





Сейчас вы открыли бесплатную версию книги.

Здесь представлено 12 подземелий из 32.

Пожалуйста, имейте в виду, контент здесь и в полной версии могут различаться.

Приветствую, читатель, авантюрист и просто очаровашка!

На полях моего журнала было записано ваше имя как нового держателя очередной копии. Как архивариус, я должен убедиться в том, что она прибыла к вам в целости и сохранности. В любом случае, при получении экземпляра ваша подпись уже не требуется, не беспокойтесь об этом. Мне достаточно отпечатков ваших ладоней с обложки книги.

Вообще изначально это задумывалось как маленький шуточный проект для маленькой шуточной группы маленьких людей, но теперь вы держите в руках толстенную такую книжонку с кучей всяких глупостей на 133 страницы. Ну ладно, в случае бесплатной версии, их 64. И это прекрасно. Надеюсь, вы не только получите удовольствие, бродя по дурацким подземельям, но и вдохновитесь на создание своих собственных. Кстати, это было лукавство насчет подземелий. Надеюсь, вы не в обиде. Здесь есть еще башни, концерт, цирк и куча вечеринок. И генераторы. И маленькая игра. И подземелья от других авторов!

В общем, все, что вы можете представить при слове «глупо».

Кстати, не забудьте потом вернуть книгу в наш архив. Срок возврата указан на бланке. Желаю вам глупых приключений и веселых случаев!

С любовью, вечно ваша тень

АРХИВАРИУС ЧИППУРЕККУ

главная инструкция

для глупых приключений:

0. Найди себе кубики.
1. Брось 1d20, если выбраны основные подземки, или 1d12, если ты хочешь в юсти.
2. Открой страничку с соответствующим номером подземелья (они сверху).
3. Брось еще один кубик — это номер комнаты, где ты очутился.
4. Прикалывайся!

Содержание

Основные термины.....	5
Основные подземелья.....	7
Гостевые подземелья.....	17
Бестиарий.....	27
Генераторы абсолютно случайного.....	40
Бонусный контент.....	46
Послесловие.....	63

Основные термины

КЗ - Кости Здоровья. Сколько костей или дайсов (по настроению) нужно бросить для определения ПЗ (Пунктов Здоровья) существа.

ПЗ - Пункты Здоровья. Показывают сколько урона может впитать существо, ПИ или НИП, прежде чем погибнет.

КБ - чтоб сделать бестиарий более универсальным, под КБ подразумевается тип брони. Например, кожаная, кольчуга и кираса. А еще щит.

АТАКА - то, чем атакует противник и какой куб использует для нанесения урона.

ИММУНИТЕТ - невосприимчивость к определенному типу урона или воздействия.

СПАСБРОСОК - проверка, совершаемая, чтобы избежать или минимизировать воздействие различных эффектов на ПИ (по усмотрению ведущего).

РЕАКЦИЯ - если Ведущий не уверен как НИП будет относиться к ПИ, он может определить их отношение броском по таблице реакции.

ПИ - персонаж игрока.

