к прогрессу игроков.

3 ХД, 6 ХП, броня как без доспеха, импровизированное оружие (+1, к4), спасброски как у волшебника 3.

Каждый может сотворить 3 заклинания, один раз в день каждое (выберите их полностью случайно из заклинаний жреца или волшебника).

Парящие мозги

Помните те мозги в банках? Порой изоляция в мозговой банке оказывает странное влияние на заключённый в ней разум. Самоанализ и созерцание в отрыве от всех сенсорных стимулов и возможности действовать, приводят к глубоким изменениям во взглядах и способах мышления.

В самых драматичных случаях сдвиг парадигмы мышления пленённого мозга может раскрыть скрытый психоактивный потенциал разума. Разминая новообретённые псионические мышцы, мозг вырывается из своей стеклянной тюрьмы и сбегает.

Такие мозги взаимодействуют с миром только через свои псионические силы, и это создаёт маяк для других таких же сущностей. Вскоре они собираются вместе в некий псионический хор, свободную стаю парящих мозгов, покачивающуюся на невидимых психокинетических потоках, волоча за собой свои бесполезные позвонки. Излишне говорить, что эти создания не слишком жалуют пленивших их библиотекарей. Нейрофаги им тоже не слишком нравятся, поскольку парящие мозги являются для тех основной пищей.

8 ХД, 8 ХП, броня как у кольчуги (силовое поле), нежный тычок (+0, 1 урон) или смотри ниже, спасброски как у волшебника 8.

Могут левитировать. Слепы. Воспринимают мир с помощью психического резонанса, так что попытка спрятаться за чем-то не бесполезно, но очищение разума от мыслей сделает вас невидимыми для них.

Чтобы узнать, что ещё может делать хор, бросьте к10. У всех мозгов в хоре будут одинаковые способности.

1. *Проецировать боль (все поблизости спасбросок против магии или получают к4 повреждений).*
2. *Общаются телепатически.*
3. *Вызывают галлюцинации (спасбросок против сопротивляемости магии).*
4. *Телепортировать объекты на короткое расстояние.*
5. *Читать воспоминания. Стирать прочитанные воспоминания по своему желанию (спасбросок против магии, чтобы избежать стирания).*
6. *Перемещать вещи с помощью телекинеза (попадание +8, повреждения к4-к12, в зависимости от вещи, использованной для атаки).*
7. *Заставить неодушевлённые объекты рассыпаться пылью.*
8. *Предсказывать близкое будущее. (Вероятность 1 из 6 избежать любого эффекта посредством предвидения).*
9. *Телепортироваться на короткие расстояния.*
10. *Вызывать сон (спасбросок против магии или сна)*

Обсидиановые мартышки

Выглядят как маленькие статуи обезьян, сделанные из переплетённых осколков зазубренного чёрного вулканического стекла. Словно скульптор лишь подчеркнул зарождающуюся в камне форму обезьяны. Не являются искусственной конструкцией, форма жизни на основе кремния.

Непонятно, как они появились в Библиотеке, но теперь они здесь живут. Они устраивают засады среди высоких полок. Им не нужна еда, вместо этого они греются в тепле или электрическом сиянии машин Библиотеки. Поочерёдно уходящие в спячку и территориальные.

3 ХД, 12 ХП, броня как у лат плюс щит, два обсидиановых кулака (+0, 2к4), спасброски как у вора 3.

Половина повреждений от колющего или рубящего оружия. Лечится от тепла/огня/электричества вместо того, чтобы получать повреждения. Двойные повреждения от холода.

Брандашмыг

Странный монстр, сбежавший в Библиотеку из миров фей.

Его облик практически птичий, как у цапли. Голова на змеиной шее и длинные ноги. Вместо крыльев у него две длинные руки, оканчивающиеся ладонями, похожими на человеческие, с растопыренными пальцами.

Брандашмыг прячется в засаде. Он обладает сверхъестественной способностью не привлекать внимания до тех пор, пока его руки не сомкнуться вокруг того, что он жаждет украсть. Это может быть предмет, часть экипировки или человек.

Поскольку Брандашмыг – из народа фей, он совершенно безумен. Это клептоман, коллекционирующий вещи без видимой связи между ними. Если ему помешали взять то, чего он желает, Брандашмыг впадает в ярость.

10 ХД, 25 ХП, броня как без доспеха, две руки (смотри ниже), спасброски как у вора 10.

Половина повреждений от не железного оружия, двойные повреждения от железного.

Вероятность 3 из 6 быть незамеченным, если он этого не хочет и не делает ничего бросающегося в глаза.

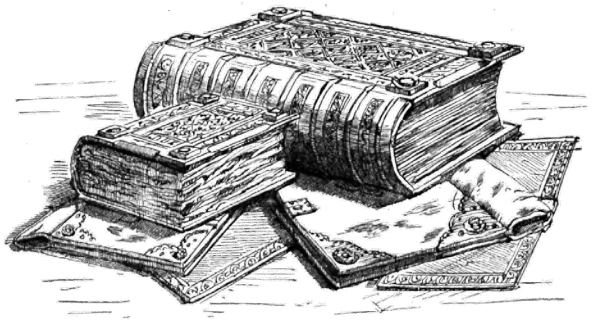
Длинные руки дотягиваются на расстояние 15 футов.

Каждый раунд может использовать каждую руку, чтобы сделать что-то из списка:

- *Шлепок (+10 к попаданию, к4 повреждений).*
- *Захват (+10 к попаданию, хватает жертву, без повреждений. Для того, чтобы вырваться из захвата, необходимо 3 успешных броска силы).*
- *Сжать (автоматическое попадание, 2к6 урона жертве в захвате).*
- *Порыться в карманах жертвы (вероятность преуспеть 3 из 6).*
- *Вырвать удерживаемый предмет (вероятность преуспеть 5 из 6).*

Чтобы узнать, что Брандашмыг хочет украсть, каждый раз бросайте к12.

1. *Еда*
2. *Блестящие штуки*
3. *Красивые люди*
4. *Глаза*
5. *Украденные вещи*
6. *Нитки и верёвка*
7. *Инструменты*
8. *Оружие*
9. *Одежда*
10. *Кожа существа*
11. *Языки*
12. *Карты*



Ожившие книги

Знание – это власть. Власть развращает. Стоит вложить во что-либо достаточно знаний, и оно неизбежно начнёт расти над собой, ведя себя не так, как было задумано.

Именно это и произошло. Текст с достаточной плотностью информации самоисказился, приобретя подобие интеллекта и жизни. Они не понимают, что не являются живыми.

Ожившие книги бродят по Библиотеке как животные, прячась под книжными полками и обустраивая гнёзда на стропилах. Когда библиотекари ловят их, то разрушают магию и возвращают лишённые души книги на книжные полки.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, удар (+3, к6) или захват (+0, к4 и схвачен) спасброски как у воина 3. Могут левитировать. Неуязвимы к ядам, холоду, ударам в спину и прочим вещам, для которых жертва должна быть живой. Двойные повреждения от огня.

Будучи захваченным ожившей книгой, нужно потратить весь раунд и сделать проверку силы. До тех пор, пока проверка не будет успешной, к4 урона и потеря 1 интеллекта, поскольку книга жуёт свою жертву, поглощая хранящуюся в той информацию.

Потерянные души

Душа умершего в Библиотеке, ещё не затянутая в механизмы Библиотеки и не превращённая в фантом.

Потерянная душа знает, что здесь случается с душами мёртвых. Они стремятся избежать поимки серыми библиотекарями и сохранить свою независимость и здравомыслие. Разговор с одной из них может прояснить многое о внутренних делах Библиотеки и о природе двигателей и вычислений, ведущихся в ней.

Чтобы узнать, кем была потерянная душа, бросьте к12.

1. Смертным библиотекарем.
2. Потерянным ребёнком.
3. Монахиней.
4. Сумасшедшим знатным человеком.
5. Профессором математики.
6. Мастером взлома.
7. Знаменитым убийцей.
8. Погибшим от чумы доктором.
9. Эмоционально страдающим художником.
10. Смертным переписчиком населения.
11. Историком.
12. Благовоспитанным некромантом.

4 ХД, 8 ХП, броня как у человека без доспеха, атаки смотри ниже, спасброски как у воина 4. Души – газообразные создания, невосприимчивые к физическим повреждениям, кроме нанесённых волшебным оружием. Они могут проходить сквозь пористые предметы, и не подвержены действию огня, яда и так далее.

Чтобы узнать, какими силами обладает потерянная душа, бросьте к12.

1. Передвигать предметы, как полтергейст. Бросок атаки с +3 и к6 урона, если используется для швыряния предметов в людей.
2. Создание иллюзий из тумана.
3. Заставлять появляться на различных поверхностях сырые чернильные надписи.
4. Незначительно изменять память присутствующих: спасбросок против магии, чтобы избежать этого и предупредить жертву.
5. Заставить что-нибудь загореться: для избегания огня требуется спасбросок от дыхания, огонь наносит к6 урона.
6. Заставлять лёд появляться на предметах, потенциально примораживая их к месту.
7. Гасить свет и стирать текст.
8. Надёжно запирать двери.
9. Громко говорить.
10. Заставлять появляться вредителей: толпы мух, тараканов или мокриц, наносящих к6 урона при атаке.
11. Создавать порывы ветра.
12. Заставлять предметы разваливаться на куски. Бросок атаки с +3 и к6 урона, если используется для нападения.

Чернильные элементали

Сочащаяся ползучая масса чернил. По очереди чёрная, тёмно-синяя или радужная. Бесформенная и изменчивая. Размером с лошадь. Сочится и капает. Оставляет за собой липкий чёрный след.

