ЧОРНОЕ КРОМСАЛОВО 2

ФЭНТЕЗИ-ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В ДУХЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ

ЧОРНОЕ КРОМСАЛОВО 2

Легковесная настольная ролевая игра и генератор фэнтези-приключений в духе Старой школы

Оригинальный текст: David Black, 2018
Перевод и дополнения: ZoidZXX
Иллюстрации: Ransvind
Концепт-арт и скетчи: Tpqdnf
Вёрстка и дизайн: am_

Редактура и корректура: ZoidZXX, am_ и сообщество.

Текст перевода распространяется согласно OGL, иллюстрации и элементы оформления согласно CC BY-ND.

Все предложения и пожелания принимаются на mb@pnprpg.ru

ОГЛАВЛЕНИЕ

ЧТО ЭТО ЗА ИГРА? 1
КАК ЭТО ВСЁ РАБОТАЕТ? 1
ЧТО ДОЛЖНЫ ДЕЛАТЬ ИГРОКИ? 1
БРОСАЕМ КОСТИ 1
ЧТО ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ ВЕДУЩИЙ? 1
ПОРЯДОК ИГРЫ 2
ДУХ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР В СТИЛЕ “СДЕЛАЙ САМ” 2
ПРИМЕР ИГРЫ 3

ОБЩИЕ ПРАВИЛА 5
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ДИСТАНЦИЯ 8
АТАКА, ЗАЩИТА И ПОВРЕЖДЕНИЯ 9
УРОВНИ РАЗВИТИЯ И ПОЛЕЗНЫЙ ОПЫТ 14

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРОКОВ 16
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 19
ВОИН 22
ВОР 24
ЖРЕЦ 26
ВОЛШЕБНИК 30
ЛИСТ ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖА 34

ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО 36
СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ И ВСТРЕЧИ 39
СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКОНОМИКА 42
ДОП. ПРАВИЛА ДЛЯ РАННЕГО НОВОГО ВРЕМЕНИ 45
НАЁМНИКИ И СЛУГИ 49
ОСВЕЩЕНИЕ И ПАНИКА 50
ПОИСК НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ 57
ВОЛШЕБНИКИ 58
ФАМИЛЬЯРЫ 58
ВАША ПЕРВАЯ ИГРА 61
КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ИНСТРУМЕНТОВ 62
ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ 72
ГЕНЕРАТОР МЕСТНОСТИ В ГЕКСАХ 73
ГЕНЕРАТОР КЛЮЧЕВОГО ОБЪЕКТА ГЕКСА 75
ПРИМЕР ГЕКСАГОНАЛЬНОЙ КАРТЫ 77
БЛАНК ГЕКСАГОНАЛЬНОЙ КАРТЫ 78
ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЙ 79

КАРТА-ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЯ 81
УКРАШЕНИЯ 82
РАЗВЛЕЧЕНИЯ 83
ПОДЗЕМНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ 88
ЛОВУШКИ 103
ГЕНЕРАТОР КАРТЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ 106
МОНСТРЫ И ПРОТИВНИКИ 107
СОЗДАНИЕ МОНСТРОВ 108
ВАМПИРЫ 111
ВОЛШЕБНИКИ ЧЁРНОЙ МАГИИ 112
ГАСТРОПОДЫ-ТЕЛЕПАТЫ 113
ГИГАНТЫ 114
ГНОЛЛЫ 117
ГОБЛИНОИДЫ 118
ГРИБНОЙ НАРОД 120
ДВАРФЫ 121
ДЕМОНЫ 122
ДРАКОНЫ 125
ЖАБОЛЮДЫ 128
ЖИЖИ И СЛИЗИ 129
ИЗГНАННЫЕ ЭЛЬФЫ 130
ЛЮДИ 132
ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ 133
ЛЮТЫЕ ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ 134
МЕРТВЕЦЫ ИЗ БУДУЩЕГО 136
ОЖИВЛЁННЫЕ ЗОМБИ 137
ОТРОДЬЯ БЕЗДНЫ 138
УЖАСНЫЙ ГЛАЗ 140
ПАУКИ 141
СВИНОМОРДЫЕ ОРКИ 143
СКЕЛЕТЫ 144
ТЕНИ И УЖАСЫ 145
ТРОЛЛИ 147
ЭЛЕМЕНТАЛИ 148
ЭЛЬФЫ 150
СОКРОВИЩА И ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ 153
ГРУДА СОКРОВИЩ 157
ПРИМЕР ПОДЗЕМЕЛЬЯ 158
ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ 166

ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?

Чорное кромсалово (ЧК) – это настольная ролевая игра, в которую играют с карандашами, бумагой и игральными костями. ЧК основана на играх-о-приключениях-в-подземельях из 1970-х, дополняя этот классический игровой опыт современными правилами для более современных поколений игроков.

Эта игра была сделана так, чтобы использовать простой набор правил, представленных на простом разговорном языке. Для облегчения игры всё, что выделено полужирным курсивом, приведено в Приложении на странице 167, чтобы было проще сверяться во время игры.

КАК ЭТО ВСЁ РАБОТАЕТ?

Игра проходит в общем воображении сидящих вокруг стола людей. Игроки создают персонажей, которые исследуют воображаемый мир, представленный им ведущим, где они участвуют в дерзких и опасных приключениях.

ЧТО ДОЛЖНЫ ДЕЛАТЬ ИГРОКИ?

Роль игроков в игре проста, но не обязательно легка! Им представляется сцена, в которой они по очереди описывают действия своих персонажей, бросая кости для определения результатов их действий.

БРОСАЕМ КОСТИ

Чтобы игра была беспристрастной, ЧК использует многогранные кости. Если вы видите, что в правилах написано к4, к6, к8, к10, к12 или к20 – значит упоминается кость такого размера. То есть к20 – это двадцатигранная кость, а к4 – четырёхгранная.

ЧТО ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ ВЕДУЩИЙ?

Роль ведущего очень сильно отличается от роли игроков. Он управляет движением и действиями персонажей ведущего (ПВ) и монстров, представляет мир игрокам, помогает им ориентироваться в нём с помощью справедливых решений и бросков костей, и описывает происходящие во время приключений события.

ПОРЯДОК ИГРЫ

Вам понадобятся несколько игроков, каждый из которых будет управлять персонажем, и один человек, выполняющий роль ведущего, который будет управлять монстрами и персонажами ведущего, а также предоставит заранее заготовленный или импровизированный мир, который можно будет исследовать.

Игроки должны создать персонажей (см. страницу 19) или представить тех, которые у них уже имеются. Ведущий должен начать сессию с описания сцены, кратко объясняя, где персонажи находятся и что они могут видеть – также будет неплохой идеей в двух словах напомнить персонажам то, что они должны знать – после чего задать вопрос: “Что вы хотите делать дальше?”.

Игроки рассказывают ведущему, в чём заключаются действия их персонажей, после чего ведущий определяет результаты, запрашивая броски костей, если имеется шанс неудачи – или принимая последовательные решения.

ДУХ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР В СТИЛЕ “СДЕЛАЙ САМ”

В первую очередь ЧК поощряет свободу изменения правил, их настройку под предпочтения и требования всех играющих. Другими словами – меняйте правила! Переделывайте их и делайте своими!

ПРИМЕР ИГРЫ

Ведущий: *“Я надеюсь, культисты не найдут вас и не съедят ваши сердца!”* – смеётся безумный колдун, маша вам рукой на прощание.

Воин: О, это будет просто замечательно.

Вор: Я ехидно кричу в ответ: *“Спасибо!”*.

Волшебник: Быстрее убираемся отсюда!

Вор: Окей! Решётка канализации *неподалёку*?

Ведущий: Ага, она сделана из ржавых железных прутьев.

Вор: Я перемещаюсь к ней и в качестве *действия* ищу ловушки.

Воин: Если ловушек нет, я хочу согнуть прутья, чтобы мы смогли протиснуться.

Волшебник: Я хочу сотворить *Свет* на свой посох, чтобы мы могли видеть *неподалёку*.

Ведущий: Хорошо, Вор, проверь свою *Мудрость* – выбрось на к20 меньше значения *Мудрости* – чтобы обыскать решётку на предмет ловушек.

Вор: (*бросает игральную кость)* Получилось!

Ведущий: Ты уверен, что там нет ничего, созданного чтобы навредить вам. Воин, ты всё ещё хочешь согнуть прутья? Проверь свою *Силу*!

Воин: *(бросает)* Легко!

Ведущий: Отлично. Теперь Волшебник – ты сотворяешь *Свет* на свой посох, и он начинает светиться. Ты же запомнил заклинание первого уровня, да?

Волшебник: Ага.

Ведущий: Окей, проверь свой *Интеллект* и добавь единицу, потому что это заклинание первого уровня. В случае неудачи ты больше не сможешь сотворять это заклинание из памяти.

Волшебник: *(бросает)* Мне же надо получить меньше, а не равно, так?

Ведущий: Всё верно.

Волшебник: Чёрт, у меня провал.

Ведущий: Не повезло! За согнутыми железными прутьями лежит длинный тёмный канализационный тоннель, спускающийся глубоко вниз. Что вы будете делать дальше?

Воин: Исследовать тоннель?

Вор: Согласен! Я прокрадусь вперёд.

Волшебник: А я прикрою тылы!

Ведущий: Хорошо. Вор, ты перемещаешься по канализационному тоннелю, оставаясь *неподалёку* от своих друзей. Пожалуйста, проверь свою *Ловкость*, чтобы определить, насколько ты бесшумен. Помни, при бросках на скрытность ты получаешь *преимущество* – брось два к20 и выбери лучший результат.

Вор: Хоть я и бросал две кости, но получил 17 и 19. Кто бы мог подумать?

Ведущий: Упс. Ты так шумишь, пытаясь красться, что спрятавшийся во тьме *рядом* с тобой упырь выпрыгивает и атакует!

Вор: Блин!

Ведущий: Время для *инициативы*! Все проверяют свою *Ловкость*; успех означает, что вы действуете до упыря, провал значит, что вы действуете после него. Вор, у твоей *проверки осложнение*.

Воин: Я действую перед ним.

Волшебник: Я после.

Ведущий: Вор?

Вор: Сколько времени займёт накидать нового персонажа? Я хожу после.

Воин: Я хочу пробежать по тоннелю и ударить упыря своим мечом.

Ведущий. Хорошо, Воин, ты перемещаешься *рядом* к упырю. Чтобы понять, попал ли ты, *проверь* свою *Силу*, добавив к броску единицу, поскольку упырь – могущественный враг.

Воин: *(бросает)* Семь! *(снова бросает)* 8ХП урона!

Ведущий: Отличный удар! Теперь ход упыря. Вор, чтобы попробовать отбиться от парализующих когтей и клыков упыря, проверь свою *Силу*. Не забудь добавить +1 к броску.

Вор: *(бросает)* Уф! 18.

Ведущий: О боже! Ты чувствуешь, как по твоему телу проходит болезненное онемение. Проверь своё *Телосложение* – в случае провала упырь тебя *парализует*.

Вор: *(бросает)* О нет! 20!

Ведущий: Волшебник, ты видишь, как оцепеневший Вор падает на пол. Что ты делаешь?

Волшебник: Я начинаю медленно пятиться назад.

Вор: Я тебя достану в следующей жизни, скотина!

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ И ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Воображаемый мир, который исследуют игроки, населён разнообразными существами. Все они определяются правилами как создания, принадлежащие к одному из двух типов:

- Персонажи, управляемые игроками.
- Персонажи ведущего (ПВ) и монстры, которых создаёт и которыми управляет ведущий.

ХОДЫ И ВРЕМЯ

У каждого существа есть свой *ход*, во время которого оно может переместиться и взаимодействовать с игровым миром при помощи какого-либо *действия*. Ведущий представляет и отслеживает *ходы*, влияя на возможные действия существ, двумя способами:

Мгновения используются во время боя и представляют собой считанные доли секунды – когда все пытаются действовать одновременно, зачастую друг против друга.

Минуты используются при исследовании и приключениях. Они представляют собой около дюжины настоящих *минут* – когда время не так важно.

Подобные абстрактные единицы учёта времени выбраны для поддержания нарочито-разговорного стиля повествования. *Мгновения* (называемые в других играх “раундами”) стремительны и дают достаточно времени для быстрых действий вроде атаки.

Минуты (называемые в других играх “ходами”) действуют похожим образом, но длятся дольше стремительных и напряжённых моментов, давая персонажам больше времени на перемещения, раздумья, а также выполнение длительных и сложных действий.

ОТНОСИТЕЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Время может масштабироваться в зависимости от периодов повествования игры: ведущий может использовать *часы* вместо *минут*, когда персонажи находятся в городе или относительно безопасных зонах, или *дни* во время отдыха и путешествий на дальние расстояния – условный *ход* всё равно позволит вам *переместиться* и *совершить действие*. При этом масштаб того, что

может быть достигнуто за этот период, увеличится.

ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Если персонажи ищут потайную дверь, каждый из них бросает кости чтобы найти её – это занимает *минуты*. Если дракон пытается разорвать героев надвое, они совершают бросок, чтобы избежать его ужасных челюстей – и это происходит за быстро бегущие *мгновения*.

"ХОД" ВЕДУЩЕГО

Ведущий реагирует на действия персонажей, описывая исход каждого предпринятого ими действия, после чего выполняет ответные ходы за соответствующих ПВ и монстров.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ДЕЙСТВИЙ

Простые действия успешны по определению – ведущий просто описывает, что происходит в результате. Однако если действие сложно или опасно, и у этого действия есть шанс провала – ведущий просит соответствующего игрока пройти *проверку атрибута*, чтобы определить исход.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПРОВЕРКИ АТРИБУТОВ

Каждое действие персонажа, которое может окончиться неудачей или ухудшить ситуацию, разрешается *проверкой* одного из его шести *атрибутов*.

Чтобы действие персонажа было успешным, игрок должен получить на броске к20 результат ниже своего *атрибута*. Равный или больший результат означает, что случилось что-то нехорошее и действие пошло не так, как планировалось. Ведущий рассказывает о результате неудавшегося действия, описывая, как он затронул персонажей.

Ведущий никогда не бросает кости для определения результатов действий ПВ, монстров или негативных элементов окружения, таких как ловушки – если они затрагивают персонажа, бросок совершает игрок. В противном случае ведущий быстро принимает справедливое решение, которое продвигает сюжет вперёд и подчиняется логике создаваемого вымысла, при необходимости делая об этом заметку.

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОСЛОЖНЕНИЯ

Ведущий может решить, что действие или его результат не так однозначны. Возможно, вероятность совершения чего-то больше или меньше, возможно, оно будет иметь больший или меньший эффект – это называется *преимущество* или *осложнение*.

Преимущество и *осложнение* означают, что при броске с ними кости необходимо бросать дважды со следующими правилами:

- При *преимуществе* результат выбирает игрок;
- При *осложнении* результат выбирает ведущий.

Не забывайте! Эти правила могут быть применены к любому броску костей, будь то повреждения, кость использования предмета или бросок на случайную встречу. Если ситуация требует, чтобы ведущий втайне сделал бросок с *преимуществом*, он должен использовать результат, наиболее благоприятный для игроков.

ХИТ-ДАЙСЫ И ХИТ-ПОЙНТЫ

У каждого персонажа, ПВ или монстра есть нечто, называемое хит-дайсом (ХД), который сопровождается числом. Это число представляет собой их уровень – например, огр 6 уровня будет иметь 6ХД, а персонаж с 3ХД будет 3 уровня.

ХД также указывает, сколько костей необходимо бросить, чтобы определить количество хит-пойнтов (ХП), с которыми существо начинает игру.

ПВ и монстры бросают для определения своих ХП к8.

Персонажи бросают кость, указанную для их класса (стр. 22 – 30).

Хит-пойнты используются для того, чтобы отслеживать, сколько физических и духовных повреждений кто-то может выдержать. Когда у существа заканчиваются хит-пойнты, случается что-то плохое (стр. 11).

Результат первого броска, который ведущий или игрок делают, чтобы определить начальные хит-пойнты существа, является максимумом. Никакое лечение, заклинания или эффекты не могут увеличить хит-пойнты существа выше этого значения. Единственный способ повысить максимальное количество ХП – это получить новый уровень; при этом бросается один хит-дайс и его значение добавляется к максимуму ХП.

Правила для опыта и уровней приведены на стр. 14.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ДИСТАНЦИЯ

АБСТРАКТНЫЕ ДИСТАНЦИИ

Чорное кромсалово использует четыре диапазона расстояний для измерения относительных позиций персонажей, других существ и различных элементов мира. От ближайшего до самого дальнего это:

Рядом, *неподалёку*, *в отдалении* и *далеко*.

Эти диапазоны созданы для поддержки повествовательного стиля игры “театр разума”, в котором не используется карта и миниатюры. Таким образом, они полезны, если всё в мире отслеживается относительным расстоянием от различных точек вокруг.

Например, в игре ведущий может описать игрокам комнату следующим образом: “Вы находитесь *рядом* с северной дверью, расположенной *неподалёку* от фонтана. *В отдалении* от вас, на южной стене вы видите факел”.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ СУЩЕСТВ

Во время своего хода существа обычно могут переместиться куда-нибудь *неподалёку*. Если существо находится *неподалёку* от какого-то объекта и решает переместиться в его сторону, то после этого оно окажется *рядом* с этим объектом. Перемещение сдвигает вас на один шаг по диапазону расстояний, либо ближе, либо дальше от существа, объекта или места.

НАГЛЯДНОСТЬ ПОЛЕЗНА

Хотя для игры в Чорное кромсалово необязателен полный набор миниатюр, штуки вроде монет или шахматных фигур могут быть очень полезны для отслеживания относительного расположения – например, кто находится сзади или впереди кого-то, или для других сложных ситуаций, таких как боевые столкновения.

ИССЛЕДОВАНИЕ, РАССТОЯНИЯ И ДЕЙСТВИЯ

Для различных взаимодействий с окружением и его элементами персонажам необходимо находиться на определённом расстоянии от цели. Например, чтобы атаковать кого-то мечом, персонаж должен быть *рядом* с ним, а чтобы выстрелить в противника из лука, персонажу, в идеале, нужно быть *в отдалении*.

ОТНОСИТЕЛЬНЫЕ РАССТОЯНИЯ

Диапазоны расстояний могут масштабироваться вверх или вниз до любого уровня, как и относительное время (стр. 5). Всё в мире, от соседних комнат до городов и гор, можно определить их относительным расстоянием до других точек. Во время напряжённых *мгновений* масштаб существенно уменьшается: *рядом* составляет не более 5 футов, а *неподалёку* – около 25 футов. Когда же персонажи исследуют местность и у них в распоряжении есть *минуты*, место *неподалёку* может находиться в конце тропинки, в 250 футах.

КОНВЕРСИЯ ИЗМЕРЕНИЙ

Ниже приведены приблизительные рекомендации по конверсии реальных измерений или шагов на боевой карте – это полезно при использовании миниатюр или приключений, написанных для других систем правил.

- *Рядом* – примерно 5 футов или 1 клетка.
- *Неподалёку* – до 30 футов или 6 клеток.
- *В отдалении* – до 60 футов или 12 клеток.
- *Далеко* – дальше 60 футов или 12 клеток.

АТАКА, ЗАЩИТА И ПОВРЕЖДЕНИЯ

ИНИЦИАТИВА И ПОРЯДОК БОЯ

Когда начинается бой, все должны быть рассортированы по порядку, чтобы каждый мог действовать и реагировать в свой ход. В начале каждого мгновения игрок проходит *проверку Ловкости* за своего персонажа. В случае успеха его ход наступает перед ходом противников-ПВ, в случае провала – персонаж действует после противников. После броска все игроки должны совместно договориться о порядке действий их персонажей в рамках этих двух групп.

АТАКА И ЗАЩИТА

Персонаж может решить в качестве действия нанести противнику урон с помощью атаки. Прежде, чем соответствующий игрок сможет бросить свою кость повреждений от атаки и вычесть результат из ХП противника, он должен успешно пройти *проверку атрибута*.

Точно так же кто-то наверняка попытается нанести повреждения в ответ и уменьшить ХП персонажа. Чтобы защититься и избежать получения урона, персонаж должен успешно пройти *проверку атрибута*. Какую *проверку*

использовать для атаки и защиты, определяет ведущий с помощью следующих рекомендаций:

- Ближний бой – *проверка Силы*. Атака с помощью мечей, топоров и т.п., защита от таких атак.
- Дальний бой – *проверка Ловкости*. Атака с помощью луков и метательного оружия, защита от таких атак.

БРОНЯ

Каждый элемент брони, который носит персонаж, даёт игроку резерв костей брони. Каждая кость брони представляет собой к6, а количество этих к6 в резерве равно запасу брони (ЗБ) носимой экипировки. Например, кожаная броня (ЗБ2) даёт игроку две кости брони.

- Если персонаж проваливает защиту или должен получить урон, он может взять одну кость брони из резерва, отложить её в сторону и объявить “сломанной”. Взамен это позволяет игнорировать все повреждения от текущей атаки или эффекта.
- Сломанную и отложенную в сторону кость брони нельзя использовать для игнорирования повреждений в дальнейшем.

После отдыха персонаж может попробовать починить свои сломанные кости брони, бросив их:

- Если результат больше значения ЗБ – кость больше не является сломанной.
- Если результат равен или меньше ЗБ – кость окончательно сломана и не может быть восстановлена, пока броня не будет отремонтирована. Если все кости брони в резерве окончательно сломаны, броня считается разрушенной.

Запас брони не складывается. Учитывается только броня с наибольшим ЗБ. Щит и шлем добавляют по +1 к резерву каждый, но никоим образом не изменяют ЗБ брони.

ВИДЫ БРОНИ

Матерчатая/Импровизированная	ЗБ1
Кожаная	ЗБ2
Кольчужная	ЗБ3
Латная	ЗБ4
Щит/Шлем	+1 кость

ПОВРЕЖДЕНИЯ И ХИТ-ПОЙНТЫ

Если ПВ или монстр получает повреждения от атаки, или персонаж проваливает защиту, они вычитают повреждения из общего количества своих хит-пойнтов (ХП).

Когда количество ХП персонажа или ПВ достигает 0, он теряет сознание и *выбывает из строя* (*ВиС*).

Когда количество ХП монстра достигает 0, его убирают из игры.

БОЛЬШОЕ ОРУЖИЕ

Когда персонаж использует большое или двуручное оружие, например древковое или тяжёлый арбалет, нужно бросить 1к4 и прибавить результат к *проверке атрибута* для атаки, защиты, а также для всех бросков на повреждения от атаки.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ

Если результат броска на атаку равен натуральной 1, или результат броска на защиту равен натуральной 20, наносимые существу повреждения удваиваются.

ЗАТРУДНЕНИЯ

Некоторые способности, магические эффекты и последствия действий могут мешать существу или герою, пока не будет успешно пройдена *проверка атрибута* по выбору ведущего, на что иногда требуется потратить действие.

- *Ослаблен* – все *проверки атрибутов* совершаются с *осложнением*.
- *Отвлечён* – персонаж не может выполнять действия, но по-прежнему способен перемещаться.
- *Застрял* – персонаж не может перемещаться, но может выполнять действия как обычно.
- *Парализован* – персонаж не может ни перемещаться, ни выполнять действия.

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ

Некоторые атаки и заклинания наносят существам повреждения после своего первоначального действия. Когда существо получает *длительные повреждения*, оно теряет ХП, равные своему уровню, в начале каждого хода. Чтобы проверить, продолжается ли действие *длительных повреждений*, в конце хода игрок должен пройти *проверку атрибута* по выбору ведущего.

ВЫБЫЛ ИЗ СТРОЯ (ВИС)

Если персонаж *выбыл из строя*, он больше не может совершать действий или перемещаться. Когда он получает помощь, или опасность, в которой он был, проходит, игрок должен совершить бросок по нижеприведённой таблице, чтобы понять, что случилось с его персонажем.

Если персонаж выживает (результаты 1-5), он восстанавливает 1к4 ХП, начиная с нуля, и больше не является *ВиС*.

Если сторона *выбывшего из строя* персонажа проигрывает бой, или не может забрать его тело, этот персонаж потерян навеки и считается мёртвым!

ИСХОДЫ ВИС

1.	Нокаутирован – просто потерял сознание
2.	Контужен – *осложнения* на всех *проверках* в следующие полчаса игры
3.	Сломаны кости – *осложнения* на всех *проверках Силы*, *Ловкости* и *Телосложения* до конца игровой встречи
4.	Изуродован – *Харизма* уменьшается на 1к4
5.	Изувечен – либо *Сила*, либо *Ловкость* снижаются на 2
6.	Мёртв – персонаж покинул мир живых

ТАБЛИЦА ОПРЕДЕЛЕНИЯ МЕСТА ПОВРЕЖДЕНИЙ

Если вам понадобиться узнать, что именно вы повредили противнику, бросьте кости повреждения от атаки на таблицы этой страницы.

ГОЛОВА

1.	Два фингала	**7.**	Оторван скальп
2.	Сломан нос	**8.**	Отрезан нос
3.	Крутой шрам через бровь	**9.**	Начал шепелявить
4.	Выбиты зубы	**10.**	Бельмо на глазу
5.	Перелом челюсти	**11.**	Трещина в черепе
6.	Порваны уши	**12.**	Окровавленная культя!

РУКИ

1.	Раздроблены кулаки	**7.**	Вывихнут плечевой сустав
2.	Палец сломан зигзагом	**8.**	Раздроблена кисть
3.	Сломано запястье	**9.**	Распорот бицепс
4.	Разрублены пальцы	**10.**	Оторвана кисть
5.	Большая грязная рана	**11.**	Изувеченный обрубок
6.	Сломано плечо	**12.**	Алый фонтан!

ТЕЛО

1.	Перехватило дыхание	**7.**	Выпотрошен
2.	Уф! Прямо между ног!	**8.**	Пробита почка
3.	Трещина коленной чашечки	**9.**	Покромсана печень
4.	Ушиб ребра	**10.**	Сломана грудина
5.	Длинный глубокий порез	**11.**	Проколото лёгкое
6.	Дыра в в животе	**12.**	Разорвано сердце!

НОГИ

1.	Сломан большой палец	**7.**	Сломана ступня
2.	Вывих лодыжки	**8.**	Раздроблено колено
3.	Трещина коленной чашечки	**9.**	Сложный перелом
4.	Оторваны пальцы	**10.**	Раздроблена ступня
5.	Разрыв сухожилия	**11.**	Торчащая кость
6.	Глубокий прокол	**12.**	Окровавленная культя!

УРОВНИ РАЗВИТИЯ И ПОЛЕЗНЫЙ ОПЫТ

ПОЛУЧЕНИЕ ОПЫТА

Для измерения развития персонажа в ходе приключений и роста его могущества, “Чорное кромсалово” использует абстрактную систему *пережитого опыта*. В отличие от многих других игр, персонаж не накапливает очки: важно лишь, чтобы он приобрёл достаточно пережитого опыта, который изменил бы его как личность. Ведущий может вознаграждать персонажа опытом множеством способов.

- Победить могущественного противника “с именем” в бою или разрушить его планы.
- Обнаружить вход или новый, более глубокий уровень “подземелья” или логова во время исследования.
- Вновь найти магический артефакт из прошлых просвещённых эпох.
- Выполнить задание для ПВ.
- Преодолеть, отключить или пережить смертельную и могущественную опасность, например волшебную ловушку или проклятие.
- Провалиться с таким треском и в настолько драматичной манере, чтобы все за столом согласились – оно того заслуживает.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОПЫТА ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УРОВНЕЙ И МОГУЩЕСТВА

Когда количество накопленного пережитого опыта персонажа становится равно его текущему уровню, он может “поделиться” этим опытом, чтобы получить новый уровень. То есть персонаж 2 уровня должен поделиться 2 случаями пережитого опыта, чтобы получить 3 уровень.

При повышении уровня каждый класс получает что-то своё, подробности для каждого класса приведены на стр. 22-33.

ДЕЛИМСЯ ОПЫТОМ

Чтобы поделиться пережитым опытом, персонаж должен устроить пирушку, во время которой щедро потчевать своих товарищей по кутежу историями о своих похождениях и растущей славе. Игрок, который желает, чтобы его персонаж поделился пережитым опытом, должен:

- Рассказать другим игрокам очень короткую историю из прошлого своего персонажа – за выпивкой и тостами – за каждый пережитый опыт, которым он хочет поделиться.

- За каждую рассказанную историю игрок должен бросить 1к6. Это стоимость сопутствующих напитков и еды в монетах, которая должна быть выплачена. Если у персонажа нет достаточного количества монет, ведущий определяет, сколько он должен и кому.
- Выбрать наибольший результат из брошенных 1к6 и проконсультироваться с нижеприведённой таблицей.

ПИРУШКА

1.	Пьяный дебош! Оштрафован за плохое поведение – бросьте все к6 снова, добавив их к стоимости.
2.	Пьяная драка. Потеряйте количество ХП, равное уровню персонажа, восстановите их на следующей игровой встрече.
3.	Слава. До конца игровой встречи *проверки Харизмы* производятся с *преимуществом*.
4.	Шумное веселье! Бросьте к20, если результат больше *Харизмы* – добавьте 1 очко к *Харизме*.
5.	Правдивая история. Измените *прошлое*.
6.	Открытые тайны. Получите ещё одно, совершенно новое *прошлое*.

ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРОКОВ

ХОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обычно каждый персонаж может во время своего хода сделать две вещи: переместиться куда-нибудь *неподалёку* и выполнить действие. Всё, что персонаж делает для взаимодействия с миром или изменения его состояния, считается действием. Персонаж также может отказаться от действия и вместо этого переместиться ещё раз.

Длительность и сложность действия должна соответствовать количеству времени, которым персонаж располагает для его завершения. Время определяет ведущий, будь то *мгновения* или *минуты*. Зачастую при отсутствии опасности или интриги для совершения длительных и сложных действий могут быть задействованы *часы* и *дни*.

ОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ И КОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Если у описываемого предмета после его названия указано КИ и число, он считается расходуемым, ограниченным предметом. КИ означает кость использования, а число обозначает размер этой кости.

При использовании такого предмета необходимо бросить кость использования. На результате 1-2 кость использования уменьшается до следующей меньшей кости по цепочке:

- КИ20 → КИ12 → КИ10 → КИ8 → КИ6 → КИ4

Если вы получаете 1-2 на к4 – наименьшей кости в цепочке – предмет заканчивается и персонаж им больше не обладает.

КОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И БОЕПРИПАСЫ

При отслеживании кости использования для боеприпасов, например стрел или пуль, бросайте КИ после окончания боя.

НЕПОДХОДЯЩАЯ БРОНЯ

Если персонаж носит доспех, который не указан для его класса, он должен добавлять запас брони доспеха к результату броска к20 во время проверок *атрибутов*.

ОТДЫХ

Если персонаж тратит час на отдых, он может бросить все сломанные кости брони и определить, сломались ли они окончательно или их можно снова использовать как обычно.

После часа отдыха игрок может бросить одну ХД своего персонажа и восстановить равное результату броска количество ХП.

Каждый день повествовательного времени, потраченный на отдых – без *проверок Силы* или *Ловкости* – персонаж может бросить все свои ХД и восстановить равное результату броска количество ХП.

ЛЕЧЕНИЕ

Персонаж может восстанавливать ХП с помощью заклинаний, зелий, отдыха и способностей. Вне зависимости от того, сколько ХП исцелено, текущие ХП персонажа не могут превысить его максимум.

Если *выбывший из строя* персонаж восстанавливает ХП, но ещё не совершил бросок по таблице *ВиС*, начинайте добавлять с нуля. Теперь этот персонаж снова на ногах и больше не *ВиС*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОШЛОГО ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА

Один раз за сессию игрок может сообщить ведущему, что его персонаж использует своё *прошлое* для помощи в прохождении *проверки атрибута*. Игрок должен убедительно объяснить, как *прошлое* его персонажа относится к текущему действию, и предоставить какой-то полезный фрагмент из истории персонажа.

В случае согласия ведущего игрок может совершить *проверку атрибута* с *преимуществом*.

ИНВЕНТАРЬ

Персонаж может свободно носить количество предметов, равное его *Силе*.

- Персонаж просто не может носить количество предметов, более чем в два раза превышающее значение его *Силы*.
- Если количество предметов, которые носит с собой персонаж, больше значения его *Силы*, он перегружен и проходит ВСЕ *проверки атрибутов* с *осложнением*.

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

В качестве действия жрецы могут попытаться изгнать неупокоенных монстров, находящихся *неподалёку*. Для каждой группы существ, которую они пытаются изгнать, они должны пройти *проверку Мудрости*, добавив к броску наибольшее значение ХД для изгоняемых существ из группы. В случае сомнений группы определяются ведущим.

Изгнанные неупокоенные монстры получают урон, равный уровню жреца, и должны потратить всё своё будущее перемещение (а также поменять действие на перемещение), чтобы оказаться *далеко* от изгнавшего их жреца. Успешное изгнание длится 1к4+уровень изгоняющего жреца *мгновений*.

МАГИЯ И ЗАКЛИНАНИЯ

Волшебники и жрецы – известные как заклинатели – обладают способностью запоминать и сотворять заклинания и литании, выбранные из своих классовых списков (стр. 28-29, 32-33).

ЗАПОМИНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Один раз в день заклинатель может потратить час на запоминание заклинаний или литаний из свитков и книг в количестве, равном его уровню. Уровень заклинаний, которые способен запоминать заклинатель, не может превышать его собственный уровень.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы сотворить заклинание по памяти, нужно потратить действие в свой ход. После того, как эффект заклинания определён, заклинатель проходит *проверку атрибута*, добавив уровень заклинания или литании к броску. Если это заклинание уже использовалось им в текущей сессии, *проверка атрибута* происходит с *осложнением*. В случае провала заклинание или литания исчезает из памяти.

Когда для отслеживания ходов используются *минуты*, заклинатель может потратить действие и попытаться сотворить заклинание или литанию, прочитав её из книги или свитка. Для этого ему необходимо пройти *проверку атрибута*, добавив к броску уровень заклинания или литании. В случае успеха заклинание сотворяется. В случае провала происходит осечка и игрок должен совершить бросок по таблице побочных магических эффектов (стр. 59).

Уровень заклинаний, которые способен сотворять заклинатель, не может превышать уровень самого заклинателя.