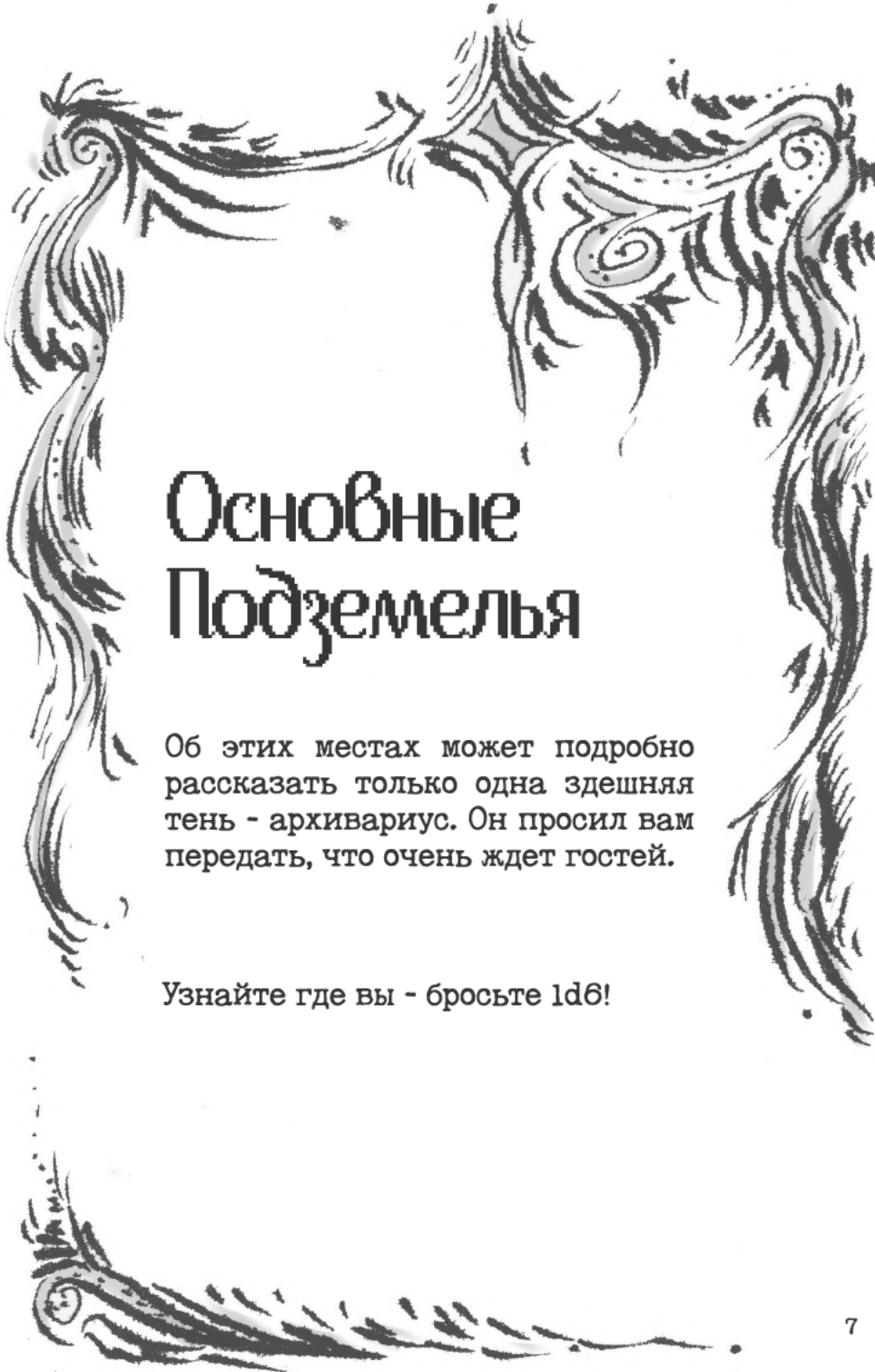
НИП - неигровой персонаж или персонаж ведущего.



при спуске сюда тысячу раз сказали: «Обрату нет, только



ИДУПОЛТЯВЯКНЕ



Основные Подземелья

Об этих местах может подробно
рассказать только одна здешняя
тьнь - архивариус. Он просил вам
передать, что очень ждет гостей.

Узнайте где вы - бросьте 1d6!



ох, тебе выпала она...

Хламовник Студентов-культистов



Сейчас день. Многие на учебе. Бросьте 1d8 и узнайте где вы.

Не каждый же день учить билеты. Когда ты молод, тебе всегда хочется сделать что-то невообразимое! Основать рок-группу, взломать мыслесеть наставников, полистать похотливые журналы, вызвать Ктулху и пригласить ту самую девчонку на свидание. Как хорошо, что для этого есть идеальное место!