Полуэлементальная природа чернил заключена в том, чтобы распространяться, окрашивать и течь. В то время, как собственная форма чернильного элементаля преходяща и постоянно изменчива, следы, которые он оставляет, не смываются. Это постоянно меняющаяся сила, которая оставляет постоянный след.

5 ХД, 30 ХП, броня как у человека без доспехов, поглощение (+5, к10), спасброски как у воина 5.

Невосприимчив к оружию, наносящему физические повреждения. Возгорается (получает на 1 повреждение меньше каждый раунд, пока продолжает гореть), получает обычные повреждения от холода, электричества и другого элементального урона. Невосприимчив к оглушениям из-за отсутствия анатомии. Может принимать любые формы, просачиваться сквозь трещины, ползать по стенам.

Всё, к чему прикоснулся элементаль, навсегда окрашивается в чёрный.

Каждый раунд может "потратить" 6 ХП, чтобы произвести кляксу, или поглотить кляксу, чтобы исцелить к6 повреждений.

Кляксы

Осадок, созданный чернильными элементалями. Скользящие чёрные капли, которые следуют за чернильным элементалем, оставляя след из чёрных пятен. Размером с отпечаток ладони.

1 ХД, 1 ХП Броня как у человека без доспехов, поглощение (+1, к10), спасброски как у воина 1.

Невосприимчив к оружию, наносящему физические повреждения, обычный урон от огня, холода, электричества и другого элементального урона. Невосприимчив к оглушению из-за отсутствия анатомии. Может принимать любые формы, просачиваться сквозь трещины, ползти по стенам.

Всё, к чему прикоснулась клякса, навсегда окрашивается в чёрный. Может слиться с другими кляксами в нового чернильного элементаля с к6 ХП за каждую кляксу.

Черепа-стражи

Огромный череп с единственной глазницей, возможно принадлежащий циклопу, а возможно — какому-то зверю: слону или деформированному киту. Белоснежно-белый, прекрасно сохранившийся. Висит в воздухе словно на невидимых нитях.

Разумен. Помпезный, впечатляется только собственной сообразительностью. Использует громкие слова, умаляет интеллект тех, кто с ним беседует, громко провозглашает свою гениальность в разговоре или сражении. Несмотря на своё высокомерие, это могучий враг, испускающий лучи некротической силы из полостей и щелей черепа.

11 ХД, 22 ХП, броня как у кольчуги, к6 некротических лучей (+11, к6), спасброски как у волшебника 11. Обычные невосприимчивости и уязвимости нежити. Левитирует.

Единственная глазница черепа-стража испускает взгляд, подавляющий магию. Вся магия перестаёт работать до тех пор, пока на её источник направлен взгляд черепа.

Каждый раунд может использовать любой из данных лучей вместо некротических (их бросок на попадание стандартный):

- *Левитационный (цель поднимается вверх на 10 футов за раунд, пока находится в луче).*
- *Расширяющий (цель удваивается в размере, пока находится в луче).*
- *Сжимающий (цель ополовинивается в размере, пока находится в луче).*
- *Стазисный (цель удерживается на месте и не может двинуться из нынешнего положения, пока находится в луче).*
- *Привлекающий (цель притягивается на 10 футов ближе к черепу-стражу каждый раунд, так, что остаётся в луче и не может сбежать или вернуться назад).*
- *Окаменяющий (обращает в камень на к6 раундов, спасбросок против магии для избегания).*

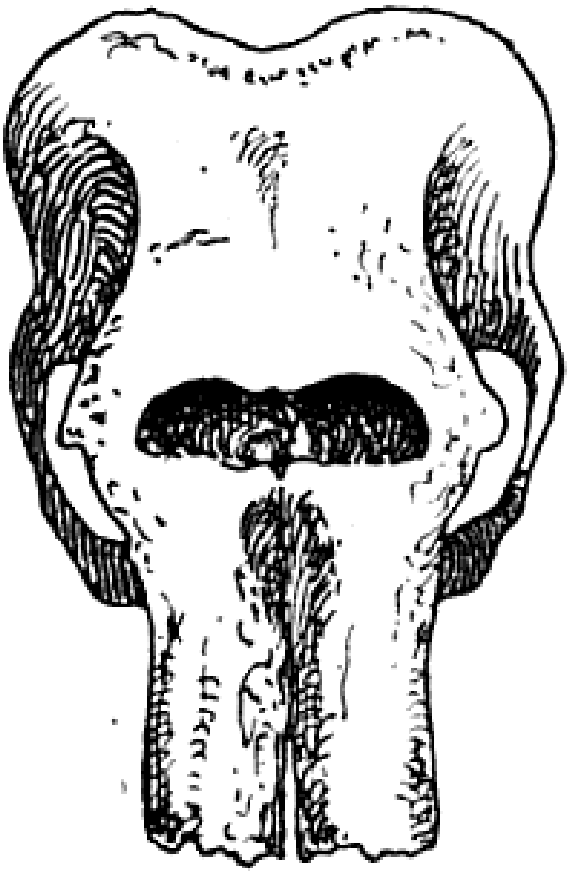
Зубостражи

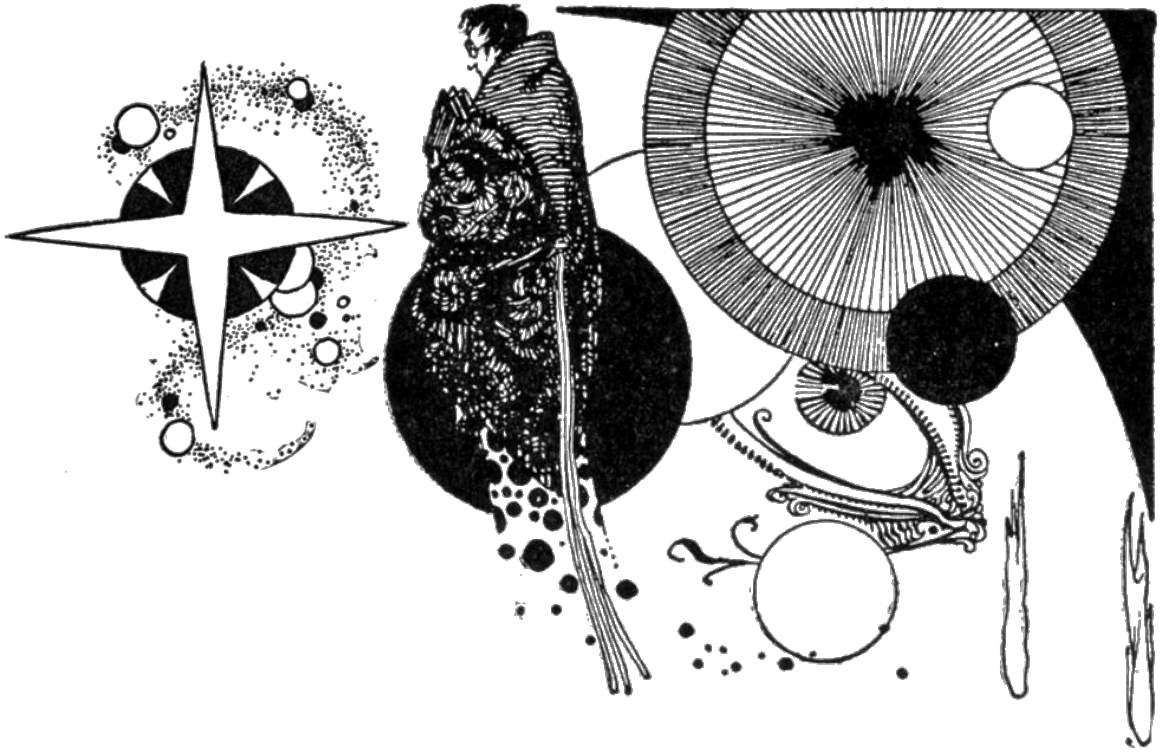
Маленькие парящие зубы, прекрасно сохранившиеся. Висят в воздухе в грубом подобии рта. Они говорят в унисон, "рот", который они создают, меняет форму, чтобы соответствовать их словам.

Их разумность где-то между группой детей и стаей птиц. Они бесконечно болтают, считая всё крайне увлекательным. В присутствии черепа-стража зубостражи вьются вокруг него, как дети вокруг любимой бабули. Всё, что делает череп-страж мудро, интересно и восхитительно.

1 ХД, 1 ХП, броня как у кольчуги, укус (смотри ниже), спасброски как у волшебника 1. Обычные невосприимчивости и уязвимости нежити. Левитируют.

Все зубостражи совершают коллективную атаку, представляющую собой укус их челюстью. Они делают бросок на попадание +X и наносят X повреждений, где X — количество зубостражей в челюсти.





Ожившие заклинания

Заклинание, которое вырвалось из книги заклинаний и теперь перемещается по Библиотеке как независимая сущность. Облако данных бестелесного текста, парящее в воздухе, с параграфами, пересекающимися друг с другом под странными углами.

Буквы отбрасывают странные тени от спонтанно возникающих оккультно-значимых форм, которые они образуют.

Личность заклинания, его природа, цели, а также сила, зависят от того, что это за заклинание. Оно хочет видеть себя сотворённым и видеть повторяющиеся эффекты своего волшебства (например, ожившее заклинание огненного шара в целом любит смотреть на то, как всё горит, в то время как ожившему заклинанию очарования нравится, когда люди дружат друг с другом).

Возьмите совершенно случайное заклинание из той игры, в которую играете. Если списков заклинаний несколько, выберите случайный, а после выберите случайное заклинание любого уровня из этого списка.

Если система, которую вы используете (к примеру, Wonders & Wickedness), не имеет уровней заклинаний, сделайте бросок к8, чтобы присвоить заклинанию уровень: он используется в характеристиках ниже.

ХД = уровень заклинания, ХП = удвоенный уровень заклинания, броня как без доспеха, не может атаковать, спасброски как у волшебника уровня, равного уровню заклинания.