Для проверок *атрибута* волшебные заклинания используют *Интеллект*, а литании используют *Мудрость*.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

БРОСАЕМ КОСТИ И НАХОДИМ КОНЦЕПЦИЮ

Первым шагом в создании запоминающегося персонажа является выбор интересной "концепции". Подумайте над одним предложением, характеризующим вашего персонажа, и над тем, что сделает его интересным в игре.

Чтобы разобраться во всех правилах и механиках, следуйте шагам А, Б, В и Г.

А. ОПРЕДЕЛИТЕ АТРИБУТЫ БРОСКАМИ КОСТЕЙ

Каждый персонаж обладает шестью определяющими *атрибута*ми, которые приведены ниже вместе с описанием каждого из них и их связи с правилами. Они полностью определяют персонажа – насколько он силён, ловок, стоек, умён, мудр и харизматичен.

Возьмите 3к6 и бросьте их, складывая результаты отдельных костей. Сделайте это для каждого из *атрибутов* справа по порядку, записывая карандашом результаты *рядом* с *атрибута*ми на листе персонажа.

Если вы выбросите 14+, не бросайте кости для следующего *атрибута*, вместо этого присвойте ему значение 7. После этого бросайте как обычно.

- Сила (СИЛ) – Физическая мощь и атаки в ближнем бою
- Ловкость (ЛОВ) – Стремительность, подвижность и дистанционные атаки
- Телосложение (ТЕЛ) – Стойкость и физическое здоровье
- Мудрость (МУД) – Коварство, наблюдательность и божественные литании
- Интеллект (ИНТ) – Знание, суждения и волшебные заклинания
- Харизма (ХАР) – Влияние и сила личности

Б. ПОМЕНЯЙТЕ ДВА АТРИБУТА МЕСТАМИ ДРУГ С ДРУГОМ

Поменяйте местами друг с другом значения двух *атрибутов*, если это больше подходит концепции персонажа.

В. ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Выберите класс со страниц 22-33. Класс определяет, к какому типу авантюристов относится ваш персонаж и какими врождёнными способностями он обладает. Выбрать можно из четырёх вариантов: воин, вор, жрец и волшебник.

Кроме того, класс определяет, сколько повреждений может вынести начинающий персонаж (в хит-пойнтах), какую броню он может носить, сколько повреждений он наносит атакой, и что получает при повышении уровня.

Г. СОЗДАЙТЕ ЗНАЧИМОЕ ПРОШЛОЕ

С использованием информации приведённой далее создайте уникальный обрывок былого, который поможет вашему персонажу в его приключениях, оформит его историю и его личность.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОШЛОГО ПЕРСОНАЖА

Прошлое – это значимые моменты из былой жизни персонажа, которые дают ему *преимущество* в нынешних деяниях. Он может представлять собой всевозможные переживания, навыки и моменты прошлой жизни, помогая определять, кем персонаж был до текущего приключения, и в каких типах действий он преуспевает сейчас.

КАК СОЗДАТЬ ЗНАЧИМОЕ ПРОШЛОЕ

Придумайте короткое предложение, которое включает в себя интересные события из былой жизни персонажа. При этом учитывайте следующее:

Прошлое в идеале должно содержать один элемент создающего мир вымысла, позволяя игроку создавать повествовательную связь с миром игры, и элемент истории, уникальный для персонажа.

Оно также должно раскрывать один конкретный навык или узкую область мастерства или знания, который персонаж выучил, или на который полагался в течение этого времени.

Ниже приведены несколько коротких примеров описания *прошлого* персонажа, а также таблица вдохновляющих деталей, которые помогут вам справиться с этим пунктом.

- “Однажды я провёл лето в Ивеше, охотясь на Чёрное Знамя. Приобрёл много врагов. Выследил и убил большинство из них”.
- “Я вырос в сточных канавах Сорроусета, выживая за счёт карманных краж и прячась в тенях”.
- “Путь к чину брата-капеллана 11-го легиона научил меня всему, чему нужно знать о тактике боя и смерти”.
- “Я жил с племенами Чёрного холма. Я научился добывать всё необходимое у земли. Я также научился ненавидеть псов-солдат Чёрного Барона”.
- “Я – хранитель знаний магистрата Булгатор Краксис. ЕДИНСТВЕННАЯ вещь, которой я не знаю – это почему Совет хочет моей смерти”.
- “Чёрный банк объявил солидную награду за мою голову! Они не любят, когда их обставляют на большие суммы денег”.
- “В юности Чёрный Ветер забрал меня из леса. Люди Глумхэвена растили эльфов-сирот, таких как я”.
- “Минуло 100 лет с тех пор, как я был молод, но клянусь своей бородой – я ничего не знаю о поверхности! Глубокие горные проходы – как вены для моего сердца, сердца истинного дварфа”.

K12 ВДОХНОВЛЯЮЩИХ ДЕТАЛЕЙ

1.	Рос бедным ребёнком с улицы
2.	Сбежал из плена
3.	Добился свободы доблестью
4.	Репутация погублена пороками
5.	Бежит из павшего благородного дома
6.	Ребёнком был продан волшебнику
7.	Сражался на далёкой бессмысленной войне
8.	Контрабандист нелегальных товаров
9.	Избран быть божьим орудием
10.	Пережил магическую катастрофу
11.	Ребёнок политических изгнанников
12.	Потерянный наследник старой династии

ВОИН

- Начальные ХП: 1к4 + 6
- Начальный ХД: 1к8
- Броня и оружие: любые
- Повреждения: см. “Раздающий смерть”

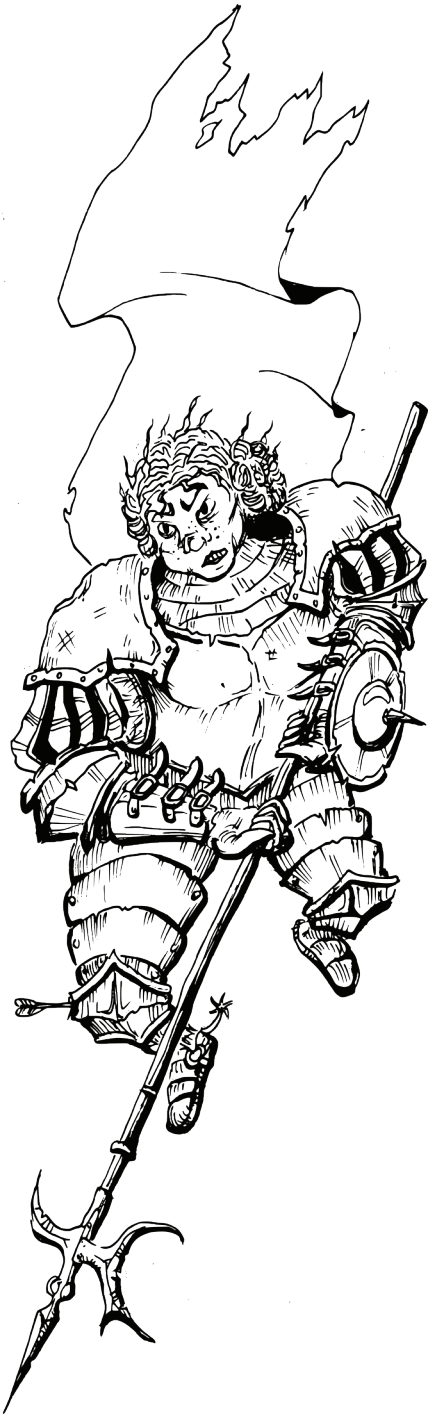
К6 ТРОФЕЕВ

1.	Скальп вражеского вождя
2.	Склянка со слезами вдовы
3.	Расколотый щит своего повелителя
4.	Уши целого племени гоблинов
5.	Знамя врага
6.	Кулон из зуба дракона

ЭКИПИРОВКА

Каждый воин начинает игру с декоративным щитом, изображающим его геральдическую эмблему, которую должен придумать игрок. Кроме того, выберите экипировку А, либо Б, с которой ваш персонаж начнёт игру:

- А – Чешуйчатая туника (ЗБ2), одноручное оружие, большой щит (+1 кость брони), 2к6 монет, невскрытые приказы.
- Б – Толстые шкуры (ЗБ2), жестяной шлем (+1 кость брони), двуручное оружие, 4к6 монет, боевая раскраска, книга обид.



СПОСОБНОСТИ ВОИНА

ПОЛАГАЮЩИЙСЯ НА СЕБЯ

При бросках сломанной кости брони воин может перебросить кость, если на ней выпала 1.

УДАР ЩИТОМ

Когда вас атакуют в ближнем бою, и вы держите щит, то при вашем броске на защиту в диапазоне 1-5 атакующий получает повреждения, равные вашему уровню.

РАЗДАЮЩИЙ СМЕРТЬ

У воина есть “запас” костей повреждений (к6), равный его ХД.

При совершении атаки распределите кости повреждений между любым количеством целей *неподалёку*.

Для каждой цели, которой игрок выделил кости повреждений, он должен придумать индивидуальное и захватывающее описание атаки.

Пройдите *проверку атрибута* для каждой цели, чтобы определить попадание. В случае успеха, бросьте распределённые ей кости повреждения и уменьшите её ХП на полученное значение.

Запас костей повреждений восстанавливается в начале хода воина.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО УРОВНЯ

Чтобы получить новый уровень, получите и поделитесь опытом, равным текущему количеству ваших ХД. Когда вы получаете новый уровень:

Бросьте к20 для каждого *атрибута* – если выбросите больше, он увеличивается на одно очко. Совершите дополнительный бросок для одного *атрибута* по вашему выбору.

Получите 1 ХД – бросьте 1к8 с *преимуществом* и увеличьте максимум ХП на выпавший результат.

Получите дополнительную кость повреждений.

ВОР

- Начальные ХП: 1к6 + 2
- Начальный ХД: 1к6
- Броня и оружие: любые одноручные мечи, любые луки, кинжалы, стёганая и кожаная броня, маленький щит
- Повреждения: 1к6, или 1к4 без оружия

К6 АМУЛЕТОВ

1.	Огромная монета в форме луны
2.	Мешочек с костяшками пальцев
3.	Медальон с портретом
4.	Татуировка — сложенные в молитве руки
5.	Глазная повязка (оба глаза в порядке)
6.	Золотой рыболовный крючок

ЭКИПИРОВКА

Каждый вор начинает игру с маскировкой по вашему выбору. Кроме того, выберите экипировку А или Б, с которой ваш персонаж начнёт игру:

- А – Чёрный кожаный капюшон и нагрудник (ЗБ2), 2 коротких меча, 2к8 фальшивых монет, всё ещё бьющееся украденное сердце.
- Б – Стёганый гамбезон (ЗБ1), лук и стрелы (КИ8), 3к6 монет, маленькая восковая статуя человека-осьминога.

СПОСОБНОСТИ ВОРА

При выполнении следующих действий проходите *проверки атрибутов* с *преимуществом*:

- Выполнение деликатных операций
- Карабканье
- Слух и подслушивание
- Бесшумное и скрытное передвижение
- Понимание письменных языков
- Нахождение скрытых вещей

ЭКСПЕРТ В ПРОВОРСТВЕ

Проходите с *преимуществом проверки Ловкости* для избегания повреждений или эффектов от ловушек и магических устройств.

ВНЕЗАПНАЯ АТАКА

Если вор бесшумно переместился за спину существа, и оно не подозревает о его присутствии, он может совершить атаку, которая автоматически попадает и наносит повреждения, равные 2к6 + уровень вора.

ГЛУБОКОЕ И МУТНОЕ ПРОШЛОЕ

В начале игровой встречи бросьте 1к10. Если результат меньше вашего текущего уровня, вы можете доработать или полностью поменять своё *прошлое*.

КИНЖАЛ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ

Неза*Ви*Симо от того, что несёт с собой вор, он может вытащить небольшой метательный кинжал откуда-то из своих вещей.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО УРОВНЯ

Чтобы получить новый уровень, получите и поделитесь опытом, равным текущему количеству ваших ХД. Когда вы получаете новый уровень:

Бросьте к20 для каждого *атрибута* – если выбросите больше, он увеличивается на одно очко. Совершите дополнительный бросок для *Ловкости* или *Мудрости*.

Получите 1 ХД – бросьте 1к6 и увеличьте максимум ХП на выпавший результат.

ЖРЕЦ

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Начальные ХП: 1к6 + 4
- Начальный ХД: 1к8
- Допустимые броня и оружие: любое дробящее оружие, стёганая, кожаная, кольчужная броня, любые щиты
- Повреждения атакой: 1к6, или 1к4 без оружия

К6 СВЯТЫХ СИМВОЛОВ

1.	Засушенная указующая рука
2.	Полумесяц с витиеватой гравировкой
3.	Небольшой пузырёк божественной крови
4.	Пламенеющий медный молот
5.	Шипастое лицо
6.	Верёвка с тремя узелками

ЭКИПИРОВКА

Каждый жрец начинает игру с книгой литаний, содержащей 1к4+2 литаний 1 и 2 уровней (стр. 28) по вашему выбору. Кроме того, выберите экипировку А, либо Б, с которой ваш персонаж начнёт игру:

- А – нагрудник из клёпаной брони (ЗБ2), цеп, щит (+1 кость брони), 2к8 монет и кошелёк, запрещённые священные манускрипты.
- Б – Одеяния из толстой ткани (ЗБ1), двуручный молот, крохотная каменная шкатулка, в которую пойман голос.

СПОСОБНОСТИ ЖРЕЦА

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ

Жрец может потратить действие, чтобы изгнать всю нежить *неподалёку*, пройдя *проверку Мудрости* с добавлением ХД существ к броску. Полные правила изгнания нежити приведены на странице 17.

БОЖЕСТВЕННАЯ СТОЙКОСТЬ

Проходите с *преимуществом проверки Телосложения* для сопротивления ядам, параличу или задержкам.

ЗАПОМИНАНИЕ ЛИТАНИЙ

Один раз в день жрец может потратить час на запоминание литаний из свитков и книг в количестве, равном его уровню.

Уровень литаний, которые способен запоминать жрец, не может превышать его собственный уровень (стр. 17).

СОТВОРЕНИЕ ЛИТАНИЙ

Чтобы сотворить литанию из памяти жрец должен потратить действие в свой ход. После того, как эффект литании определён, жрец должен пройти *проверку атрибута*, добавив уровень литании к броску. Если эта литания уже использовалась им в текущей сессии, *проверка атрибута* происходит с *осложнением*. В случае провала литания исчезает из памяти и жрец не может ей воспользоваться, пока не запомнит снова.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО УРОВНЯ

Чтобы получить новый уровень, получите и поделитесь опытом, равным текущему количеству ваших ХД. Когда вы получаете новый уровень:

Бросьте к20 для каждого *атрибута* – если выбросите больше, он увеличивается на одно очко. Совершите дополнительный бросок для *Силы* или *Мудрости*.

Получите 1 ХД – бросьте 1к8 и увеличьте максимум ХП на выпавший результат.

ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТАНИЙ

УР.	НАЗВАНИЯ И ДЕЙСТВИЕ
1.	**Исцелить лёгкие раны:** Исцелить находящейся *неподалёку* цели 1к8 ХП. **Обнаружить зло:** Всё злое, находящееся *неподалёку*, светится. Длится КИ8 *минут*. **Свет:** Создаёт в точке *неподалёку* неяркий свет, длящийся КИ8 *минут*. **Защита от зла:** *Преимущество* на всех *проверках* от вреда со стороны злых существ или магии. Длится КИ8 *минут*.
2.	**Очистить еду и питьё:** Очищает находящиеся *неподалёку* еду и напитки. **Благословить:** Находящиеся *неподалёку* союзники получают +1 к *атрибутам* при выполнении атак и спасбросков. Длится КИ8 *минут*. **Найти ловушки:** Заметить все находящиеся *неподалёку* ловушки. Длится КИ6 *минут*. **Удержание человека:** *Парализует* 1к4 находящихся *неподалёку* целей. Для сохранения эффекта каждый ход проводится *проверка Мудрости*.
3.	**Тишина:** Область *неподалёку* от цели накрывает магическая тишина. Длится КИ8 *минут*. **Говорить с животными:** Может понимать и разговаривать с животными. Длится КИ8 *минут*. **Дневной свет:** Область *неподалёку* освещается солнечным светом. Длится КИ8 *минут*. **Исцелить болезнь:** Исцеляет все болезни находящейся *неподалёку* цели.
4.	**Найти предмет:** Чувствует направление к известному предмету. Длится КИ6 *минут*. **Молитва:** Все находящиеся *неподалёку* союзники защищаются с *преимуществом*. Длится КИ8 *мгновений*. **Снять проклятие:** Снимает все проклятия с находящейся *неподалёку* цели **Говорить с мёртвыми:** Задайте находящемуся *неподалёку* трупу три вопроса.
5.	**Создать еду/воду:** Создать достаточно еды/воды для всех находящихся *рядом* существ на один день. **Исцелить серьёзные раны:** Исцелить находящейся *неподалёку* цели 3к8+2 ХП. **Нейтрализовать яд:** Мгновенно устранить яд или дать находящейся *неподалёку* цели иммунитет к яду. **Защитить:** Даёт находящимся *неподалёку* персонажам ауру (ЗБ2). После того, как обе кости брони сломаны – аура исчезает.
6.	**Озарение:** Божество жреца правдиво отвечает на три вопроса. **Рассеять зло:** Рассеивает злое заклинание *неподалёку*. **Палец смерти:** Выберите находящегося *неподалёку* злого монстра и пройдите *проверку Мудрости*. В случае успеха цель *выбывает из строя*. **Чума:** Сделайте *проверку Мудрости* для 1к12 целей, находящихся *неподалёку*. В случае успеха они теряют 2к8 ХП и получают *длительные повреждения*.

УР.	НАЗВАНИЯ И ДЕЙСТВИЕ
7.	**Миссия:** Заставляет находящееся *неподалёку* существо подчиняться сложной последовательности из до 2к4 приказов или шагов. **Поднять мёртвых:** Вернуть находящуюся *неподалёку* согласную цель к жизни, если она умерла не больше семи дней назад. **Оживить предмет:** Даёт находящемуся *неподалёку* предмету способность передвигаться и простой интеллект. **Барьер клинков:** Область *неподалёку* покрывают кружащие в воздухе клинки. Любое существо, подошедшее *рядом*, получает равные его ХД повреждения.
8.	**Призвать элементаля:** Создаёт элементаля (стр. 148) с количеством ХД, равным уровню жреца. Длится КИ12 *минут*. **Найти путь:** Делает известным путь к выбранному месту. Длится КИ10 *минут*. **Слово возврата:** Даёт жрецу возможность телепортироваться обратно в место. где было сотворена литания.
9.	**Астральное заклинание:** Проецирует аватар жреца в выбранное место. Длится КИ8 *минут*. **Управлять погодой:** Управляет погодой до любых крайностей. Длится КИ6 *минут*. **Землетрясение:** Сделайте *проверку Мудрости* для всех находящихся *неподалёку* существ. В случае успеха они *ВиС*.
10.	**Святое слово:** Существа с 5ХД и меньше падают замертво, существа с 6-8ХД *парализованы*, а существа с 9-10ХД не могут совершать действия в следующие 1к6 *минут*. **Прогулка с ветром:** До конца игровой встречи жрец может по желанию превращаться в туман и обратно. **Восстановление:** Восстанавливает все уровни, потерянные от Истощения уровня жрецом или одним находящимся *неподалёку* существом.

ВОЛШЕБНИК

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Начальные ХП: 1к4
- Начальный ХД: 1к4
- Броня и оружие: стёганная броня, одноручный меч, посох, кинжал
- Повреждения: 1к4, или 1 без оружия

К6 ФАМИЛЬЯРОВ

1.	Луноликий человек 6 дюймов росту
2.	Книга заклинаний с ногами и хвостом
3.	Трёхглазая колибри
4.	Небольшой рой божьих коровок
5.	Жаба с человеческими ногами
6.	Светящийся краб

ЭКИПИРОВКА

Каждый волшебник начинает игру с книгой заклинаний, содержащей 1к4+2 заклинаний 1 и 2 уровней (стр. 32) по вашему выбору. Кроме того, выберите экипировку А, либо Б, с которой ваш персонаж начнёт игру:

- А – Суконная мантия (ЗБ1), гнутый дубовый посох, короткий меч, яйцо пустотного существа, 2к8 монет и кошелёк.
- Б – Церемониальный головной убор (ЗБ1), сердитая усохшая голова, 4к6 монет и кошелёк, кинжал для жертвоприношений.

СПОСОБНОСТИ ВОЛШЕБНИКА

ВОЛШЕБНАЯ УДАЧА

Если вы получили 1 при броске на начальные хит-пойнты, сгенерируйте случайный волшебный предмет со страниц 153-156 как часть любого из стартовых наборов.

ЗАПОМИНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Один раз в день волшебник может потратить час на запоминание заклинаний из свитков и книг в количестве, равном его уровню.

Уровень заклинаний, которые способен запоминать волшебник, не может превышать его собственный уровень (стр. 32).

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы сотворить заклинание из памяти волшебник должен потратить действие в свой ход. После того, как эффект заклинания определён, волшебник должен пройти *проверку атрибута*, добавив уровень заклинания к броску. Если это заклинание уже использовалась им в текущей сессии, *проверка атрибута* происходит с *осложнением*. В случае провала заклинание исчезает из памяти и волшебник не может им воспользоваться, пока не запомнит снова.

ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО УРОВНЯ

Чтобы получить новый уровень, получите и поделитесь опытом, равным текущему количеству ваших ХД. Когда вы получаете новый уровень:

Бросьте к20 для каждого *атрибута* – если выбросите больше, он увеличивается на одно очко. Совершите дополнительный бросок для *Интеллекта* или *Мудрости*.

Получите 1 ХД – бросьте 1к4 и увеличьте максимум ХП на выпавший результат.

ПЕРЕЧЕНЬ ЗАКЛИНАНИЙ

УР.	НАЗВАНИЯ И ДЕЙСТВИЕ
1.	**Очарование:** Находящийся *неподалёку* ПВ или монстр подчиняется простой команде и выполняет простое действие. **Волшебная стрела:** Находящаяся *в отдалении* или *далеко* цель получает 1к6 повреждений за каждый уровень заклинателя **Свет:** Создаёт в точке *неподалёку* неяркий свет, длящийся КИ8 *минут*. **Щит:** Даёт персонажу волшебную кольчугу (ЗБ2). После того, как обе кости брони сломаны – она исчезает.
2.	**Сон:** Бросьте ХД волшебника. Находящиеся *неподалёку* существа, ХП которых меньше результата, засыпают. Длится КИ6 *минут*. **Определение магии:** Всё, что является магией *неподалёку*, светится. Длится КИ6 *минут*. **Стук/Замок:** Дверь или замок *неподалёку* либо отпираются, либо запираются. **Паутина:** Превращает область *неподалёку* в ловушку, останавливая передвижение. Длится КИ6 *минут*.
3.	**Тьма:** Непроглядная тьма покрывает зону *неподалёку*, блокируя все типы зрения. Длится КИ6 *минут*. **Рассеять магию:** Убирает или обращает эффекты волшебных заклинаний *неподалёку*. **Волшебный рот:** Создаёт иллюзорный рот, повторяющий фразу всем существам *неподалёку*. **Читать языки/Магию:** Читать любые языки и магию. Длится КИ12 *минут*.
4.	**Невидимость:** Находящееся *неподалёку* существо становится невидимым, пока не атакует или заклинание не будет рассеяно. **Огненный шар:** 1к4 находящихся *неподалёку* существ получают 1к6 повреждений за уровень заклинателя каждое. **Темновиденье:** Находящееся *неподалёку* существо может видеть в полной темноте. Длится КИ6 *минут*. **Замешательство:** 2к6 находящихся *неподалёку* целей немедленно проходят бросок реакции (стр. 38)
5.	**Телекинез:** В качестве действия заклинатель может перемещать находящийся *неподалёку* объект. Длится КИ10 *минут*. **Трансформировать себя/другого:** Трансформировать находящееся *неподалёку* существо, чтобы оно выглядело как другое. Длится 1 день. **Снять проклятие:** Снять проклятие с находящейся *неподалёку* цели. **Стена стихии:** Зону *неподалёку* окружает стена одной из четырёх стихий (воздух, земля, огонь или вода). Любое существо, подошедшее к ней *рядом*, получает повреждения, равные его ХД.

УР.	НАЗВАНИЯ И ДЕЙСТВИЕ
6.	**Пространственная дверь:** Телепортировать цель в далёкое место. **Оживить мёртвых:** Поднять 2к4 находящихся *неподалёку* мертвецов. Каждый из них обладает половиной ХД заклинателя и находится под воздействием Очарования **Плоть в камень:** Превращает находящееся *неподалёку* существо в камень (и наоборот). **Слабоумие:** Уменьшает интеллект находящегося *неподалёку* существа до 4. Длится КИ6 *мгновений*.
7.	**Элементаль:** Создаёт элементаля (стр. 148) любого типа с 1к6 ХД. Он находится под действием Очарования. **Невидимый сталкер:** Призывает экстра-пространственного монстра (1к6 ХД) для выполнения сложного задания. **Облако смерти:** Создаёт *неподалёку* облако. Существа, которые его касаются, выбывают из строя. Длится КИ4 *мгновений*. **Телепорт:** Перемещает находящуюся *неподалёку* цель в любое место, известное заклинателю.
8.	**Антимагичесая оболочка:** Обнуляет любую магию волшебников *неподалёку* от заклинателя. Длится КИ6 *мгновений*. **Заклинание смерти:** 2к4 находящихся *неподалёку* существ с 7 или меньше ХД выбывают из строя. **Связаться с высшими сферами:** Задайте три вопроса внешним богам и получите правдивые ответы.
9.	**Метеоритный дождь:** Находящиеся *неподалёку* существа получают 8к6 повреждений. **Призыв демонов:** Призывает демона (стр. 122—125) с 1к8 ХД, который находится под действием Очарования. При каждом использовании заклинатель должен проходить *проверку Интеллекта*, чтобы поддерживать действие Очарования. **Дезинтеграция:** Одно находящееся *неподалёку* существо, уровень которого меньше, чем у заклинателя, превращается в мелкий порошок.
10.	**Слово могущества, Убить:** Находящееся *неподалёку* существо с 50 или меньше ХП умирает и не может быть воскрешено. **Истощение уровня:** Находящееся *неподалёку* существо должно пройти *проверку Телосложения*. В случае провала оно теряет уровень и все его выгоды. **Остановить время:** Полностью останавливает время в области *неподалёку*. Длится КИ4 *мгновений*. **Ограниченное желание:** Незначительно и ограниченно изменяет реальность (по усмотрению ведущего)

ЛИСТ ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ:

КЛАСС:

СИЛА:
ЛОВКОСТЬ:
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ:
МУДРОСТЬ:
ИНТЕЛЛЕКТ:
ХАРИЗМА:

ХД и ХП

ПОВРЕЖДЕНИЯ АТАКОЙ

КАРТА И ЗАМЕТКИ

БРОНЯ	ЗБ

Положите кость использования вашей брони сюда

ИНВЕНТАРЬ:

1.	11.
2.	12.
3.	13.
4.	14.
5.	15.
6.	16.
7.	17.
8.	18.
9.	19.
10.	20.

ИГРОКИ, ПОВОРАЧИВАЙТЕ ОБРАТНО!

ДАЛЬШЕ ВСЕ ПРАВИЛА, ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНОСТЕЙ И ВСЯКИЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ШТУКИ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО – НЕ ЧИТАЙТЕ, ЕСЛИ НЕ СОБИРАЕТЕСЬ ИМ СТАНОВИТЬСЯ!!!

ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

ПРОВОДИМ ИГРУ ШАГ ЗА ШАГОМ

Приведённые ниже шаги помогают ведущему структурировать и вести игру. Они работают вне зависимости от того, где находятся персонажи или чем они занимаются, и создают структуру ходов с использованием *минут* для исследования или *мгновений* для боя и опасностей.

1. Кратко подытожьте действия прошлого хода.
2. При использовании *минут*, все, кто использует искусственные источники света, должны бросить *кости использования* для определения расхода этих источников света. Также бросьте любые другие кости использования, чувствительные ко времени.
3. Если в описываемой ситуации присутствуют враги или опасные обстоятельства, с помощью инициативы определите, кто может действовать прямо сейчас. Спросите игроков: “Что вы хотите делать в следующие несколько *минут*/*мгновений*?”. Далее опишите эти действия и результаты *проверок атрибутов*, которые вы потребуете совершить.
4. Опишите действия ПВ и окружения персонажей.
5. Убедитесь, что все, кто мог, совершили действия, при необходимости совершите бросок на случайные столкновения (стр. 88).
6. Повторите, начиная с шага 1.

ВЫБОР ПРАВИЛЬНОГО АТРИБУТА ДЛЯ ПРОВЕРКИ

Всё, что может попытаться сделать персонаж и что, при этом, имеет шанс провала, требует *проверки атрибута* для определения результата.

Ниже приведены общие принципы того, какие *проверки атрибутов* отвечают за какие действия.

СИЛА (СИЛ)

- Физический вред, от которого нельзя увернуться.
- Атлетика и такие действия как бег, поднятие или перенос тяжестей.
- Ближний бой и любые попытки силой обездвижить или переместить противника.

ЛОВКОСТЬ (ЛОВ)

- Физический вред, от которого можно увернуться.
- Акробатика и такие действия как прыжки, точность и баланс.
- Оставаться незамеченным.
- Дистанционный бой и любые попытки попасть или взаимодействовать со стремительным противником.

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ (ТЕЛ)

- Яды, болезни или магия смерти.
- Лечение и выносливость.
- Действия, полагающиеся на физическую форму и выносливость.

МУДРОСТЬ (МУД)

- Проникать взглядом сквозь обман и иллюзии.
- Искать и слушать.
- Знать, “когда” вам нужно что-то сделать.

ИНТЕЛЛЕКТ (ИНТ)

- Сопротивление заклинаниям и магии.
- Вспоминать истории и языки
- Знать, “что именно” вам нужно делать.

ХАРИЗМА (ХАР)

- Сопротивление магическим эффектам типа Очарования.
- Убеждение и зрелищность
- Навязывание своей воли другим.

ЗНАЧИМОЕ ПРОШЛОЕ И ПРОВЕРКИ АТРИБУТОВ

Если игрок предоставит убедительную с повествовательной точки зрения причину, он может использовать своё *прошлое* чтобы получить *преимущество* на *проверке атрибута* по своему выбору. Делать это он может лишь один раз за игровую встречу.

НАНЕСЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ ПЕРСОНАЖАМ

Наносимые персонажам повреждения можно основывать на ХД тех, кто эти повреждения наносит. Чтобы определять количество получаемого персонажами урона ведущий может бросать кости, или же просто пользоваться средним значением, приведённым в скобках.

ХД	ПОВРЕЖДЕНИЯ	ХД	ПОВРЕЖДЕНИЯ
1.	1к4 (2)	**6.**	1к6+1к8 (7)
2.	1к6 (3)	**7.**	2к8 (8)
3.	2к4 (4)	**8.**	3к6 (9)
4.	1к10 (5)	**9.**	2к10 (10)
5.	1к12 (6)	**10.**	1к10 + 1к12 (11)

МОГУЩЕСТВЕННЫЕ ПРОТИВНИКИ

Если ХД противника выше, чем у персонажа, игрок должен добавлять разницу к броскам к20 при *проверках атрибутов* для атаки, защиты, влияния или другого взаимодействия со своим противником.

РЕАКЦИИ СУЩЕСТВ

У некоторых монстров и ПВ будут предопределённые личности и цели, которые будут направлять ведущего при выборе их действий и чувств к персонажам. Для тех, кто подобным не обладает, например, для случайно встреченных существ и незнакомцев, ведущий должен бросить 2к6 по таблице реакций:

2К6 РЕАКЦИЙ

2.	Сдаться/предложить службу	**8.**	Потребовать от персонажей отступить. В случае отказа добавить к этому результату 1к6.
3.	Дать персонажам предмет/информацию/помощь	**9.**	Вызвать 1к6 подкреплений, после чего перейти к результату 6
4.	Взаимовыгодный обмен	**10.**	Обмануть персонажей с использованием результатов 2-4 (бросьте ещё раз для определения истинных намерений)
5.	Ошибочно принять персонажей за союзников.	**11.**	Захватить персонажей
6.	Ждать действий персонажей	**12+**	Убить/съесть персонажей
7.	Отступить в более безопасное место		

БОЕВОЙ ДУХ СУЩЕСТВ

Если 50% группы ПВ или монстров *выбыло из строя*, или один могущественный ПВ или монстр потерял 50% своих ХП – они должны успешно пройти *проверку* боевого духа или использовать все последующие действия и перемещения, чтобы избежать опасности и боя.

- Ведущий проверяет боевой дух броском к12: результат, превосходящий наибольшие ХД существ, означает провал.

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ И ВСТРЕЧИ

ЧТО И ПОЧЕМУ?

Случайным событием может быть что угодно, от далёкого тревожного шума до смертоносного монстра неподалёку. У этих игровых элементов есть два основных назначения:

- Во-первых, они гарантируют, что игра всегда сможет предложить игрокам неожиданные ситуации.
- Во-вторых, они гарантируют, что мир игры существует за пределами поля зрения их персонажей.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ХАРАКТЕР СЛУЧАЙНОГО СОБЫТИЯ

Ведущий должен втайне совершать бросок на случайное событие каждые 15 *минут* реального времени игры в опасном окружении ИЛИ когда персонажи засиживаются на одном месте/совершают действия, которые привлекают к ним внимание.