1. Сюда Стефан девчонок водит. Пыльная комната, розовый диванчик и плакаты групп на стенах. Под диваном редкие книги (69 с.) Тайный проход в кричалку.
2. Кричалка. Музыкальные инструменты, бардак. В углу валяется помятый культист Македонский и бутылки. Дружелюбен и пьян. Знает фокусы.
3. Кухонька со стенами в цветочек. Пахнет куревом, есть недожаренная яичница и пара светильников. В центре стены большая пентаграмма с заповедями общежития: «Труд, чистота, рвение, молитва, Древний».
4. Спальня, все матрасы скинуты на пол, образуют гнездо. Туда же скинуты

вещи. Кто-то спит. Тайник. В нем дорогие сигареты и 5 золотых.

5. Учебная. Три стола, исписанные ругательствами на древнем языке. Прочтение дает -3 на проверки инт. в теч. 5 ходов.

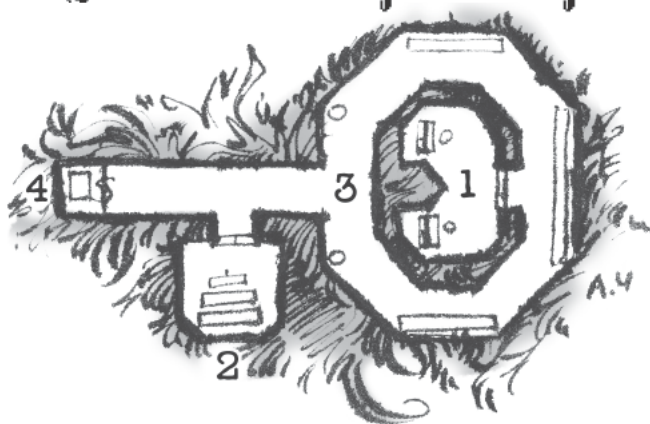
6. Стоят стулья в круг. По центру стопка книг. Здесь делают домашку, учат билеты и жгут благовония. Есть книга заклинаний (3 шт. 2 круга).

7. Пустое святилище с алтарем Древнего. Чисто. Возле алтаря в тарелочке кровь. Македонский знает.

8. Туалет и ванная комната. Путь от спален до него закаляет дух. Есть интересные журналы.



Темницы нестандартных решений



Темно и как-то обидно. Известное время суток. Бросьте 1d4.

Не знаю, испытываете ли вы чувство вины или смятения, но если вы здесь, то явно за что-то. Что-то этакое. Я и сам не знаю, это просто незаконченный проект Веста. Ваши проблемы, в любом случае. Я умываю руки, это просто бессмыслица, а не темница. Да поможет вам Бог. Целую, инженер Ист.

1. Зал. Здесь стоят 2 печатные машинки без клавиш «X» и «П». В машинки вставлены недописанные страницы с незаконченным сюжетом.

2. Закрытые гробы с тяжелыми крышками. В гробах находятся скелеты и немало ценностей. Ценности вас, конечно же, не интересуют. А еще в первом гробу лежат золотые клавиши с буквами, а во втором – книги с вырванными страницами на самом интересном месте. Названия книг: «Комнатные мишки. Руководство по разведению на деньги» и «Моя мечта стать невестой странного волшебника, ну и что, что он плохо обращается со своей кошкой!»