Может бесплатно сотворить само себя раз в раунд, с полным контролем над результатом.

Будучи заклинанием, а не существом, невосприимчиво к любым повреждениям от источника, не являющегося волшебным. Кроме того, физический урон от волшебства (т.е. от волшебного оружия) наносит только 1 повреждение за раз.

Невосприимчиво к повреждениям и негативным эффектам от источников, которые совпадают с типом заклинания (т.е. ожившее заклинание огненного шара невосприимчиво к огню).

Всякий раз, когда рядом сотворено одинаковое или похожее заклинание, его действие контролирует не тот, кто сотворил, а ожившее заклинание (т.е. если вы творите любое заклинание очарования рядом с оживший "очарованием сущетсва", это заклинание попадает под его контроль). По сути, вы теряете заклинание, а оно его получает.

Успешное поле подавления волшебства, рассеивание волшебства и т.д. нейтрализуют ожившее заклинание.

При встрече с оживший заклинанием все незаполненные ячейки заклинаний волшебников немедленно заполняются содержимым ожившего заклинания. Книги заклинаний таким же образом получают бесплатную копию ожившего заклинания.

Нейрофаги

Получеловек-полуосьминог, стопроцентное зло. Нейрофаги — странные создания, поглощающие электрически закодированные в мозгах смертных данные. Обладают пугающими псионическими способностями. Хранилище знаний, такое, как Библиотека, для них - настоящий шведский стол, если они смогут справиться с охранниками.

Излишне говорить, что библиотекари ненавидят их за то, как они поглощают и уничтожают знания.

Если вы — враг библиотекарей, то нейрофаги без колебаний вам помогут и поддержат, приложив все свои силы. Им нужны все союзники, которых можно здесь встретить.

8 ХД, 30 ХП, броня как у кольчуги, псионический удар (спасбросок против магии, чтобы устоять, или оглушение на 3к4 раундов), спасброски как у волшебника 8.

Вместо атаки каждый раунд могут предпринять что-то из списка:

- *Сотворить заклинание "Очаровать существо", "Удержание существа" или "Внушение" (спасбросок для избегания).*
- *Сотворить заклинание "Левитация", "Невидимость" или "Обнаружение живых".*
- *Присосаться одним из своих четырёх щупалец к черепу беспомощной или добровольной жертвы.*
- *Присосаться вторым, третьим или четвёртым щупальцем к уже удерживаемой одним щупальцем жертве.*
- *Поглотить мозг жертвы с помощью всех четырёх щупалец, излечивая все потерянные ХП.*

Голодные книги

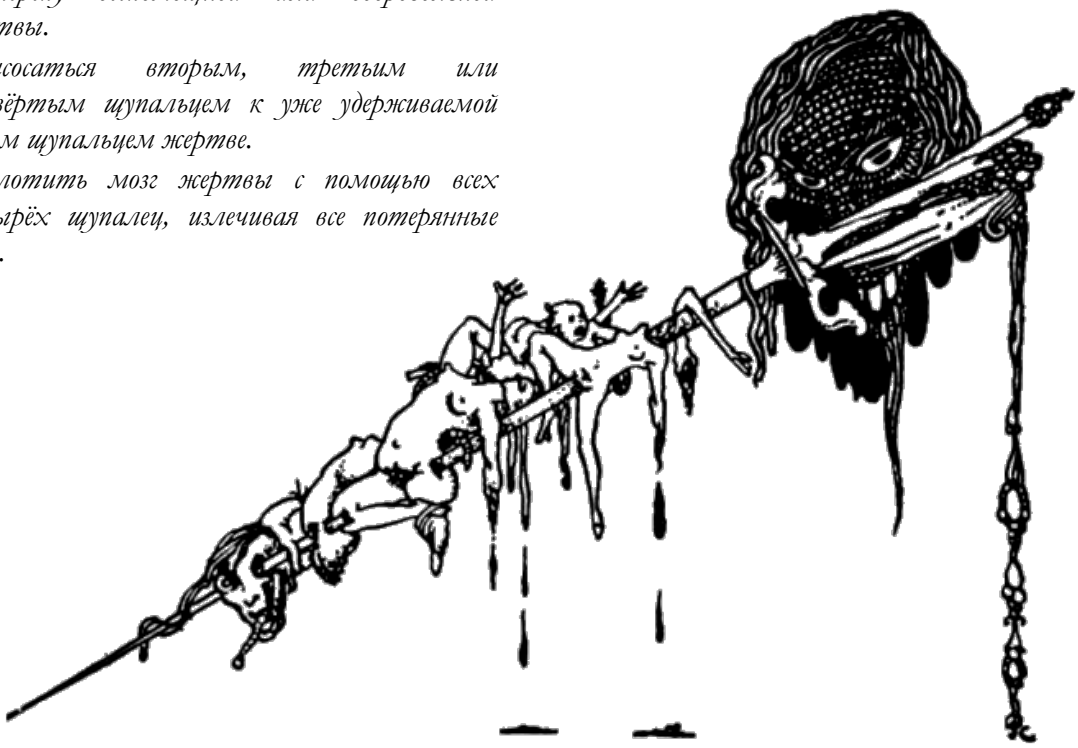
Книги существуют для хранения информации. Конечно, учитывая плотность информации, иногда что-то идёт не так. Книги хотят больше. Они высасывают данные всех других книг на своей полке, поглощая их, и отправляются на поиски новой информации.

Голодная книга неумело оживлена пробуждающимся в ней смутным интеллектом. Она использует свои страницы, чтобы ползать по полу, вынюхивая данные, которые сможет впитать.

3 ХД, 12 ХП, броня как кожаная, удар (+3, к4 и вытягивание информации), спасброски как у воина 3. Неуязвима к ядам, холоду, ударам в спину и прочим вещам, для которых жертва должна быть живой. Двойные повреждения от огня.

Попадание книги высасывает из жертвы информацию. Выберите один из вариантов ниже:

- *Группа теряет к4 пункта прогресса.*
- *Жертва навсегда теряет 1 пункт Интеллекта.*
- *Свиток, который жертва несёт с собой, поглощается и становится бесполезен.*
- *Все заклинания в книге заклинаний жертвы поглощаются и становятся бесполезны.*
- *Другая переносимая книга поглощается и становится бесполезной.*



Личи-архивариусы

Учёные, когда-то бывшие смертными, чья потребность узреть результаты своей работы обеспечила им плавный переход в неупокоенность. Они столетиями поглощены своими исследованиями. Сейчас они нечто большее, чем пыльные скелеты.
Впечатляюще умны. Великолепно образованы, с прекрасной речью, вежливы и благородны. Одержимы. Десятилетиями изучают Библиотеку.
Сделайте бросок двух к100 по таблице случайных книг (стр. 64), чтобы определить природу нынешнего исследования лича. Беседа с личом о Библиотеке и её планировке добавляет +3 к прогрессу, или +5, если предметы ваших исследований совпадают.
10 ХД, 40 ХП, броня как у лат, перст лича (+10, к10 и паралич на 1 ход), спасброски как у волшебника 10. Обычные невосприимчивости и уязвимости нежити. Не может быть изгнан.

Лич способен творить заклинания. Каждый день может сотворить заклинание из списка ниже, каждое единожды:

- *Удержание существа*
- *Дезинтеграция*
- *Рассеивание волшебства*
- *Обнаружение волшебства*

Кроме того, бросьте три к20 с использованием списка ниже, чтобы определить, какие ещё заклинания доступны личу:

1. *Стена льда*
2. *Стена железа*
3. *Плоть в камень и Камень в плоть.*
4. *Очаровать существо (дважды)*
5. *Внушение (дважды)*
6. *Разогревание металла*
7. *Телепортировать себя*
8. *Сфера подавления волшебства*
9. *Подчинить монстра.*
10. *Оживить мёртвых (дважды)*
11. *Сон (дважды).*
12. *Облако смерти и Туманная форма*
13. *Магический сосуд*
14. *Оживить предмет (дважды)*
15. *Разряд молнии (10к6)*
16. *Волшебная стрела (дважды, по 5 снарядов, каждый наносит к4+1)*
17. *Зеркальные отражения.*
18. *Создать иллюзии (три раза)*
19. *Слова силы: Убить, Ослепить, Безумие*
20. *Трансформировать себя*

Несмотря на то, что у лича есть тело, которое может быть уничтожено, он не может быть убит навсегда. Где-то в Библиотеке находится его филактерия — предмет, к которому привязана душа лича. Тело лича будет медленно формироваться в его филактерии в течении дня, а после вернётся весьма злым. Лич может быть убит окончательно только если сначала уничтожить его филактерию.
Чтобы определить, какая у лича филактерия, выберите необычную книгу. В следующий раз, когда ПИ встретят эту книгу, это — филактерия лича.

Адские торговцы

Посетитель из Ада. В Библиотеке содержатся пойманные и каталогизированные души; учитывая то, что души являются основной валютой Ада, этот факт привёл к определённому градусу интереса со стороны дьяволов.

Адский торговец здесь, чтобы торговать душами. Он мог бы купить их или обменять на услугу, а если предложена хорошая цена, то и продать души из своих запасов.

Он будет казаться готовым помочь. Но он не таков. Три его цели — обогатиться, соблазном привести смертных к проклятию и заставить смертных страдать. Все его предложения — ловушка, а контракты сформулированы так, чтобы оставить смертного в дураках. Приписка мелким шрифтом размером с атом.

Когда вы размышляете об его ценах, они кажутся весьма разумными.

8 ХД, 16 ХП, броня как у кольчуги, хлыст/когти/вилы/фленшерный нож (+8, повреждения к8), спасброски как у воина с таким же ХД.