К6 СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

1.	Бросок по таблицам встреченных существ (стр. 40-42)
2.	Ввести признаки жизни *неподалёку*
3.	Ввести признаки жизни *в отдалении*
4.	Уменьшить кость использования всех источников света на 1 шаг
5.	Случайно выбранный персонаж поддаётся стрессу, и свой следующий бросок кости делает с *осложнением*
6.	Все персонажи должны употребить еду и воду или потерять ХП, равные их уровню из-за усталости

К6 П6РИЗНАКОВ ЖИЗНИ НЕПОДАЛЁКУ

1.	Кровавые, всё ещё влажные отпечатки
2.	Чей-то недавно покинутый лагерь
3.	Неровные приближающиеся шаги
4.	Тошнотворный телесный запах
5.	Стук из-за закрытой двери
6.	Вскрик боли *неподалёку*

К6 ПРИЗНАКОВ ЖИЗНИ В ОТДАЛЕНИИ

1.	Тихие крики и шум борьбы
2.	Слабые облачка чёрного дыма
3.	Эхо ударов и бряцанья
4.	Тихие песнопения и звуки барабанов
5.	Слабый смрад горелой плоти
6.	Приглушённые звуки чьего-то разговора

ТАБЛИЦЫ СУЩЕСТВ

Приведённые ниже таблицы дают встречи со случайными существами при результате броска на случайную встречу 1. Ведущий должен выбрать один из вариантов действий:

- А. Бросить 1к6 и прибавить наименьший уровень персонажа к результату.
- Б. Добавить уровень подземелья к наименьшему уровню персонажа.

Чтобы определить, какой монстр/ПВ появляется, ведущий должен сравнить результат с наиболее тематически подходящей таблицей из приведённых ниже.

НЕЖИТЬ

2.	1 *Проклятый труп* на на каждого персонажа	**8.**	1 *Тлеющий конструкт* на каждого персонажа
3.	1 *Старые пыльные кости* на на каждого персонажа	**9.**	*Ненасытное умертвие* и 1к8 *Трупов*
4.	*Колдун чёрной магии* (ХД2)	**10.**	*Исполинский страж*
5.	1к6 *Бледных упырей*	**11.**	*Вампир-повелитель* и 2 *раба крови*
6.	1к4 *Недавно восставших* на каждого персонажа	**12.**	*Колдун чёрной магии* (ХД9)
7.	2 *Раба крови*	**13+**	*Колдовской лич* и 3 *Умертвия*

ХАОС

2.	1 *Меньший ужас* на каждого персонажа	**8.**	*Демон-жаба* и 1к5 *Меньших ужасов*
3.	1к4 *Зелёных слизей*	**9.**	*Зрящий* (ХД6) и по одному 1 *Призматическому ужасу* на каждого персонажа
4.	1 *Зрящий* (ХД1) и по 1 *Меньшему ужасу* на каждого персонажа	**10.**	Замаскированный *Клеточный мимик*
5.	1к6 *Свиноорочьих воинов*	**11.**	*Головоногий колдун*
6.	2к4 *Лоботомированных рабов*	**12.**	2 отродья *Шаг'На'Гаша*
7.	3 *Призматических ужасов*	**13+**	*Балор* и 1к6 *Колдунов чёрной магии* (ХД6)

ЛЮДИ И РОДСТВЕННЫЕ ГУМАНОИДЫ

2.	1к4 *Бестолкового отребья*	**8.**	1к6 *Гигантов-рейдеров*
3.	2 *Дварфа-шахтёра* на персонажа	**9.**	*Ведьма изгнанных эльфов*
4.	*Лесной тролль* и 1к4 *Отребья*	**10.**	*Речной тролль* и 2к4 *наёмника*
5.	1к6 *Солдат-наёмников*	**11.**	*Боевой кузнец гигантов* и 1к4 *рейдера*
6.	4 *Рыцаря изгнанных эльфов*	**12.**	*Матриарх изгнанных эльфов*
7.	*Рунный жрец дварфов* и 1к4 *Шахтёра*	**13+**	*Вождь гигантов* и 2к6 *рейдеров*

ДРАКОНИДЫ И ГОБЛИНОИДЫ

2.	2 *Гоблина-проныры* на каждого персонажа	**8.**	3к8 *Хобгоблинов-задир*
3.	1 *Знахарь Гоблинов* и 1к6 *Гоблинов-проныр*	**9.**	*Молодой дракон* и 1к4 *Воинов Людей-ящеров*
4.	1к8 молодых *Людей-ящеров*	**10.**	*Боевой жрец* и 1к6 *Воинов Людей-ящеров*
5.	2 *Лютых ящера*	**11.**	*Взрослый дракон* и 2к6 *Лютых ящеров*
6.	1к6 *Багбиров – карманников*	**12.**	*Взрослый дракон* и 1к6 *Боевых жрецов Людей-ящеров*
7.	1к8 *Воинов Людей-ящеров*	**13+**	*Древний дракон*

СНАРЯЖЕНИЕ И ЭКОНОМИКА

МОНЕТЫ И ДЕНЬГИ

Чорное кромсалово упрощает реалистичный подход к деньгам и использует в качестве базовой единицы условную “монету”. Если ведущий и группа желают, они могут с лёгкостью ввести более сложную денежную систему.

ЭКОНОМИКА ОСНОВАНА НА РЕДКОСТИ И ЦЕННОСТИ

Для ведущего проще классифицировать вещи по их редкости, и бросать кости, чтобы узнать, сколько предмет будет стоить тогда и там, где его хотят купить. Если чего-то нет в приведённом списке, ведущему просто надо решить, насколько оно редкое или ценное.

ОБЫЧНОЕ/ДЕШЁВОЕ (1К8 МОНЕТ):

■ стрелы/боеприпасы (КИ8) ■ рюкзаки/мешки ■ свечи (КИ4) ■ парусина/ткань ■ 10-футовая цепь ■ мел (КИ6) ■ одежда простолюдина ■ монтировка и рабочие инструменты ■ фляги/бурдюки ■ альпинистский крюк ■ снаряжение для восхождений ■ кремень и огниво ■ чеснок/травы (КИ6) ■ чернила и перо (КИ6) ■ кувшин масла (КИ6) ■ одноручное оружие ■ лёгкий лук ■ пергамент ■ 10-футовый шест ■ кастрюли/посуда для готовки ■ 50 футов верёвки ■ сухие рационы (КИ8) ■ воск (КИ4) ■ свисток ■ железные клинья (КИ6) ■ маленькая палатка ■ факелы (КИ6) ■ матерчатая броня (ЗБ1) ■ одна сломанная КБ матерчатой брони ■ щит ■ шлем.

РЕДКОЕ/ЦЕННОЕ (2К8Х5 МОНЕТ):

■ эксклюзивное или экзотическое оружие ■ двуручное оружие ■ тяжёлый лук ■ арбалет ■ ежи (противопехотные шипы) ■ маскировка ■ добротная одежда ■ священный символ ■ святая вода (КИ6) ■ замок ■ музыкальный инструмент ■ инструменты вора ■ кожаная броня (ЗБ2) по удвоенной цене ■ одна сломанная КБ кожаной брони.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ/ДОРОГОЕ (4К8Х10 МОНЕТ):

■ хорошие драгоценности ■ алхимические ингредиенты (КИ4) ■ яд (КИ6) ■ секстант и инструменты для навигации ■ точная карта ■ материалы для алхимии и магии ■ кольчужная броня (ЗБ3) по утроенной цене ■ одна сломанная КБ кольчужной брони ■ латная броня (ЗБ4) по учетверённой цене ■ одна сломанная КБ латной брони.

КОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Для того чтобы отслеживать количество расходуемых предметов и добавить немного драматизма в обычно скучные подсчёты, в ЧК применяется кость использования (КИ). Ниже приведено среднее количество бросков или “использований” для каждой КИ, прежде чем она закончится.

КИ:	КИ4	КИ6	КИ8	КИ10	КИ12	КИ20
Использований:	2	5	9	14	20	30

ТОРГ

Нередко игроки хотят поторговаться с продавцом того или иного предмета. Если они хорошо отыгрывают встречу или, по усмотрению ведущего, успешно проходят *проверку харизмы*, то могут сделать бросок на стоимость предмета с *преимуществом*. Однако если они провалят любой из вариантов, то бросок на стоимость проводится с *осложнением*.

СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ

Игрокам может не понравиться идея о том, что цены на предметы меняются при каждой покупке, особенно если речь идёт об обычных вещах. Чтобы этого избежать, записывайте стоимость купленных предметов и перебрасывайте их стоимость, только когда персонажи прибывают в новое место.

РЕДКОСТЬ И ДОСТУПНОСТЬ

Для ведущего очень легко принять решение о том, что будет доступно в каждом конкретном месте, основываясь на устоявшихся традициях сеттинга. В качестве простого правила можно принять, что обычные предметы доступны где угодно, редкие не встречаются в сельской местности, а экзотические есть только в больших городах и в местах для приключений.

ДОП. ПРАВИЛА ДЛЯ РАННЕГО НОВОГО ВРЕМЕНИ

С военной точки зрения раннее Раннее новое время (примерно от Великих географических открытий до второй половины XVII века) ознаменовалось распространением ручного огнестрельного оружия, изменением в структуре и численности армий, а также, как следствие, постепенным отказом от классического металлического доспеха.

Это раздел не затрагивает использование холодного оружия – вы можете обыграть шпаги, дюссаки, чинкуэды, гроссмессеры и цвайхендеры по общим правилам.

СТОИМОСТЬ СНАРЯЖЕНИЯ

ОБЫЧНОЕ/ДЕШЁВОЕ (1К8 МОНЕТ):

■ пули и порох (КИ8)

РЕДКОЕ/ЦЕННОЕ (2К8Х5 МОНЕТ):

■ фитильное оружие по удвоенной цене ■ портупея на 2 пистолета ■ бандольер ■ портупея на 4 пистолета по удвоенной цене.

ЭКЗОТИЧЕСКОЕ/ДОРОГОЕ (4К8Х10 МОНЕТ):

■ портупея на 6 пистолетов ■ граната (КИ4) ■ колесцовое оружие по учетверённой цене ■ кремнёвое оружие по утроенной цене ■ доспех ландскнехта (ЗБ3) по учетверённой цене ■ одна сломанная КБ доспеха ландскнехта.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

БРОНЕБОЙНОСТЬ

Всё огнестрельное оружие обладает свойством *бронебойное* – чтобы избежать урона от него, необходимо потратить три кости брони (в случае мушкета - четыре) за раз, вместо одной – в противном случае повреждения наносятся в полном объёме.

ОРУЖЕЙНЫЕ ЗАМКИ

В ЧК представлены три типа оружейных замков, спуск которых приводит к выстрелу: фитильный, колесцовый и кремнёвый.

- Фитильный – наиболее старый и массовый тип замка из представленных, в котором насыпанный на пороховую полку затравочный порох воспламеняется зажжённым фитилём. Перезарядка фитильного оружия в бою занимает 6 ходов;

если в это время персонаж пытается защищаться от атак, его следующий ход не учитывается в прогрессе перезарядки. Фитильное оружие имеет шанс на осечку 3 из 10 и повышенная влажность воздуха его удваивает. Для устранения осечки персонаж должен потратить свой следующий ход. Горящий фитиль, необходимый для действия оружейного замка, демаскирует стрелка до выстрела; стрельба с промокшим фитилём невозможна.

- Колесцовый – более продвинутый и редкий тип замка, в котором затравочный порох поджигался трением подпружиненного вращающегося колёсика с засечками о кусок пирита или кремня. Несмотря на преимущества, колесцовый замок используется наравне с фитильными из-за сложности в изготовлении и капризности в эксплуатации. Перезарядка колесцового оружия в бою занимает 6 ходов; если в это время персонаж пытается защищаться от атак, его следующий ход не учитывается в прогрессе перезарядки. Колесцовое оружие имеет шанс на осечку 2 из 10 без дополнительных осложнений от внешних условий – для устранения осечки персонаж должен потратить свой следующий ход.
- Кремнёвый – наиболее технологичный, новый и экзотичный тип замка, в котором порох воспламеняется ударом куска кремня о металлическую пластину. Перезарядка кремнёвого оружия в бою занимает 4 хода; если в это время персонаж пытается защищаться от атак, его следующий ход не учитывается в прогрессе перезарядки. Кремнёвое оружие имеет шанс на осечку 1 из 10 без дополнительных осложнений от внешних условий – для устранения осечки персонаж должен потратить свой следующий ход.

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ СТРЕЛКОВОЕ

- Пистолет – одноручное однозарядное оружие. Не может быть фитильным. Из-за относительно небольших габаритов возможна стрельба *рядом* с целью, но с *осложнением*; также с *осложнением* происходит стрельба по целям *в отдалении* и *далеко*. Может быть использован в качестве импровизированной дубинки, при этом ломается на результате броска атаки 20. Пистолетами могут пользоваться все классы, кроме жреца. Жрец может использовать пистолет как дубинку.
- Аркебуза – однозарядное ружьё среднего радиуса действия. *Рядом* с целью стрельба невозможна из-за размеров, однако может использоваться в качестве импровизированной палицы, при этом кремнёвые и колесцовые образцы ломаются на результате броска атаки 20. Аркебузами могут пользоваться только воины.
- Мушкет – тяжёлое дальнобойное ружьё, устанавливаемое перед стрельбой на специальную сошку. В бою установка сошки и прицеливание занимают ход, однако броски атаки на всех дистанциях, за исключением *рядом*, производятся с *преимуществом*. *Рядом* с целью стрельба невозможна, однако возможно использоватние мушкета как импровизированной двуручной дубины, при этом кремнёвые и колесцовые мушкеты ломаются на результате броска атаки 20. Мушкетами могут пользоваться только воины.

- Мушкетон – укороченное ружьё, предназначенное для стрельбы картечью. Наносит повреждения не только цели, но и 1к4 случайно выбранным существам *рядом* с ней. Бросок атаки против целей *неподалёку* производится с *преимуществом*, *в отдалении* – с *осложнением*, стрельба по *далёким* целям невозможна. *Рядом* с целью стрельба также невозможна из-за размеров оружия, однако мушкетон можно использовать в качестве импровизированной двуручной дубины, при этом кремнёвые и колесцовые мушкетоны ломаются на результате броска атаки 20. Мушкетонами могут пользоваться только воины.

ДИСТАНЦИИ И МОДИФИКАТОРЫ ПОПАДАНИЯ

	Рядом	*Неподалёку*	*В отдалении*	*Далеко*
Пистолет	*Осложнение*	Без модиф.	*Осложнение*	*Осложнение*
Аркебуза	Невозможно	Без модиф.	Без модиф.	Без модиф.
Мушкет	Невозможно	*Преимущество*	*Преимущество*	*Преимущество*
Мушкетон	Невозможно	*Преимущество*	*Осложнение*	Невозможно

ГРАНАТЫ

Ранние гранаты были очень ненадёжным оружием и могли представлять такую же опасность для владельца, как и для его целей.

Граната – небольшой глиняный сосуд, заполненный порохом. Необходимо поджечь фитиль, после чего гранату можно метнуть в цель *неподалёку*, где она нанесёт удвоенные повреждения всем существам в зоне *рядом* с целью. Бросок атаки не требуется, однако при каждом броске гранаты необходимо сделать *проверку* по таблице ниже, чтобы определить, не произошло ли чего-то непредвиденного. КИ гранаты бросается после каждого использования. Гранатами могут пользоваться герои любого класса.

К6 РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА ГРАНАТЫ

1.	Не вовремя! Граната взрывается в руке у владельца.
2.	Рикошет! Граната весело отскакивает прямо под ноги бросающему, где взорвётся в начале его следующего хода.
3.	Осечка! С громким шипением запальный порох внутри гранаты безвредно выгорает.
4.	Задержка! Граната взрывается через два *мгновения*, в начале хода бросающего.
5.	Фитиль длинноват! Граната взрывается через *мгновение*, в начале следующего хода бросающего.
6.	В самый раз! Граната взрывается там и тогда где нужно.

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

- Бандольер (КИ8) – перевязь с несколькими деревянными цилиндрами, содержащими точно отмеренное количество пороха достаточное для выстрела. Уменьшает время перезарядки оружия на 2 хода. Если у персонажа с надетым бандольером есть угроза воспламенения, он должен успешно пройти *проверку Ловкости*. В случае провала, игрок бросает оставшуюся КИ бандольера, бандольер взрывается и персонаж получает повреждения, равные результату броска. КИ бандольера бросается после каждого использования.
- Пистолетная портупея – перевязь из кожаных ремней, которая позволяет закрепить несколько пистолетов и стрелять из них поочерёдно, не тратя действия на смену оружия. В зависимости от конструкции на портупее может помещаться от двух до шести пистолетов.

ДОСПЕХИ

В период Раннего Нового времени кольчуги практически полностью вышли из употребления, а латный доспех начал свой путь к забвению. Использование кольчужных доспехов вполне возможно, однако их стоимость следует увеличить в два раза, чтобы подчеркнуть редкость подобной брони. Стоимость полного латного доспеха также увеличивается вдвое из-за возросшей сложности изготовления и увеличившихся затрат материалов, необходимых чтобы хоть сколько-то противостоять огнестрельному оружию. Дополнительно, в армиях того времени, появляется так называемый “доспех ландскнехта” (ЗБз), представляющий собой кирасу с ожерельем и набедренниками (доступен воинам и жрецам). Шлемы, как и щиты, по-прежнему могут использоваться, давая дополнительно по 1 КБ.

НАЁМНИКИ И СЛУГИ

ЗАСТАВЛЯЕМ ДРУГИХ ДЕЛАТЬ ГРЯЗНУЮ РАБОТУ

Зачастую игроки хотят нанять в городах и цивилизованных местах персонажей ведущего, которые помогли бы достичь целей их собственным героям и поддерживали бы их в приключениях. Правила для таких наёмников простые и гибки.

РОЛЬ СЛУГ

Механика наёмников упрощена до одного их уникального навыка или профессии, которые дают персонажу *преимущество* при *проверках атрибутов* или позволяют им делать что-то полезное в специфических условиях; для этого наёмник должен быть *неподалёку* от персонажа.

ВЫПЛАТА ЖАЛОВАНИЯ

Как только наёмника принимают на службу, ему нужно заплатить за работу, выполнения которой от него ожидают. Обычно работа будет связана с приключением или заданием, которым занят персонаж. Профессия наёмника имеет параметр *редкость*, которая указывает количество костей для определения размера жалования. Ведущий может дать *преимущество* или *осложнение* для этого броска в зависимости от риска и усилий, требуемых для завершения работы.

- **Обычная:** 1к8 монет, **редкая:** 2к8 х 5 монет, **экзотическая:** 4к8 х 10 монет.

КТО ИМИ УПРАВЛЯЕТ

При необходимости ведущий управляет наёмниками, как обычными ПВ. Игроки зачастую будут просить наёмников выполнить непредвиденные или рискованные действия. В конечно счёте реакцию наёмника на подобные просьбы определяет ведущий: иногда для согласия понадобится *проверка харизмы*, иногда будет достаточно дополнительной платы.

- В случае необходимости наёмники обладают ХД1 и подвержены всем правилам, относящимся к ПВ, таким как боевой дух.

ПРОФЕССИИ НАЁМНИКОВ

- Алхимик (экзотическая). Определять и создавать яды и зелья при наличии нужных материалов.
- Оружейник (редкая). Для костей брони бросается к8 вместо к6.
- Охотник (обычная). Даёт *преимущество* при выслеживании и снабжает рационами (КИ4).
- Проводник из местных (обычная). Даёт *преимущество* при исследовании и нахождении мест *неподалёку*.
- Мистик (редкая). Даёт *преимущество* при понимании магических заклинаний и текстов.
- Носильщик (обычная). Может нести до 12 предметов.
- Плут (редкая). Даёт *преимущество* при поиске секретов и ловушек *неподалёку*.
- Моряк (обычная). Даёт *преимущество* при навигации и морских действиях.
- Учёный (экзотическая). Даёт *преимущество* при чтении языков и вспоминании истории.
- Факелоносец (обычная). Даёт неяркий свет *рядом* и *неподалёку*.
- Ремесленник (обычная/редкая). Может создавать товары при наличии необходимых ресурсов и инструментов.
- Наёмный солдат (редкая). Перебросьте одну атаку ИЛИ защиту за бой.

ОСВЕЩЕНИЕ И ПАНИКА

В ПОЛНОЙ ТЕМНОТЕ

Когда персонажи исследуют лишённые света подземелья, где неизвестные ужасы скрываются в каждой тени, свет критически важен для выживания.

- Если персонаж заканчивает свой ход в месте без источника света, он должен немедленно пройти *проверку Мудрости*. В случае успеха он может действовать дальше как обычно, однако в случае провала он впадает в *панику*!
- Пока персонаж паникует, в начале своего хода он должен совершать бросок по таблице последствий *паники*. В конце хода он должен пройти *проверку Мудрости* – в случае успеха ему удаётся подавить *панику*.

БЕЗУМИЕ И УЖАС

Ужас и *панику* способны внушать не только вещи, которые персонаж не видит. Ведущий может прочто попросить игрока пройти *проверку атрибута* или поддаться *панике*, если он встретит что-то достаточно чудовищное, чтобы иметь шанс повредить рассудок персонажа.

К6 ПОСЛЕДСТВИЙ ПАНИКИ

1.	Сжатые зубы. Сделайте свободную *проверку Мудрости*, чтобы прекратить *панику!*
2.	Оторопь. Персонаж замер на месте.
3.	Тремор. Невозможно выполнять никакие действия, для которых нужны руки.
4.	Дезориентация. В этом раунде игрок должен всё делать с закрытыми глазами.
5.	Шок. *Проверка Телосложения* или *Мудрость* уменьшается на 2.
6.	Инфаркт. Персонаж *выбывает из строя*.

КОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СВЕТЛОГО ВРЕМЕНИ СУТОК

Ведущий может отслеживать светлое время суток или течение времени с помощью кости использования. При использовании *минут* КИ необходимо бросать каждый раз, когда все игроки завершили всё, что хотели сделать в свой ход. Начните с 1к10 утром, 1к8 после полудня, 1к6 вечером и 1к4 на закате.

РАССТОЯНИЯ ДО ИСТОЧНИКОВ СВЕТА И ВИДИМОСТЬ

Обычные источники света, такие как лампы или факелы, дают достаточно освещения для всех находящихся *неподалёку* существ. Если ведущему требуется принять решение, вполне можно считать, что любой источник света будет виден наблюдателю в темноте, даже если он находится *далеко*.

ТУСКЛОЕ И НЕДОСТАТОЧНОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Некоторые источники света, такие как свечи и далёкие солнечные лучи, дают достаточно освещения, чтобы предотвратить наступление *паники*! Однако они не дают достаточно света, чтобы персонажи могли эффективно выполнять действия, требующие зрения. В этих случаях ведущий должен решить, что любые *проверки атрибутов*, требующиеся для такого действия, происходят с *осложнением*.

БОЛЕЗНИ, ДУРМАНЫ И ЯДЫ

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ НЕДОМОГАНИЙ И ОТРАВЛЕНИЙ

- Когда принят наркотик, введён яд или подхвачена болезнь, персонаж должен немедленно пройти *проверку Телосложения*.
- В то же время нужно бросить КИ наркотика/яда/болезни и прибавить результат к результату *проверки Телосложения*.
- Для каждого наркотика/яда/болезни указано наказание за проваленную *проверку Телосложения*.

У некоторых болезней (например, у описанных ниже *печально известных хворей*) и снадобий также могут быть уникальные качества и правила действия.

К12 БОЛЕЗНЕННЫХ ПОДРОБНОСТЕЙ

	Источник	**Лекарство**
1.	Живущие на огромном слизне клещи	Купание при свете полной луны
2.	Липкая монета болезненного цвета	Выпить микстуру из праха упыря и лимона
3.	Длинные ржавые шипы	Отрезать руку или ногу
4.	Едкая капающая жидкость	Погрузиться в святую реку
5.	Древняя уборная	Засунуть чеснок во все отверстия тела
6.	Непроглядная чернота подземелья	1к4 дня постельного режима, желательно с небольшим колокольчиком и кем-то, кто обслуживал бы вас
7.	Гигантские крысы = гигантские блохи	Купание в молоке под светом полной луны
8.	Волшебник с астральным кашлем	Покашлять на того, от кого заразился
9.	Немного липкие дверные ручки	Обмотать горло грязными носками
10.	Крошечный порез от бумаги	Заткнуть уши трубочным табаком и кресалом
11.	Облако разумных бактерий	Выпить свежий змеиный яд с виски
12.	Звук маниакального смеха	Похоронить свою подушку с каким-нибудь трупом

Чтобы определить подробности болезни, бросьте две к12 и сверьтесь с таблицей выше. Если результат уже использовался или не подходит, придумайте вместо него что-нибудь сами.

ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЕ ХВОРИ

Беспечные авантюристы могут безвременно окончить свой путь множеством способов. Однако после значительного количества времени, проведённого *рядом* с подземельями и смертью, именно у болезней есть хороший шанс добраться до них.

- Когда персонаж подхватывает болезнь, проваленная *проверка Телосложения* означает, что он заболевает и подвержен эффектам болезни.
- Персонаж, уже имеющий болезни, должен проходить *проверку Телосложения* и бросать кость использования в начале каждой игровой встречи, получая эффекты болезни в случае провала *проверки*.
- Кость использования управляет жизнью болезни – когда КИ заканчивается, персонаж освобождается от болезни.

ЧЁРНОЕ ЛЁГКОЕ (КИ4)

- Влажный хриплый кашель, от которого удивительным образом нет эха, заставляет больного разбрызгивать чёрную слизь на всё (и всех) *рядом* с ним.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – из-за ужасного кашля перманентно уменьшите *харизму* на значение, указанное на кости использования.

ПОЛЗУЧИЙ ВАСИЛИЗМ (КИ6)

- По всему телу прорезаются плотные твёрдые камни, блокируя суставы и медленно обездвиживая больного, как живую статую.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – пока не будет найдено лечение или пройдена *проверка Телосложения*, все *проверки Ловкости* выполняются с *осложнением*.

ПУСТОТНОЕ ХИХИКАНЬЕ (КИ8)

- Неистовый поток психической энергии бездны захлёстывает и сотрясает существо; в сознании несчастного эхо времён сливается с чистым Ничто.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – игрок должен отыгрывать случайные жуткие судороги от смеха или уменьшить случайный *атрибут* до 4, пока не будет пройдена *проверка Телосложения*.

ОПЛЫВАЮЩИЙ УЖАС (КИ6)

- Куски плоти опухают, источая ужасную болезненную вонь, и через некоторое время отваливаются.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – каждый раз, когда персонаж пытается пройти *проверку Силы*, он получает повреждения, равные своему *уровню*.

ДУШЕВНАЯ ПЛЕСЕНЬ (КИ12)

- Потоки и видения других реальностей накатывают и атакуют заболевшего. В его душе зарождается Дитя изменений и пустоты.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – уменьшите *Мудрость* на 2. Когда *Мудрость* больше нельзя уменьшить, больной умирает, а из его трупа появляется *Призматический ужас*.

ОСЛЕПЛЯЮЩАЯ НОЧНАЯ ЛИХОРАДКА (КИ6)

- Обжигающая, пропитанная потом лихорадка заставляет глаза больного наливаться кровью, гореть и опухать.

Если вы провалили *проверку Телосложения* – для каждого действия, требующего зрения, *проверки* проводятся так, будто проверяемый *атрибут* равен 4, ЛИБО игрок может играть с закрытыми глазами в течение количества *минут*, равного КИ.

ЯДЫ

ПРЕФИКС НАЗВАНИЯ

■ Чёрный ■ Белый ■ Смертельный ■ Печальный ■ Долгий ■ Спящий ■ Намеренный ■ Разрушительный ■ Жгучий ■ Потогонный ■ Рвотный ■ Режущий ■ Женский ■ Мужской ■ Паромщицкий ■ Мрачный

СУФФИКС НАЗВАНИЯ

■ конец ■ увядание ■ хранитель ■ прощание ■ поцелуй вдовы ■ чешуя ■ душитель ■ огонь ■ топитель ■ нож ■ проклятие ■ хихиканье ■ глушитель ■ лучший друг ■ последние моменты

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

■ Мелко перетереть между зубами василиска ■ Сварить в золоте ■ Отфильтровать в кромешной тьме ■ Процедить через могильную землю ■ Заморозить во льду элементаля

К12 ЯДОВИТЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ И ЭФФЕКТОВ

	Ингридиент	**Доза**	**При провале** *проверки Телосложения*
1.	Вечнозелёный копытень	КИ4	Потерять 1к4 ХП за уровень персонажа
2.	Зубы вампира	КИ6	Проходить все будущие *проверки Телосложения* с +1к4
3.	Трупные слизни	КИ8	Дневной свет вызывает *панику*!
4.	Ржавые гвозди из гроба	КИ12	Немедленно *выбывает из строя*
5.	Лепестки луноцвета	КИ4	Зубы сереют и выпадают, -1к6 *харизмы*
6.	Железы огнецветки	КИ6	Потерять голос перед создателем яда
7.	Экстракт печени упыря	КИ8	Максимальные ХП уменьшаются на уровень персонажа
8.	Прирученная лоза-душитель	КИ12	Получить повреждения, равные *уровню* персонажа х 4.
9.	Слёзы медузы	КИ4	Уменьшить *силу* или *ловкость* на 1к8
10.	Психический мёд гигантского муравья	КИ6	Следующий бросок на *ВиС* производится с *осложнением*
11.	Бородавки гоблина	КИ8	Уменьшите случайный *атрибут* на 6
12.	Могильный корень	КИ12	*Ловкость* -2, отрастить чешую с ЗБ1

К12 ПРОТИВОЯДИЙ

1.	Поцелуй банши
2.	Точно такая же доза ещё раз
3.	Редкое подземное растение
4.	Исцеляющие слёзы сфинкса
5.	Тоник лишь оттягивает неизбежное
6.	Нужно похоронить заживо
7.	Купание в эльфийской речке
8.	Отвар из бороды дварфа
9.	Быть магически замороженным
10.	Пыльца из другого измерения
11.	Проплыть в самой священной из рек
12.	Выжечь яд

ДУРМАНЫ

В глубине тёмных и беззаконных уголков города процветает торговля экзотическими и незаконными субстанциями. Алхимические реагенты, редкие экстракты и неестественные побочные продукты реакций служат эффективными и излишне опасными способами сбежать от реальности.

- Когда принята соответствующая доза дурмана, провал *проверки Телосложения* означает, что у персонажа передозировка. Ниже приведено описания того, что случается при провале *проверки*.
- Выделенные курсивом эффекты всегда действуют незамедлительно.
- Кость использования действует как обычно: когда она заканчивается – заканчивается и снадобье.

БОБЫ КУДАХТАНЬЯ (КИ4)

- Большие круглые прессованные таблетки

Игнорируйте боль и получите количество КБ, равное броску КИ, на следующие 15 минут игры

Если вы провалили *проверку Телосложения* – все *проверки* проводятся с *осложнением*, если не немедленно не принять бобы ещё раз.

КАМНИ ВАСИЛИСКА (КИ6)

- Твёрдые камни кремового цвета

До конца игровой встречи сила временно увеличивается на бросок КИ

Если вы провалили *проверку Телосложения* – персонаж получает повреждения, равные своим ХД каждый раз, когда пытается пройти *проверку Силы*.

КАПЛИ ГДЕ-ТО (КИ6)

- Небольшие капли жидкости молочного цвета

Спроецируйте своё сознание (видя и слыша) в место неподалёку на количество мгновений, равное броску КИ

Если вы провалили *проверку Телосложения* – пользователь *ВиС*, с использованием броска КИ по таблице *ВиС*.

ФИОЛЕТОВОЕ ВИНО (КИ6)

- Плотная смола с противным запахом

Восстановите все потерянные ХП до максимума

Если вы провалили *проверку Телосложения* – максимум ХП навсегда уменьшается на бросок вашего КИ.

ПОРОШОК ЧЁРНОГО ЛОТОСА (КИ4)

- Мелкозенистый переливчатый и поблёскивающий чёрный порошок

Проверки Мудрости и Интеллекта проводятся с преимуществом в течение количества ходов, равного броску КИ

Если вы провалили *проверку Телосложения* – до конца игровой встречи при *проверках Мудрости* или *Интеллекта* вместе с к20 бросается 1к4, и результат добавляется к основному броску.

ГХАТ (КИ6)

- Длинные пачкающие зубы тростинки

Игнорируйте любые эффекты паники до конца игровой встречи

Если вы провалили *проверку Телосложения* – каждый раз, когда персонаж заходит в место, где никогда не был, он должен проходить *проверку Мудрости*. В случае провала он немедленно впадает в *панику!*

ПОИСК НОВЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

Когда персонаж ищет новое заклинание, бросьте одну или две к12 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей, чтобы определить, где и в чьих руках можно его найти. Если результаты уже выпадали или не подходят, придумайте вместо них свой вариант.