3. Коридор с 3 шкафами. В шкафах есть книги на разную тему. Первый шкаф содержит книги с названиями по типу «Я оказался в магическом мире и стал скелетом-дворником на пути своей мечты»,

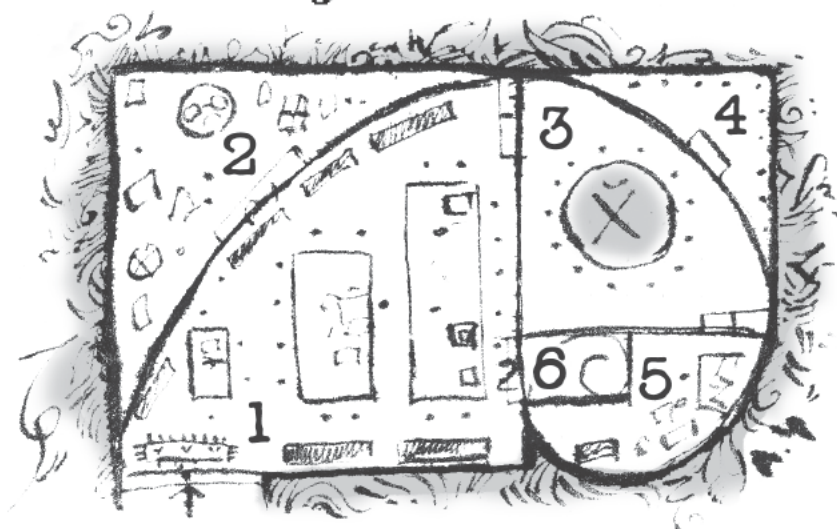
второй: «500 персональных советов по уходу за пленниками», а третий: «Методика соблазнения одиноких алхимиков. Практический опыт». Во всех трех шкафах заметно не хватает нескольких книг. Если вставить сюда найденные книги без вставленных страниц – древний механизм не активируется из-за недостаточного веса. Эльф, проектирующий это, был самым настоящим негодяем. И любил фанк.

4. Проход сюда скрыт натюрмортом – корзина с вкусными фруктами и пустым местом по центру. В центре тайной комнаты стоит алтарь с пустой миской. Если вернуть дописанные книги на место – в миске появится золотое яблоко. Если вставить золотое яблоко на пустующее место в натюрморте – ПИ телепортируются в случайное подземелье из этой книги. Живите с этим.



≈3,1415926535 8979323846

Логово душных академиков



1d6. Полдень. Трудяги не дают себе обедать. Да и в столовой снова кислые щи.
У академиков тоже.

Уставом математической академии высших сфер приказом №880055535356969 строго запрещено открывать форточки и общаться с женщинами. По выходным запрещено включать яркий свет и громко разговаривать. Плакать можно. И танцевать. Можно все, если ты панк!

1. Библиотека. Рабочий кабинет. 1d4 академика. Неагрессивны, если не нарушаешь правила. На столах скучные книги о философии и бог знает еще каких вещах (не имеющих с наукой ничего общего). Одна из книг - 1d10x10 с.м. Есть еще книжка с картинками под столом. Смешная. Смеяться нельзя. Тайные проходы в архив и склад.

2. Склад запрещенки. Здесь много битого стекла, дверей, оконных рам. Связанный очкарик Гейтс. Нарушил правило 420/1 - поржал.

3. Переговорка. Обсуждаются самые важные запреты чулочков и тупых людей в интернете. На столе магический

символ. Активация - крепко приложить лобешником кого-нибудь по столу. Дает несчастному 1d6 временных хитов, и его тело покрывается шпорами по математике. Отмывается походом мыться.

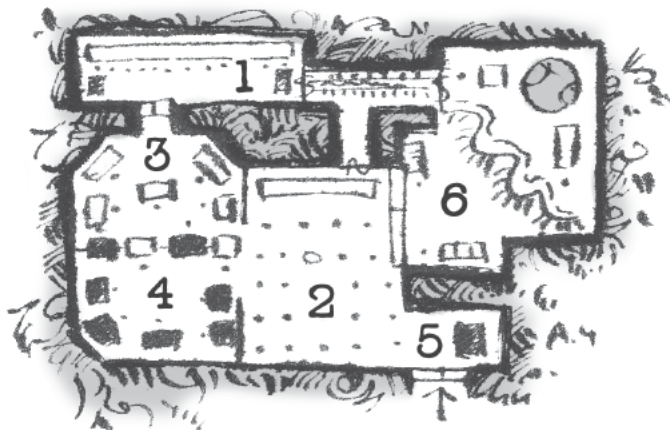
4. Курилка. Пахнет двойным яблоком и печеньем. Сидит академик. Может рассказать про архив. Впечатлите его - покажите женщину.