Половина повреждений от оружия, не являющегося святым, волшебным или серебряным. Удвоенные повреждения от святых источников. Невосприимчив к контролю сознания, которое не имеет целью конкретно адских существ.

Сделайте бросок к12 для того, чтобы определить его внешность.

1. Ангельская.
2. Гибрид козла и человека.
3. Гибрид летучей мыши и человека.
4. Огромный змей.
5. Похож на труп.
6. Практически идеально похож на человека, за исключением маленьких рожек.
7. Полностью похож на человека со зловещей бородкой и усами.
8. Гибрид человека и змея.
9. Пустое одеяние, источающее дым.
10. Масса цепей и замков в форме человека.
11. Невинно выглядящее человеческое дитя с раздвоенным языком.
12. Шестирукий гуманоид, выглядящий как дикарь.

К12 определяет, какой специальной способностью обладает дьявол.

1. Может по желанию превратить любой предмет в золото простым прикосновением.
2. Может превращаться в облако мух.
3. Может превращаться в безобидно выглядящее животное.
4. Может принимать внешность возлюбленных тех, кто на него смотрит.
5. Прикосновение высасывает память (к12 урона интеллекту).
6. Может телепортироваться на небольшие расстояния, исчезая и появляясь в облаке дыма.
7. Может ваять из плоти, как из мягкого воска (2к6 урона, если используется, чтобы покалечить)
8. Может безошибочно находить души конкретных людей.
9. Неуязвим к огню.
10. Когда пожимает руку, сотворяет заклинание "очаровать существо".
11. Может сотворить заклинание "Внушение" по желанию, но требует от жертвы ответить на прямой вопрос, чтобы это сделать.
12. Может воскрешать мёртвых. Целое тело не нужно. Мёртвые возвращаются... другими.

Дьявол может исполнить одно желание смертного. И потребует за это плату. Возможно, душу после смерти. Возможно, убийства и доставки чужой души. Возможно, совершенно невинное на первый взгляд задание. Если вы не будете невероятно точны в формулировке, желание будет извращено и станет злым. Вы получите то, о чём просили... но захотите, чтобы этого не произошло.

Он злой. Он умней, чем ПИ.

Сбежавшая выдумка

Когда-то эти сущности были просто персонажами в книге, но теперь они прогрызли себе путь в фрактально-плотное информационное облако Библиотеки. На самом деле они не настоящие, но в это трудно поверить, настолько они убедительны.

Подсознательно они жаждут стать настоящими. Исказить реальность вокруг своего повествования, чтобы стать естественным порядком вещей. Реальность помогает. Там, где они проходят, вещи меняются, чтобы соответствовать породившему их вымыслу. Теперь вы играете по их правилам.

К12 определит, кого вы встретите:

1. Дон Кихот, сражающийся с ветряными мельницами.
2. Монстр Франкенштейна, сшитый из тел.
3. Грендель — чудовище из диких мест, ненавидящее шум и празднества, одна его рука оторвана.
4. Доктор Фауст, оккультист, сожалеющий о том, что продал душу.
5. Граф Дракула, чудовищный вампир.
6. Леди Макбет, амбициозная и убийственная, с сильно ухудшившимся здравомыслием.
7. Дух Будущего Рождества, доставляющий страшные предупреждения подлецам.
8. Синяя Борода, невероятно привлекательный убийца множества своих жён.
9. Сэр Ланселот, прекрасный рыцарь и любитель адюльтера.
10. Робин Гуд, разбойник-благотворитель и превосходный стрелок.
11. Пак, озорной лесной дух.
12. Джек — победитель великанов, молодой и бесшабашный, но хитрый.

5 ХД, 15 ХП, броня как та, что носили персонажи, оружие, которым владели персонажи (+5, к8), или не вооружены (+0, к4), спасброски как у вора 5.

Обладают теми же уязвимостями, причудами, силами или невосприимчивостью, что и породивший их персонаж.

Атаки или другие действия, направленные против них, которые не соответствуют реальности персонажа или стилю повествования их книги, автоматически завершаются неудачей. (Например, огнестрельное оружие попросту не существует для Сэра Ланселота и не может причинить ему вред).

Реальность меняется, приспосабливаясь под персонажа, и ведёт себя как мир книги, а не "настоящая" реальность.. Действия, направленные на то, чтобы соответствовать реальности персонажа и его повествованию (такие как попытка заставить Дон Кихота вести себя благородно) автоматически успешны.

На практике это означает, что вы должны изменить тон и настроение вашей игры, пока сбежавшая выдумка "на сцене". Приведём несколько примеров:

- Вокруг персонажей, написанных для детей, не проливается кровь. Приглушите описания насилия и кровавых сцен.
- И наоборот, выкрутите описание насилия на максимум для персонажей из более жестоких и кровавых историй.
- Персонажи ужасов появляются с соответствующими эффектами, в готическом освещении.
- Технологии начинают соответствовать временному периоду реальности персонажа. Предметы из более поздних эпох (такие как огнестрельное оружие или часовые механизмы) просто перестают функционировать.
- В крайних случаях ПИ могут слышать фоновую музыку, сопровождающую персонажа (фанфары для Ланселота, низкие струнные инструменты для Леди Макбет и т.д.)

Ползучие существа

Невероятные химерные организмы, которые не должны быть биологически жизнеспособны, и, тем не менее, живут. Подёргиваются, дрожат, ползут. Им управляет сбоящая мышечная память и генетические инстинкты. Сломанная демократия несогласованной анатомии. Трагически неполноценные.

Они хотят стать целым организмом. Они вставляют в свою плоть оторванные части тел тех, кого встретят.

1 ХД, 5 ХП, броня как кожаная, царают и хватают (+1, к6), спасброски как у воина 1.

Может передвигаться только медленно. В целом слепы и глухи, но не полностью, некоторая настороженность присутствует.

Если атака успешна, вцепляются в жертву, начиная встраивать её плоть в свою. Каждый раунд после этого существо наносит повреждения автоматически и излечивает себя на такое же количество ХП. Чтобы избавиться от него, нужно пройти проверку силы или убить его.

Образованные грызуны

Мыши, которые достигли уровня человеческого самоосознания, просто впитывая остаточные знания Библиотеки. Они знают о том, что читали, но имеют почти нулевой опыт в том, что касается внешнего мира. Они довольно доверчивы, но весьма хитры. Они наслаждаются сыром, вином, интересными беседами
и элегантной музыкой. Им не нравятся коты, призраки и прочие страшные вещи.

Если их разозлить, они применяют в атаке изощрённую тактику, почерпнутую из книг о шахматах и великих сражениях. Они обходят с флангов, прижимают врага на месте, отрезают пути к отступлению и удерживают доминирующие позиции.

1 ХД, 3 ХП, броня как кожаная, разрывающий укус (+1, к4), спасброски как у вора 1.

Если вы встретите стаю образованных грызунов, то каждый из них специализируется в разной области знаний. Пройдитесь по списку ниже, чтобы узнать, что умеет каждый грызун, начиная с первого пункта (т.е. если встречены 5 грызунов, их умения представлены в первой пятёрке).

Первая мышь изучала волшебные искусства. Она может сотворить Обнаружение волшебства и Рассеивание волшебства — один раз в день каждое.

Вторая изучала инженерное дело. 50% вероятность успеха, если мышь хочет открыть или запереть замок, починить или сломать механический предмет и т.д. Чтобы это сделать, ей нужен всего 1 раунд.

Третья изучала военную историю. Её укус (+3, к8) вместо стандартного.

Четвёртая изучала медицину. В бою она может потратить свой раунд, чтобы излечить к3 хит-пойнта, потерянных союзником.

Пятая изучала богословие и стала набожной. Её атаки считаются как святые и волшебные, и наносят двойные повреждения нежити или нечестивым сущностям.

Шестая изучала ораторское искусство. Раз в день она может сотворить заклинание "очарование существа".

Седьмая изучала физику. Раз в день она может сотворить заклинание "левитация".

Восьмая изучала зоологию. Она может сотворить заклинания "очаровать животное" и "говорить с животными" раз в день каждое.

Девятая изучала танатологию и может сотворить заклинания "обнаружение нежити" и "разговор с мёртвыми", раз в день каждое.

Десятая изучала высокую кухню. Она выглядит упитанной и здоровой. У неё 6 ХП.

Одиннадцатая изучала политологию. Когда она атакует врага, который этого не ожидает, то получает +4 к попаданию и наносит двойные повреждения.

Двенадцатая изучала психологию. Вероятность 5 из 6 распознать любую сказанную ложь (остальные мыши верят любой лжи).

Остальные мыши изучали какие-то интересные, но совершенно бесполезные гуманитарные науки.

Патрулирующие призраки

Чудовищная духовность, десятки душ, обнажённые до самой сути их существа и слившихся в единое орудие. Духовный эквивалент превращённых в оружие ядерных отходов.

Они чуть больше, чем иллюзия. Мерцание в воздухе, мираж. Словно увиденные краем глаза человеческие силуэты, кричащие лица, протянутые руки. Запах пыли и ржавой воды.

Они не должны существовать. Каждое разумное создание чувствует это вырождение и инстинктивно находит их присутствие ужасающим. Их ненавидят и боятся.

Библиотекари используют эти сущности, чтобы выслеживать воров и шпионов. Они совсем не возражают против присутствия призраков.

3 ХД, 9 ХП, броня как у человека без доспеха, холодное испарение (спасбросок против паралича, чтобы избежать, к8 повреждений), спасброски как у воина 3.

Призраки — газообразные создания, невосприимчивые к физическим повреждениям, кроме нанесённых волшебными предметами. Они могут проходить сквозь пористые предметы, и не подвержены действию огня, яда и так далее.

Даже находиться рядом с призраками болезненно. Каждый раунд получите 1 повреждение автоматически.