К12 ИСТОЧНИКОВ ЗАКЛИНАНИЙ

	Место	Владелец
1.	Вытатуировано на пленнике	Безумные монахи Дар-Дола-Рама
2.	Пси-лабиринт	Прекрасный спящий принц
3.	Огромный липкий пузырь	Косяк невидимых рыб
4.	Ноты птичьей песни	Все цветы леса
5.	Световая передача	Звёздный культ Охма
6.	Помеченный рунами хрустальный череп	Йекс, мелкий бог обмана
7.	Страница из первой книги заклинаний	Кабал безумных головоногих волшебников
8.	Управляет телом ПВ	Поборник бога войны КОРПУСА КОСЕРА
9.	Выжжено на животе дракона	Бродячая группа астральных пиратов из Плеха

	Место	Владелец
10.	Ошейник чёрного кота	Забытая и погребённая библиотека Куша
11.	Грани идеального бриллианта	13 детей полной луны
12.	Сундук, открывающийся в бездну	Древний совет времени

ВОЛШЕБНИКИ

ИМЕНА

■ Морроволод ■ Вебб ■ Варн ■ Ксомор ■ Крустус ■ Пенг ■ Джуп ■ Форокс ■ Блем ■ Зарнос ■ Йолло ■ Аркл ■ Бант ■ Ама ■ Ранит ■ Виз ■ Хоронос ■ Гаммир ■ Экстесс ■ Монгаллус

ТИТУЛЫ

■ Пенгский ■ Завситливый ■ Чёрный ■ Король топи ■ Изгнанный ■ Герцог Ничего ■ Настоящий ■ Болван ■ Лишённый ■ Шумный ■ Тучный ■ Тощий ■ Речная ведьма ■ Рабский ■ Затронутый Бездной

ФАМИЛЬЯРЫ

ЗЕМНОЙ ОБЛИК

■ Смеющийся кот ■ Луноголовое дитя ■ Сердитый попугай ■ Три ворона ■ Белый олень ■ Чёрный волк ■ Гигантская змея ■ Тысяча маленьких пауков ■ Книга заклинаний с ногами ■ Рука без тела ■ Светлячок ■ Летающий глаз ■ Тень

НЕОБЫЧНЫЙ ТАЛАНТ

■ Чревовещание ■ Чтение эмоций ■ Понимает любые языки – не говорит ни на одном ■ Превращается в небольшую драгоценность ■ Живёт внутри отражающей поверхности ■ Выглядит полупрозрачным как призрак

К100 ПОБОЧНЫХ ЭФФЕКТОВ МАГИИ

Знач.	Эффект
1-2	Постареть на 2к10 лет
3-4	Каменная кожа, получить ЗБ2
5-6	Получить физическую особенность противоположного пола
7-8	Случайным образом игнорировать гравитацию
9-10	Жажда следующей увиденной вещи
11-12	*Застрял* до успешной *проверки Телосложения*
13-14	Цель находит 1к4 монеты у себя в ухе
15-16	Цель дёргается при слове “да”
17-18	Стенать и всхлипывать 1к6 *минут*
19-20	Полушария мозга меняются местами
21-22	Видеть лица окружающих искажёнными и демоническими
23-24	Постоянно слышать еле уловимую музыку
25-26	Вся одежда теперь задом наперёд
27-28	*Неподалёку* плавают 1к4 пустотных головастика
29-30	Появляется небольшой футуристичный разумный геометрический дрон, который сканирует существо светом и исчезает
31-32	Вырасти на 2к6 дюймов
33-34	Все волосы на теле вырастают на 2к12 дюймов
35-36	Потеть жиром
37-38	Кожа становится угольно чёрной
39-40	В центре лба появляется глаз
41-42	Мозговые слизни у всех становятся видимыми!
43-44	Всё, что сделано из бумаги, кричит на вас 1к6 *минут*
45-46	Парить в дюйме от пола
47-48	Божественный свет изучил вас и не впечатлился
49-50	Выпадают все зубы
51-52	Плюхающие звуки при ходьбе
53-54	Получите 1к4 максимальных ХП
55-56	Всё ощущается на вкус как сыр
57-58	Из шеи вырастает крохотная голова

Знач.	Эффект
59-60	Выдыхает пузырьки, когда свистит
61-60	Одна из рук превращается в клешню краба
63-64	Живот превращается в большой рот
65-66	Получить идеальное зрение в темноте
67-68	Кожа становится похожа на выделанную
69-70	Выпускает облачка насекомых при разговоре
71-72	Слышать всю речь задом наперёд
73-74	Лицо постоянно немного движется
75-76	Превращается в альбиноса
77-78	Глаза становятся огромными и неприятными
79-80	Тело превращается в живую слизь
81-82	Может стрелять психическими лазерами из глаз
83-84	Кожа становится немного магнитной
85-86	Руки становятся как у тираннозавра
87-88	Отращивает функциональные жабры
89-90	Читает мысли котов *неподалёку*
91-92	Всегда знает, где находится восток
93-94	Отращивает дополнительное сердце (+4 максимальных ХП)
95-96	Внутренние органы превращаются в часовой механизм
97-98	Два *атрибута* меняются местами
99-100	Бросьте по этой таблице дважды, перебрасывая повторы

2К12 ОБСТОЯТЕЛЬСТВ НАЧАЛЬНОЙ СИТУАЦИИ

Чтобы случайным образом определить обстоятельства ситуации в которой оказались герои на начало игры, бросьте два к12. Если результаты уже выпадали или не подходят, придумайте вместо них свой вариант.

1.	Заперты внутри горящей гостиницы	*и*	прикованы к огромному гранитному камню
2.	Потерялись в городской канализации	*и*	в долгах у гильдии воров
3.	Посередь неестественной снежной бури	*и*	лживый ветер нашёптывает путь наружу
4.	Без сознания в подземной темнице	*и*	ключи к свободе находятся у доппельгангера
5.	Проснулись в крио-камере	*и*	все их воспоминания были украдены
6.	В желудке кракена	*и*	проклятые призрачные пираты жаждут мести
7.	Внутри лабиринта гоблинов	*и*	жестокие насекомые знают путь наружу
8.	На похоронах безумного волшебника	*и*	заперты внутри разных гробов
9.	Часть сна королевы фей	*и*	они растают в полночь
10.	Дыра там, где раньше был город	*и*	к полу прибита записка о выкупе
11.	Заперты в лаборатории алхимика	*и*	их уменьшили до масштаба 54 мм
12.	На падающем воздушном корабле	*и*	местная гравитация была отключена

ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

ИГРАЕМ В СТИЛЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ

Чорное кромсалово сосредоточено на странном фэнтези в жанре “меча и магии”. Если вы играете в подразумеваемом им “бульварном” фэнтези-сеттинге старой школы, ознакомьтесь с рекомендциями ниже.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НЕОБХОДИМО НАХОДИТЬ

Персонажи должны исследовать и искать новый опыт, новые заклинания, сокровища и волшебные предметы. В “настоящем” мире, вроде того, в котором мы живём, богатство и опыт не появятся сами собой – то же самое касается и фантастического мира, в котором живут персонажи.

МИР ЖЕСТОК И СТРАНЕН

Предполагаемый фэнтези-сеттинг ЧК безразличен и суров. Если персонажи не будут сообразительны – мир растопчет их ожиданияю, будет противостоять им , и когда это случится, противостояние должно быть смертоносным.

МИР ИНТЕРАКТИВЕН

Мир должен реагировать на действия персонажей и последствия этих действий должны менять мир.

САМАЯ ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ВСТРЕЧА

Сгенерируйте начальную ситуацию, которую надо разрешить, а также городское окружение (стр. 79-83), подземелье (стр. 88-106) или дикие места (стр. 72-76), в которых персонажи начнут свои приключения. Для заполнения пустых областей используйте таблицы по ходу игры.

КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ИНСТРУМЕНТОВ

КАК ГОТОВИТЬСЯ И ИМПРОВИЗИРОВАТЬ

Ниже приведён перечень наиболее часто употребляемых таблиц и правил, сгруппированных по назначению и задачам.

Для планируемых заранее игр: сядьте с блокнотом и подготовьте все элементы, которые, по вашему мнению, понадобятся вам для следующей встречи. Держите блокнот под рукой, чтобы заполнить пустые области, которые могут возникнуть во время игры.

Для импровизированных игр: оставьте закладку на этой странице и используйте во время игры указанные здесь таблицы, если вам понадобится от чего-то оттолкнуться или произойдёт что-то неожиданное.

ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТАБЛИЦЫ И ПРАВИЛА

ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО ПО ИГРЕ

Как структурировать каждый ход так, чтобы каждый игрок смог сделать что-то интересное. Кроме того, *проверки атрибутов* и нанесение повреждений персонажам – стр. 36 и далее.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Чтобы получить набор ПВ для поддержки, обратитесь к следующим страницам.

- Концепции и внешность ПВ – стр. 64-67
- Занятия ПВ – стр. 69-70
- Генератор заданий – стр. 84-85
- Таблицы авантюристов-соперников – стр. 86-87
- Что на трупе – стр. 71
- Боевые способности и характеристики монстров – стр. 108

ГОРОДА И ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Чтобы создать “цивилизованное место”, обратитесь к следующим страницам (полезно для создания места для начала вашей первой игры, или когда персонажи исследуют городское окружение):

- Случайные поселения и карты – стр. 79
- Наёмники и слуги – стр. 49
- Случайные таверны и карты – стр. 82
- Снаряжение и экономика – стр. 42
- Что на трупе – стр. 71
- Болезни, дурманы и яды – стр. 52

ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Инструменты для приключений в подземельях приведены на стр. 88.

ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ И ПУТЕШЕСТВИЯ

Инструменты для приключений в дикой местности приведены на стр. 72.

СОКРОВИЩА И НАГРАДЫ

Чтобы наградить персонажей за их приключения, обратитесь к следующим страницам.

- Таблица случайных сокровищ – стр. 157
- Волшебные предметы – стр. 153
- Снаряжение и экономика – стр. 42
- Что на трупе – стр. 71

ОБЩИЙ СПИСОК ПРАВИЛ

- Ходы и время – стр. 5
- Бой и хит-пойнты – стр. 11
- Передвижение и расстояния – стр. 8
- Правила для ведущего – стр. 36
- Классы персонажей – стр. 22-33
- Правила для игроков – стр. 15
- Опыт и повышение уровня – стр. 14
- Магия и заклинания – стр. 18
- Заклинания и литании – стр. 28-29, 32-33

ГЕНЕРАТОР КОНЦЕПЦИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Бросьте по одной кости — к4, к6, к8, к10, к12 — для каждого создавамого ПВ.

К4 ПОЛОЖЕНИЙ В ОБЩЕСТВЕ

1.	Низкорожденный
2.	Рабочий класс
3.	Торговый класс
4.	Высокорожденный

К6 РАС И ВОЗРАСТОВ

1.	Молодой мужчина
2.	Молодая женщина
3.	Старик
4.	Старуха
5.	Нестареющий эльф
6.	Бородатый горный дварф

К8 ОСОБЕННОСТЕЙ ВНЕШНОСТИ

1.	Носит необычайно большие шляпы
2.	Редеющие жидкие волосы
3.	Поддельная деревянная часть тела
4.	Одет вызывающе и неприлично
5.	Покрыт гигантскими бородавками
6.	Искусственные золотые зубы
7.	Рука с крюком/деревянная нога
8.	Ошеломительно хорошо выглядит

K10 ОТЛИЧИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ

1.	Произносит “р” как “в”
2.	Явно заразен и грязно смеётся
3.	Постоянно повторяет одну и ту же фразу
4.	Сильный региональный акцент
5.	Выборочный комичный слух
6.	Постоянно теряет, эмм... фокус
7.	Разговаривает со своей инфекцией?
8.	Очевидный и неубедительный лжец
9.	Очень обильно потеет
10.	Разговаривает как персонаж мультфильма

K12 РЕПУТАЦИЙ

1.	Опытный наёмник
2.	Имеет связи с преступным миром
3.	Шпион, притворяющийся моряком
4.	Может разговаривать с птицами
5.	Расшифровывает древние книги
6.	Устраивает розыгрыши
7.	Имеет связи в правительстве
8.	Охотится на редчайшую дичь
9.	Изучает неизвестные факты
10.	Таит обиду (создаёте ещё одного ненавидимого ПВ!)
11.	Командует отлично тренированной группой воинов
12.	Может достать что угодно за правильную цену

2К12 КОСТЮМОВ И ДЕТАЛЕЙ ВНЕШНОСТИ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Чтобы определить особенности одежды и внешности ПВ, бросьте две к12 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей. Если результаты уже выпадали или не подходят, придумайте вместо них свой вариант.

	Одежда выглядит...	**При этом, ПВ...**
1.	Нарядной по какому-то поводу	Украшен пятном от портвейна, которое расширяется, когда он злится
2.	Устаревшей лет на 30	Нацепил на себя антенну, постоянно указывающую на север
3.	Грубой и зашитой вручную	Носит дикарское шрамирование из далёких земель
4.	Сделанной из жёлтых канареек	Вытутаировал на своём теле карту
5.	Множеством слоёв грязных лохмотьев	Излучает изо рта еле заметный свет
6.	Безукоризненной и сшитой на заказ	Уродливый, но обезоруживающе милый, как мопс
7.	Очень современной и странной	Нацепил бороду из знающих верный путь пчёл
8.	Выцветшей и обветшавшей	Покрыт нагрудными значками, за каждым из которых – своя история
9.	Сильно модифицированной военной формой	Предусмотрел в одежде место для почти бесконечного количества вещей
10.	Накидкой из плотного тёмного льна	Имеет третий глаз, вмешивающийся в ход судьбы
11.	Практичной и качественной	Несёт посох Общества помощников лесным животным
12.	Украшенной множеством надписей	Целиком покрыт однотонной татуировкой

ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

ЭЛЬФЫ

■ Аевал ■ Анис ■ Бин ■ Барг ■ Курпур ■ Каннад ■ Фах ■ Фиор ■ Голм ■ Гвилл ■ Хеск ■ Хист ■ Клепп ■ Кубура ■ Лифе ■ Лолп ■ Пикт

ЛЮДИ

■ Ранульф ■ Кирн ■ Галл ■ Мурут ■ Абвалл ■ Веланд ■ Райс ■ Кибир ■ Утет ■ Иствел ■ Веш ■ Эллери ■ Инан ■ Леллани ■ Аквери ■ Горем ■ Новел ■ Елена ■ Ширен ■ Лиллет

ДВАРФЫ

■ Даинир ■ Броккр ■ Эйтри ■ Фьяла ■ Литр ■ Отр ■ Регин ■ Синдри ■ Гормел ■ Агранд ■ Утаг ■ Вальмр ■ Игвин ■ Двилр ■ Биллингр ■ Галар ■ Вур ■ Прок ■ Вула ■ Онма

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

■ Разыскиваемый пират ■ Комично ссорится с партнёром из-за работы ■ Ищет свой пропавший глаз ■ Безуспешно пытается заставить голема работать ■ Ищет лекарство от сверхъестественной болезни ■ Доставляет послание прежде, чем умрёт ■ Рассказать всем о заговоре (который на самом деле существует) ■ Распространить свою радикальную религиозную идеологию ■ Восстановить свою честь и благородные права ■ Распространить ложные слухи ради торговой выгоды ■ Забыть и спрятаться от своих прошлых военных преступлений ■ Продать нелегальные товары ■ Нанять художников для работы над королевским проектом ■ Вербовать членов в свой культ судного дня

ТАБЛИЦЫ ВЗАИМОСВЯЗЕЙ ДЛЯ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ТИПОВ СВЯЗИ

1.	Светские знакомцы
2.	Принадлежат к одному роду
3.	Друзья детства
4.	Деловые партнёры

К6 ВЗАИМНЫХ ЭМОЦИЙ

1.	Злейшие враги
2.	Очевидное презрение и отвращение
3.	Отстранённый и резкий
4.	Тёплый, вежливый и сердечный
5.	Сильное и открытое восхищение
6.	Безнадёжно влюблён

8 СОВМЕСТНЫХ ЗАНЯТИЙ

1.	Компания для приключений
2.	Члены одной гильдии
3.	Ученики одного мастера
4.	Соперничающие потенциальные женихи

5.	Политические противники
6.	Члены спортивной команды
7.	В продлённом отпуске
8.	Литературное соревнование

K10 НАМЕРЕНИЙ

1.	Никогда больше с ним не разговаривать
2.	Разрушить его планы и мечты
3.	Извлечь финансовую выгоду
4.	Украсть ценную вещь
5.	Добиться публичных извинений
6.	Дискредитировать его работу
7.	Дать ему волшебный предмет
8.	Вернуть старую кровавую клятву
9.	Написать письмо в поддержку
10.	Признаться в своих чувствах

K12 ОБСТОЯТЕЛЬСТВ ИЗ ПРОШЛОГО

Когда вы используете тот или иной пункт таблицы, зачеркните его и замените на свой.

1.	Должен большую сумму денег
2.	Ответственен за потерю чести
3.	Оставил его работу в тени
4.	Сообщники в похищении
5.	Вместе бежали из тюрьмы
6.	Враги в позабытой войне
7.	Соперники в борьбе за перспективную работу
8.	Бывшие знаменитые авантюристы
9.	Выжившие в кораблекрушении
10.	Союзники в обречённой армии
11.	Многочисленные нелегальные торговые сделки
12.	Давнее покровительство

K100 ЗАНЯТИЙ ПЕРСОНАЖА ВЕДУЩЕГО

1-2	Набирает людей для какого-то мутного задания
3-4	Даёт жизнь предметам искусствуа с помощью ритуалов
5-6	Покупает экспериментальные реагенты
7-8	Под действием алхимических наркотиков
9-10	Вызванное магией раздвоение личности
11-12	Прячется от тайной криминальной гильдии
13-14	Крепко спит в очень странной и неудобной позе
15-16	Быстро сбрасывает все свои волосы
17-18	Раскрашивает своё тело в угольно-чёрный цвет
19-20	Сплетничает о персонажах игроков
21-22	Его спускают в колодец
23-24	Митингует по политическому поводу
25-26	Ищет свой потерянный роман
27-28	Спорит с собакой о классе
29-30	Рисует мелом магические руны
31-32	Полувоенная разведка
33-34	Скрывающееся инкогнито божество, разыгрывающее людей
35-36	Раскрашивает свиней в синий цвет
37-38	Бродит без головы
39-40	Отключился на улице
41-42	Ищет камни василиска
43-44	Крадёт ходовые товары с помощью чрезмерно сложного плана
45-46	Прячет очередное тело
47-48	Мочится коррозионной жидкостью
49-50	Скрытно курит трубку
51-52	Позирует для непристойной картины
53-54	Агрессивно поёт йодль
55-56	Продаёт простакам старую верёвку
57-58	Возвращается с бессмысленной войны
59-60	На него охотятся летучие мыши из бездны
61-60	Призывает демона

63-64	Наслаждается шумной уличной постановкой
65-66	Громко бормочет о кругах
67-68	Развлекает иностранных гостей
69-70	Пьяное жонглирование топорами
71-72	Скрытные развратные действия
73-74	Продаёт поддельные товары
75-76	Получает взбучку от банды диких уличных детей
77-78	Рисует уморительное, но оскорбительно грубое граффити
79-80	Стирает свою одежду в масле
81-82	Застрял в уличном погребе
83-84	Вьётся *рядом* с собственным свежим трупом
85-86	Сажает себе в волосы ядовитые растения и корни
87-88	Обильно истекает кровью из случайной раны живота
89-90	Свисает с заплесневелой виселицы
91-92	Считает свой жалкий заработок
93-94	Выбрасывает одежду своей любовницы/любовника с балкона
95-96	Участвует в экскурсии на паланкине с рабами
97-98	Наполняет кувшины спиртным из естественного родника
99-100	Делает то же самое, что и персонажи

ЧТО НА ТРУПЕ?

Бросьте на этот лист 1к6 за каждый ХД существа. Выпавшие 5 и 6 указывают на конкретные предметы. Оставшиеся результаты – количество монет, найденных на трупе.

5 – качественный кинжал	**5 – пустой бархатный кошелёк**	**5 – плакат с принцем**
6 – редкое яйцо по-шотландски	**6 – карта города с заметками**	**6 – рахат-лукум**
5 – погнутые очки	**5 – банка с редкими марками**	**5 – адское яйцо**
6 – зловещая музыкальная шкатулка	**6 – серебряный свисток**	**6 – запрещённая книга стихов**
5 – отравленные крекеры	**5 – склянка с серой жидкостью**	**5 – полусожжённая книга**
6 – разумная татуировка	**6 – билеты на пьесу**	**6 – ключи бандита**
5 – ценные орехи	**5 – кричащий череп**	**5 – сырая тряпка для мытья посуды**
6 – документы на токсичную землю	**6 – плоская фляжка со слезами**	**6 – порванная карта подземелья**
5 – огромный монокль	**5 – приглашение к иллюминатам**	**5 – ключ странной формы**
6 – 1к4 пальцев и колец	**6 – проклятые зубные протезы**	**6 – большая долговая расписка**
5 – протухшая ветчина	**5 – миниатюрный осьминог**	**5 – золотое гусиное яйцо**
6 – расплывчатый портрет	**6 – медный кастет**	**6 – список имён**
5 – призрачная кроличья лапка	**5 – ленивый стеклянный глаз**	**5 – ожерелье из ушей**
6 – окровавленная вилка	**6 – карта сокровищ**	**6 – приглашение на королевский бал**
5 – маленький мешочек с прахом	**5 – мешочек с бобами**	**5 – письмо с извинениями**
6 – размокший журнал	**6 – два левых ботинка**	**6 – импровизированная бомба**

ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ПОВЕРХНОСТИ

- **Что такое гексагональная карта:** Игры на поверхности используют другой тип карты – вместо прямоугольной сетки, она поделена на шестиугольники (гексы), для отслеживания положения персонажей, когда те исследуют мир.
- **Расстояния:** диапазоны расстояний *рядом*, *неподалёку* и *в отдалении* масштабируются. “Кудахчаший труп на виселице” может быть *рядом* с “Гнилым городом”, который, в свою очередь, может быть *неподалёку* от “ужасной реки Нин”.
- **Время и ходы:** из-за увеличения географического масштаба, *минут*ы переименовываются в *часы*, но в остальном обрабатываются так же.
- **Путешествия:** персонажи при исследовании по-прежнему получают свои ходы, по-прежнему могут переместиться куда-нибудь *неподалёку* и совершить действие.
- **Транспорт:** для простоты транспорт, например лошади или лодки, имеет удвоенную скорость движения.
- **Что на горизонте:** можете свободно рассказывать игрокам, какие особенности и тип местности находятся *неподалёку* от их расположения.
- **Рационы:** Игроки должны бросать КИ рационов своих персонажей каждый раз, когда те входят в другой гекс. Если они не могут или не хотят, персонажи получают урон, равный их уровню.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ ИЛИ ИМПРОВИЗАЦИИ

Здесь приведены несколько инструментов, которые помогут в создании и управлении приключениями в диких местах.

ГЕНЕРАТОР МЕСТНОСТИ В ГЕКСАХ

Определение типа местности, погоды и особенностей в пустом гексе – стр. 73.

ГЕНЕРАТОР ОСОБЕННОСТЕЙ ГЕКСА

Случайно наполните гекс необычными особенностями, монстрами и подземельями – стр. 74.

ГЕКСАГОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Пример карты и пустая карта с местом для заметок – стр. 78.

ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЙ

Создаёт случайное городское окружение и подробности для отдыха или приключений – стр. 79.

КАРТА-ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЯ

Создаёт карту городка или городского района, полезную для приключений в городе – стр. 81.

ГЕНЕРАТОР ТАВЕРНЫ

Здесь начинают свой путь все нормальные авантюристы – стр. 82.

ГЕНЕРАТОР ЗАДАНИЙ

Получите скелет случайного приключения с различными целями и местами назначения – стр. 84-85.

ГЕНЕРАТОР МЕСТНОСТИ В ГЕКСАХ

Здесь обязательны к4, к6 и к8, а к10 и к12 опциональны.

К4 СТЕПЕНЕЙ ОБИТАЕМОСТИ

1.	Неестественно пустынно
2.	Обычная и естественная живая природа
3.	Бросьте по таблице встреч, стр. 39
4.	Сгенерируйте особенность гекса, стр. 74

К6 ТИПОВ МЕСТНОСТИ

1-3.	Определите тип обычной местности, например “луга” для будущих результатов 1-3
4-5.	Как для 1-3, но необычная местность, например “дремучие леса”
6.	Как для 1-3, но редкий тип местности, например “каменистые холмы”

К8 СОСТОЯНИЙ ПОГОДЫ

1.	Ясно и тепло
2.	Облачно, прохладно и серо
3.	Проливной дождь
4.	Сыро и туманно
5.	Очень холодно, снег
6-8.	+1 к предыдущему броску. Если это первый бросок по этой таблице – начините с пункта 1

K10 ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫХ ДЕТАЛЕЙ

1.	Глубокое округлое озерцо с водой
2.	Нечастые черепа на кольях
3.	Исчезли все звуки животных
4.	Остатки жестокой схватки
5.	Караван заграничных повозок
6.	Стада пасущихся животных
7.	Признаки засады
8.	Обитатели – духи
9.	Огромное место раскопок
10.	Огонь на бархатном горизонте

K12 ОСОБЕННОСТЕЙ ФЛОРЫ И ФАУНЫ

1.	Толстые чёрные лозы
2.	Умирающая, больная и редкая
3.	Заросшая и разгневанная
4.	Иноземные летние ягоды
5.	Заражённые медицинские травы
6.	Размером с человека, хищная
7.	Ярко-фиолетовая кортадерия
8.	Гигантская парящая в воздухе пыльца
9.	Негромко спорящие цветы
10.	Блуждающие деревья и кусты
11.	Цветки сочатся алой слизью
12.	Всё выжжено дотла

Когда вы используете пункт таблицы K12, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР КЛЮЧЕВОГО ОБЪЕКТА ГЕКСА

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 СТЕПЕНЕЙ ВИДИМОСТИ ОБЪЕКТА

1.	Погребён под землёй
2.	Заросший и скрытый растительностью
3.	Сокрытый необычным ландшафтом
4.	На открытой местности

К6 ТИПОВ ОБЪЕКТА

1.	Вход в подземелье (стр. 90)
2.	Природная опасность/ограничение (стр. 102)
3.	Одинокий персонаж ведущего, (стр. 64)
4.	Древние руины (стр. 90)
5.	Логово монстра (стр. 108)
6.	Поселение (стр. 79)

К8 ОБИТАТЕЛЕЙ ОБЪЕКТА

1.	Доисторические гуманоиды
2.	Болезненная и жестокая банда
3.	Культ гедонистических наслаждений
4.	Ночные оборотни
5.	Отшельники-изоляционисты
6.	Пуританская религиозная секта
7.	Дремлющий злой культ судного дня
8.	Потерянное во времени сообщество из будущего

K10 ПРЕДМЕТОВ ПОИСКА ОБИТАТЕЛЕЙ

1.	Часть заводной шестерёночной карты
2.	Мастер-ключ из железа Бездны
3.	Отмеченное рунами яйцо дракона
4.	Разбитое волшебное зеркало
5.	Бутылка нашёптанных секретов
6.	Дверь в другое время
7.	Сломанный летающий пиратский корабль
8.	Бессмертный слуга
9.	Потерянная личинка звезды
10.	Обрывок золотой нити судьбы

K12 СТРАННЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ

1.	Водопад течёт вверх
2.	Огромный парящий камень
3.	Пещера в форме черепа
4.	Повозки разграбленного каравана
5.	Агрессивная и разумная растительная жизнь
6.	Неестественный извилистый лабиринт
7.	Заброшенная фабрика оружия Судного дня
8.	Забытая древняя лаборатория
9.	Место работ потерянной экспедиции
10.	Захваченная шахта драгоценных камней
11.	Действующий пустотный колодец
12.	Владения мелкого божка

Когда вы используете пункт таблицы K10 или K12, зачеркните его и замените на свой.

ПРИМЕР ГЕКСАГОНАЛЬНОЙ КАРТЫ

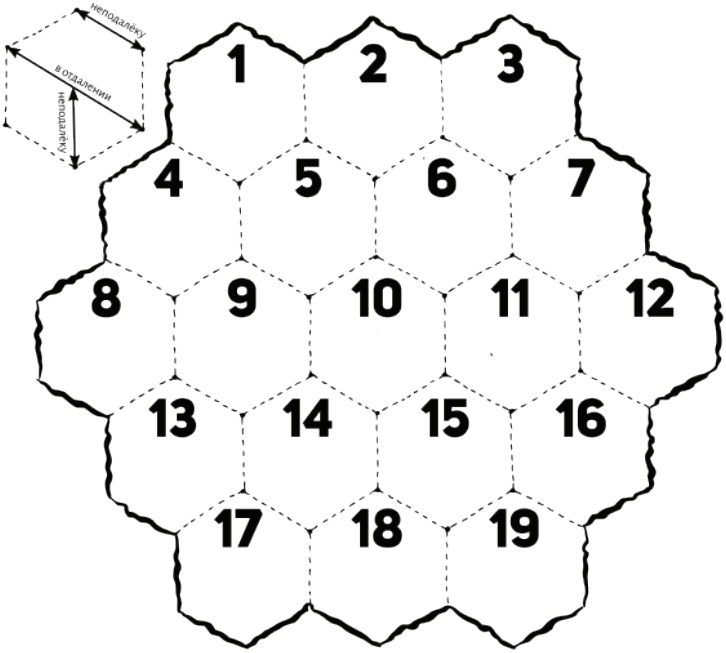
1.	Крутые пики и племена орков (В)	**11.**	Череп титана (Б)
2.	Пузырящиеся лужи смолы (А)	**12.**	Плетёный человек (А)
3.	Крутые пики и каннибалы (В)	**13.**	Чёрная сторожка (Б)
4.	Призрачный меч (А)	**14.**	Редкий чёрный лотос (В)
5.	Туманное кладбище (А)	**15.**	Старая дорога, бандиты (А)
6.	Территориальная виверна (В)	**16.**	Обсидиановая цитадель (Б)
7.	Смоляные скелеты (А)	**17.**	Жертвенный камень (А)
8.	Заброшенная церковь (Б)	**18.**	Похороненный вампир (А)
9.	Призрачное место битвы (Б)	**19.**	Растение-людоед (В)
10.	Промозглое подземелье (Б)		

Обычная местность
Мрачные сырые болота (А)

Необычная местность
Тёмный лес (Б)

Редкая местность
Голые крутые холмы (В)

БЛАНК ГЕКСАГОНАЛЬНОЙ КАРТЫ



1.		11.	
2.		12.	
3.		13.	
4.		14.	
5.		15.	
6.		16.	
7.		17.	
5.		18.	
9.		19.	
10.			

Обычная местность	Необычная местность	Редкая местность

ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЙ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10 и к12

К4 РАЗМЕРОВ ПОСЕЛЕНИЙ

1.	Забытое поселение (1 район)
2.	Одинокая деревушка (2 района)
3.	Пригородное местечко (1к4 районов)
4.	Большой город (2+1к4 районов)

К6 НАСТРОЕНИЙ ПОСЕЛЕНИЙ

1.	Враждебное и неприветливое
2.	Грубое и несносное
3.	Бесчувственное и пренебрежительное
4.	Безразличное и надменное
5.	Вежливое и обходительное
6.	Дружелюбное и гостеприимное

К8 ХАРАКТЕРА АРХИТЕКТУРЫ ПОСЕЛЕНИЙ

1.	Высокие наклонные кирпичные террасы
2.	Изящные виллы из песчаника
3.	Извивающиеся каменные башни
4.	Двухэтажные здания с подвалами
5.	Длинные деревянные усадьбы с соломенными крышами
6.	Низкие соломенные хижины
7.	Мостики и дома на деревьях
8.	Вырезаны из природного камня

К10 ФОРМ ПРАВЛЕНИЯ ПОСЕЛЕНИЙ

1.	2к6 выборных советников
2.	Уединённо живущий инфантильный деспот
3.	Совершенно безумный король-воин

4.	Добрый и заботливый культ крови
5.	Безымянное море бюрократов
6.	Полная утопическая анархия
7.	Безвластие, кто сильнее – тот и прав
8.	Военное положение под контролем наёмников
9.	Жестокие уличные судьи
10.	Полиция мыслей

K12 ВАЖНЫХ ДЛЯ ПОСЕЛЕНИЯ СОБЫТИЙ

1.	Фестиваль каннибализма
2.	Насмешливые выборы свиньи
3.	Полная очистка места от мух
4.	Рисование “X” красной краской на дверях
5.	Массовое строительство
6.	Карнавал под открытым небом
7.	Турнир по гонкам улиток
8.	Управление монстром
9.	Важная публичная легальная дуэль
10.	Эксцентричный фестиваль еды/напитков
11.	Предвыборная кампания
12.	Сгоняют всех эльфов в одно место

Когда вы используете пункт таблицы K12, зачеркните его и замените на свой.

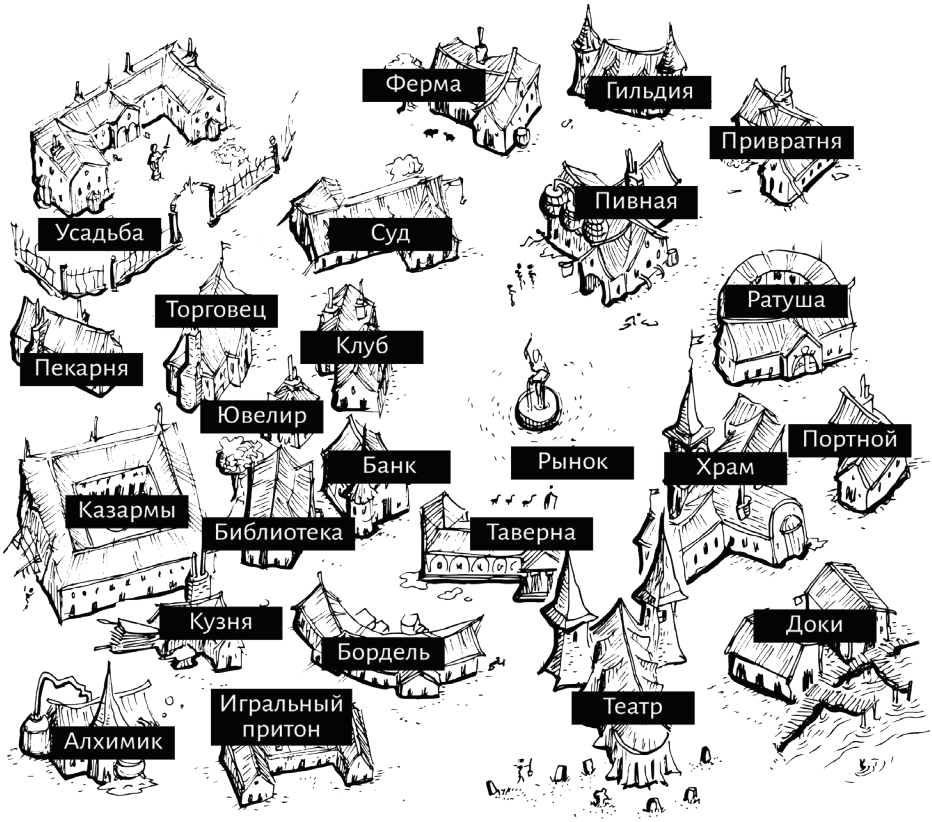
КАРТА-ГЕНЕРАТОР ПОСЕЛЕНИЯ

Создайте городское пространство, бросив горсть к4 на карту:

- Если к4 падает на здание, оно присутствует в этой деревне, городке или городском районе.
- Здания без упавших на них костей могут считаться жилыми или заброшенными.

К4 ОБЛИКОВ ЗДАНИЯ

1.	Избегаемое и старомодное
2.	Испытывающее затруднения и обветшавшее
3.	Процветающее и ухоженное
4.	Исключительное и модное



ГЕНЕРАТОР ТАВЕРНЫ

Чтобы определить название и особенность таверны, бросьте одну, две или три к12 и сверьтесь с приведённой ниже таблицей. Если результат уже использовался или не подходит, придумайте вместо него что-то своё.