5. Бла-блатория. Здесь есть только пыль, видимость деятельности и тупейшее заклинание 1 круга. На ваш выбор. Лучше подушнее, конечно.

6. Тайный архив. Дверь закрыта. Открывается мощным чихом. Внутри - свитки заклинаний 2 и 3 кругов. Бесполезные.



Издательство «Синий Хобгобля»



1d6. Выходной. Независимо от времени суток здесь кипит, течет, ползет работа.
С улыбкой! Никто не хочет быть оштрафованным.

Вся литература - это искусство высокопарных фраз и жонглирование цитатами? Да пошел ты нахер! - вот их ответ. Независимо-зависимое от одобрения издательство приглашает на увлекательную экскурсию в ад - место, где рождаются шедевры! Ага.

1. Буфет. Открыт только на полчаса в день. На какие именно? Вам предстоит узнать в игре - прочти мысли Босса! Участие платное. Есть автоматы с чипсами. Все со вкусом краба.

2. Узрительская. Большой экран и много богатых табуреток. Два дивана. Здесь идет показ «Направление Вектора оригинальных идей» - 1d8 гоблинов смотрят картинки из гуголя и важно перекрашивают их в коричневый цвет.

3. Угол дизайнеров. Работа кипит! Кто-то грызет карандаши, кто-то плачет, кто-то бьет клавиатуру. В целом, весело. Оборудование на 10d6 з.м. Шепот о революции.

4. Главная редакто-тварь-ская. Проверка текста на наличие матерных рифм и мыслеформ на наличие инакомыслия. И звук плети. Можете им подсказать.

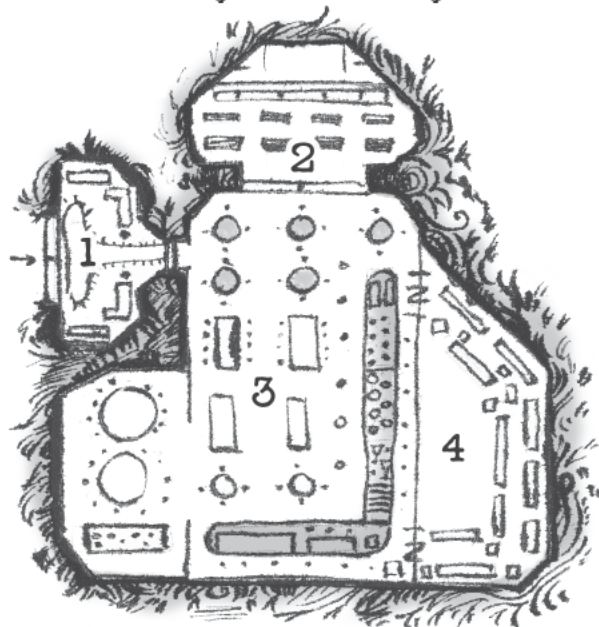
5. Здесь стоит священный принтер для проверки тошнотворности цвета. Чем ярче и грязнее - тем лучше! Попробуйте смешать свой. Вас наградят! Надеюсь, вы не рассчитывали получить авторские права. Принтер пуст. Внутри гоблин с красками.

6. Пыточная-правочная. Трон бренд-менеджера из чистого золота. Вход - штраф 5 с.м, выход - штраф удваивается за каждую выходящую голову. Деньги исчезают из карманов сами. Из белья тоже. На троне восседает лев Леонид Моисейич - Босс, отчитывающий маленького озлобленного гоблина за невыполнение плана.