Нападение на призрака (в ближнем бою, на расстоянии, с помощью заклинаний или другим способом) также заставляет сосредоточиться на нём, автоматически нанося ещё 1 повреждение.

Любое повреждение, нанесённое призраком, также навсегда уменьшает вашу самую низкую характеристику на количество нанесённых повреждений.

Если призрак убивает кого-то, то он также выдёргивает из тела душу убитого, корёжит и калечит её, превращая в тень (см. стр. 48) под своим полным контролем.

Если призрак снизил чью-то характеристику до 0, его душа будет немедленно высосана и поглощена. Это окончательная смерть, это существо невозможно будет исцелить или воскресить. И в качестве последней насмешки, призрак излечивает все повреждения, если поглощает душу таким образом.

Глаза-часовые

Одно огромное парящее глазное яблоко, левитирующее с помощью псионических сил.

Иногда мозги в банках развивают мощные псионические способности и сбегают. Иногда библиотекари ловят беглецов. Вот что библиотекари с ними делают.

Глаза-часовые используются библиотекарями для осмотра наименее посещаемых зон, чтобы убедиться, что всё продолжает происходить согласно их расписанию.

8 ХД, 8 ХП, броня как у кольчуги (силовое поле), нежный тычок (+0, 1 урон) или смотри ниже, спасброски как у волшебника 8.

Могут левитировать. Воспринимают мир с помощью психического резонанса, так что попытка спрятаться за чем-то не возымеет эффекта, но очищение разума от мыслей сделает вас невидимыми для них.

Глаз-часовой обладает могущественными псионическими способностями. Каждый раунд он может использовать их, чтобы сделать что-то из списка:

- *Проецировать боль (все должны пройти спасбросок против магии или получают к4 повреждений).*
- *Проецировать усталость (одна жертва должна пройти спасбросок против магии или уснуть).*
- *Читать разум. Изменить одно воспоминание в читаемом разуме (спасбросок против магии для избегания).*
- *Сотворить заклинание "Внушение" (спасбросок против магии для избегания).*
- *Призвать библиотекарей. Либо к6 из определённого ордена, либо по одному из каждого. Библиотекари выходят из-за книжной полки в следующем раунде.*

Чёрная слизь

Подобна на зелёной слизи, поражающей менее благородные подземелья. Чёрная слизь — простейшая форма жизни, растущая в укромных уголках и закоулках. Она питается ментальной энергией. Прикосновение к слизи позволяет ей поглощать ваши мозговые волны, вызывая стремительный рост по мере того, как она переваривает и присваивает ваше сознание. Она передвигается, как амёба. Она ползает под половицами и за обоями. Она голодна.

К8 ХД, ХП = ХД, броня как без доспеха. Переваривание разума (смотри ниже), спасброски как у воина уровня = ХД.

Получает максимум 1 повреждение от колющих и рубящих атак. Невосприимчива к оглушениям из-за отсутствия анатомии. Безмозглая. Может взбираться по стенам, просачиваться сквозь щели и т.д.

Переваривание разума получает бонус на попадание, равный текущему ХД слизи (т.е. слизь с 5 ХД получает +5 к попаданию). Каждый раз, когда вы касаетесь слизи, она может свободно использовать против вас Переваривание разума (стандартный бросок на попадание).

Она наносит повреждения интеллекту жертвы, равные к6 + текущий модификатор интеллекта цели. (т.е. жертва с интеллектом 8 получает к6-1 урона интеллекту, поскольку модификатор к нему равен -1). После этого слизь получает ХД по количеству нанесённых повреждений.

Концептуальные колодцы

Интеллектуальное отсутствие, космическая цензура. Место, которое невозможно осмыслить и воспринять. Психологическая чёрная дыра. Её невозможно воспринять напрямую.

Описывайте колодцы отрицаниями: например, "в этой комнате нет что-то ужасающего", "ничто не получило 6 на броске инициативы", "нечто, не находящееся впереди вас, атакует" или "ничто определённо не ответственно за смерть вашего товарища". В конце-концов игроки должны уловить посыл, вопрос только в том, насколько к тому времени будут искалечены их персонажи.

ПИ могут сделать колодцы целью, используя тот же язык. "Я собираюсь стрелять в ничто" или "я ни от чего не убегаю". Таким же образом они могут получить больше информации, задавая отрицательные вопросы, такие как: "где здесь ничего нет?" или "как здесь ничто не выглядит?"

(если это имеет значение, концептуальный колодец не выглядит как беспомощное дитя примерно четырёх лет от роду). Он не молод и невинен, вовсе не хочет поиграть и не испытывает любопытства к окружающему миру. Он не совершенно беспомощен против атаки ПИ, и не умрёт жалкой смертью. Он также не может быть жесток по отношению к ПИ. Он не полностью провалил попытки понять ПИ, и не попытается разобрать их, чтобы выяснить, как они работают.

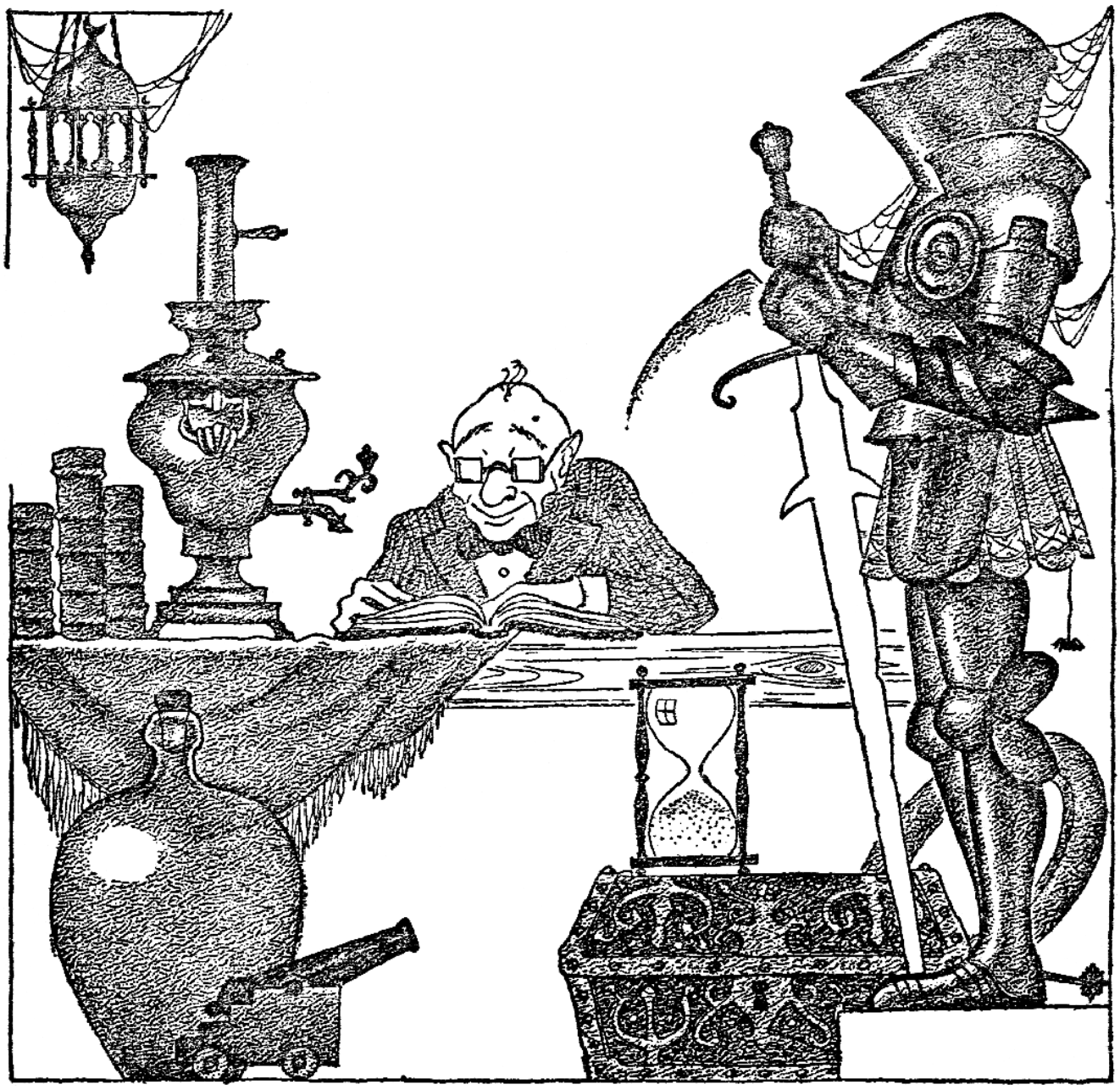
Это будет сбивать с толку. Отлично. Это точная симуляция того, как вы сталкиваетесь с чем-то, чего не можете постичь, и что напрямую подрывает вашу способность воспринимать окружающий мир.

1 ХД, 1 ХП, броня как без доспеха, Стереть концепцию (спасбросок против магии для избегания, см. ниже) и ненастоящий нож (+1, к6), спасброски как у волшебника 1.

Каждый раунд концептуальный колодец вытягивает у каждого ПИ, провалившего спасбросок, его способность постичь какую-то идею или концепцию. Бросьте к20, чтобы определить, что именно забыто:

1. *То, что люди могут умереть*
2. *Как пользоваться математикой*
3. *Концепция денег и их ценность*
4. *Что такое романтика*
5. *Что существует жестокость*
6. *Кого-то, связанного с ними кровью*
7. *Что такое огонь*
8. *Что у других людей тоже есть чувства*
9. *Гравитацию и то, что вещи падают*
10. *Всех, кто является их начальником, и почему они должны подчиняться*
11. *Что животные не могут говорить и рассуждать как люди*
12. *Всех, кого они сейчас ненавидят*
13. *Что люди могут лгать*
14. *Что такое боль*
15. *Как появляются новые люди (т.е. дети и т.д.)*
16. *Что такое семьи*
17. *Что существует социальное неравенство*
18. *Почему мы должны соблюдать закон и что случится, если мы не будем этого делать*
19. *Откуда появляется пища*
20. *Что сны нереальны*

Если ПИ действуют так, словно помнят о [illegible] 20 [illegible] только они немедленно не изменят действие при [illegible]



Часть 6: Полезные таблицы.