К12	Префикс	Суфикс	Чем известна
1.	Белые парики	клуб вуду	Пиво дварфов из редкой земли
2.	Пираты	сообщество	Можно попасть через карманное измерение
3.	Чёрный	руки	Запекает своих критиков в пироги
4.	Привратник	гильдия	У каждой кружки есть волшебный эффект
5.	Свисток	и гвоздь	Землевладелец – вампир
6.	Воробьи	и клинок	Место жестоких шумных дуэлей
7.	Сморщенная голова	и гроб	Своим особым сортом пойла из бездны
8.	Кровавый топор	и огурец	Здесь не принимают деньги, только услуги
9.	Чёрные волки	и капор	Владелец украшен "потерянными" зубами
10.	Пьяницы	комнаты	Подают яд вместо выпивки
11.	Следопыты	притон	Избранный клуб "только для членов"
12.	Халандерс	и Халандерс	Эльфийское вино из слёз нимф

УКРАШЕНИЯ

■ Непристойные и витиеватые жаровни ■ Набитая голова четырёхмерного лося ■ Без окон, без дверей ■ Большая стеклянная клетка с чахлым демоном внутри ■ Постоянно погружена под 1к4 футами воды ■ Головы изгнанных посетителей на стенах ■ Мебель сделана из костей ■ Нарисованные кровью на стенах и полу магические символы ■ Здоровенные бочки виски на черепе гиганта ■ Стулья сделаны из переплавленных и гнутых кинжалов гигантов ■ Необычные алхимические инструменты ■ Книги всех сортов от стены до стены ■ Сотни воткнутых кинжалов по всему полу

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

■ Боксёрские матчи между гигантихой и шестью голыми по пояс варварами ■ Призрачных хор ■ Трёхпалый жонглёр ножами ■ Успешный доппельгангер-пародист ■ Обязательный смех и юморист-палач ■ Бои гигантских слизняков ■ Призрачный бурлеск ■ Огромная говорящая змея ■ Внутренние фейерверки ■ Музыканты, умеющие влиять на грызунов ■ Анатомически правильное кукольное шоу ■ Клиент, спорящий со статуей ■ Три соревнующихся писателя, исполняющих одновременное чтение ■ Бои детёнышей кокатрисов ■ Рыбалка в астральном портале

ПОСЕТИТЕЛИ ТАВЕРНЫ

■ Очевидный шпион ■ 2к8 рассерженных солдат ■ Плачущий купец ■ Толстый коллектор ■ Дикий голый волшебник ■ Наёмный убийца на отдыхе ■ Притворяющийся простолюдином вельможа ■ Близнецы-экстрасенсы ■ 2к4 угрюмых дварфов ■ 1к6 дерзких бродяг ■ Выглядящий надменно лесной эльф ■ Фальшивый придворный чиновник ■ Томящийся от любви моряк ■ Забывчивый волшебник ■ Криминальный принц ■ Вероломный галантерейщик ■ Городской пьянчуга ■ Некомпетентный рыцарь ■ Жалкий бард ■ Принцесса мутантов ■ Алхимический мститель ■ Сын вельможи с садистскими наклонностями ■ Подозрительный жрец ■ Говорящая жаба ■ Дварф-металлист ■ Уморительный заграничный наёмник ■ Оккультный полицейский ■ Вышедший в тираж эльфийский комик ■ Потерянный ребёнок вампиров ■ Отлучённый жрец ■ Непопулярный барон и шериф ■ Раненая футбольная команда ■ Разумное заклинание и его носитель

ГЕНЕРАТОР ЗАЦЕПОК ДЛЯ ЗАДАНИЙ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ИСТОЧНИКОВ ЗАДАНИЯ

1.	Общеизвестный слух
2.	Покупаемый и продаваемый секрет
3.	Через сны и пророчества
4.	От ПВ, ищущего помощи

К6 СУТИ ЗАДАНИЯ

1.	Починить сломанный...
2.	Добыть часть
3.	Уничтожить или убить
4.	Сопроводить до безопасного места
5.	Узнать истинную природу
6.	Украсть или забрать силой

К8 ЦЕЛЕЙ ЗАДАНИЯ

1.	Потерянный магический артефакт
2.	Странно выполненная карта или ключ
3.	Часть тела редкого монстра
4.	Известный ПВ или существо
5.	Уникальный свиток/книга легенд
6.	Забытое или мифическое заклинание
7.	Вход в подземелье
8.	Местонахождение волшебного хранилища

К10 ПРЕПЯТСТВИЙ НА ПУТИ К ЦЕЛИ

1.	Географически сложно добраться
2.	Охраняется монстром
3.	Разделена на 1к4 части
4.	Совершенно забыта всеми
5.	Окружена множеством неописуемых ловушек
6.	Находится в желудке огромного существа
7.	Охраняется злыми ордами
8.	Замаскирована подо что-то другое
9.	Не существует в вашем измерении
10.	Защищена заклинаниями и проклятиями

К12 МОТИВАЦИЙ К ВЫПОЛНЕНЮ ЗАДАНИЯ

1.	Выполнение поможет вашему делу
2.	Пароль или ключ к хранилищу
3.	Принесёт мир в королевство
4.	Откроет истинную природу зла
5.	Закрепит право рождения вельможи
6.	Получите неестественно долгую жизнь
7.	Получите контроль над армией
8.	Откроет уязвимость противника
9.	Карта к давно потерянным ценностям
10.	Остановит неистовствующего монстра
11.	Обеспечит свободу союзнику
12.	Значительное количество денег

Когда вы используете пункт таблицы к12, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР ПЕРСОНАЖА-СОПЕРНИКА

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ЕГО КЛАССОВОЙ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

1.	Воин	**3.**	Жрец
2.	Вор	**4.**	Волшебник

К6 ЕГО РАСЫ И ВОЗРАСТА

1.	Бесполый эльф-изгнанник
2.	Молодой человек
3.	Человек средних лет
4.	Старый человек
5.	Вечно молодой эльф
6.	Нестареющий дварф

К8 ЕГО НАМЕРЕНИЙ

1.	Забрать все ваши ценности
2.	Украсть или выучить ваши заклинания
3.	Использовать вас в качестве приманки для чудовища
4.	Помочь вам в приключениях
5.	Достигнуть вашей цели раньше вас
6.	Дать вам незаслуженную репутацию
7.	Последовать за вами в качестве наёмника
8.	Немедленно убить при первой же встрече

К10 ЕГО ГЛАВНОГО ДОСТОЯНИЯ

1.	Обещание унаследованного богатства
2.	Отрывок текста о редких существах
3.	Ключ или пароль
4.	Действительно точная карта
5.	Доверие могущественного существа
6.	Случайное заклинание его уровня
7.	Местоположение подземелья
8.	Скандальные материалы для шантажа ПВ
9.	Местоположение забытого ПВ
10.	Волшебный предмет (стр. 153)

К12 ЕГО СЛАВЫ

1.	Был убит 13 раз
2.	Может согнуть прутья любой клетки
3.	Не издаёт звуков шагов
4.	У него две тени
5.	Помнит всё
6.	Может видеть свою собственную смерть
7.	Криминальный принц
8.	Соблазнил богиню любви
9.	Может менять своё лицо
10.	Прославленный герой войны
11.	Вышел на пенсию, теперь политик
12.	Не может запомнить своё лицо

Когда вы используете пункт таблицы к12, зачеркните его и замените на свой.

ПОДЗЕМНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты из клеточек: приключения, проходящие в подземельях, для удобства измерения дистанций часто используют карты, нарисованные поверх сетки, в которой все клетки квадратной формы и одинакового размера.

Обустройство места действия: краткость и выразительность – пусть к успеху. Избыток информации может запутать игроков, а недостаток не даст им возможности понять, что делать дальше.

Поиск секретов: поиск подсказок для ловушек и секретов занимает *действие*, которое длится одну *минуту* и покрывает всю область *неподалёку*. Успех поисков определяется *проверкой Мудрости*.

Спрятанные вещи: если персонажи входят в область, где что-то спрятано, например ловушка или дверь, бросьте втайне 1к6. При результате 1 дайте им подсказку о том, что *неподалёку* что-то спрятано.

Застрявшие двери: Каждый раз, когда персонаж совершает действие, чтобы открыть новую дверь, бросьте втайне 1к6. На результате 1 дверь застряла или заперта (стр. 105).

Случайные встречи: совершайте броски на встречи каждые 15 *минут* или если персонажи задерживаются в одном месте/сильно шумят – см. таблицу на стр. 39. Для отслеживания времени используйте таймер или смартфон.

ИНСТРУМЕНТЫ ДЛЯ ПЛАНИРОВАНИЯ И ИМПРОВИЗАЦИИ

Здесь приведены несколько инструментов, которые помогут в создании и управлении приключениями в подземельях.

ГЕНЕРАТОР ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Случайно определите общий план или идею подземелья (стр. 90).

ГЕНЕРАТОР ОБИТАТЕЛЕЙ

Создайте фракции и группы существ, обитающих в подземелье (стр. 92).

ГЕНЕРАТОР ВХОДА

Создайте занимательный и интересный вход в подземелье (стр. 94).

ГЕНЕРАТОР КОМНАТ И ОБЛАСТЕЙ

Наполните комнату или область подземелья необычными особенностями, чудовищами, сокровищами и ловушками (стр. 96).

ПУСТЫЕ ОБЛАСТИ И КОМНАТЫ

Сделайте банальные элементы подземелья немного более интересными (стр. 98).

АТМОСФЕРА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Случайные картины, звуки и запахи подземелья и его обитателей (стр. 99).

ТАБЛИЦЫ ХИТРОСТЕЙ И ОПАСНОСТЕЙ

Генерирует случайные хитрости, подходящие для подземелий (стр. 101).

ТАБЛИЦЫ ЛОВУШЕК

Генерирует случайные таблицы, подходящие для подземелий (стр. 103).

ГЕНЕРАТОР ПОТАЙНЫХ ДВЕРЕЙ

Правила для обнаружения новых дверей и генерации потайных дверей (стр. 104).

ГЕНЕРАТОР ПОДЗЕМЕЛИЙ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ВХОДОВ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1.	Скрыт природой или намеренно
2.	Охраняется местным или экзотическим стражем
3.	Доступ непостоянен
4.	Как найти или открыть его – загадка

К6 АРХИТЕКТУРНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Идеально обтёсаный обсидиан
2.	Извивающиеся грибные плети
3.	Тело гигантского автоматона
4.	Чуаственный сон королевы фей
5.	Каменное сердце мёртвого бога
6.	Запертый во времени иной мир

К8 СТРОИТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Армия рабов древнего короля
2.	Давно умерший безумный волшебник
3.	Подземные люди-кроты
4.	Объединение отрицания
5.	Путешествующая по Бездне раса слизи
6.	Живое сверхразумное заклинание
7.	Самая могущественная гильдия в мире
8.	Построило себя само

K10 ИСХОДНЫХ НАЗНАЧЕНИЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Ценная шахта или каменоломня
2.	Переработка драгоценных камней или металлов
3.	Магический механизм или фабрика
4.	Тюрьма или огромная ловушка
5.	Место для разведения чудовищ
6.	Хранилище для устройства судного дня
7.	Связь с другой вселенной
8.	Арсенал или склад ресурсов
9.	Место для обучения или религиозных ритуалов
10.	Дом создания извне этого мира

K12 АНОМАЛИЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Временные пузыри
2.	Непостоянная гравитация
3.	Размер помещений не всегда логичен
4.	Атмосфера наносит *длительные повреждения*
5.	Нескончаемо и бесконечно
6.	Классическое и банальное подземелье под замком
7.	Чтобы выйти, нужно выбивать двери
8.	Внутри идёт дождь
9.	Сделано из отражающих кристаллов
10.	Заселено хищной флорой из джунглей
11.	Частично затоплено
12.	Телепатическая атмосфера

Когда вы используете пункт любой из этих таблиц, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ГРУПП ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Гильдия гуманоидов
2.	Орда нежити
3.	Демонический культ
4.	Секта драконопоклонников

К6 СНАРЯЖЕНИЯ ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Нет инструментов, импровизированное оружие
2.	Ненадёжная и обветшавшая экипировка
3.	Хорошо обслуживаемое и обычное
4.	Один могущественный волшебный предмет
5.	Несколько меньших волшебных предметов
6.	Технология далёкого будущего

К8 СТРАТЕГИЧЕСКИХ РЕСУРСОВ ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Много “пушечного мяса”
2.	Хорошее знание местности
3.	Хорошо тренированные ветераны войны
4.	Широкий диапазон волшебных заклинаний
5.	Продвинутая защита и тактика
6.	Необычайная физическая сопротивляемость
7.	Божественное предвидение
8.	Одноразовая катастрофическая сила

K10 ЗЛЫХ ЦЕЛЕЙ ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Астральное пиратство ради репутации
2.	Набеги и грабежи ради рабов
3.	Подделка и воровство ради золота
4.	Клонировать политиков и королевское семейство
5.	Вывести “идеальную” расу
6.	Жестоко покорить режим
7.	Внедриться и заменить общество
8.	Открыть огромный портал в бездну
9.	Привести в действие устройство судного дня
10.	Пробудить жестокого древнего бога

K12 ЛИДЕРОВ ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Аватар КОРПУСА КОСЕРА
2.	Призрачный вождь-экстрасенс
3.	Фанатичный слепой жрец
4.	Демон-принц в зеркале
5.	Древнее одержимое кольцо
6.	Жестокий военачальник-каннибал
7.	Разумная мыслящая машина
8.	Безбашенная ведьма из бездны
9.	Совет гигантов-повелителей
10.	Неупокоенный ребёнок-принц
11.	Мутировавший воин-защитник
12.	Шёпот из Бездны

Когда вы используете пункт таблицы K10 или K12, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР ВХОДОВ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ПРЕГРАД НА ВХОДЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1.	Магический замок или преграда
2.	Чрезвычайно банальный замок
3.	Закрыто, но не заперто
4.	Закрыто и намертво заело

К6 ОСЛОЖНЕНИЙ НА ВХОДЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1.	Случайная встреча (стр. 39)
2.	Спрятано магической уловкой (стр. 101)
3.	Потенциально смертельная ловушка (стр. 103)
4.	Открывается и закрывается по определённой схеме
5.	Магический побочный эффект (стр. 59)
6.	Нет осложнения

К8 СОБЫТИЙ ПРИ ВХОДЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1.	Обитатели предупреждаются о вторжении
2.	Приводится в боеготовность более глубокая ловушка
3.	В воздух выпускается зараза
4.	Героев куда-то телепортирует
5.	*Проверка атрибута* или получаете повреждения
6.	Отбирается предмет
7.	Изменяется внешность
8.	Ничего

К10 ТИПОВ ВХОДА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

1.	Огромная разрушенная дверь замка
2.	Массивный изысканно украшенный разводной мост
3.	Челюсти черепа древнего гиганта

4.	Мерцающий зеркальный портал
5.	Слегка гудящая чёрная дыра
6.	Длинный, глубокий каменный колодец
7.	Огромная идеально отполированная металлическая сфера
8.	Тряский механический лифт
9.	Тень стоячего камня
10.	Водопад, текущий вверх

К12 ДЕТАЛЕЙ ОКРУЖЕНИЯ

1.	Туманная и прохладная атмосфера
2.	Слабое жутковатое сияние
3.	Изнутри слышны вопли
4.	Тысячи мечущихся жуков
5.	Черепа на очень больших пиках
6.	Звук не выходит наружу
7.	Похоже, что внутри время замедляется
8.	Несколько голов с гримассами ужаса, установленных на пиках
9.	Предметы невесомо парят
10.	Вещий знак гибели
11.	Увядающая природа *неподалёку*
12.	Далёкие племенные барабаны

Когда вы используете пункт таблицы к8, к10 или к12, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР КОМНАТ И ОБЛАСТЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Бросьте по одной кости – к4, к6, к8, к10, к12

К4 ПРИСУТСТВИЯ СОКРОВИЩ

1.	Сокровища нет
2.	Сокровище есть, если присутствует хитрость или ловушка
3.	Сокровище есть, если присутствует чудовище
4.	Сокровище есть! (стр. 157)

К6 ТИПОВ СОДЕРЖИМОГО

1.	Пустая зона или комната (стр. 98)
2.	Атмосферный антураж (стр. 99)
3.	Хитрость (стр. 101)
4.	Ловушка (стр. 103)
5.	Потайная дверь (стр. 104)
6.	Бросок по таблице существ (стр. 39)

К8 ОСОБЕННОСТЕЙ ОСВЕЩЕНИЯ

1.	Полная непроглядная тьма
2.	Слабые мерцающие свечи
3.	Тусклый свет от обстановки комнаты
4.	Факелы на стенах (не зажжены)
5.	Факелы на стенах (зажжены)
6.	Высокая медная жаровня
7.	Свисающие масляные лампы
8.	Большой очаг в центре

K10 ТИПОВ КОМНАТЫ

1.	Переход между уровнями
2.	Коридор или переходная зона
3.	Большой зал для общения
4.	Небольшое домашнее пространство
5.	Комната для содержания пленников
6.	Место для приготовления пищи
7.	Загоны для животных или ферма
8.	Хранилище скоропортящихся товаров
9.	Место могущества и магии
10.	Место божественного назначения

K12 ОБСТАНОВОК КОМНАТЫ

1.	Неряшливая мебель странных размеров
2.	Огромные колонны и кандалы
3.	Заколоченные окна/двери
4.	Большие, обильно покрытые пятнами ковры
5.	Бесчисленные пахучие свечи
6.	Глубокие трещины и расщелины
7.	Что-то с быстро бегущей водой
8.	Украшенные жуками стены
9.	Локализованное северное сияние
10.	Комната погружена в густой туман
11.	Горы принесённых в жертву голов
12.	Боевая арена в центре

Когда вы используете пункт таблицы K12, зачеркните его и замените на свой.

ГЕНЕРАТОР ПУСТЫХ КОМНАТ И ОБЛАСТЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Когда вы используете пункт любой из этих таблиц, зачеркните его и замените на свой.

К12 ОБЩИХ ДЕТАЛЕЙ

1.	Большие извивающиеся колонны
2.	Ярусы ступеней, ведущие к выходу
3.	Разбитая кладка и плитка
4.	Стены закрывают строительные леса
5.	Повсюду разбитые зеркала
6.	Гигантский пустой камин
7.	Глубокий мутный бассейн
8.	Жаровни с фиолетовым пламенем
9.	Идеальная каменная “чаша” в центре
10.	Бесконечный на вид потолок
11.	Искусно вырезанные горгульи
12.	Большая лужа липкой смолы

К12 ОСОБЕННОСТЕЙ СТЕН

1.	Нарисованные кровью магические символы
2.	Гнездо гигантских потревоженных насекомых
3.	След жидкости, ведущий к стене
4.	Бесчисленные мышиные норы
5.	Мастерски выполненная непристойная фреска
6.	Углы густо покрыты плесенью
7.	Сломанная использованная ловушка с копьём
8.	На стенах есть светящиеся камни
9.	Чуждые символы от пола до потолка
10.	Магически анимированная боевая сцена
11.	Магические “окна” с дневным светом
12.	Большие чаши с благовониями

K12 СТРАННЫХ КОРИДОРОВ

1.	Через пол просвечивают детали нижележащего уровня
2.	Очевидным образом, находится под наблюдением
3.	Расстояние магически искажено
4.	Тихие разумные шёпотки
5.	Призраки их создателей
6.	Время магически искажено
7.	Проходящий сквозь коридор свет искажается
8.	Непроницаемая темнота
9.	Коридор погребён под завалами
10.	Видно гораздо дальше
11.	Полон депрессивными дождевыми тучами
12.	Дрожит и извивается

АТМОСФЕРА И АНТУРАЖ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Когда вы используете пункт таблицы, зачеркните его и замените на свой.

K12 ШУМОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Постоянные скрипы и хруст
2.	Отголоски криков
3.	Звон огромных колоколов
4.	Одинокий чих где-то *неподалёку*
5.	Бурная приглушённая музыка
6.	Всплески воды
7.	Высокий свист
8.	Долгие раздражающие всхлипывания
9.	Механические удары
10.	Слабое детское хихиканье
11.	Хриплый гортанный смех
12.	Звуки марширующих ног

K12 ДЕКОРАЦИЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Ящик с отметинами огромных когтей
2.	Большая мохнатая куча
3.	Неестественная толстая паутина
4.	Стрелы и разбитые щиты
5.	Глубокие лужи зелёной крови
6.	Рассечённый шлем и призрачная голова
7.	Стоящие кольцом чёрны камни
8.	Порванный испорченный рюкзак
9.	Странно изогнутый дверной шип
10.	Сырая, капающая обстановка
11.	Осколки примитивных керамических урн
12.	Большая ржавая цепь

K12 ЗАПАХОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Аммиачный и невыносимый
2.	Удушливый и дымный
3.	Землистый и сырой
4.	С металлическим привкусом
5.	Химический и хлористый
6.	Медово-сладкий
7.	Растительный и гнилостный
8.	Серный и удушающий
9.	Солёный и влажный
10.	Мусорный и вонючий
11.	Здоровый и освежающий
12.	Бензиновый и едкий

ХИТРОСТИ И УЛОВКИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

К12 АРХИТЕКТУРНЫХ ХИТРОСТЕЙ

1.	Использовать видимую рукоятку и блок	Ниша скользит в сторону
2.	Произнести волшебное слово	Обнаруживается иллюзорный балкон
3.	Требующая завершения гигантская схема	Потолок падает, блокируя проход
4.	Совершить кровавое подношение	Закрывается глубокий разлом в полу
5.	Повернуть 1к6 потерянных ключей в определённом порядке	Во рту идола обнаруживается проход
6.	Повернуть крепление факела на 100°	По жёлобу скатывается часть ключа
7.	Вытянуть определённую книгу с полки	Портал в комнату *неподалёку*
8.	Потянуть тонкий тросик	Обнаруживается полость в полу
9.	Вытащить металлический шар, блокирующий шестерни	Пол дёргается и наклоняется на 3к10 градусов
10.	Нажать на к1к4 пластины	Потайная лестница в очаге
11.	Встать в определённой точке *неподалёку*	Пол падает, раскрывая существ
12.	Встать *рядом* с находящимся *неподалёку* объектом	Колонна сдвигается, открывая проход

К12 ПИСЬМЕННЫХ ХИТРОСТЕЙ

1.	Буквы, читаемые только с возвышенности	Знание о существах *неподалёку*
2.	Разорванный ужасный свиток	Видение собственной смерти
3.	Буквы на перемешанных плитках	ЗАБОТА – +2 к максимуму ХП
4.	Буквы, видимые в полной темноте	ОСЛЕПИТЬ – иммунитет к панике!
5.	Буквы, покрытые толстой красной краской	ОЧИСТИТЬ – исцеление от болезней
6.	Руны на перемешанных костях	*Преимущество*, КИ4 на след. бросок
7.	Буквы, видимые сквозь призму	СВЕТ – читатель получает 1к8 ХП
8.	Буквы в тени трупа	УВИДЕНО – читатель невидим, КИ4
9.	Магическое автономное писчее перо	Если приказать, раскрывает пароль
10.	Буквы, которые видно, если их обжечь	Читатель узнаёт о потайной двери
11.	Огромные буквы, написанные задом наперёд	КЛИК – открывает следующий найденный замок
12.	Буквы, закрытые могильной землёй	УСЛЫШАНО – глухота, КИ6

ОПАСНОСТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

К12 ЕСТЕСТВЕННЫХ ОПАСНОСТЕЙ

1.	Пересечь мост над ядовитой рекой	Обваливается через КИ4 *мгновений*
2.	Пройти по краю ущелья	*Проверка Ловкости* или упасть на ХД повреждений
3.	Потревожить клочок плесени	*Проверка Телосложения* или ХД повреждений органов дыхания
4.	Подойти к извергающемуся гейзеру	*Длительные повреждения*
5.	Потрогать липкий кусок янтаря	*Застрял*, до *проверки Силы*
6.	Вдохнуть невидимый природный газ	*Ослаблен*, до *проверки Телосложения*
7.	Перейти наскоро засыпанную канаву	Потеря следующего перемещения
8.	Зайти в зыбучий гравий	*Проверка Телосложения* или *ВиС*
9.	Воспользоваться естественной лестницей	Уронить случайно выбранный предмет
10.	Окутаться густым дымом	*Телосложение* у всех уменьшается на 2
11.	Потревожить чёрный пятнистый гриб	Существо немедленно впадает в *панику!*
12.	Вдохнуть отвратительное ядовитое облако	Существо *выбывает из строя*

К12 МАГИЧЕСКИХ ОПАСНОСТЕЙ

1.	Прочесть вслух ужасный том	Постареть на 2к10 лет
2.	Передвинуть огромный череп циклопа	Уменьшится до размера 2к6-летнего
3.	Погасить источник света	Даёт персонажу *ограниченное желание*
4.	Смешать алхимические реагенты	Лишает существо голоса
5.	Повернуть ручку не в ту сторону	Обмен значений двух *атрибутов*
6.	Повернуть бюст на 180 градусов	Превращает персонажа в монстра
7.	Выпить из бассейна с водой	Громко плачет как ребёнок, КИ4
8.	Сжечь гротескный гобелен	Обмен сознаниями двух персонажей
9.	Надеть искусно украшенную броню	Теперь герой — суперотмычка
10.	Потрогать огромный гриб	Превращение в золотую статую
11.	Добавить кровь на пентаграмму	Превращений конечности в щупальце
12.	Изучить ониксовую сферу	Делает кожу персонажа угольно-чёрной

ЛОВУШКИ

Чорное кромсалово рассматривает ловушки как тайну, которую нужно раскрыть. У каждой ловушки есть три подсказки, каждая из которых выдаёт её:

- Место (М) – где находится ловушка.
- Активацию (А) – что приведёт ловушку в действие.
- Действие (Д) – что делает ловушка.

Когда персонаж впервые оказывается *неподалёку* от ловушки, ведущий должен втайне бросить 1к6. На результате 1, дайте им подсказку. Успешная *проверка атрибута* при направленном поиске также откроет подсказку.

Чтобы избежать получения повреждений, персонажи должны пройти *проверки атрибутов*. Повреждения зависят от ХД ловушки (часто равных уровню подземелья, на котором они находятся), смотри таблицу на стр. 38.

К12 КОМПОНЕНТОВ ЛОВУШКИ

	Место	Активация	Действие
1.	Плиты на полу	Затронута нажимная плита	Замаскированная яма
2.	Дверной проём или портал	Сломана волшебна печать	Опускающийся потолок
3.	Вдоль стены коридора	Тонкая серебряная нить	Летящие дротики
4.	Под плитками пола	Изменение температуры	Магнитное поле
5.	Выдвигается из стен	Не произнесён пароль	Выдвижная пила
6.	Решётки в потолке	Закрыты все двери	Откачка воздуха
7.	Злые лица горгулий	Изменение веса	Ядовитый газ
8.	Гнилая деревянная дверь	Задета голой кожей	Атакая мозгового слизня
9.	Большой химический набор	Потревожена расстановка	Кислотное облако
10.	Статуя волшебника	Проигнорировано хитрое приветствие	*Мудрость* уменьшается на 1к4
11.	Мозаика на полу	Взято сокровище	Масштабный обвал
12.	Большой круг на стене	Затронуто чем-либо	Аннигилирует цель

K12 ПРИМЕТ ЛОВУШКИ

1.	Видны сломанные части конструкции
2.	Плохо сделана и очевидна
3.	Обветрена и обесцвечена
4.	Покрыта предупреждающими рисунками
5.	Видны следы ремонта её структуры
6.	Не восстановилась как надо
7.	Сделана из странных материалов
8.	Вокруг видны осторожные следы ног
9.	Чрезмерный износ
10.	Создаёт необычное эхо
11.	Наскоро установлена
12.	Потрескивает волшебной энергией

ПОТАЙНЫЕ ДВЕРИ

Чорное кромсалово рассматривает потайные двери во многом так же, как и ловушки (стр. 103). Каждая потайная дверь – секрет, которые нужно разгадать, найдя три подсказки:

- Место (М) – где находится дверь.
- Активацию (А) – какие нужно создать условия, чтобы дверь открылась.
- Действие (Д) – как работает дверь.

Когда персонаж впервые оказывается *неподалёку* от потайной двери, ведущий должен втайне бросить 1к6. На результате 1, дайте им подсказку. Успешная *проверка атрибута* при направленном поиске также откроет подсказку.

K12 КОМПОНЕНТОВ ПОТАЙНОЙ ДВЕРИ

	Место	**Активация**	**Действие**
1.	Скрыта за занавесками	Просто пройти внутрь	Переход между комнатами
2.	Изысканная мозаика	Передвинуть плиты	Пол быстро опускается
3.	Круг призыва	Изменить волшебные руны	Существо телепортируется

	Место	Активация	Действие
4.	Задняя стенка платяного шкафа	Надеть особую одежду	Выход на поверхность
5.	Большое зеркало на стене	Показаться в отражении	Дверь появляется в отражении
6.	Фальшивая секция в стене	Повернуть канделябр	Стена открывается как дверь
7.	Фальшивый книжный шкаф	Передвинуть обычный предмет	Стена поворачивается на 90°
8.	Через приведённую в движение статую	Произнести "проход" на эльфийском	Украшение открывает дверь
9.	Позади иллюзии	Поверить, что она существует	Растворяется, чтобы показать дверь
10.	Внутри картины	Исправить неряшливые элементы	Присоединяется далёкое место
11.	Изысканно украшенный камин	Погасить огонь	Появляются железные спиральные ступени
12.	Позади огромного камня	Постучать 1к6 раз	Пол рассыпается

ОБЫЧНЫЕ ДВЕРИ

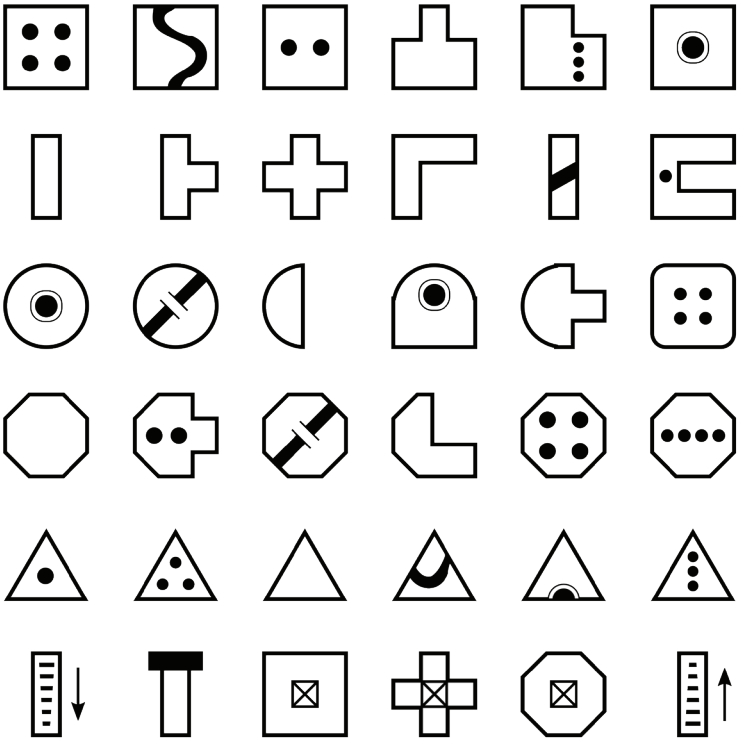
Для каждой обычной двери, которую встречают персонажи, ведущий должен бросать 1к6. Результат 6 означает, что дверь *застряла* и легко не откроется. Чтобы определить, как именно она *застряла*, обратитесь к приведённой ниже таблице:

К6 ЗАСТРЯВШИХ ДВЕРЕЙ

1.	Заперта и запечатана магией
2.	Заперта на уникальный замок
3.	Завалена остатками от обрушения
4.	Накрепко заколочена
5.	Разбухла от сырости
6.	Петли оплыли от жара

ГЕНЕРАТОР КАРТЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Бросьте в центр страницы два к6, чтобы определить форму комнаты. Символы и особенности можно интерпретировать исходя из контекста.



К6 ТИПОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

1.	Естественная каменная пещера
2.	Обработанные гранитные блоки
3.	Выкопанный живым существом тоннель
4.	Невозможный материал (кристалл)
5.	Затопленная каверна
6.	Процветающий грибной лес

К6 ТИПОВ ДВЕРЕЙ

1.	Обычная дверь
2.	Две обычных двери
3.	До четырёх обычных дверей
4.	Больше выходов нет
5.	Волшебный или необычный выход
6.	Два волшебных или необычных выхода

Для каждой обычной двери, которую встречают персонажи, ведущий должен бросать 1к6. Результат 6 означает, что дверь застряла и легко не откроется (стр. 105).

МОНСТРЫ И ПРОТИВНИКИ

Одной из многих проблем, встающих перед ведущим, является сохранение какой-то степени контроля над игромеханической сложностью вызовов, с которыми сталкиваются персонажи. Ниже приведены, помогающие в этот вопросе, методы создания встреч с различными существами и логика их использования.

Не беспокойтесь о балансе: смиритесь с тем, что некоторые встреченные существа будут слишком сильны для персонажей. Игроки должны понимать, когда нужно сражаться, а когда бежать.

Всегда давайте возможность выхода: если персонажи откусили больше, чем могут проглотить, всегда давайте им возможность спастись – пускай и очень слабую.

Поведение существ: в начале встречи сформулируйте у себя в голове небольшую фразу, описывающую намерения существ, и что они хотят получить от взаимодействия. Пусть их поведение исходит из этого.

Бюджет ХД: подсчитайте общий ХД героев и потратьте полученную сумму на монстров – ХД каждого монстра будет равен стоимости его появления. Ведущему следует с осторожностью "покупать" существ, ХД которых превышает средний уровень персонажей больше, чем на 2, поскольку они могут очень быстро стать смертоносными.

БЛОК ХАРАКТЕРИСТИКИ И СПОСОБНОСТЕЙ СУЩЕСТВ

В приведённых далее блоках указана вся необходимая ведущему информация для управления монстрами в боевом столкновении. Общая информация и таблицы также дадут вам идеи о том, как описать этих монстров вне боя.