кому нужен этот балет, когда есть сочный винегрет

Театр Мандаринового герцога



Вы немного опоздали на спектакль, но успели как раз к антракту. Удачно! 1d4.

По буфету встречают, а по спектаклю провожают? Чуть! Самый эпатажный герцог в подземье давно успел всем доказать, что буфет – это не просто часть театра, а самая большая его часть! Вместо афиш это место украшает сегодняшнее меню. Сегодня у нас в программе Мастер и Маргарита. Надеюсь, вы любите холодные алкогольные напитки.

1. Здесь можно купить билет на сегодняшнее представление и оставить верхнюю одежду. В пальто по буфету не ходят, даже если оно расшито грушами и красным перцем. У входа в буфет стоят чаши с приветственными карамельками. Мандариновыми, разумеется.

2. Зал и сцена. Больше похоже на камерный театр с удобными креслами. Идет представление. Половина мест пустые. Кто-то что-то скрытно жует в процессе созерцания. Честно говоря, представление так себе. Эльф со сцены глушит коктейль и цитирует Булгакова. Больше похоже на стендап. В конце зала на стульчике стоит недовольный гoblin в богатой одежде не по размеру и пытается всех убедить, что представление – чистый фарс, а театральное искусство очень низко пало. Предлагает снести театр. Его никто не слушает.

3. Самое главное помещение этого заведения – огромный и роскошный буфет с балконной зоной. Все сияет, блестит и вкусно пахнет! Все виды и размеры тартелеток, пирожных, брускетт и салатов вперемешку с разноцветными бутылками шампанского из всевозможных королевств и герцогств. Цены заметно выше среднего. Алкоголь дорогой. Весьма симпатичные девушки разных рас не только расскажут вам про театр и нальют шампанского, но и в ярких красках предоставят всевозможные местные горячие слухи. Балконная зона представляет собой два огромных круглых стола с восседающими за ними богатыми персонами. Рядом располагается стойка с особыми блюдами. Там же сидит и травит похабные анекдоты рыжеволосый и щекастый герцог собственной персоной.



4. Склад провианта, совмещенный с кухней. Поварские инструменты достаточно миниатюрны, а кастрюли со сковородами по размеру с вас. Здесь усердно трудятся 1d8 гоблинов в белоснежных колпаках. Вы слышите жалобу на пропавшего стажера Огузка и чудесные запахи вкусной еды. Сейчас запаха, гостей больше чем обычно, поэтому либо помогайте, либо проваливайте по подобиру-поздорову. И если именно вы стащили актерский реквизит в виде расшитого золотом кафтана, то верните его герцогу, пожалуйста. Он очень сильно расстроился. Даже к десерту не притронулся.

Горячие, холодные и весьма аль-денте слухи, которые вам могут повести очаровательные официантки:

1	на самом деле лорд фейри не хотел жениться лет еще этак 600, а его невеста - всего лишь очередная диверсия перевертышей
2	поговаривают, что в Гейдельберке местный кроткий на вид аптекарь занимается оккультизмом
3	леворукий провидец вернется прямо к самой пышной пьянке в этих местах
4	барахольщик в маске собирается сделать предложение, но поговаривают, что в его избранницу влюблен кто-то еще
5	если вы устали от бандитов, выламывающих вам двери, то стоит три раза плюнуть через плечо, покрутиться на месте, и к вам явится лучший сотрудник месяца фабрики волшебных дверей
6	курамекицу айдороно поет под фанеру