Типы книг (бросьте к100)

1. Справочные материалы к другим книгам
2. Книги о библиотеках
3. Трактаты по теории информации
4. Очерки о математике
5. Очерки о статистическом анализе
6. Руководства по журналистике
7. Книги о королевских семьях
8. Книги о печати
9. Сборники статистики
10. Трактаты по античной философии
11. Очерки об оккультизме
12. Работы о метафизике
13. Работы, в которых обсуждаются параллельные миры
14. Книги о детях
15. Руководства по психоанализу
16. Книги с непонятной тарабарщиной
17. Руководства по лечению душевнобольных
18. Книги помоги-себе-сам
19. Эссе об азартных играх
20. Священные писания
21. Переводы священных писаний
22. Еретические переводы священных писаний
23. Священные писания вымерших религий
24. Руководства по погребальным ритуалам
25. Путеводители по жизни после смерти
26. Книги о религиозных обычаях
27. Книги о нежити
28. Очерки о сравнительном богословии
29. Астрологические альманахи
30. Эссе о социальных структурах
31. Результаты переписи населения
32. Книги по генеалогии
33. Книги об юриспруденции
34. Книги о политике
35. Книги об экономике
36. Геральдические справочники
37. Руководства по военной стратегии
38. Собрания пророчеств
39. Альманахи социальных исследований
40. Словари современных языков
41. Словари мёртвых языков
42. Словари искусственных языков
43. Словари магических языков
44. Руководства по каллиграфии
45. Книги для детей
46. Книги про драконов
47. Руководства по выживанию
48. Книги по военному протоколу
49. Адресные книги
50. Научные эссе
51. Бестиарий обычных животных
52. Бестиарий мифических животных
53. Медицинские руководства
54. Тексты об алхимии
55. Книги о геологии
56. Книги о ботанике
57. Книги о насекомых
58. Книги о метеорологии
59. Карты звёздного неба
60. Технические руководства
61. Поваренные книги
62. Руководства по ремонту
63. Путеводитель по магическим предметам
64. Сельскохозяйственные альманахи
65. Книги о Наркотиках
66. Коммерческие каталоги
67. Книги о моде
68. Сборник упражнений
69. Руководства по боевым искусствам
70. Энциклопедии изящных искусств
71. Обучающие руководства для ремесленников
72. Путеводитель по символизму в искусстве
73. Книги о музыке
74. Книги о вине
75. Книги о криптографии
76. Детские книжки с картинками
77. Сборники песен
78. Партитуры
79. Дневники
80. Романтические повести
81. Эпические поэмы
82. Коллекции мифологии
83. Детективные романы
84. Трагедии
85. Комедии
86. Сценарии пьес
87. Спекулятивная фантастика
88. Произведения, полные политических аллегорий
89. Эротическая поэзия
90. Хронологии
91. Эссе об исторических битвах
92. Биографии
93. Каталоги археологических находок
94. Очерки о классике
95. Атласы
96. Навигационные карты
97. Путевые заметки
98. Путеводители для туристов
99. Сборники слухов
100. Книги об играх

Необычные книги (бросок к20 + глубина)

Возьмите предыдущий результат, если выпал дублирующий.
Необходим как минимум день изучения, чтобы прочитать текст книги и получить соответствующие преимущества. ПИ получает бонус только один раз за каждую отдельную книгу, но если найти тот же тип книг снова, это позволит ПИ глубже вникнуть в тему и ещё раз получить бонус.
За любую необычную книгу коллекционеры заплатят около 500 серебряных монет.

1. Книга заклинаний с одним случайным заклинанием мага.
2. Бестиарий причудливых геральдических существ. У прочитавшего есть шанс 1 из 6 опознать любое чудовище, которое напоминает двух (или более) обычных существ, соединённых в одно (таких как кентавры или совомедведи), и получить неплохое представление об их возможностях.
3. Апокрифическое писание, позволяющее жрецу, который его прочтёт, выучить случайное новое заклинание из списка заклинаний мага.
4. Книга, в которой перечислены истинные имена демонов, ангелов и прочих духовных сущностей: встретив такое существо, прочитавший эту книгу имеет шанс 1 из 20 опознать его, вспомнить его истинное имя и получить некоторые догадки о способностях.
5. Генеалогия, перечисляющая истинных наследников каждой империи. Когда прочитавший встречается с монархом, или узнаёт о нём, есть вероятность 2 из 6, что монарх не является правителем по праву наследования, и 1 из 6, что он скрывает свой статус узурпатора.
6. Книга заклинаний с двумя случайными заклинаниями мага.
7. Руководство по алхимии, которое позволяет читавшему сварить некий яд, лекарство или зелье, поработав в подходящей лаборатории в течение дня. Стоимость ингредиентов для алхимического эликсира: 25 серебряных монет.
8. Сверхплотно скомпонованный словарь, позволяющий прочитавшему выучить один язык почти до уровня родного.
9. Эзотерический трактат, который позволяет прочитавшему его магу выучить случайное заклинание из списка жреца.
10. Книга пророчеств. Чтобы представить расплывчатые откровения, почёрпнутые из книги, каждый читающий выбирает тип кубика и бросает его, записывая результат. Один раз они могут заменить результат, выпавший на таком же кубике, на тот, что записан.
11. Книга заклинаний с тремя случайными заклинаниями мага.
12. Руководство, описывающее секретные техники, раскрывающие скрытый потенциал разума. Читающий улучшает одну из своих ментальных характеристик (интеллект, мудрость или харизму) таким образом, чтобы её модификатор увеличился на 1, или просто увеличивает характеристику на 1, если она уже была равна 18 или выше.
13. Еретическое писание, позволяющее жрецу, который его прочтёт, выучить два новых случайных заклинания из списка заклинаний мага.
14. Атлас пространств между измерениями и других миров. Книга описывает, как попасть в Инн/Воиводу/Каркозу/Ленг/Ад/Мир снов Метод должен быть полезным прочитавшему, когда тот покинет Библиотеку.
15. Книга, описывающая странные похоронные ритуалы. Прочитавший может потратить день на подготовку тела мёртвого ПИ к погребению: если он это сделает, замена этого ПИ входит в игру с тем же уровнем, что и прочитавший книгу.
16. Собрание секретов мироздания, дающее читающему достаточно опыта для немедленного получения уровня.
17. Книга заклинаний с четырьмя случайными заклинаниями мага.
18. Текст, раскрывающий техники утерянного боевого искусства. Персонаж

боевого типа (включая паладинов, варваров, дварфов и т.д.), который прочтёт книгу, становится способен нанести к8 повреждений голыми руками; когда он безоружен и одет в простое одеяние монахов или ги, то имеет класс брони, аналогичный кольчуге.

19. Руководство по секретным упражнениям и тренировкам, которые могут высвободить скрытые резервы организма. Читающий улучшает одну из своих физических характеристик (силу, ловкость или телосложение) таким образом, чтобы увеличить её модификатор на 1, или просто увеличивает характеристику на 1, если она уже была равна 18 или выше.
20. Оккультное руководство, которое позволяет прочитавшему его магу выучить два новых случайных заклинания из списка жреца.
21. Вводный текст, позволяющий ПИ в любой момент после прочтения поменять свой класс на жреца. Характеристики персонажа и любые особенности, такие как постоянные травмы, мутации и т.д. остаются неизменными. Возьмите общее количество опыта ПИ и вычислите на этом основании, клириком какого уровня он станет, что определит его новые спасброски, ХП и т.д. Как только персонаж станет жрецом, назад дороги не будет.
22. Книга заклинаний с пятью случайными заклинаниями мага.
23. Книга, подробно описывающая скрытые техники ордена восточных ассасинов. Персонаж типа "специалист" (вор, ассасин, полурослик и т.д. и т.п.), который прочитает книгу, может двигаться совершенно бесшумно (автоматически проходит проверки скрытности, связанные с тишиной) и никогда не оставляет отпечатков ног или других следов своего пребывания.
24. Священное писание, позволяющее жрецу, который его прочтёт, выучить три новых заклинания из списка мага.
25. Длинная проповедь, позволяющая прочитавшему её жрецу сменить покровительствующее ему божество на новое и изменить список известных ему заклинаний соответствующим образом.
26. Книга раздирающих разум откровений, позволяющая ПИ в любой момент после прочтения поменять свой класс на мага. Характеристики ПИ и любые особенности, такие как постоянные травмы, мутации и т.д. остаются неизменными. Возьмите общее количество опыта ПИ и вычислите на этом основании, магом какого уровня он станет, что определит его новые спасброски, ХП и т.д. Как только персонаж станет магом, назад дороги не будет.
27. Книга заклинаний с шестью случайными заклинаниями мага.
28. Книга, раскрывающая секрет вечной молодости. Чтобы овладеть этими секретом, необходимы месяц работы в лаборатории и редкие ингредиенты со всего света, стоимостью в несколько тысяч серебряных монет. Закончив работу, читатель перестаёт стареть и навсегда защищён от любых дегенеративных заболеваний или состояний.
29. Волшебный гримуар, который позволяет прочитавшему его магу выучить три случайных заклинания из списка жреца.
30. Проклятый манифест нигилизма. -1 ХП перманентно.

31+ Снова совершите два броска, используя к30. Найденная книга — сборник обоих результатов.