- **АТР** – *атрибут*, *проверку* которого должен пройти персонаж, чтобы защититься от атаки.
- **Цели** – указывает, на кого действует атака, например (1 *рядом*).
- **ПВР** – количество ХП, которые теряет персонаж, если не может защититься от атаки.
- **Специальные способности** – Здесь приведены особые механики существа или заметки.

АТАКИ И ДЕЙСТВИЯ

Если у существа в блоке характеристик указаны несколько атак, в качестве *действия* оно может использовать только одну из них.

СОЗДАНИЕ МОНСТРОВ

Ведущему не нужно бояться создавать своих собственных монстров и истории. Это создание может быть глубоким, со страницами подробных заметок об их мифологии, способностях и тому подобном, или лёгкой – с выбором названия, значения ХД и использованием таблицы для повреждений на стр. 38.

“Произвольный” монстр” на этой странице даёт шаблон, по которому можно создать множество концепций монстров с механической стороны.

ПРОИЗВОЛЬНЫЙ МОНСТР – ХД X

Ближний бой – СИЛ (1 рядом) Y ПВР

Дальний бой – ЛОВ (1 неподалёку) Y ПВР

⩾ Боевой дух! При ½ максимальных ХП пройдите *проверку* боевого духа (стр. 39).

ТАБЛИЦА СООТВЕТСТВИЯ ХД И ПВР МОНСТРОВ

ХД	ПВР	ХД	ПВР
1.	2 (1к4)	**6.**	7 (1к6+1к8)
2.	3 (1к6)	**7.**	8 (2к8)
3.	4 (2к4)	**8.**	9 (3к6)
4.	5 (1к10)	**9.**	10 (2к10)
5.	6 (1к12)	**10.**	11 (1к10 + 1к12)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ МОНСТРОВ

Ведущий может выдавать монстрам специальные способности, чтобы выделить их в истории и в бою.

⩾ Выберите или создайте две способности для сильных монстров с именем; для более слабых монстров и прислужников – только одну.

ЗЛОПАМЯТНЫЙ

Наносит *длительные повреждения* цели, если результат её броска на защиту был чётным.

ГРАЦИОЗНЫЙ

В начале каждого хода бросайте 1к6. На результатах 1 и 2 монстр получает дополнительное действие.

УПРЯМЫЙ

Если по монстру попали атакой с нечётным результатом броска, он получает половину повреждений.

НЕИСТОВО МОЛОТЯЩИЙ

Цель должна проходить две *проверки* защиты, каждая из которых наносит половину обычных повреждений монстра.

СКОЛЬЗКИЙ

Один раз за бой, когда персонаж попадает по монстру, он должен перебросить атаку.

КРОВОЖАДНЫЙ

Монстр наносит двойные повреждения целям, у которых осталось меньше ½ ХП.

ПОДДЕРЖИВАЮЩИЙ

Дважды за бой монстр может восстановить союзнику *неподалёку* количество ХП, равное его уровню.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ

Один раз за бой персонаж *неподалёку* получает *осложнение* при броске защиты.

БРОНИРОВАННЫЙ

Монстр обладает количеством КБ, равным ½ его максимальных ХД (с округлением вниз).

КИШАЩИЙ

Все кишащие монстры *неподалёку* используют свои ХП поровну как один общий “запас”.

ВЗБЕШЁННЫЙ

Каждый раз, когда монстр промахивается, он получает дополнительную атаку на все свои последующие ходы. Все дополнительные атаки исчезают, когда он наносит повреждения.

СТАЙНАЯ ТАКТИКА

При атаке бросьте 1к4. Если выпало меньше, чем количество находящихся *неподалёку* союзников, нанесите цели повреждения, равные результату броска.

СКРЫТЫЙ

Атакующие его персонажи получают *осложнение*, если находятся *в отдалении*.

БОДРЫЙ

Дважды за бой монстр может совершить два перемещения вместо одного.

ВЕЩИ, КОТОРЫЕ МОЖНО НАЙТИ У ПРОИЗВОЛЬНОГО МОНСТРА

Рядовые монстры: Монеты, в колчестве равном его ХД, грязная обувь, немного подмокшие товары для торговли, простое оружие и боеприпасы, геральдическая эмблема и униформа, символ любви, предмет исторического наследия, трофей из конфликта.

Важные монстры: Монеты, равные его ХДх5, качественные перчатки и обувь, символ должности, качественное изящно украшенное оружие и боеприпасы, геральдика и медали, приказы и записи, предметы могущества и магии.

К6 ЗАНЯТИЙ МОНСТРА

1.	Ищет/собирает еду
2.	Охотится на 1к4 зверей
3.	Патрулирует свою территорию
4.	Восстанавливается и отдыхает
5.	Мастерит ценные предметы
6.	Ест

К6 МОТИВАЦИЙ МОНСТРА

1.	Бесцельные блуждания
2.	Атака и угроза со стороны
3.	Религиозные догмы и верования
4.	Распорядок и долг
5.	Чьё-то управление
6.	Ради развлечения и спорта

ВАМПИРЫ

Бессмертные и безвременные жертвы древнего кровавого проклятия, вампиры движимы ненасытной жаждой живой крови. Их последние остатки человечности сдерживают диких зверей, пытающихся вырваться наружу, сражающихся за контроль – и заставляющих их кормиться и убивать с гедонистической раскрепощённостью.

РАБ КРОВИ – ХД 4

Зубы и ногти – СИЛ (2 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Прерванная родословная! Если повелитель раба убит, ХП раба также падают до 0.

ВАМПИР-ПОВЕЛИТЕЛЬ – ХД 8

Когти и клыки – ЛОВ (Все *рядом*) 11 (2к10) ПВР

- Иссушающий! Задетые существа *парализованы*, пока не пройдут *проверку Телосложения*.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

В начале своего хода вампир восстанавливает количество ХП, равное его ХД, если на него не воздействовал священный символ *неподалёку*, или он не был *изгнан*.

БЕССМЕРТНАЯ КРОВЬ

Если ХП вампира падает до 0 – не с помощью способов, предназначенных для окончательного убийства вампиров в вашей кампании – он превращается в облако алого тумана и сбегает, чтобы вернуться позже.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ВАМПИРА

Кошелёк с 1к8 монет за ХД, осквернённый священный символ, медальон (с портретом), чёрная роза, книга с древним пророчеством, могильная земля.

К6 ОН...

1.	Висит вверх ногами
2.	Молится на коленях у алтаря
3.	“Спит” со скрещенными на груди руками
4.	Держит пылающий крест
5.	Смеётся и проклинает тьму
6.	Возвращается с “обеда”

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Тремя прекрасными рабами
2.	Стаей огромных летучих мышей
3.	Открытым гробом с бархатной обивкой
4.	1к6 превращёнными в камень крестьянами
5.	Ужасно обезображенным слугой
6.	Загипнотизированным донором крови

ВОЛШЕБНИКИ ЧЁРНОЙ МАГИИ

Проводить бездну и магию через смертный разум – прямая дорога к катастрофе. Чуждые внеземные *Силы* быстро разрывают сознание на части и делают сердца своих адептов жёсткими и прогнившими.

ВОЛШЕБНИК ЧЁРНОЙ МАГИИ – ХД 1-10

Слабое оружие – СИЛ (1 *рядом*) ХД ПВР

- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.
- Уровень 1 - Волшебная стрела (КИ8): Цель *в отдалении* получает 4 (к8) ПВР.
- Уровень 2 – Сон (КИ8): Бросьте 1к8 за каждый ХД волшебника. Находящиеся *неподалёку* существа, ХП которых меньше результата, *парализованы*.
- Уровень 3 – Рассеять магию (КИ6): Убирает эффекты волшебных заклинаний *неподалёку*.
- Уровень 4 – Огненный шар (КИ6): 1к6 находящихся *неподалёку* существ получают 1к6 повреждений за ХД волшебника.
- Уровень 5 – Трансформация (КИ6): Трансформировать находящегося *неподалёку* гуманоида, чтобы он выглядел как что-то другое.
- Уровень 6 – Оживить мёртвых (КИ4): Создаёт 2к4 скелетов или зомби. Каждый из них обладает половиной ХД волшебника.
- Уровень 7 – Элементаль (КИ4): Создаёт подчинённого элементаля любого типа с 1к6 ХД.
- Уровень 8 – Антимагичесая оболочка (КИ4): Обнуляет любую магию волшебников в области *неподалёку* на 10 *минут* игры.
- Уровень 9 – Дезинтегрирующий луч (КИ4): Находящийся *неподалёку* неорганический предмет превращается в мелкий порошок.
- Уровень 10 – Луч смерти (КИ4): Находящееся *неподалёку* существо с 50 или меньше ХП умирает и не может быть воскрешено.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ВОЛШЕБНИКА

Кошелёк с 1к10 монетами за ХД, ручная улитка бездны, средство от вредителей, побитая плесенью книга преданий, полный карман земли, 13 чёрных ногтей, мумифицированное сердце, не поддающиеся расшифровке свитки, усохшая голова, проклятый стеклянный глаз.

К6 ОН...

1.	Вдыхает облако испарений бездны
2.	Парит на диске
3.	Прячется под зонтом
4.	Спорит с собственной тенью
5.	Передаёт полномочия своим 1к6 клонам
6.	Трансформирован в кота

К6 ... ВМЕСТЕ С...

1.	Пузырями замедленного движения
2.	Ртом улитки-цеповки
3.	Книгой заклинаний штормового гиганта
4.	Зеркальным золотым щитом
5.	Чёрным подсолнухом в горшке
6.	Стопкой парящих книг

ГАСТРОПОДЫ-ТЕЛЕПАТЫ

Древняя раса путешествующих в космосе, псионических, осьминогоголовых человекоподобных волшебников, обладающих врождённым желанием съесть всё мозговое вещество в галактике. Их цели просты. Поработить всё, имеющее мозги, после чего съесть все порабощённые мозги.

ЛОБОТОМИРОВАННЫЙ РАБ – ХД 3

Бессмысленный удар – ТЕЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

⩾ Бездумная отвага! Этот раб не совершает проверок боевого духа.

ГОЛОВОНОГИЙ ВОЛШЕБНИК – ХД 8

Острые когти – СИЛ (2 *неподалёку*) 12 (2к10+1) ПВР

- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.
- Псионический удар (КИ6) – 1к4 существ *неподалёку* должны успешно пройти *проверку Интеллекта*, или получить 7 (2к6) ПВР.
- Стереть сознание (КИ4) – одно существо *неподалёку* должно бросить 2к6 и заменить значение своего *Интеллекта* полученным результатом.
- Луч вреда (КИ4) – существо *неподалёку* должно успешно пройти *проверку Телосложения* или получить 13 (2к12) ПВР.

К6 ОН...

1.	В одностороннем разговоре
2.	Изучает волшебную книгу
3.	Репетирует монолог
4.	Проводит ритуал
5.	Строит монолит
6.	Исчезает в Бездне

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Роем летающих мозгов
2.	Собственным отражением
3.	1к6 подопытными гоблинами
4.	Мозгом на механической тяге
5.	Трубами с наполовину выросшими клонами
6.	Незаконченной пустотной бомбой

ГИГАНТЫ

Гиганты верят, что их создали первородные элементали, задолго до существования сегодняшних детских богов. Их эмоции и желания настолько же огромны и преувеличены, как они сами, непредсказуемо меняющиеся от кипящей ярости до ледяной печали – как и элементальные вещества, составляющие их массивные тела.

ГИГАНТ-РЕЙДЕР – ХД 5

Здоровенный меч – СИЛ (1 *неподалёку*) 7 (2к6) ПВР

ГИГАНТ-ЭЛЕМЕНТАЛИСТ – ХД 7

Элементальный жезл – СИЛ (2 *неподалёку*) 6 (к12) ПВР

Окольцованный кулак – СИЛ (1 *неподалёку*) 15 (2к12+2) ПВР

- Элементальный источник жизни! Гигант получает половину повреждений от источников, которые не являются магическими или элементальными.

БОЕВОЙ КУЗНЕЦ ГИГАНТОВ – ХД 8

Большой молот – СИЛ (1 *неподалёку*) 11 (2к10) ПВР

Топот по земле – ЛОВ (все *неподалёку*) 0 ПВР

- Ноги подгибаются! Существа, которые не смогли защититься, падают на землю и должны потратить своё следующее перемещение, чтобы подняться.

ГИГАНТ-МОРЯК – ХД 9

Гарпун – ЛОВ (1 *в отдалении*) 12 (2к10+1) ПВР

ВОЖДЬ ГИГАНТОВ – ХД 12

Гигантский клинок – СИЛ (1 *неподалёку*) 16 (2к10+1) ПВР

- Элементальная колонна (КИ4) – 8 (2к6+2) ПВР 1к4 существам *неподалёку*.
- Метнуть элементы (КИ4) – 15 (2к12+2) ПВР одному существу *неподалёку*.
- В отличной форме! Кости повреждения, брошенные против гиганта, игнорируются, если на них выпали натуральная 1 или 2.
- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.

ДОМ ГИГАНТА

Гиганты всех типов обустраивают свои дома в фантастических и необычных местах.

■ Колоссальный каменный ботинок ■ парящий замок ■ под древним мостом ■ внутри черепа титана ■ в отполированном зеркале ■ затерянная крепость в горах ■ позади водопада света ■ позади театральной сцены ■ на конце радуги

ЭЛЕМЕНТАЛЬНОЕ ТЕЛО

Все гиганты получают определённые *преимущество* от своего элементального наследия. Бросьте или выберите подходящий пункт из таблицы ниже.

К6 ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫХ ВОЗДЕЙСТВИЙ ГИГАНТОВ

1.	Огонь: успешная атака наносит *длительные повреждения*
2.	Мороз: существо, начинающее свой ход *рядом* с гигантом, получает повреждения, равные своим ХД
3.	Буря: броски на повреждения от атаки титана делаются с *преимуществом*
4.	Камень: гигант обладает ЗБ2
5.	Облако: дистанционные атаки против гиганта производятся с *осложнением*
6.	Тень: атаки против гиганта с нечётным результатом броска наносят половину повреждений

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ГИГАНТА

Кошелёк с 1к8 здоровенными монетами за ХД, пояс из щитов, дубина из целого дерева, сеть со скотом, кружка из бивня мамонта, замороженная молния, огромные сандалии, несколько расплющенных шлемов.

К6 ОНИ...

1.	Жарят *лютого* зверя
2.	Охотятся на дичь
3.	Пугают крестьянского ребёнка
4.	Поют погребальную песню
5.	Участвуют в дуэли с тремя щитами
6.	Пьяны и в беспамятстве

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Постоянными дождевыми тучами
2.	Эльфийскими рабами
3.	Гравированным рунным молотом
4.	Гигантским обеденным столом
5.	Нелепым золотым предметом
6.	Своим геральдическим клановым тотемом

ГНОЛЛЫ

Свирепые двуногие гиены, известные как гноллы, живут ради набегов и кровопролитий во славу КОРПУСА КОСЕРА – бога жестокости и войны. Их ужасное хихиканье предвещает буйство бойни, пыток и деградации, где милосердие – далёкая и всеми позабытая концепция.

ГНОЛЛ-БЕРСЕРК – ХД 2

Заляпанный топор – СИЛ (1 *рядом*) 1 ПВР

- Стайное животное! Наносит +1 ПВР за каждого гнолла *неподалёку*.

ГНОЛЛ – СТАЙНЫЙ ИСТЯЗАТЕЛЬ – ХД 3

Бритвенные когти – СИЛ (1 *рядом*) 5 (1к10) ПВР

- Жестокий хозяин! Один раз за бой стайный истязатель может дать каждому гноллу *неподалёку* свободное перемещение, которым те должны немедленно воспользоваться.

ПОЛКОВОДЕЦ ГНОЛЛОВ – ХД 4

Свирепое копьё – СИЛ (1 *неподалёку*) 5 (1к10) ПВР

- Жажда крови! Если полководец наносит повреждения существу, союзный гнолл *неподалёку* должен совершить атаку против этого же существа в свой следующий ход.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ГНОЛЛОВ

Кошелёк с 1к8 монетами за ХД, отрубленная рука и кольца, сумка с сердцами, 1к6 скальпов, идол с пятнами крови, мешочек с глазами, ужасающий рог, разодранный в клочья окровавленный флаг.

К6 ОНИ...

1.	Громко хихикают и смеются
2.	Гоняются за собственными хвостами
3.	Разгрызают гигантские кости
4.	Жгут груду ботинок
5.	Рычат и дерутся
6.	Пытают монаха

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Шампуром и сожженным телом
2.	Клеткой с измождёнными пленниками
3.	Множеством вёдер с кровью
4.	Кучей гниющих голов
5.	Ребёнком в джутовом мешке
6.	Видимыми “облаками” блох

ГОБЛИНОИДЫ

Гоблиноиды произошли из солёного пота и ненависти мира. Лишённые света стоячие озёра под горами обеспечивают им идеальную среду обитания, позволяя укрепляться во зле и пороках. И каждое новое поколение гоблиноидов ещё более злобно и жалко, чем предыдущее.

ГОБЛИН-ПРОНЫРА – ХД 1

Грязная заточка – СТР (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

Чёрный лук – ЛОВ (1 *неподалёку*) 2 (к4) ПВР

- Быстрые ноги! В свой первый ход гоблин может переместиться дважды.

ГОБЛИН-ЗНАХАРЬ – ХД 1

Мерзкий сглаз – ТЕЛ (2 *неподалёку*) 3 (к6) ПВР

- Злословие! Существа, задетые мерзким сглазом, получают 1к4 повреждений, если перемещаются в свой следующий ход.

БАГБИР-КАРМАННИК – ХД 2

Гаррота – ЛОВ (1 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Удушение! Существа, попавшие в петрю гарроты, *парализованы*, пока не пройдут успешно *проверку Силы*.

ХОБГОБЛИН-ЗАДИРА – ХД 3

Копьё – СТР (1 *неподалёку*) 2 (к4) ПВР

- Ростовой щит! Хобгоблин может игнорировать повреждения от одной атаки за бой.

ПРОНЫРЛИВЫЕ ШЕЛЬМЫ

При определении инициативы, включающей гоблинов, игрок, персонаж которого имеет наибольшую *Ловкость*, делает *проверку атрибута* с *осложнением*.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ГОБЛИНА

Кошелёк с к4 монетами за ХД, подбитые ботинки, маленький щит (+1 КБ), тотем из мёртвой птицы или паука, ядовитая лягушка, точильный камень, коготь белки.

К6 ОНИ...

1.	Пытаются спрятаться
2.	Радостно дразнятся
3.	Ссорятся за владение чем-то
4.	Моются в грязной воде
5.	Что-нибудь режут ножницами
6.	Что-то отчаянно разыскивают

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Корзиной огромных жаб
2.	Персиком с червяком внутри
3.	1к4 ужасными больными голубями
4.	Стопками украденной одежды
5.	Заплесневелой колодой карт таро
6.	Мухоморами в грибном саду

ГРИБНОЙ НАРОД

Несмотря на то, что их несколько раз истребляли под корень, грибной народ просто отказывается быть уничтоженным – в основном благодаря своей генетической памяти и размножению спорами. Если где-то есть тепло и влага – они вернутся, и в ещё большем числе.

ОБЛАКО ЯДОВИТЫХ СПОР – ХД 3

Удушающий газ – ТЕЛ (Все *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Уязвимость! Ядовитые споры получают удвоенные повреждения от источников огня.

ХОДЯЧИЙ ГРИБ – ХД 5

Эхо-удар – ТЕЛ (1 *рядом*) 7 (2к6) ПВР

- Слабый слух! Персонажи с *Ловкостью* выше 12 проходят *проверки* защиты от ходячего гриба с *преимуществом*.

МОЗГ ГРИБНИЦЫ – ХД 7

Психическая боль – МУД (1 *неподалёку*) 4 (к8) ПВР

Перегрузка ощущений – ТЕЛ (2 *рядом*) 5 (1к10) ПВР

- Регенерация! За каждого ходячего гриба, находящегося *рядом*, мозг улья восстанавливает к4 ХП в конце своего хода.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ГРИБА

Кошелёк с к4 монетами за ХД, мешок с крохотными высохшими человеческими трупами, грибная кожная инфекция, гусеницы-паразиты, сушёные деревянные чипсы, земля, которая лечит на к4 ХП, если приложить её к ранам.

К6 ОНИ...

1.	Сочатся потоками слизи
2.	Выдыхают споры через пластинки на шляпке
3.	Абсолютно неподвижны
4.	Поют пронзительную монотонную песню
5.	Колышутся в психическом трансе
6.	Полностью высохли

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Длинными светящимися трубчатыми грибами
2.	Грибом в форме собаки
3.	Спорой генетической памяти
4.	Сочащейся кислотой грибной стеной
5.	Полураспавшимся человеческим трупом
6.	Массивной стеклянной банкой

ДВАРФЫ

Дварфы – древняя несгибаемая раса полулюдей, живущая среди камней. Большинство из них начинает свои ворчливые жизни в глубинах гор на службе свому королю, и только самые безбашенные да обездоленные пренебрегают законом гор, чтобы отправится в мир небес и солнца.

ДВАРФ-ШАХТЁР – ХД 2

Быстрая кирка – СИЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Выносливый! Чётные результаты на всех костях повреждений, брошенных против дварфа, ополовиниваются.

РУННЫЙ ЖРЕЦ ДВАРФОВ – ХД 3

Рунный молот – СИЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Взрывная волна! Два существа *неподалёку* также получают 3 очка повреждений, если рунный молот попадает.

ХРАНИТЕЛЬ ОБИД ДВАРФОВ – ХД 5

Боевой шест – СИЛ (3 *рядом*) 4 (к8) ПВР

ПОВЕЛИТЕЛЬ КУЗНИ ДВАРФОВ – ХД 6

Раскалённый добела посох – СИЛ (3 *рядом*) 8 (2к6+2) ПВР

- Растущая обида! Добавляйте количество *мгновений*, прошедших с первого броска инициативы, к наносимым повелителем кузни повреждениям.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ДВАРФА

Кошелёк с 1к8 монетами за ХД, гребешок для бороды из слоновой кости, небольшой золотой молот, каменная карта, медный ключ, негранёный драгоценный камень размером с кулак, невероятно тяжёлый молот.

К6 ОНИ...

1.	Едят камни из корзины
2.	Профессионально проводят раскопки
3.	Раскалывают булки каменного хлеба
4.	Машут молотками
5.	Хотят торговать
6.	Спят стоя

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Огромным неоновым кристаллом
2.	Мёртвой ведьмой *изгнан*ных эльфов
3.	Говорящей заколдованной стеной
4.	Вагонеткой на паровой тяге
5.	Древним шахтёрским лазером
6.	Статуей Бога Молота

ДЕМОНЫ

Демоны, целиком состоящие из злобы и нечестивого восторга, призываются из постоянно меняющейся бездны, оторванные от своих гнусных занятий, чтобы томиться во временной и ужасной тюрьме из плоти.

МЕНЬШИЙ УЖАС – ХД 1

Искажающий клинок – ЛОВ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Прислужник! У этого существа только 1 ХП.

ИЛИСТЫЙ ДЕМОН – ХД 3

Тошнотворный укус – СИЛ (1 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Нагноение! Наносит *длительные повреждения*, для остановки которых нужно пройти *проверку Телосложения*

ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ УЖАС – ХД 4

Хроматический клинок – СИЛ (1 *рядом*) 8 (2к6+2) ПВР

- Разделение! Достигнув 0 ХП, заменяется двумя меньшими ужасами.

ДЕМОН ЯРОСТИ – ХД 4

Пара когтей – СИЛ (2 *рядом*) 3 (к6) ПВР

- Ярость! В случае промаха его следующая атака против той же цели будет иметь *преимущество*.

ДЕМОН-ЖАБА – ХД 5

Удар – СИЛ (1 *рядом*) 8 (2к6+2) ПВР

- Прижат! Существо, по которому демон-жаба попал своей атакой, *застряло* до тех пор, пока не пройдёт *проверку Силы* в качестве действия.

ВРОК – ХД 6

Раздирающие когти – СИЛ (2 *рядом*) 7 (2к6) ПВР

- Визг! Если при броске на защиту выпало чётное число, совершите атаку Зов бездны.

Зов бездны – ЛОВ (1 *в отдалении*) 14 (2к12+1) ПВР

- Слабость! Существо, по которому попал Зов бездны, *застряло* до успешного прохождения *проверки Мудрости*.

ЗМЕИНЫЙ ДЕМОН – ХД 8

Восемь клинков – СИЛ (1к8 *рядом*) 7 (2к6) ПВР

- Танцор с клинками! За каждого находящегося *рядом* врага змеиный демон наносит +1 повреждение.

Зов бездны – ЛОВ (1 *в отдалении*) 0 ПВР

- В трансе! Существо, по которому попал Зов бездны, должно на следующий свой ход переместиться к демону.

БАЛОР – ХД 10

Клинок глубин – СИЛ (1 *рядом*) 13 (2к12) ПВР

Пылающий хлыст – ЛОВ (1 *неподалёку*) 9 (2к8) ПВР

- Выхода нет! Существо, по которому попал хлыст, перемещаются так, чтобы оказаться *рядом* с Балором.

МЕНЯЮЩИЕСЯ ОТРОДЬЯ БЕЗДНЫ

Сама сущность их искажающего реальность рода означает, что демоны появляются с необычными мутациями – бросьте по таблице ниже.

К8 ДЕМОНИЧЕСКИХ МУТАЦИЙ

1.	Крылья летучей мыши – может неуклюже летать
2.	Массивный – +1 ХП на каждый ХД
3.	Оленьи рога – получает дополнительную атаку
4.	Лицо плачущего ребёнка
5.	Бурчащая плоть – взрывается, достигнув ½ максимальных ХП
6.	Сочащийся – *парализует* тех, кто перемещается *рядом*, *проверка Ловкости* для избегания
7.	Блестит, как металл – О! Редкий вид!
8.	Бросьте дважды или придумайте что-то своё

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ДЕМОНА

Кошелёк с 1к6 монетами за ХД, мешочек с извивающимися личинками, 13 чёрных свечей, книга со сводящими с ума текстами, большой кричащий рубин, маленькая картина маслом без сюжета, 1к8 исписанных рунами бедренных костей, раскалённые добела цепи, демоническое клеймо.

ИСТИННЫЕ ИМЕНА ДЕМОНОВ

Точно так же, как и у нас, у демонов есть имена. Произнести имя демона вслух значит получить *преимущество* на *проверках* при влиянии на него.

Вош, Мал'лак, Порр, Виксвиззл, Хоуэ, Сааке, Врок, Тзитч, Заркак, Шелп, Грелп, Ханурр, К'тулор, Зетти, Корл, Мик

К6 ОНИ...

1.	Ликующе и издевательски усмехаются
2.	Нашёптывают секреты
3.	Проводят тёмный обряд
4.	Вырезают глубокие космические руны
5.	Прячутся внутри самих себя
6.	Совершают подношение бездне

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Душой, запертой в бутылке
2.	13 зеркальными камнями Бездны
3.	2к4 жалкими пленниками
4.	Извивающимся медным ключом
5.	Кинжалом, плачущим чёрным маслом
6.	Трёхглазой колибри

ДРАКОНЫ

Великий и древний род сих змеев известен своим *Интеллектом*, могуществом, жадностью, коварством, злонамеренностью и яростью. Только самые могучие герои могут стоять перед ними и приниматься как равные.

МОЛОДОЙ КРАСНЫЙ ЗМЕЙ – ХД 6

Острые когти – СИЛ (2 *рядом*) 7 (2к6) ПВР

- Горячее дыхание! Если при броске на защиту выпало 16-20, цель получает +4 ПВР.

ВЗРОСЛЫЙ ГОЛУБОЙ ЗМЕЙ – ХД 8

Электрическая вспышка – ЛОВ (1к4 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Дуга! Цели получают +1 повреждение за каждое существо, находящееся *рядом* с драконом.

Бритвенный хвост – СИЛ (2 *неподалёку*) 10 (1к20) ПВР

ДРЕВНИЙ ЧЁРНЫЙ ЗМЕЙ – ХД 12

Натиск – СИЛ (3 *рядом*) 15 (2к12+2) ПВР

- Разъярён! Цель получает повреждения, равные своему уровню, если выбрасывает чётный результат на защите.

Гибельные рога – ЛОВ (1 *неподалёку*) 10 (1к20) ПВР

- Свирепая атака! +15 (2к12+2) ПВР целям, у которых осталось меньше половины от максимальных ХП.

У ВСЕХ ДРАКОНОВ ЕСТЬ

Огонь в сердце – ЛОВ (4 *неподалёку*) ХД ПВР

- Невозможно использовать кости брони для игнорирования повреждений от этой атаки.

ТИТУЛЫ И УНИКАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДРАКОНОВ

Грозные змеи будут известны в далёких землях, об их устрашающих деяниях будут рассказывать имена и титулы, данные им. Каждый дракон должен обладать одной уникальной способностью.

Агрокс Сжигатель, Белуан Милосердный, Ужасный Ксарл, Норрокс Ледяной Огонь, Змееприпц, Чёрный Нир, Горгорос Нечестивый, Фвор Ужасный, Хлорокс Кошмарный, Беззаконное Крыло, Вирекс Раздражительный, Зефикс, Локи Мрачный, Аггрериус, Ксоттон Погибедь Дварфов

К6 УНИКАЛЬНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ ДРАКОНОВ

1.	Быстрый – игроки добавляют к4 к броску при *проверках Ловкости* для инициативы
2.	Аура боли – любое существо, начинающее свой ход *рядом* с драконом, получает повреждения, равные своему уровню
3.	Машина смерти – если ХП дракона опустились ниже половины от максимума, защита от его атак происходит с *осложнением*
4.	Человеческая форма – дракон может менять форму по желанию
5.	Сильный – игроки добавляют к4 при *проверках Силы* для защиты от дракона
6.	Ошеломляющий – Когда ХП дракона падают до ½ от максимальных, он немедленно использует атаку своим дыханием независимо от того, чей сейчас ход

КЛАДЫ И СОКРОВИЩА

Бросьте 2к6 и умножьте результат на ХД дракона. Он насобирал столько сотен монет в кучах, количество которых равно его ХД, разбросанных по своему логову. Сгенерируйте один предмет за каждый ХД дракона по таблице на стр. 157, и распределите их по этим кучам, а также нескольким подходящим контейнерам.

АУРА ИСТИННОГО СТРАХА

Любой персонаж, начинающий свой ход *неподалёку* от дракона, должен пройти *проверку Мудрости* или *Телосложения* (выбирает игрок) – или получить *осложнение* на всех *проверках* в этот ход.

К6 ОН...

1.	Начинает просыпаться
2.	Восхищается своими свершениями
3.	Возмущается неудачами своих прислужников
4.	Нет на месте, скоро вернётся
5.	Скрыт, выслеживает добычу
6.	Разговаривает с художником-заложником

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Испорченной грудой сокровищ
2.	Только что разбитым огромным зеркалом
3.	Захваченным наследником вельможи
4.	2к4 обожжёнными трупами
5.	Повреждённым логовом
6.	1к8 дорогими портретами

ЗМЕИНЫЙ СТРАХ

Любой персонаж, убегающий от дракона, должен пройти *проверку Мудрости*. При провале у него развивается болезнь – Змеиный страх (стр. 127).

ЗМЕИНЫЙ СТРАХ – К16

- Преследуем ужасающими видениями драконов

При провале *проверки Телосложения* – при бросках костей на лечение во время текущей игровой встречи, восстанавливается только половина ХП.

ЖАБОЛЮДЫ

Тошнотворные и воинственные жаболюды чаще всего встречаются в заброшенных болотах и грязных трясинах. Их дряблые и сгорбленные тела увенчаны отвратительными качающимися головами с мордами, выражающими либо интеллектуальную деградацию, либо обескураженную ярость.

ПРЫГУЧИЙ ХОДУЛЬНИК – ХД 2

Скользкое копьё – ЛОВ (1 *неподалёку*) 3 (к6) ПВР

- Гигантский прыжок! Один раз за бой ходульник может переместиться в *далёкое* от себя место.

ТОШНОТВОРНЫЙ МУСОРЩИК – ХД 2

Грязный топор – ЛОВ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Грязный приём! Если при броске на защиту от атаки грязным топором выпало 16-20, цель получает +4 ПВР.

К4 ОСОБЕННОСТЕЙ КОЖИ ЖАБОЛЮДОВ

1.	Ядовитая: атаки наносят *длительные повреждения*, если провалена *проверка Телосложения*
2.	Скользкая: при чётном результате броска на защиту, защищающийся роняет оружие
3.	Жёсткая: жаболюд получает ЗБ2
4.	Лечащая: в начале хода восстанавливает количество ХП, равное его ХД

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЖАБОЛЮДОВ

Кошелёк с к4 монетами за ХД, гнилое мясо КИ6, дырявая сеть, черепа на верёвочке, грязная банка со светлячками, вонючие болотные лилии, мешок с глазными яблоками.

К6 ОНИ...

1.	Пожирают кучи ила
2.	Спорят из-за сломанных ходулей
3.	Строят хижину из черепов
4.	Квакают вдалеке
5.	Отрыгивают облака вонючего воздуха
6.	Полностью погружены в ил

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Болотом, пузырящимся голосами
2.	Гигантской трупной мухой
3.	Вырезанной на коже картой
4.	Озерцами густого ила и мусора
5.	Идеально белой льняной рубашкой
6.	Длинным отравленным дротиком

ЖИЖИ И СЛИЗИ

Магические утечки и побочные эффекты тысячелетий произнесения заклинаний оставили этот своеобразный след на окружающей среде. Разумная слизистая жизнь существует в уединении подземелий, нападая и разъедая тех, кто достаточно неосмотрителен или глуп, чтобы шататься в кромешной темноте.

ОКРУГЛАЯ ЗЕЛЁНАЯ СЛИЗЬ – ХД 1

Сочащаяся атака – ЛОВ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Разделение! Когда зелёная слизь получает повреждения, она делится на две, с общими для всех разделённых слизей ХП.

ЧЁРНОЕ ЖЕЛЕ – ХД 2

Обжигающие брызги – ЛОВ (2 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Жгучая ванна! Существа, получившие повреждения от желе на прошлом ходу, получают удвоенные повреждения от её атак в этот ход.

СЕРАЯ ЖИЖА – ХД 3

Повреждение ДНК – ТЕЛ (1 *рядом*) 5 (1к10) ПВР

- Распространение! Если персонаж получает повреждения от серой массы, все существа *неподалёку* получают 3 очка повреждений.