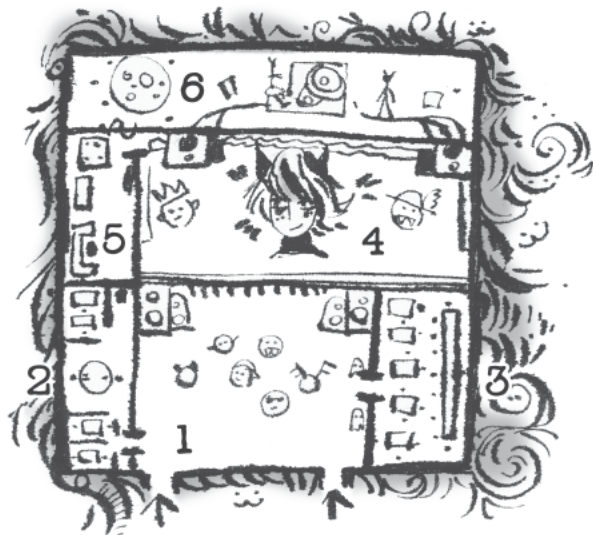




билеты распроданы!!

Концерт саморго великолепнейшего и наипрекраснейшего из всех айдолов во всем этом бренном подземье!!~

Точно вечер. 1d6.



Лютая дыра, но вы только взгляните какая здесь толпа! Вся нечисть слетелась на это мракобесие в стразах. Занимай место на танцполе и беги в бар. Там подают великолепное сакз. Все же совершеннолетние? Курамекицу Айдороно выступает постоянно, но с каждым концертом билетов остается меньше. Помним, что обычным людям вход запрещен, да?? Так-то впускают всех... Но людям лучше не выделяться. Уж очень вкусно они выглядят для всех присутствующих. Особенно для ненасытного и прекрасного Айдороно-доно.

1. Танцпол. Неоновые палочки, визг юных вампиров, фейри и темных эльфов, отражающийся эхом от пещерных стен, слезы счастья, страсти и боль в ушах. Возле аудиоаппаратуры у углов сцены вы получаете 1d2 урона звуком. Вы видите, как кто-то кидает свои панталоны на сцену. Этого кого-то ищет охрана исполнителя - 2d4 человекоподобных цилиней в черных костюмах. Много различных юных лиц и запахов дешевого алкоголя. Если вы достаточно высокий - отличный вид на сцену и суперзвезду в окружении музыкантов в масках и тени. Все, кроме Айдороно, больше похожи на дворецких.

2. ВИП-места за красно-золотыми ширмами. Как вы сюда попали? Вход только по билетам-талисманам. Оружие запрещено. Все, что напоминает оружие, тоже запрещено. Возможно, вы тоже запрещены. Тоже есть танцпол, но поизысканнее. Музыка меньше вредит ушам. Бильярд и столы с азартными играми. Во главе крайнего стола восседает Хэби, облизывающийся на задумавшегося над ходом гоблина. Есть еще несколько столов, закрыты темными ширмами. Запах табака. 1d4 тэнгу травят анекдоты и косятся на вас. Один из них зовет за ширму для какого-то поручения. Неужели вас приняли за обслугу?



3. Бар. Закрытая остекленная зона. Светится неоном. Вход только для совершеннолетних. Вас проверяют Буки в темных очках. Их не проведешь, ведь все несовершеннолетние мгновенно получают испуг на 1d4 минут. Эффект складывается. Бар заполнили взрослые дядьки. Вся стойка забита 1d6 каплями, выливающими алкоголь прямо себе на голову и закусывающих огурцами. Неподалеку вы видите синего Они - представителя якудзы в окружении бутылок. Он схватился за свою голову и заливается слезами. Его не пустили в ВИП зону даже как телохранителя. С оружием запрещено. Клыки - это тоже оружие. Дискриминация. Вот так. Его грустно утешает вампир в богатой церковной одежде. У него тоже торчат клыки. Пьют за стоматологов.

4. Сцена. Именно здесь прямо сейчас выступает самый прекрасный из всех екаев за последнее тысячелетие - Курамекицу Айдороно со своим хитом «Не уходи, покада я не откусил тебе голову, милашка». Голос прекрасен, вид бесподобен, глаза всех присутствующих девушек слезятся от прекрасного еще 2d6 часов во время и после концерта. За ним еще пара нечт, представляющих музыкальную группу, но они больше выглядят как декорации, нежели реальные исполнители.