Сокровища (бросьте к20 + глубина)

1. 2К20 свечей, каждая горит ход.
2. Лампа и масло на 3к6 ходов.
3. Набор резных человеческих зубов/резных костяшек, которые можно использовать, как игральные кости/подставка для чернильницы из серебра/табакерка из драконьей кости/коллекция автографов видных деятелей/палец мелкого святого, сохранившийся в янтаре. Стоит 100 серебряных.
4. Зелье лечения в бутылке чёрного стекла. Излечивает к8 ХП.
5. Шкатулка с монетами стоимостью к10 х глубина х 10 серебра.
6. Стеклянный сосуд с ядом. Спасбросок от яда или 2к8 повреждений. Осталось К6+2 дозы. 7. Тайник с боеприпасами. На 20 выстрелов.
7. Свиток со случайным заклинанием.
8. Каллиграфия известного художника/ лампа из лазурита со свечой в ней/набор золотых столовых приборов/странный младенец-мутант в банке. Стоит 200 серебра.
9. Оружейная. К4+3 образцов оружия и к каждому комплект кожаной/кольчужной/латной брони.
10. Магический стеклянный глаз. Тот, кто его носит, может (видеть волшебство/видеть в темноте/видеть невидимое/читать написанное на любом языке/видеть сквозь стены).
11. Зелье (неосязаемости/невидимости/ паучьего карабканья/левитации). Действует 1 ход.
12. Волшебное дуэльное оружие. + 2 к повреждению и попаданию в битве один на один, плюс сделайте бросок на свойства оружия. Тип оружия выберите броском.
13. Небольшой мешочек с драгоценными камнями стоимостью к10 х глубина х 100 золотых.
14. Перо из нежной золотой филиграни/фарфоровая маска, имитирующая человеческий череп/стеклянная скрипка. Стоит 500 серебра.
15. Зачарованная роба с капюшоном, позволяющая тому, кто её носит (телепортироваться от полки к полке, как делают библиотекари/видеть в темноте/ быть невидимым для того, чью собственность они украли и сейчас несут с собой/подружиться с любой встреченной нежитью, предложив пожать руки).
16. 2к4 свитка со случайными заклинаниями.
17. Набор из к6 магических свечей, каждая горит 1 ход. В зоне, которую они освещают, автоматически рассеиваются иллюзии, невидимость и т.д.
18. Флакон зачарованных чернил, невидимых для знати, полиции, солдат и любых представителей законной власти.
19. Окованный металлом сундук с монетами. Стоимость к20 х уровень х 100 серебра.
20. Накидка, дающая владельцу (неуязвимость к холоду/неуязвимость к огню/неуязвимость к электричеству/ способность слиться с помещениями, вероятность не быть замеченным 4 из 6/способность проходить сквозь книжные полки, словно они нематериальны).
21. Волшебное боевое оружие. +3 к повреждению и попаданию против врагов, использующих оружие, также определите броском волшебное свойство. Тип оружия выберите броском.
22. Погребальный саван: если он надет (на живого или мёртвого), душа носящего неприкосновенна для мистических и духовных сущностей.
23. Палочка, которая позволяет владельцу сотворять (рассеять магию/удержание существа/стена льда/придать форму камню/оживить мертвеца/снять проклятие/исцелить болезнь). В ней осталось 2к6+2 зарядов.
24. Волшебный комплект латной брони, защищающий против (оружия/ природных атак/огня/электричества/ коррозии/яда/ заклинаний). Половина повреждений от этих источников.

25. Монокль, линза из единого бриллиантового диска/серебряная корона, украшенная зубами побеждённых королей. Стоит 1000 серебра.
26. Набор из к10 украшенных драгоценными камнями колец. Каждое стоит 200 серебра.
27. Шедевр в области волшебного оружия. +2 к попаданию и повреждениям, плюс сделайте два броска на магические свойства. Тип оружия выберите броском.
28. Волшебное кольцо, которое делает владельца (невидимым/способным ходить по стенам/невосприимчивым к волшебству, влияющему на разум/несуществующим для нежити/невосприимчивым к атакам исподтишка)
29. Перчатки, которые позволяют взаимодействовать с газообразными и нематериальными сущностями так, как если бы они были физически осязаемы.
30. Шкатулка с драгоценными камнями, сияющими неземным светом, стоимостью к10 х глубина х 500 серебра.
31. Коллекция оккультумных монет. Оккультум — это дымчатая, глянцевая металлическая субстанция, с сильными волшебными свойствами, невероятно дорогая. Ей можно подкупать богов и покупать королевства. К4 монет, стоимость каждой равна глубина х 1000 серебра.
32. Неизвестный шедевр легендарного художника/юридические документы, дарующие владельцу титул и небольшое владение/зубы мёртвого святого. Стоит 2 500 серебра.
33. Легендарное оружие для убийства чудовищ. +3 к повреждению и попаданию против необычных врагов, также определите броском 3 волшебных свойства. Тип оружия выберите броском.

35 или больше. Бросьте к20+к10+к6-2. Получите это дважды.

Оружие (бросьте к12)

1. Кинжал
2. Рапира
3. Меч
4. Скимитар
5. Боевой топор
6. Копьё
7. Палица
8. Цеп
9. Хлыст
10. Метательный нож
11. Лук/пистолет
12. Арбалет/мушкет

Способности оружия (бросьте к20)

Вероятность 50%, что специальные способности будут действовать только для персонажей-воинов и подобных.

1. Совершенно неразрушимо.
2. Может прорубить что угодно.
3. Огненное. +К6 повреждений огнём.
4. Электрическое. +К6 повреждений электричеством.
5. Ледяное. +К6 повреждений холодом.
6. Автоматически попадает по застигнутым врасплох врагам.
7. Металлические предметы, которых оно касается, ржавеют до полной бесполезности.
8. Рассеивает заклинания на всех, по кому попадает.
9. Двойные повреждения против нежити.
10. Двойные повреждения против конструктов.
11. Ядовитое. Спасбросок от яда или 2к8 повреждений.
12. Двойные повреждения диким животным.
13. Владелец может сотворять Свет 5 раз в день.
14. Владелец может сотворять Невидимость 2 раза в день.
15. Превращает жертву в воск; спасбросок от паралича, чтобы избежать.
16. Владелец может видеть невидимое.
17. Действует на газообразные/неосязаемые вещи как на материальные.
18. Парирующее. +2 к КБ.
19. Владелец может видеть в темноте.
20. Вострое. В случае натуральной 20 при броске на попадание наносит максимальные повреждения.

Слухи в Библиотеке

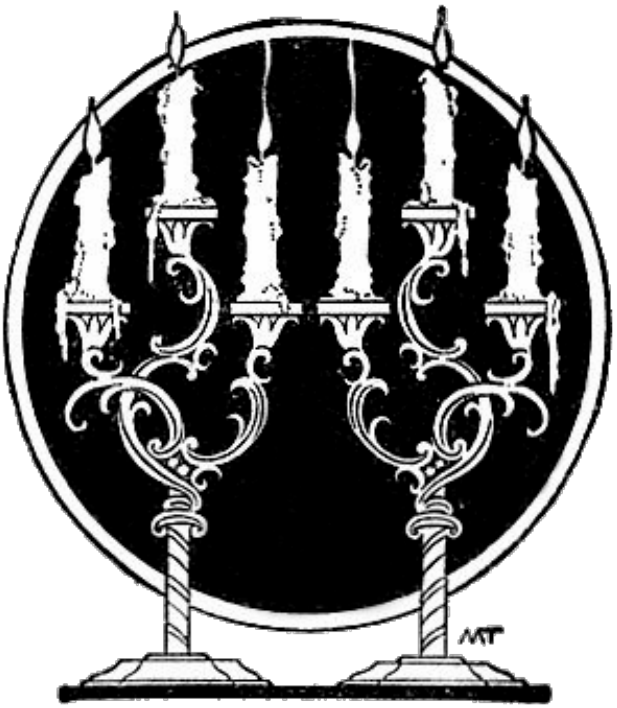
(бросьте к20 + глубина или выберите наиболее подходящий)

1. Воры, санкционированные церковью, недавно украли целую кучу еретических текстов.
2. Библиотекари недавно похитили самого известного поэта в мире и заставляют его записывать расчёты в стихах.
3. Библиотекари хотят повторить создание вселенной с различными переменными, чтобы новая вселенная была устроена по их вкусу.
4. Рой парящих мозгов-телепатов заставляет всех, кого они встретят, видеть сны о далёком будущем, и будущее выглядит мрачно.
5. Адские агенты по недвижимости хотят приобрести секции Библиотеки, которые дадут им прямой доступ к архивам Церкви.
6. Известный профессор сейчас работает над своей величайшей теорией; он здесь уже многие годы, а его аспиранты иногда приходят, чтобы принести ему еду и новости.
7. Библиотекари хотят узнать, каким Словом был Бог, веря, что это заклинание "Слово Силы: Всемогущество"!
8. Истинные пророчества святого где-то поблизости, призрачные монахини, посланные сектой некромантов, ищут их.
9. Знаменитый смертный изобретатель на самом деле украл свою величайшую работу у машин, за которыми наблюдал в Библиотеке!
10. Эксцентричный герцог повёл свои войска на Библиотеку, чтобы освободить захваченную душу своей дочери: они все погибли.
11. Были замечены загадочные посетители, несущие коробки, которые буквально за секунду рисуют картину того, на что им укажут.
12. Пауки съели белого библиотекаря и теперь библиотекари отправляются в крестовый поход охоты на пауков.
13. Воры недавно стащили заключённый в бутылку призрак давно умершего императора.
14. Библиотекари хотят стереть границу между жизнью и смертью, сделав все сущности бессмертными!
15. Последняя, величайшая работа знаменитого композитора была скормлена вычислительным машинам Библиотеки: если вы как следует прислушаетесь, то услышите, как она реверберирует в их трубах.
16. Дети, зачатые или рождённые в Библиотеке, не имеют души, невосприимчивы к волшебству и на уровне инстинктов знают истины, которые могут свести с ума простых смертных.
17. Библиотекари хотят узнать, как заточить Бога в бутылке!
18. Коалиция парящих мозгов и нейрофагов заключила перемирие, чтобы вести партизанскую войну против библиотекарей.
19. Элементальные планы Пыли и Чернил используют Библиотеку в качестве поля боя в своей бесконечной холодной войне — силы чернильных элементалей выигрывают.
20. Библиотеку построила древняя раса Ши после некой глобальной катастрофы, в надежде отыскать способ оправиться от падения своей цивилизации.