ЖЕЛЕЙНЫЙ КУБОИД – ХД 4

Окутать жертву – МУД (Все *рядом*) 0 ПВР

- Растворение! Существа, задетые этой атакой, начинают получать *длительные повреждения*.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У СЛИЗИ

Кольчужный кошелёк с 1к6 монетами за ХД, пузырящийся ключ, 1к8 железных зубных пломб, пенящийся короткий меч, ботинок с ногой внутри, комки липких волос.

К6 ОНИ...

1.	Отбеливают груды костей
2.	Просачиваются сквозь трубы
3.	Неподвижные лужицы
4.	Затыли в форме икосаэдра
5.	Застыли в форме гуманоида
6.	Заморожены в виде больших параллепипедов

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Большим каменным колодцем и ведром
2.	Наполовину растворённым авантюристом
3.	Гравированной каменной табличкой
4.	Большой свинцовой сковородкой и половником
5.	Замысловатым металлическим скелетом
6.	Огромным озером протоплазмы

ИЗГНАННЫЕ ЭЛЬФЫ

Раса бескостных подземных эльфов-паукопоклонников, давным-давно *изгнан*ных в глубины земли. Коварство и злоба управляют всеми их действиями. Эти эльфы ведут бесконечную войну на истребление со всеми другими расами, живущими в Подземье, представителей которых воспринимают как свою собственность – подарками их восьмиглазого божества Х'ХИТ.

РЫЦАРЬ ИЗГНАННЫХ ЭЛЬФОВ – ХД 3

Удар на бегу – СИЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Стремительный! Если по эльфу попали атакой в ближнем бою, он может немедленно переместиться.

ВЕДЬМА ИЗГНАННЫХ ЭЛЬФОВ – ХД 6

Отравленный клинок – СИЛ (1 *рядом*) 9 (2к8) ПВР

- Мёртвые вены! Если существо выбрасывает на броске защиты 16+, оно получает повреждения, равные его уровню.

МАТРИАРХ ИЗГНАННЫХ ЭЛЬФОВ – ХД 9

Кинжал-клык – СИЛ (1 *рядом*) 14 (2к12+1) ПВР

- Паутина боли – ТЕЛ (1к4 *неподалёку*) 0 ПВР
- Раб боли! Когда существо первый раз перемещается после попадания в паутину боли, оно получает *длительные повреждения*.

К6 ОНИ...

1.	Жарят и едят тарантула
2.	Прячутся в темноте
3.	Карабкаются по вертикальным поверхностям
4.	Надзирают за выкапыванием могилы
5.	Проводят ритуал жертвоприношения
6.	*Парализованы* сильным ядом

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Обсидиановой статуэткой паука
2.	Металлической сеткой с шипами
3.	Исписанной преданиями пустой паучьей оболочкой
4.	Гамаком из паучьего шёлка
5.	Ценным рабом-альбиносом
6.	1к12 оборванными рабами-людьми

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ИЗГНАННОГО ЭЛЬФА

Кошелёк с 1к6 монетами за каждый ХД, превращённый в оружие паучий яд, обсидиановый клинок, мифрильные чешуйки, кучка паучьих яиц, кольцо с чёрным бриллиантом, верёвка из паучьего шёлка, кольцо с 1к6 рабскими ошейниками и ключами.

ЛЮДИ

Люди – это раса жестоких, патриархальных, племенных и омнитеистичных гуманоидов, которые могут выжить практически в любом окружении благодаря своим упрямству, быстрому размножению и самоуверенности. Они обладают ненасытной жаждой до материальных ресурсов и кровавых конфликтов.

БЕСТОЛКОВОЕ ОТРЕБЬЕ – ХД 1

Дубинка – СИЛ (1 *рядом*) 1 ПВР

- Прислужник! Это существо умирает, получив любое количество повреждений.

БОЕЦ – ХД 2

Алебарда – СИЛ (1 *неподалёку*) 5 (1к10) ПВР

- Суровый! Один раз за бой боец получает половину повреждений от атаки.

МАГ – ХД 6

Дубовый посох – СИЛ (1 *рядом*) 3 (к6) ПВР

- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.
- Сглаз (КИ6) – 6 (к12) ПВР цели *неподалёку*.
- Затуманенное зрение (КИ4) – Существо *неподалёку* получает *осложнение* на своё следующее действие.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЧЕЛОВЕКА

Кошелёк с 1к6 монетами за ХД, куча ключей на кольце, сэндвич с ветчиной, половина карты, гребешок, большая бутылка джина КИ6, шкуры (ЗБ1), дырявый шлем, книга с неуместными преданиями, долговая расписка.

К6 ОНИ...

1.	Раскладывают одеяла для пикника
2.	Зарисовывают что-то
3.	Сидят в палатке
4.	Спорят, забавы ради
5.	Охраняют сундук
6.	В кататонии (поражены мозговыми слизнями)

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Временной баррикадой
2.	Свиньёй в одежде
3.	Копиями государственных законов
4.	Жареной свининой и испорченной одеждой
5.	Игрой с воображением и костями
6.	Дымящим костром

ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ

Кланы агрессивных и диких человекоподобных рептилий, известных как люди-ящеры, обитают в чёрных болотах и гнилых топях старого света. Они повсеместно известны как злобные и дикие воины, устраивающие стремительные жестокие налёты, захватывающие рабов, еду и сокровища – или, что ещё хуже, жертв для своих ядовитых и загадочных богов.

ВОИН ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРОВ – ХД 1

Грубый атлатль – ЛОВ (1 *неподалёку*) 2 (к4) ПВР

- Хладнокровный! Бросок на начальные ХП (1к8) делайте с *преимуществом*.

ЗАЩИТНИК ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРОВ – ХД 4

Обсидиановый меч – ЛОВ (2 *рядом*) 8 (2к6+2) ПВР

- Кровоточащие раны! Персонажи, получающие повреждения от защитника, до конца игровой встречи бросают кости для получения ХП с *осложнением*.

БОЕВОЙ ЖРЕЦ ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРОВ – ХД 7

Жертвенный клинок – СИЛ (1 *рядом*) 12 (2к10+1) ПВР

- Удар в сердце! Если персонаж при защите от жреца выбрасывает 16+, он получает удвоенные повреждения.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЛЮДЕЙ-ЯЩЕРОВ

Кошелёк с 1к6 монетами за ХД, усохшая голова, ожерелье из ушей, племенной тотем, духовая трубка, варварский чешуйчатый топор, рабский ошейник, кристальный череп, золотой коготь, коралловое ожерелье.

К6 ОНИ...

1.	Избивают рабов
2.	Возводят ужасного идола
3.	Скрыты в местности *неподалёку*
4.	Исполняют пылкий племенной танец
5.	Приносят в жертву и сжигают сердца
6.	Распростёрты в поклонении

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Иллюзорным солнечным затмением
2.	Воинами соперничающего племени
3.	Черепами с грубыми символами
4.	Жертвенным тотемом
5.	Алтарём из драконьего черепа
6.	Большими бамбуковыми клетками

ЛЮТЫЕ ДИКИЕ ЖИВОТНЫЕ

В ходе какой-то странной эволюции, естественной или нет, некоторые животные стали чудовищными, ужасными пародиями на своих генеалогических предков. Опасайтесь этих лютых животных!

ЛЮТЫЙ ЯЩЕР – ХД 2

Разрывай и жуй – СИЛ (1 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Кислота! Невозможно использовать кости брони для игнорирования повреждений от ящера.

ЛЮТЫЙ ВОЛК – ХД 4

Жестокий укус – СИЛ (1 *неподалёку*) 8 (2к6+2) ПВР

- Альфа-самец! Союзники *неподалёку* наносят +2 повреждений противникам лютого волка.

ЛЮТЫЙ ПИТОН – ХД 6

Скошенные зубы – СИЛ (1 *неподалёку*) 6 (к12) ПВР

- Цепкие челюсти! Существа, которые не смогли защититься, оказываются *рядом* с питоном.

Сокрушающие кольца – ЛОВ (1 *рядом*) 14 (2к12+1) ПВР

- Необъятная форма! Существа, по которым попала атака, застревают, пока не пройдут *проверку Силы* в качестве действия – в случае провала они *выбывают из строя*.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЛЮТЫХ ЖИВОТНЫХ

Россыпь к4 монет за ХД, оторванная рука, гора черепов, непереваренные драгоценные камни и монеты, лохмотья одежды, труп последней жертвы, украшенный драгоценностями кинжал.

К6 ОНИ...

1.	Пожирают кого-то заживо
2.	Метят территорию
3.	Спят замаскированные
4.	Выполняют собачьи трюки
5.	Ведут чрезвычайно интеллектуальную беседу
6.	Временно *выведены из строя*

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Большим гнездом
2.	Ребёнком в красном плаще
3.	Источником знания
4.	Отвратительными остатками своей еды
5.	Экскрементами перемешенными с монетами
6.	Следами других лютых животных

МЕРТВЕЦЫ ИЗ БУДУЩЕГО

Хладные трупы космопроходцев из далёких эпох, разбросанные ветрами Бездны. Их покорёженные футуристические костюмы, выпускающие в атмосферу радиоактивную смерть, наполняют эти чёрные, опалённые бездной останки простым, но непостижимым разумом.

ЗАМЁРЗШИЙ АСТРОНАВТ – ХД 2

Ледяной кулак – СИЛ (1 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Токсичное облако! Существа *неподалёку* получают 3 (к6) ПВР в начале своего хода.

КОСМОДЕСАНТНИК БЕЗВРЕМЕНЬЯ – ХД 3

Футуристическая винтовка– ЛОВ (1 *неподалёку*) 6 (к12) ПВР

- Разряженные батареи! Бросьте кость использования 1к4, чтобы нанести 3 дополнительных очка повреждений. Когда КИ заканчивается, десантник взрывается и наносит 10 очков повреждений всем существам *неподалёку*.

УЯЗВИМОСТЬ К НАГРЕВУ

ХП мертвеца из будущего опускаются до 0, когда он находится в тепле больше *минут*, чем его ХД.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У МЕРТВЕЦА ИЗ БУДУЩЕГО

Ключ-карту с к4 кредами будущего за каждый ХД, 50 футов пластиковой гибкой трубы, разряженные фотонные гранаты (КИ6), большой светящийся кристалл (КИ4), сломанный электрический фонарь, лазерный скальпель (КИ6), замёрзшие цветы.

К6 ОНИ...

1.	Безучастно бродят
2.	Стоят до странности неподвижно
3.	Собирают образцы жидкости
4.	Привязаны к подземелью
5.	Парят *рядом* с потолком
6.	Сипят из вокодера “ТЕПЛООО... ТЕПЛООО...”

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Локальной нулевой гравитацией
2.	4 пустыми костюмами будущего
3.	Сломанной мигающей коробочкой будущего
4.	Разнообразными парящими чёрными костями
5.	Облаком охладителя скафандра
6.	Огромным сферическим магнитом

ОЖИВЛЁННЫЕ ЗОМБИ

Ползучая вонь предупреждает всех *неподалёку* о приближении этой злополучной нежити. Зомби шаркают и стонут в сторону всего живого, лишившись и следа своих прежних личностей – они существуют только чтобы рвать, раздирать и поглощать плоть.

ЖАЛКИЙ ТРУП – ХД 1

Гниющий кулак – СИЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Смертоносный?! При результате броска на защиту 16+ и цель, и труп получают дополнительно к4 ПВР.

НЕДАВНО ВОССТАВШИЙ – ХД 3

Разлагающийся кулак – СИЛ (1 *рядом*) 3 (к6) ПВР

- Трупный яд! Цель получает *длительные повреждения*, для прекращения которых нужно пройти *проверку Телосложения*.

ШАРКАЮЩИЙ ГРОМИЛА – ХД 5

Грузный удар – СИЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Удивительная скорость! В чётное по порядку *мгновение* совершите дополнительное передвижение.

ЦЕЛЬСЯ В ГОЛОВУ

Если зомби получает критическое попадание, не бросайте повреждения – его ХП сразу падают до 0.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЗОМБИ

Испорченное погребальное одеяние, застрявший топор, фальшивые зубы, увядшие могильные цветы, две монеты, молитвенник, медальон с портретом, трость, кинжал в спине, духи, лопнувший футбольный мяч, обручальное кольцо.

К6 ОНИ...

1.	Лежат без движения
2.	Неподвижно салютуют
3.	(из вон рук плохо) Играют пьесу
4.	Закованы в ржавые цепи
5.	Рассортированы по разным стеклянным банкам
6.	Покрыты горючим маслом

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Давно мёртвым некромантом
2.	Большими деревянными гробами
3.	Подиумом с открытым гримуаром
4.	Различными устройствами для пыток
5.	2к6 обычными трупами
6.	Ложами из сладко пахнущих трав

ОТРОДЬЯ БЕЗДНЫ

Бездна – это непостижимое промежуточное место, где всё, что может, никогда не может произойти. Её полный и абсолютный хаос растягивает границы реальности и протекает в мир живых. Те, кто выживает после встречи с ней, называют такие протечки Отродьями бездны.

КОЛЫХАЮЩАЯСЯ АМЁБА – ХД 5

Псевдоподий – СИЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Разделяется! Когда амёба получает повреждения, она делится на две, с общими для всех разделённых амёб запасом ХП.

КЛЕТОЧНЫЙ МИМИК – ХД 7

Зеркальная атака – СИЛ (1 *рядом*) ? ПВР

- Клеточное зеркало! Существа, задетые атакой мимика, получают такие же повреждения, какие до этого получил сам мимик.

ОТРОДЬЕ ШАГ'НА'ГАША – ХД 10

Прикосновение бездны – ТЕЛ (1 *рядом*) 18 (3к10+2) ПВР

Крик бездны – МУД (все *неподалёку*) 8 (2к6+2) ПВР

- Космический призыв! Существа, получившие повреждения от крика Отродья, должны впредь бросать к12 в конце каждой игровой встречи. На результате 12 они *выбывают из строя*, крича в ответ. После этого им больше не нужно бросать к12.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ОТРОДЬЯ БЕЗДНЫ

Чёрные осколки кристалла Бездны, нефритовая статуэтка циклопического бога, сплавленные вместе монеты, нервно выглядящее глазное яблоко, чёрная железная цепь, дымящаяся книга.

К6 ОНИ...

1.	Жестоко пожирают
2.	Прячутся в тенях
3.	Трансформированы в собаку
4.	Карабкаются по стенам и потолку
5.	Размножаются делением
6.	Заключены в ритуальном круге

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Большой трещиной в космос
2.	Жестоко растерзанным гуманоидом
3.	Парящим монолитом
4.	Капающим густым чёрным маслом
5.	Чёрной рукой с дьявольскими рогами
6.	Бесчисленными мигающими глазами

УЖАСНЫЙ ГЛАЗ

Ужасные Глаза – раса коварных, самовлюблённых и совершенно безумных созданий из Мира Перемен. У каждого ужасного Глаза есть своя собственная эгоистическая и безумная мотивация поиска вселенского владычества. Все существа перемен практикуют зло по-своему.

ЗРЯЩИЙ ГЛАЗ – 1 ХД ЗА ГЛАЗ

Утроба – СИЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР за ХД

- Хаос! В качестве действия случайным образом выберите глазной луч из приведённой ниже таблицы и используйте его для атаки.

ВЫСШАЯ СИЛА

Глаза могут совершать два действия каждое *мгновение/минуту*.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ГЛАЗА

Сундук с 1к10 монетами за ХД, компонент судного дня, астральный ключ, древний амулет, циклопическая корона, психический сосуд, метеорит, мировой драгоценный камень, элементальный огонь, канистра с топливом бездны, двигатель хаоса.

К6 ГЛАЗНЫХ ЛУЧЕЙ

1.	Ворпальный луч – СИЛ – 3 (к6) ПВР за глаз
2.	Сонный луч – ТЕЛ – цель *парализована* на к4 ходов
3.	Телекинез – СИЛ – заставить цель *неподалёку* переместиться
4.	Удерживающий луч – ЛОВ – цель *неподалёку застряла* на к4 ходов
5.	Истощение уровня – ТЕЛ – Существо теряет уровень
6.	Луч смерти – ТЕЛ – ХП цели *неподалёку* уменьшаются до 0.

К6 ОНИ...

1.	Смеются над собственными планами
2.	Летят исследовать что-нибудь
3.	Покрыты фиолетовым облаком
4.	Быстро парят по кругу
5.	Вразнобой стреляют глазными лучами во все стороны
6.	Мягко раскачиваются на месте

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Облачками густого зелёного тумана
2.	Горой глазных яблок
3.	Хранилищем знаний
4.	Целой комнатой зелёного огня
5.	Чёрным котёнком
6.	Сотнями парящих мини-глаз

ПАУКИ

С момента, когда первые пауки отправились сквозь звёзды к нашей земле, прошли эпохи. С тех времён их потомки распространились по миру и эволюционировали в тысячу смертельных и хитрых форм.

БОРМОЧУЩИЙ РОЙ – ХД 1

Тысяча порезов – ТЕЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Мелкий! Получает удвоенные повреждения от атак, затрагивающих несколько целей.

ПАУК РАЗМЕРОМ С СОБАКУ – ХД 3

Удар в прыжке – ЛОВ (1 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Яд! Существа, поражённые пауком, должны пройти *проверку Телосложения* или совершить бросок по таблице яда и применить к себе полученный эффект.

ВЗРОСЛЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ ПАУТИНЫ – ХД 5

Удар в прыжке – СИЛ (1 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Яд! Существа, поражённые пауком, должны совершить бросок по таблице яда и применить к себе полученный эффект.

К6 ЭФФЕКТОВ ПАУЧЬЕГО ЯДА

1.	Сделайте бросок по таблице *паники!* (стр. 51)
2.	До конца игровой встречи *проверки Силы* производятся с *осложнением*
3.	Дополнительные 1к6 очков повреждений
4.	*Длительные повреждения*
5.	*Ловкость* уменьшается на 2
6.	*Выбыл из строя*

К6 ОНИ...

1.	Спорят/дерутся за еду
2.	Проверяют свои паутины-ловушки
3.	Свисают на клейкой нити
4.	Напевают пронзительную моряцкую песню
5.	Размахивают паутиной в виде пентаграммы
6.	Ослеплены и сбиты с толку светом

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Шепчущей паутиной
2.	Мумифицированным гуманоидом
3.	Божественными письменами на стенах
4.	Огромной гроздью яиц
5.	Вековыми трупами повсюду
6.	Сброшенными оболочками огромных пауков

СВИНОМОРДЫЕ ОРКИ

Древняя раса свирепых, ненасытных звероподобных свинолюдей. Постоянная жажда битвы всех орков питается их поклонением кроваво4му богу КОРПУСУ КОСЕРУ. Она заставляет их нападать и разорять, убивать, сжигать и пожирать всё, что можно – в любом возможном порядке.

СВИНОМОРДЫЙ ОРК-ВОИН – ХД 2

Свирепый клинок – СИЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Дикий! При результате броска на защиту от свирепого клинка 17-20, он наносит удвоенные повреждения.

СВИНОМОРДЫЙ ОРК-БЕРСЕРК – ХД 3

Острая пика – СИЛ (1 *неподалёку*) 2 (к4) ПВР

- Неудержимый! Когда ХП орка достигает 0, оставьте его ещё на одно *мгновение*, и только потом уберите.

СВИНОМОРДЫЙ ОРК-ЗАЩИТНИК – ХД 4

Длинное копьё – СИЛ (1 *неподалёку*) 5 (1к10) ПВР

Боевой клич – МУД (3 *неподалёку*) 2 (к4) ПВР

- Лёгкая цель! Выберите одно существо – все орки наносят ему +1 ПВР.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У СВИНООРКА

Кошелёк с 1к6 монетами за ХД, 1к6 зубов, огромное кольцо в нос, прогнившая кольчуга (ЗБ1), коллекция гнутых ложек, сломанный боевой молот, грязный военный тотем, ржавый шар на цепи, к4 железных клиньев, 1к3 черепов с 1к6 монетами внутри.

К6 ОНИ...

1.	Безуспешно пытаются устроить пожар
2.	Громко гоняются за чем-то
3.	Участвуют в пьяной перебранке
4.	Пожирают что-то
5.	Растерянно изучают что-нибудь
6.	Разбивают предметы на куски

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Связанным и окровавленным гоблином
2.	Полумёртвым свиномордым орком-шаманом
3.	2к4 бочками сгнивших фруктов
4.	Рассерженной коровой с колокольчиком
5.	1к12 левыми ботинками
6.	Мешком заплесневелого зерна

СКЕЛЕТЫ

Оживлённым костям дана ужасная, непрочная сила – тёмная магия позволяет им вечно служить своим повелителям. Скелеты зачастую фигурируют в качестве бездушных охранников волшебников чёрной магии или личей.

СТАРЫЕ ПЫЛЬНЫЕ КОСТИ – ХД 1

Ржавый скимитар – СИЛ (1 *рядом*) 3 (к6) ПВР

ОБОРВАННОЕ ОПОЛЧЕНИЕ – ХД 3

Сломанная пика – СИЛ (1 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Рядовой! Наносит +1 ПВР за каждого скелета *неподалёку*.

ПЫЛАЮЩИЙ СКЕЛЕТ – ХД 3

Обжигающие когти – СИЛ (2 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- Шипящее пламя! Существа, начинающие свой ход *рядом*, получают 4 очка повреждений.

СКЕЛЕТ ЦИКЛОПА – ХД 7

Топот гиганта – СИЛ (1к4 *рядом*) 6 (к12) ПВР

- Множество дыр! Скелеты циклопов получают в два раза меньше повреждений от дистанционных атак.

ХРУПКИЕ ОТ ПРИРОДЫ

Скелеты получают удвоенные повреждение от дробящего оружия и эффектов.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У СКЕЛЕТА

Кошелёк с 1к6 монет за ХД, ржавая металлическая броня (ЗБ1), 1к6 золотых зубов, застрявшие в черепе кинжалы и клинки, змея, часть ключа, драгоценные камни вместо глаз, древняя геральдика, оборванный табард.

К6 ОНИ...

1.	Лежат в причудливых позах
2.	Служат домом для краба-отшельника
3.	Стоят в строю
4.	Выстроены в пентаграмму
5.	Их носят по воздуху призраки
6.	Рассеяны *неподалёку*

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Колодцем, полным костей
2.	Зомби на хирургическом столе
3.	Вырезанными на черепе заклинаниями
4.	Большим ведром кислоты (КИ6)
5.	1к8 лужицами жидкого металла
6.	Двумя большими саркофагами

ТЕНИ И УЖАСЫ

Бескрайние легионы нежити черпают силу, необходимую для поддержания их вечной жизни, у Дур-Дола-Рама, Бога-ребёнка Смерти. Древние колдуны-личи повелевают могущественными Тенями и Ужасами на службе этого принца с чёрными глазами.

БЛЕДНЫЙ УПЫРЬ – ХД 3

Яростный коготь – СИЛ (2 *рядом*) 2 (к4) ПВР

- Прикосновение смерти! Получившие повреждения от упыря существа должны пройти *проверку Телосложения* или оказаться *парализованы*.

НЕНАСЫТНОЕ УМЕРТВИЕ – ХД 6

Разрушительные когти – ЛОВ (1 *рядом*) 5 (1к10) ПВР

- Иссушающее прикосновение! Существа, получившие повреждения от умертвия, теряют к4 максимальных ХП.

Ожог души – ЛОВ (1 *рядом*) 13 (2к12) ПВР

- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.
- Огонь души (КИ6) – 13 (2к12) ПВР к4 существам *неподалёку*, провалившим *проверку Телосложения*.
- Искалечить плоть (КИ4) – одно существо *неподалёку* уменьшает на к4 свою силу, *Ловкость* или *Харизму* по собственному выбору.
- Луч смерти (КИ4) – существо *неподалёку* должно успешно пройти *проверку Телосложения* или его ХП падают до 0.
- Истощение уровня (КИ4) – Существо теряет уровень и все сопутствующие преимущества.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ТЕНЕЙ И УЖАСОВ

Кошелёк с к8 монет за ХД, настоящая волшебная палочка, неполный Некрономикон, масла и духи, похоронное одеяние, увядшие розы, украшенный драгоценностями обруч для волос, стеклянный гроб, изысканный колокольчик. бумага с неразборчивым рукописным текстом, древний лунный календарь.

К6 ОНИ...

1.	Держат отрубленные руки
2.	Проходят сквозь стены
3.	Неподвижно лежат
4.	Спорят с дымом от огня
5.	Становятся неосязаемыми
6.	Просто парящая пылинка жизни

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Тюрьмой – хрупкой глиняной банкой
2.	Призраком авантюриста
3.	Древней религиозной фреской
4.	2к4 свежими могилами
5.	Говорящим золотым черепом
6.	Извращающим сознание ритуалом

ТРОЛЛИ

Обладающие неисчислимым количеством форм и размеров тролли — это ужасно деформированные агрессивные гиганты, которые используют свои экстрасенсорные способности для удовлетворения собственных кулинарных фетишей. Они прячутся в забытых и диких местах, ожидая, когда появятся путешествующие ингридиенты для изысканных тролльских блюд.

КАМЕННЫЙ ТРОЛЛЬ – ХД 3

Булыжник – ЛОВ (1 *неподалёку*) 7 (2к6) ПВР

Быстрые когти – ЛОВ (2 *рядом*) 4 (к8) ПВР

- На куски! Когда ХП тролля падают до 0, к4 существ *рядом* с ним получают 2 (к4) ПВР.

ЛЕСНОЙ ТРОЛЛЬ – ХД 4

Вырванный ствол – СИЛ (1 *рядом*) 9 (2к8) ПВР

- Яростный! Когда ХП тролля падают до ½ от максимальных, он немедленно совершает атаку против того, кто нанёс ему повреждения последним.

РЕЧНОЙ ТРОЛЛЬ – ХД 7

Кислотная рвота – ЛОВ (1к4 *неподалёку*) 6 (к12) ПВР

- Жжётся! Кислотная рвота наносит *длительные повреждения*, для прекращения которых нужно пройти *проверку Телосложения*.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

В начале своего хода тролли восстанавливают количество ХП, равное их ХД, при условии, что в прошлом ходе тролль не получил повреждений от огня.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ТРОЛЛЯ

Кошелёк с к8 монетами за ХД, почерневший череп, редкий целебный мох, неогранённый драгоценный камень, ожерелье из бедренных/тазовых костей, книга рецептов по приготовлению детей, сломанные очки.

К6 ОНИ...

1.	Разбивают большие камни
2.	Обнюхивают всё
3.	Зарыты в полу
4.	Едят большие пачки бумаги
5.	Прозрачные с проплешинами
6.	Превратились в камень

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Кольцом каменных монолитов
2.	1к6 гигантскими мотыльками
3.	Покрытым шрамами связанным волшебником
4.	Старым имуществом авантюриста
5.	Призрачной золотой рыбкой
6.	Посеребрёнными зубными протезами

ЭЛЕМЕНТАЛИ

Силы из элементальных измерений можно призвать и обуздать с помощью дикой магии – к подобному стремятся только очень искусные или совершенно безумные волшебники. Заклинатель может привязать элементальный огонь, землю, воду или воздух к ценным материальным реагентам, создав бездумного и совершенно послушного его приказам элементального слугу.

МЛАДШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ – ХД 3

Элементальная атака – СИЛ (1 *рядом*) 5 (1к10) ПВР

- Разрушительная атака! Невозможно использовать кости брони для игнорирования повреждений от атаки элементаля.

СРЕДНИЦ ЭЛЕМЕНТАЛЬ – ХД 5

Элементальная атака – СИЛ (2 *рядом*) 8 (2к6+2) ПВР

- Длительная атака! Когда существо получает повреждения от элементаля, оно также получает *длительные повреждения*, пока не пройдёт успешно *проверку Телосложения*.

СТАРШИЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬ – ХД 7

Элементальная атака – СИЛ (2 *неподалёку*) 10 (1к20) ПВР

- Повреждающее соседство! Существо, начинающее свой ход *рядом* с элементалем, получает дополнительные повреждения, равные своему уровню.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЭЛЕМЕНТАЛЯ

Реагенты стоимостью к8 монет за ХД, янтарь, груду пепла/кучу грязи/лужицу воды/лёгкий бриз, исписанный рунами драгоценный камень, кости волшебника.

К6 ОНИ...

1.	Скованы кристальными узами
2.	Сжаты в драгоценный камень
3.	Гипнотически танцуют
4.	Быстро меняют цвет
5.	Позируют как статуя
6.	Тонко рассеяны по полу

К6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Вычурной закупоренной бутылкой
2.	Мягко парящим стазисным пузырём
3.	Подходящим интенсивным погодным эффектом
4.	Баком с горючим и ревущим мотором
5.	Волшебным кругом и рунами
6.	Запасом элементальной энергии

ЭЛЬФЫ

Чуждые и отстранённые эльфы высокомерно живут в своих неуловимых зелёных рощах, защищённые лесом и, в свою очередь, заботящиеся о нём. Ими управляет холодная и прекрасная королева, содержащая странный вневременный двор в сердце лесов.

ЭЛЬФ-ОХОТНИК – ХД 3

Длинный лук – ЛОВ (1 *в отдалении*) 7 (2к6) ПВР

- Выигрышная позиция! Если эльф перемещается, а потом атакует, бросок на защиту происходит с *осложнением*.

ЭЛЬФИЙСКИЙ БОЕВОЙ ДЕРВИШ – ХД 5

Дикие клинки – СИЛ (Все *рядом*) 5 (1к10) ПВР

АРЛЕКИН-УБИЙЦА – ХД 7

Псионические клинки – СИЛ (1 *неподалёку*) *12 (2к10+1) ПВР*

- Хаотичный! Эльфы-арлекины игнорируют весь урон от бросков на повреждения с чётным результатом.

ЭЛЬФИЙСКИЙ РУННЫЙ ПОВОДЫРЬ – ХД 9

Шипастый клинок – ЛОВ (1 *рядом*) 18 (3к10+2) ПВР

- Заклинатель! В качестве действия сотворяет одно из следующих заклинаний – каждое имеет кость использования для отслеживания его ограниченной *Силы*.
- Ослепляющий свет (КИ6) – к4 существ *неподалёку* совершают все свои *проверки* на защиту с *осложнением*, пока не пройдут *проверку Телосложения* в качестве действия.
- Прогулка по лужайке (КИ4) – Один из эльфов *неподалёку* может немедленно переместиться куда-нибудь *неподалёку*.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ТОЧНОСТЬ

Один раз за бой любой эльф может заставить оппонента перебросить *проверку атрибута* на защиту против его атаки.

ЧТО МОЖНО НАЙТИ У ЭЛЬФА

Кошелёк с 1к6 монетами за ХД, горькие жёлуди КИ6, эльфийская серебряная брошь, лесной хлеб КИ12, свистулька, 1к6 шаров для жонглирования, карты, опаловая фигурка птицы.

K6 ОНИ...

1.	Потрошат свежеубитую жертву
2.	Ожидают в засаде
3.	Взгромоздились невероятно высоко
4.	Осторожно высаживают семена
5.	Совершают жертвоприношения
6.	В экстрасенсорном лихорадочном сне

K6 ... ВМЕСТЕ С ...

1.	Мягко парящим шаром света
2.	Принцем гоблинов
3.	Говорящим вороном
4.	Огромным рунным стоящим камнем
5.	Погребённым каменным големом-гигантом
6.	Чёрным оленем

ГЕНЕРАТОР СТРАННЫХ МОНСТРОВ

Эти таблицы помогут вам создать супер странных монстров, которых ваши игроки никогда не видели, заставив их сохранять бдительность!

K8 ЧАСТЕЙ А

1.	Астральный
2.	Альбинос
3.	Сверх-разумный
4.	В силовой броне
5.	Рождённый в бездне
6.	Призрак
7.	Выращенный в резервуаре
8.	Телепат

К8 ЧАСТЕЙ Б

1.	Четырёхрукая горилла
2.	Гипнозавр
3.	Путешествующий во времени пещерный человек
4.	Амёба размером с человека
5.	Медуза-солдат
6.	Боевая улитка
7.	Рой москитов
8.	Облако пара

2К10 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СТРАННОСТЕЙ

2.	Цитирует Шекспира	**12.**	Только что из временного стазиса
3.	Трансформированный волшебник	**13.**	На нём растёт жёлтая плесень
4.	Планирует геноцид	**14.**	Био-люминесцентный
5.	Обладает аурой спокойствия	**15.**	Говорит двумя голосами
6.	Создаёт огромное количество тепла	**16.**	Одинокий и единственный в своём роде
7.	Ненасытная жажда любви	**17.**	Рассчитывает вероятности
8.	Появляется и исчезает из реальности	**18.**	На самом деле это роботизированный костюм
9.	Примирительный и супер злой	**19.**	Потерял свой мозг
10.	Знает только ЯРОСТЬ!!!	**20.**	Дом для живого заклинания
11.	Сделан из техники будущего		

Дайте существу значение хит-дайсов на основе происходящей за столом истории, или просто бросьте 1к10. Выберите какие-нибудь способности из секции “произвольного” монстра, и подумайте о том, чтобы выдать ему что-нибудь из секции магических предметов (стр. 153).

СОКРОВИЩА И ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

СОКРОВИЩА И МОНЕТЫ

Ведущий может принять простое и быстрое решение, заявив, что за каждый ХД, которым обладает ПВ, у него есть с собой 1к6 монет. Игроки бросают кости, чтобы определить точное количество. Зачастую очень увлекательно взять кучу к6 золотого цвета и вручить её игрокам, чтобы они “подсчитали” полученную добычу.

2К12 ВОЛШЕБНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Монеты и драгоценности зачастую бледнеют в сравнении с необычными и странными побрякушками, найденными в глубине подземелий и прочих запретных местах.

2 – МЕШОК С КАМНЯМИ ЭДДЫ (КИ12)

Чёрный бархатный мешочек: маленькие камешки размером с жемчужину, сияющие яркими шокирующими цветами *мгновение* после того, как отскочат от препятствия.