Сны и предзнаменования в Библиотеке

(бросьте к20 + глубина или выберите наиболее подходящий)

1. Вы заперты в бутылке, наполненной консервационной жидкостью, огромные чужеродные фигуры наблюдают за вами и стучат по стеклу.
2. Содрогающиеся шестерни перекапывают кладбище.
3. Кровоточащая и дрожащая книга пронзена насквозь кинжалом.
4. Тело ребёнка неподвижно висит в воздухе, он без сознания. Его кожа покрыта мельчайшими татуировками святых текстов.
5. Расхитители могил вскрывают каждый гроб на кладбище: вместо трупов внутри книги.
6. Высохшая бледная рука трясёт снежный шар с моделью церкви внутри. Внутри неё вместо снежных хлопьев летают страницы с написанной музыкой.
7. Огромная лязгающая паровая машина ползёт сквозь дворец, оставляя за собой следы разрушений.
8. Чернила просачиваются в щель под запертой дверью, окрашивая всё чёрным.
9. Слова соскальзывают с книжных страниц, порхая по воздуху и погружаясь в голову ребёнка сквозь его глаза.
10. Круг мозгов, соединённых потрескивающими от электричества проводами, медленно поднимается в воздух; между мозгами проскакивают молнии.
11. Фигура в робе изрыгает из себя мотыльков и умирает. Мотыльки парят над ним, принимая форму человеческого лица.
12. Три старухи прядут шёлк. Пауки выбираются из-под их век и ногтей, и их тела медленно оседают: они были не более чем оболочкой, которую наполняла масса арахнидов.
13. Бледные андрогинные фигуры заключены в стеклянные блоки. Они общаются друг с другом текстом, который появляется выгравированным на стеклянной поверхности. У них старые страдающие лица.
14. Вы оказываетесь в темноте. Чернила текут внутри вашей глотки, вы тонете в переливающемся чёрном пигменте.
15. На стене распята монахиня, чернильные перья впились ей в руки и ноги, пригвождая к месту. Когда она умирает, то выдыхает пророчества.
16. Из воскового человека ваяют восковой меч.
17. За обоями можно разглядеть человеческий силуэт: словно кого-то прибили к стене и поверх наклеили обои. Его руки тянутся к вам.
18. Человеческий глаз уставился на вас со дна чашки с чаем.
19. Старик пишет письмо, макая перо в медовые соты вместо чернильницы.
20. Крысы носят человеческую одежду и селятся в домах, ставя ловушки для маленьких голых человечков, которые обитают под их половицами.



Я обыскиваю тело...

(бросьте несколько к30)

1. Перья и бумага.
2. К6 свечей.
3. Игральные кости.
4. Эротическая фигурка из дерева.
5. Кисточки.
6. Туфли со скрытым отделением для хранения ценностей.
7. Игральные карты.
8. Стальное зеркало.
9. Ключ. Бросьте к100: это вероятность того, что он подходит к замку, который вы пытаетесь им открыть. Когда он подойдёт к замку, для этого замка он и был сделан.
10. Навесной замок.
11. Несколько кубиков льда в кружке, ещё не растаявшие.
12. Бумажный кулёк с конфетами.
13. Человеческий глаз, законсервированный в банке.
14. Коробок спичек.
15. К6 странных серебряных монет.
16. Последняя воля и завещание.
17. Сигары.
18. Швейцарский армейский нож.
19. Очки.
20. Сургуч.
21. Маленькая бутылочка бренди.
22. Плитка шоколада, вызывающего сильное привыкание.
23. Письмо к возлюбленному того, у кого оно найдено.
24. Ордер на чей-то арест.
25. Блокнот, полный стихов. Вероятность 50%, что среди них есть хорошие.
26. Мёртвая мышь, высохшая и мумифицированная.
27. Шёлковый носовой платок с несколькими пятнышками крови.
28. Книга (определите, какая, на стр. 64)
29. Портсигар и щепоть рассыпчатого табака.
30. Локон волос, сохранённый в стекле.

Я обыскиваю комнату...

(бросьте к30)

1. Мышиное гнездо.
2. Скрипка.
3. Неплотно пригнанная паркетная доска, которую можно вынуть.
4. Ободранные обои, под которыми нацарапана безумная тирада.
5. Пара туфель, всё ещё теплых.
6. Фарфоровая кукла.
7. Ночной горшок.
8. За полкой к стене прикреплена диаграмма теории заговора (нити, газетные вырезки и т.д.)
9. 2к6 человеческих зубов.
10. Воронка паучьего гнезда.
11. Крохотная погребальная урна.
12. Нарисованный мелом святой символ.
13. Нарисованный кровью святой символ.
14. Брошенное нижнее бельё.
15. Вода, капающая с потолка.
16. Кровавые отпечатки ног.
17. Рисунок ангела на потолке.
18. Под поднятым ковром прекрасная мозаика.
19. Подсвечники.
20. Паутина с написанными на шёлке словами.
21. Следы гари на потолке.
22. Книга, пригвождённая к стене.
23. Дверь, открывающаяся на кирпичную стену.
24. Пустые бутылки.
25. Банка с маринованными овощами.
26. Дверца размером с мышь, ведущая в домик размером с мышь.
27. Ключ. Бросьте к100: это вероятность того, что он подходит к замку, который вы пытаетесь им открыть. Когда он подойдёт к замку, для этого замка он и был сделан.
28. К6 карнавальных масок.
29. Коробка вызывающего привыкание шоколада.
30. Молитва, нацарапанная на стене.

Новый класс: Мумифицированный мудрец

Может так случиться (на самом деле - это будет происходить многократно), что персонаж игрока погибнет в Библиотеке. Поскольку группа, скорее всего, будет весьма далеко от реального мира, оттуда замены ждать не приходится.

Что делать? Ответ - мумифицированный мудрец. Это профессора, учёные, теологи и другие люди, рискнувшие отправиться в Библиотеку, и оставшиеся здесь. Они отбросили жизнь и смертное существование, проводя вечности в своих изысканиях.

Мумифицированные мудрецы не таковы, как другие ПИ, поскольку существуют в состоянии, близком к нежити, но продолжают действовать по своей воле. Несмотря на то, что они обладают некоторым талантом к волшебству, их основная сила — быть учёными, а их эзотерические знания могут оказаться бесценными для тех, кто исследует настолько странное место, как Библиотека.

Если ваш персонаж умирает в Библиотеке, его замена должна быть мумифицированным мудрецом. Точно так же, новые участники, присоединяющиеся к группе в середине экспедиции, создают мумифицированных мудрецов. Вы не можете создать мумифицированного мудреца, если ваш персонаж не присоединяется к группе, уже находящейся в Библиотеке. Пополнения из реального мира не могут быть мумифицированными мудрецами. И вы определённо не можете создавать их в играх, вовсе не включающих в себя Библиотеку.

Мумифицированный мудрец использует базовую структуру волшебника. Цены в опыте, хит-пойнты, спасброски, шансы попаданий и прочее берётся у волшебника.

Мумифицированный мудрец не имеет способности волшебника к сотворению заклинаний. Вместо этого он получает следующие способности:

Прочесть что угодно

Мумифицированный мудрец может прочитать надпись на любом языке. Устная речь на языке, которого они не знают, им по-прежнему непонятна, и они не могут писать на языке, которого не знают.

Они могут читать волшебные тексты, такие как книги заклинаний или свитки, без необходимости делать бросок или использовать Чтение магии. Они могут творить заклинания с любого свитка обычным образом.

Несмотря на то, что они начинают игру без известных заклинаний и книги заклинаний, у них есть одна ячейка для колдовства, которую они могут "заполнить" любым заклинанием, которое найдут начертаным на свитке или в книге. Чтобы запомнить заклинание таким способом, мудрецу требуется пустая ячейка заклинаний и один ход.

Посмертная физиология

Мумифицированный мудрец не полностью жив и не является полноценной нежитью. Они уязвимы для всего, что может повредить живым, и всего, что опасно для нежити.

Им не нужно дышать, есть или спать. Они не могут быть отравлены, или заболеть.

Мумифицированный мудрец обладает полным контролем над своей душой. Они невосприимчивы к любому волшебству, которое имеет целью или затрагивает их душу, включая эффекты фантомов, теней и призраков, некромантии, магических сосудов и т.д.

Обширные знания

Благодаря широте своих исследований, которые проводились на протяжении жизней многих смертных, мумифицированные мудрецы имеют шанс опознать таинственные сущности, которые встречает, такие как чудовища, волшебные предметы, интересные места, болезни, исторические фигуры, произведения искусства и т.д.

Шанс на опознание обычно 50%, или 20% для уникальных, действительно странных или державшихся в секрете вещей.

Если бросок на опознание чего-либо успешен, мумифицированный мудрец понимает, что знает, как оно правильно называется. Кроме того, они имеют неплохое представление о его природе, возможностях, слабостях и тому подобном: ведущий предоставляет соответствующую научную информацию.