3 – БРОНЗОВОЕ КОЛЬЦО (КИ6)

Тонкое бронзовое кольцо: в качестве действия подуйте сквозь кольцо, чтобы создать пузырь. Если его носить, как шлем, этот пузырь даст достаточно кислорода, чтобы дышать до конца игровой встречи. Он лопнет, если на броске защиты выбросить 16+.

4 – БОТИНКИ С КРОШКАМИ (КИ12)

Тёплые кожаные ботинки: будучи надеты, наполняют область *неподалёку* запахом свежего хлеба. Владелец при ходьбе оставляет за собой цепочку хлебных крошек.

5 – МАЗЬ СОПРОТИВЛЕНИЯ (КИ6)

Серебряная баночка с густой пастой: после нанесения на кожу она даёт *преимущество* при защите от элементальных источников повреждения до конца игровой встречи.

6 – СЛУХОВОЙ РОГ ЭРНО

Завитой бараний рог: владелец может слышать все звуки из любой точки,

которую может видеть и в которую может направить рог.

7 – ЧЁРНЫЙ ПОРТАЛЬНЫЙ МЕЛ (КИ6)

Стержень размером с морковку: если нарисовать им форму двери, он создаст дверь. Если позади поверхности, на которой нарисована дверь, нет пустот, дверь будет вести в серое ничто.

8 – ТОНИК МОГУЩЕСТВА

Бутылочка маслянистой жидкости: если её выпить или съесть с хлебом, к случайному *атрибуту* добавится к4 до конца игровой встречи. На следующую встречу этот *атрибут* уменьшится на то же значение.

9 – НЕПРЕКЛОННЫЕ БОЕПРИПАСЫ (КИ4)

Тонкие и изысканно выполненные: бросок кости использования для этих боеприпасов делается с *преимуществом*.

10 – ВОСКОВАЯ ПЕЧАТЬ УДЕРЖАНИЯ (КИ6)

Чёрная восковая свеча и печать с рогатой рукой: запечатать дверь или окно этой печатью равнозначно наложению заклинания *замок* (стр. 32).

11 – ЦВЕТНОЕ ПЕРО (КИ8)

Блестящее павлинье перо: тот, кто держит это перо, парит в нескольких дюймах над землёй. КИ необходимо бросать после каждого перемещения.

12 – ТОНИК ВОДНОГО ОСВОБОЖДЕНИЯ #9

Банка розовой молочной жидкости: превращает всю воду, с которой контактирует, в камень. Также превращает весь камень в воду. Используется один раз.

13 – ЖЁЛУДЬ ПОБИВАНИЯ КАМНЯМИ (КИ4)

Маленький серый жёлудь: метается дистанционной атакой. Не наносит повреждений – вместо этого цель *парализуется*.

14 – СОЛНЕЧНАЯ ДРЕЛЬ

Маленькая ручная дрель для камня: Все сделанные с помощью этой дрели отверстия испускают луч солнечного света.

15 – ЧАША ОКОНЧАНИЯ (КИ4)

Скромная серебряная пивная кружка: Любой, кто выпьет из этой кружки, не являясь при этом её хозяином, получает *длительные повреждения*, пока не пройдёт *проверку Телосложения*. Чаша считает своим владельцем того, кто наполнил её последним.

16 – ЭЛИКСИР ЖИВУЧЕСТИ (КИ6)

Винный мех с острой жидкостью: Выпив этот эликсир, существо восстанавливает свои ХП до максимума, но следующий бросок по таблице *ВиС* делает с *осложнением*.

17 – ЦЕПЬ СВЯЗЫВАНИЯ

Небольшой фрагмент запутанной ржавой цепи: метается дистанционной атакой. Цель, в которую попали, оказывается *парализована* на к6 *мгновений*.

18 – ФАНТОМНАЯ КОНЕЧНОСТЬ

Призрачная светящаяся конечность: Заменяет потерянную конечность и позволяет владельцу один раз за игровую встречу перебросить *проверку атрибута*, если в ней каким-то образом задействована фантомная конечность.

19 – ПЫЛЬ ЯРОСТИ (КИ4)

Чёрная кожаная сумка: содержит жгучий яркий красный порошок. Ясли подбросить пригоршню его в воздух, существа *неподалёку* получают преимущества на *проверках атрибутов* для нанесения повреждений, но также и *осложнение* на *проверках атрибутов* для избегания повреждений.

20 – ЧЁРНАЯ СВЕЧА (КИ6)

Чёрная толстая и двурогая восковая свеча: когда горит, убирает все тени *неподалёку*.

21 – МИФРИЛЬНАЯ РУБАШКА

Невероятно лёгкая серебряная кольчужная рубаха: считается за матерчатую броню с точки зрения ограничений по броне, но при этом имеет ЗБ4.

22 – СПИСОК ИСТИННЫХ ИМЁН

Бесконечный заплесневелый свиток: если читать свиток количество *минут*, равное ХД существа, можно узнать его истинное имя, а произнеся его – получить контроль над существом на день.

23 – ЗОЛОТАЯ ЖАБА

Маленькая золотая статуэтка: Существо, которое держит этот предмет, может разговаривать с амфибиями.

24 – ПАЛОЧКА (КИ6)

Простой металлический жезл: бросьте к8, когда найдёте эту палочку. Она может сотворять случайно выбранное заклинание того уровня, если ей подходящим образом помахать в качестве действия.

РЯДОВЫЕ ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если вам нужны шаблонные механики для волшебных предметов, которые можно применить в любой ситуации, рассмотрите следующие варианты:

- *Преимущество* на бросках костей.
- Добавить к4 к *атрибуту*, пока предмет используется.
- Сотворить заклинание с КИ6.
- Увеличить кость брони до к8.

ЛУЧШИЕ ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Самые лучшие волшебные предметы не дают простых бонусов или увеличенных способностей персонажа. Вместо этого они предлагают игрокам новые интересные способы взаимодействия с миром – странные и необычные варианты гарантируют, что такие предметы будут использоваться снова и снова новыми удивительными способами.

ГРУДА СОКРОВИЩ

Бросьте 1к6 на таблицу ниже за каждый ХД существа. Вместе с предметами, на которые упадут кости, сумма результатов х10 будет равна количеству монет в сокровищах.

Рюкзак приключенца (Обычный)	Бриллиант (Экзотический)	Узорчатые мантии (Редкие)	Известная картина (Экзотичная)	Серебряный браслет (Обычный)	Овальный аметист (Редкий)
Дизайнерские ботинки (Редкие)	Эльфийские монеты (Редкие)	Золотое ожерелье (Редкое)	3к12 древних монет (Редкие)	Куча липких монет (Обычные)	Столовый набор слоновой кости (Редкий)
Золотой медальон (Обычный)	Высохшая рука святого (Редкая)	Украшенный ключ (Экзотический)	Венчальное кольцо (Обычное)	Рог великого змея (Экзотический)	1к6 чешуек дракона (Экзотические)
Бутылка бархатного огня (Редкая)	Эльфийский хлеб жизни (Обычный)	Священный символ (Обычный)	Подзорная труба (Редкая)	Золотой протез (Редкий)	Пузырёк со святой землёй (Обычный)
Молот из кузни дварфов (Редкий)	Документ на владение землёй (Экзотический)	Фрагмент карты сокровищ (Редкий)	Монеты дварфов (Редкие)	Кусок янтаря (Редкий)	Рваная золотая накидка (Обычная)
Фаланги пальцев святого (Редкие)	Точный секстант (Редкий)	Куча гнутых монет (Обычные)	Круглое зеркало (Редкое)	Истёртый каменный молот (Редкий)	Серебряный медальон (Обычный)
Золочёная челюсть (Редкая)	Окровавленное кольцо для носа (Обычное)	Поцарапанный диоритовый бюст (Редкий)	Куча крохотных монет (Редкие)	Побег дерева жизни (Экзотический)	Священный символ (Редкий)
Куча поддельных монет (Обычные)	Палладиевый напёрсток (Экзотический)	Горсть блестящих пуговиц (Редкие)	Раскрашенное топорище (Экзотическое)	Серебряное ожерелье (Редкое)	Квадратный сапфир (Экзотический)
Кристальный шлем (Экзотический)	Редкая и ценная книга (Редкая)	Круглый лунный камень (Экзотический)	Скользкая кварцевая чаша (Редкая)	Куча истёртых монет (Обычные)	Качественный бамбуковый щит (Обычный)
Древний герб (Экзотический)	Украшенная настольная игра (Редкая)	Неограненный опал (Редкий)	Усыпанная глазами корона (Экзотическая)	Статуэтка дракона (Редкая)	Маслобойка гиганта (Редкая)
Музыкальная шкатулка (Редкая)	Драгойценный кубок (Экзотический)	Топаз в форме сердца (Экзотический)	Золотой зубной протез (Редкий)	Маска из слоновой кости (Редкая)	Расплавленные монеты (Редкие)
1к4 пера феникса (Экзотические)	Золотая запонка (Редкая)	Долговая расписка (Экзотическая)	Священный символ (Редкий)	Пивная кружка (Обычная)	Гигантские монеты (Редкие)

ПРИМЕР ПОДЗЕМЕЛЬЯ

РАЗРУШЕННАЯ БАШНЯ ГОРМАЛОНГА

“Башня волшебника” – классический фэнтезийный стереотип, который позволяет устроить каноничную первую игровую встречу. Поэтому приведённый здесь пример подземелья – это переосмысление подземелья под башней волшебника, впервые появившегося в редакции “изначальной фэнтези-НРИ” 1977 года. Оно представлено в простом для прочтения формате и его цель – доставить удовольствие от вечера игры ведущему и 3-5 персонажам первого уровня.

ОПИСАНИЯ КОМНАТ

В маркированных списках отмечено содержание всех отдельных секций подземелья. Выделенные жирным шрифтом элементы заметны сразу, их необходимо зачитывать игрокам, когда их персонажи исследуют эти области. Всё, что написано после символа “>” нужно зачитывать вслух только после того, как этот элемент будет исследован, или сложатся указанные обстоятельства.

Если перед описанием стоит обозначение “**(#n)**” – втайне бросьте к6. Если результат меньше указанного значения, зачитайте текст игрокам, когда их персонажи войдут в эту область. Если текст не зачитан, но позже они потратят время на исследование этой конкретной части окружения, выдайте им информацию.

ИСТОРИЯ БЛЭК ВОРФ БЭЙ

Больше века назад злой и коварный волшебник Гормалонг построил свою башню на прибрежных скалах, нависающих над несчастным портом Блэк Ворф Бэй. Горожане шептались о раскопках, которые проводил Гормалонг, выкапывая подвалы и проходы в поисках потерянных сокровищ древнего города, некогда стоявшего на месте пришедшего в упадок и всеми забытого порта.

Десятилетия спустя Гормалонга постигла катастрофа. Колонна чёрного мистического огня объяла башню, уничтожив значительную её часть и убив самого безумного волшебника. Горожане по-прежнему избегают этого места, рассказывая о странных огнях и ужасных звуках, разносящихся от него в ночи. Даже разрушение верхних уровней башни не улучшило её репутацию.

Сегодня Блэк Ворф – небольшой, но многолюдный город. Здесь живут экзотические обитатели всех мастей, пользуясь возможностью обмена редкими товарами между сухопутными караванами и морскими судами, достаточно отважными, чтобы пересечь кишащие пиратами северные моря.

Время от времени, слухи о погребённых в подземельях Блэк Ворф Бэй сокровищах также привлекают в город отчаянных и охочих до наживы проходимцев. Именно такие слухи привлекли персонажей к входу в разрушенную башню Гормалонга.

СЛУХИ И СПЛЕТНИ

Каждый персонаж знает один или несколько фактов о башне:

■ В подвал разрушенной башни можно войти с востока, через скалы ■ В подвал разрушенной башни можно войти с севера, через скрытый проход ■ По коридорам бродят гоблины ■ В затопленной комнате есть сокровища ■ В подвале живёт гигантский белый паук ■ Грот проклят, и все, кто там умирает, навечно остаются там призраками.

ДРЕВНИЙ ПОДВАЛ

Густой и тяжелый воздух забивает каждый уголок и щель старого подвала. Звуки приглушены вездесущей гниющей растительностью, покосившиеся толстые стены придают каждой комнате раздутый вид. Повсюду проросли невероятно густые корни, заполняя влажные коридоры колючими извивающимися лианами.

А – СПИРАЛЬНАЯ ЛЕСТНИЦА

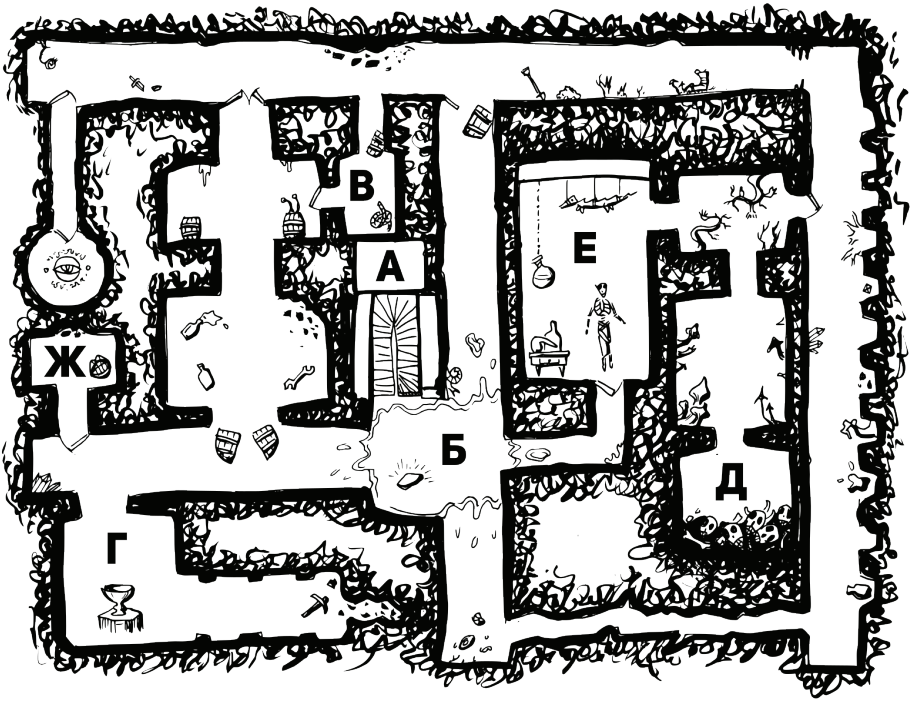
- Узкие стоптанные ступени > Ведут вниз в зону Г в Гроте контрабандистов (стр. 163).

Б – ЗАТОПЛЕННАЯ КОМНАТА

- **5 голодающих гоблинов** > Они хотят торговать янтарём с городом.
- **Кусок янтаря размером со стул** > Экзотический и крайне тяжёлый
- **(#6) Многочисленные и разноцветные гигантские улитки** > У двух из них в раковинах находится по к4 монет.

В – ПРОМОЗГЛАЯ КЛАДОВАЯ

- **Кромешная тьма** > Пол покрыт толстым слоем непотревоженной пыли.
- **Дверь** (на север) > Распахнута, выбита и не закроется.
- **4 очень узких круглых глубоких ямы** > В каждую яму засунут зомби (ХД1), который атакует ближайшее существо, если его вытащить.
- **4 спутанных верёвки** > Каждая верёвки привязана к зомби (ХД1) в яме.



Г – ЗАБРОШЕННЫЙ ЗАЛ

- **Тяжёлые железные двери** (на север, юг) > Большой сложный открывающийся ключом замок запирается после того, как дверь автоматически закрывается
- **Большая стеклянная чаша на пьедестале** > содержит рой трупных личинок (ХД3) и зачарованный ключ для каждой двери. Ключи возвращаются в чашу, если их вынести из комнаты или использовать.

Д - МРАЧНАЯ НИША

- **Пол покрывают сотни мышеловок** > Перемешаны с крысиными скелетами.
- **Множество старых костей** > 4 скелета лютых крыс (ХД2) с золотыми зубами (3к6 монет), которые оживают, если персонаж перемещается *неподалёку*.
- **Узкие наклонные ступени** > ведут наверх к поверхности и скалам.

Е – УЖАСАЮЩИЙ РАБОЧИЙ КАБИНЕТ

- **(#4) Подсказка** (взрывающаяся ловушка в столе > Светящийся рабочий стол в пятнах (М), хрупкие лабораторные мензурки (А), взрывоопасные жидкости (Д), 2к6 всем *неподалёку*.

- **Высохший труп волшебника** > 2к6 монет, сломанная палочка превращения в камень.
- **2 зомби (ХД3) с завязанными глазами** > одежда контрабандистов, пронзённый мечом +1, золотой пояс стоимостью 2к10 монет.
- **(#3) Подсказка** (потайная дверь в южной стене) > обесцвеченные кирпичи (М), ржавые шарниры (А), качающая стенная панель (Д).
- **Анатомические обломки камня** > Разбитый окаменевший авантюрист.
- **Узкие наклонные ступени** > Ведут наверх к поверхности и скрытому пути дальше.

Ж – ЗАБРОШЕННАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

- **Обвалившийся лаз** (северная стена).
- **4 бронзовые чаши в виде рта, встроенные в пол** > Пустые.
- **6 бронзовых чаш в виде рта, встроенных в пол** > Жидкости по номерам (см. ниже).

1. **Цветной суп (КИ6)** > окрашивает всё, чего касается, в случайный цвет.
2. **Красная жидкость со сладковатым запахом (КИ8)** > Кислота, обжигающая на к4 очков повреждений.
3. **Тухлая жирная похлёбка (КИ4)** > Употребивший больше не нуждается в еде и питье.
4. **Прозрачное терпкое масло (КИ6)** > Если нанести на оружие, следующий бросок на повреждение этим оружием делается с *преимуществом*.
5. **Розовая перламутровая слизь (КИ4)** > Любое существо, которое его коснётся, будет до конца игровой встречи проходить *проверки харизмы* с *осложнением*.
6. **Мутный мясистый суп (КИ4)** > Бросьте к20, если результат больше *Силы* персонажа, его *Сила* перманентно увеличивается на 1.

К6 ПРОХОДНЫХ КОМНАТ

1-2.	Захламлённая подсобка
3-4.	Древнее алхимическое хранилище
5-6.	Импровизированная оранжерея

К6 ДВЕРЕЙ

1-2.	*Застряла* и покрыта лианами
3-4.	Выбита и сгнила
5-6.	Заколочена досками

К6 ВСТРЕЧ

2.	Далёкие крики и звуки боя
3.	Приглушённый разговор *неподалёку*
4.	2 багбира-карманника (стр. 118)
5.	По 2 гоблина-проныры (стр. 118) на персонажа
6.	По 1 бледному упырю (стр. 145) на каждых 2-х персонажей
7+	1 соперничающий авантюрист (стр. 86) на персонажа

ОБСТАНОВКА КОМНАТЫ

■ Кости, оплетённые истёртыми корнями ■ гнездо светлячков ■ земляные черви размером с руку ■ сломанное оружие ■ наполненный землёй череп ■ брошенный окровавленный ботинок ■ шипящий жук размером с кулак ■ осыпающаяся каменная кладка ■ небольшой рой мотыльков ■ свежевырытая дыра и лопаты

ГРОТ КОНТРАБАНДИСТОВ

“Морской воздух гниёт и смешивается с запахом смерти в извивающихся коридорах, где отбеленные солью кости бессчётных незадачливых представителей закона погребены под рассыпчатым полом из гальки. Звуки странно отражаются от стен колодных каменных пещер, которые использовались пиратами, чтобы избежать петли висельника столько, сколько люди жили в Блэк Ворф Бэй”.

А – ПРОСТОРНАЯ ЗАЛА

- **Двери (на восток, юг, запад)** > Магически запираются, когда закрыты.
- **Две больших бронзовых чаши с лицами на пьедесталах** > Лица одушевлены и могут отвечать на вопросы. Одно всегда лжёт, другое всегда говорит правду. Одна чаша содержит ключи для выхода из комнаты, а также иллюзию, которая заставляет их выглядеть как смертоносные пауки. Во второй находится рой смертоносных пауков (ХД3). Ведущий решает, где что.

Б – МРАЧНАЯ ПРОМОИНА

- Г**устая паутина во всех углах** > Похоже, была оставлена гигантским пауком.
- **(#4)Исключительно высокий тёмный потолок** > Гигантский паук-альбинос (ХД4) скрывается на потолке и спрыгнет на случайно выбранного персонажа после того, как группа войдёт или он будет обнаружен. Если эта атака достигнет цели, персонаж будет сбит с ног и *ослаблен* (все *проверки атрибутов* проводятся с *осложнением*, не может перемещаться) до конца своего следующего хода. В животе паука *застрял* кинжал +1.

В – КОСТЯНОЙ ПЛЯЖ

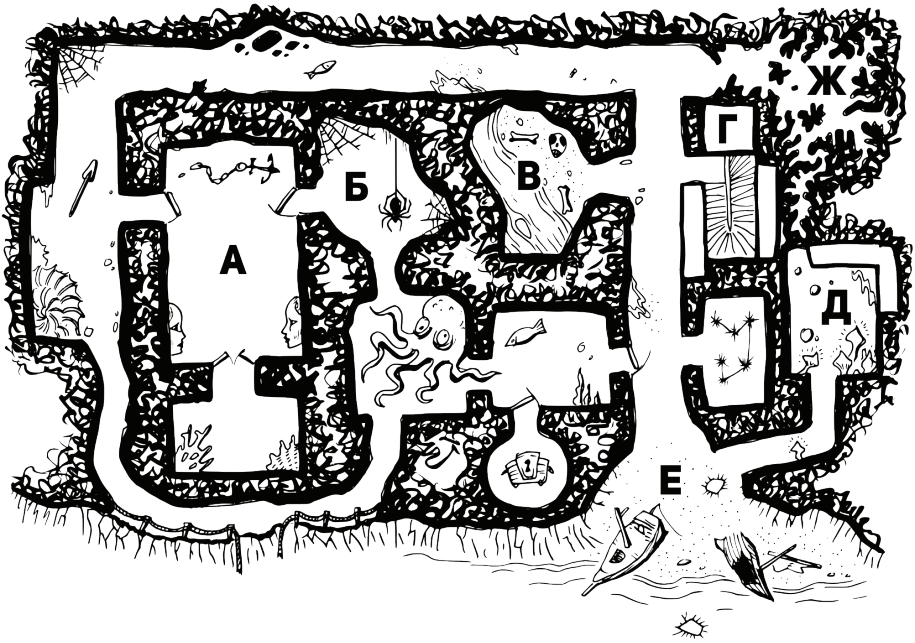
- **Бегущая призрачная река**, **которая проходит сквозь восточную и западную стены** > Пляжная галька смешана со сломанными костями.

Г – ВИНТОВАЯ ЛЕСТНИЦА

- **Узкие наклонные ступени** > Ведут наверх в зону а старого подвала (стр. 159).

Д – ГРИБНЫЕ ЯСЛИ

- **Область** *неподалёку* **освещают большие светящиеся грибы** > Если их подобрать, они имеют КИ6 и громко кричат, как младенцы.
- **Облачка зелёного дыма** > просачиваются сквозь восточную стену.
- **Рассыпающаяся грубая стена** > Пропускает призрачную воду из комнаты В.
- **По комнате парят 2к6 пузырей размером с кулак** > Они холодны как смерть.



- **Сухая насыпь из камней с южной стороны** > Злой гигантский призрачный краб (ХД2) спрятался под насыпью, выдувая эктоплазменные пузыри. Он будет атаковать всех существ *неподалёку*.

Е – ПОЛУНОЧНАЯ ПЕЩЕРА

- **Вход в пещеру, ведущий к морю (на север)** > Сквозь него пещеру освещает лунный свет.
- **Песчаный пляж с двумя испорченными баркасами, вытащенными на берег** > В лодке лежат старые кости и тоник лечения КИ6, восстанавливающий 4ХП.
- **4 смуглых призрачных пирата (ХД1), громко играющих в азартную игру** > Пираты играют с сложную призрачную игру с выпивкой, сидя на двух больших запертых сундуках: в одном из них 4к10 монет, в другом – 6 драгоценных камней стоимостью 2к6 монет.

Ж – КОРАЛЛ ОТЧАЯНЬЯ

- **Лабиринт узких, “бесконечных“ и запутанных тоннелей** > Персонажи могут ползти по ним, но все *проверки* совершают с *осложнением*.
- **Большой яркий коралл** > Каждый ход, который существо проводит за исследованием, оно всё больше убеждается в том, что потерялось. В действительности оно по-прежнему находится *неподалёку* от выхода, а коралл экстрасенсорным образом питается этим отчаянием. *Проверка Мудрости* прервёт этот эффект.

К6 ПРОХОДНЫХ КОМНАТ

1-2.	Частично затопленная пещера
3-4.	Разрушенная верфь и склад
5-6.	Опасная промоина

К6 ДВЕРЕЙ

1-2.	*Застряла*, распухла от воды
3-4.	Сгнившая верёвочная занавеска
5-6.	Украшена огромным кораллом

К6 СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ

2.	Слабый шёпот на ветру
3.	Внезапный приглушённый крик *неподалёку*
4.	1 призрачный пират (ХД2)
5.	1 призрачный пёс (ХД1) на каждого персонажа
6.	2к4 призрачных пирата (ХД1)
7+	Призрачный капитан пиратов (ХД4)

ОБСТАНОВКА КОМНАТЫ

■ Раковина тревожащей формы ■ 2к4 сломанных весла ■ украденный морской флаг ■ гигантская цепь и якорь ■ вырезанная на полу карта звёздного неба ■ окаменевший огромный осьминог ■ прикованные к стене скелеты ■ разбитые вдребезги сундуки ■ призрачный хор, поющий морские песни

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Атака/Бросок атаки (стр. 9) – Если персонаж совершает атаку, игрок должен сделать бросок ниже значения *атрибута*, определяемого ведущим, чтобы нанести повреждения существу. Если атаку совершает монстр против персонажа, игрок должен защищаться от неё.

Атрибут (стр. 19) – шесть *атрибутов* используются для определения успеха действий персонажа: на броске к20 нужно выбросить значение меньше *атрибута*.

Бросок на случайные встречи (стр. 39) – Бросайте к6 каждые 15 *минут* игры или когда персонажи привлекают к себе внимание, и сверяйтесь с таблицей на стр. 39, чтобы посмотреть, что происходит.

В отдалении (стр. 8) – Мера относительного расстояния в мире, равная двум перемещениям.

Ведущий (стр. 2) – Один человек берёт на себя роль ведущего и беспристрастно принимает решения об истории, результатах действий и продвигает "игру".

ВиС/Выбыл из строя (стр. 12) – Когда существо теряет все свои ХП, игрок должен бросить к6, сверившись с таблицей на стр. 12, чтобы определить, что произошло.

Далеко (стр. 8) – Мера относительного расстояния в мире, равная трём перемещениям.

Действия (стр. 6) – У каждого существа в его ход есть действие, которое можно использовать для взаимодействия с миром и его содержимым.

День (стр. 5) – Длинные отрезки повествовательного времени вне боя могут измеряться в днях вместо *минут*.

Длительные повреждения (стр. 11) – Когда существо получает *длительные повреждения*, в начале каждого своего хода оно теряет ХП, равные своему уровню. В конце своего хода существо должно пройти *проверку атрибута* по выбору ведущего, чтобы определить, прекратились ли *длительные повреждения*.

Заклинатель (стр. 18) – Волшебники и жрецы являются заклинателями. В качестве действия они могут сотворять заклинания из памяти или из свитка/книги. Некоторые монстры также могут сотворять заклинания из списков на стр. 28-29, 32-33.

Застрял (стр. 11) – Застрявший персонаж не может перемещаться, но может выполнять действия как обычно. Это затруднение может быть окончено *проверкой атрибута* по выбору ведущего. Каждый раз, когда персонажи находят новую дверь, ведущий должен бросить к6 – на результате 1 дверь так просто не откроется (стр. 105).

Защита/бросок на защиту (стр. 6) – Чтобы защититься и избежать повреждений, персонаж должен успешно пройти *проверку атрибута*.

ЗБ/Запас брони (стр. 10) – Даёт владельцу кость брони за каждое очко ЗБ, которым обладает броня или щит.

Игрок (стр. 2) – Один из людей, играющих в игру, который управляет персонажем (ПИ).

*Изгнан***ие** (стр. 17) – Персонаж-жрец может потратить действие, чтобы изгнать находящихся *неподалёку* неупокоенных существ, заставив их переместиться в отдаление в их следующий ход.

Инициатива (стр. 9) – Порядок, в котором существа действуют в бою. Персонажи должны пройти *проверку Ловкости*. В случае успеха они действуют раньше противников.

ИНТ/Интеллект (стр. 19) – Мера знаний и сообразительности.

КИ/Кость использования (стр. 15) – Каждый раз, когда используется расходуемый ресурс, нужно бросить его кость использования. На результате 1-2 размер кости уменьшается до ближайшей следующей в цепочке к20 – к12 – к10 – к8 – к6 – к4.

Кость брони (стр. 10) – Игрок может объявить кость брони сломанной, чтобы проигнорировать все повреждения из одного источника.

Кость повреждений (стр. 23) - У воина есть “резерв” к6, который он может распределять между существами *неподалёку* при совершении атаки. Для каждой цели, которой игрок выделил кости повреждений, он должен пройти *проверку атрибута*, чтобы определить попадание. В случае успеха бросаются распределённые цели кости повреждения, и её ХП уменьшается на полученное значение.

ЛОВ/*Ловкость* (стр. 19) – Точность и стремительность.

Неподалёку (стр. 8) - Мера относительного расстояния в мире, равная одному перемещению.

Мгновения (стр. 5) – Ходы во время боя намеренно абстрактно измеряются примерно шестью секундами.

*Минут***ы** (стр. 5) – Ходы вне боя намеренно абстрактно измеряются примерно дюжиной *минут*.

Могущественный противник (стр. 38) – Добавьте разницу в количестве ХД при всех *проверках атрибутов* для атаки, защиты или взаимодействия с существами с большим количеством ХД, чем у персонажа.

Монстры (стр. 5) – Управляемые ведущим существа.

МУД/*Мудрость* (стр. 19) – Несколько коварен и чуток персонаж.

Опыт (стр. 14) – Персонаж может получить любое количество опыта за совершение выдающихся деяний, определённых ведущим. Когда персонаж набирает количество опыта, равное его уровню, он должен поделиться этим опытом, чтобы получить новый уровень.

Ослаблен (стр. 11) – Если персонаж *ослаблен*, все его *проверки атрибутов* выполняются с *осложнением*.

Осложнение (стр. 7) – Когда вам нужно бросить одну кость, бросьте две кости одного типа – ведущий выбирает результат

Отвлечён (стр. 11) – персонаж не может выполнять действия, но по-прежнему способен перемещаться.

Отдых (стр. 16) – После часа отдыха, персонажи могут бросить сломанные кости брони, чтобы посмотреть, не сломались ли они окончательно. Также игрок может бросить одну ХД своего персонажа и восстановить такое количество ХП.

Паника (стр. 50) – Если персонаж заканчивает свой ход в полной темноте в присутствии потенциальной опасности – например, в подземелье – он должен успешно пройти *проверку Мудрости* или впасть в *панику!* В начале своего хода впавший в *панику!* персонаж должен бросить к6 и свериться с таблицей на стр. 51.

Парализован (стр. 11) – *Парализованный* персонаж не может ни перемещаться, ни выполнять какие-либо действия.

ПВ/Персонажи ведущего (стр. 5) – Существо, управляемое в игре ведущим.

Перегружен (стр. 17) – персонаж перегружен, если количество переносимых им предметов превышает значение его *Силы*. В таком состоянии все *проверки атрибутов* проходят с *осложнением*.

Перемещения (стр. 8) – В обычных обстоятельствах каждое существо в свой ход может переместиться куда-нибудь *неподалёку*.

Персонаж (стр. 5) – Каждый игрок может управлять одним персонажем в игре. Также называются персонажами игроков (ПИ).

Проверка (стр. 6) – *Проверка атрибута*, в ходе которой игрок пытается выбросить результат меньше значения *атрибута* персонажа на к20, чтобы определить исход действия или ситуации.

Профессия (стр. 49) – специальная способность наёмника или ПВ.

Повреждения от атаки (стр. 11) – На сколько очков уменьшаются ХП цели в случае успешной атаки.

Преимущество (стр. 7) – Когда вам нужно бросить одну кость, бросьте две кости одного типа – игрок выбирает результат.

Прошлое (стр. 20) – Элементы истории персонажа, которые один раз за игровую встречу можно использовать для получения преимущества в его действиях.

Реакция/Бросок реакции (стр. 38) – Если ведущий не уверен, как ПВ или монстры будут обращаться с персонажами, он может определить их отношение броском по таблице реакции.

Рядом (стр. 9) – Мера относительного расстояния в мире.

Свет (стр. 50) – Если персонаж оказывается в кромешной темноте в присутствии опасности, существует возможность, что он впадёт в *панику!*

СИЛ/*Сила* (стр. 19) – Мера мощи и физической *Силы*.

Сломано (стр. 10) – Персонаж может объявить кость брони сломанной, чтобы проигнорировать все повреждения от атаки. После того, как кость брони сломана – её больше нельзя использовать для игнорирования повреждений. Персонаж может попытаться восстановить сломанную кость брони после отдыха.

Существо – Относится ко всем созданиям в игре, включая ПВ, монстров и персонажей.

ТЕЛ/*Телосложение* (стр. 19) – Стойкость и физическое самочувствие.

Уровень (стр. 14) – У каждого существа есть уровень, определяемый его ХД. Заклинания также обладают уровнем, соответствующим уровню заклинателя, который может их сотворять.

ХАР/Харизма (стр. 19) – Влияние и *Сила* личности.

ХД/Хит-дайс (стр. 7) – Кость, бросаемая для определения максимальных хит-пойнтов существа. ПВ бросают к8, а ХД персонажей определяется их классом.

Ход (стр. 5) – У каждого существа есть ход, во время которого оно может переместиться куда-нибудь *неподалёку* и совершить действие.

Часы (стр. 5) – Ходы вне боя, во время путешествий или в относительной безопасности могут измеряться часами вместо *минут*. За каждый день повествовательного времени, посвящённый отдыху, игрок может бросить все ХД персонажа и восстановить ему такое количество ХП.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text and tables are open game content.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to
make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

David Black 2018

PnPRPG.ru 2020