5. Гримерка. Большое зеркало с лампами и гирляндами. Розовые стены, плакаты со звездой, дорогая косметика на 8d20 з.м за флакон, модные журналы, книги по соблазнению девушек. У стены шкаф с кучей сияющей приталенной одежды. Еще в шкафу сидит малиновый каса-обаке. Просит его вытащить. Айдороно-доно обычно принимает его за реквизит.

6. Закулисье. Вы замечаете столько оборудования, дисков и стаканов с водой, просто кошмар. Завалы проводов, платы и механизмов являются огромной музыкальной машиной с рычагами. За этой машиной крутит педали уставший сикигами, жалующийся на свою трудную жизнь на побегушках у этого самодовольного Айдороно. Если ПИ достаточно соображают в технологиях, то они понимают, что айдол поет под откровеннейшую фанеру. Рядом с машиной стоит второй сикигами, готовящийся к смене напарника посредством натирания себя мелом. Неподалеку от машины стоит столик с напитками и вкусной едой - обед для слуг и персонала. Не впроголодь же их держать.

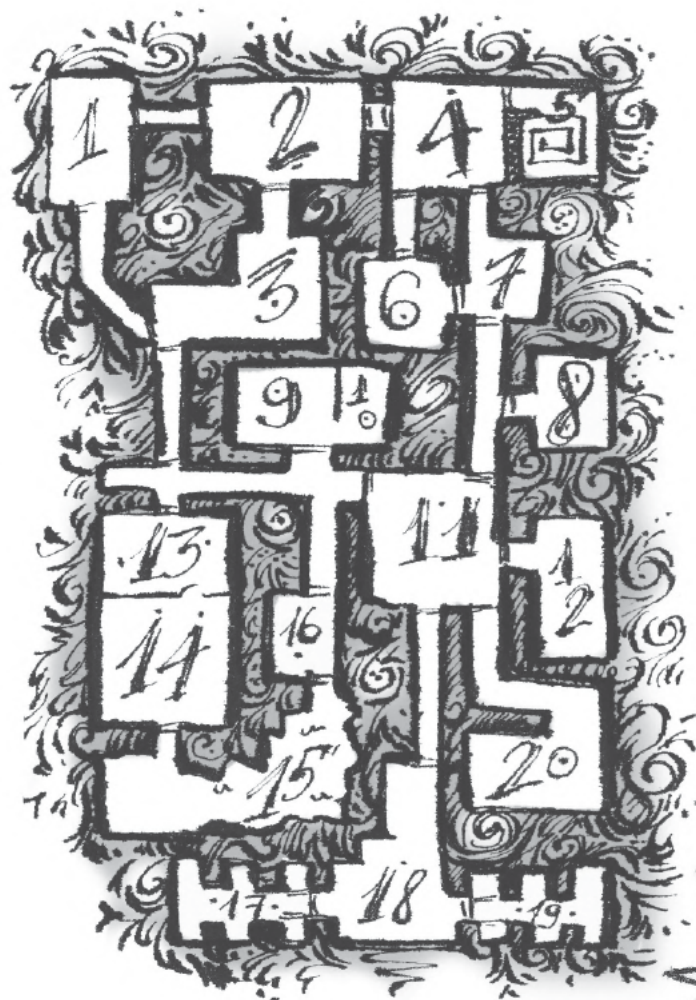
Какую песню сейчас исполняет айдол?

Первая половина названия:

1	не уходи от меня
2	ты знаешь
3	позвони мне завтра
4	прошепчи мне последние главные слова
5	я выпью всю твою кровь
6	прости, детка

Вторая половина названия:

1	я ведь екай
2	иначе придется расстаться
3	я влюблен в твои клыки
4	назови свое имя
5	я написал эту песню
6	я был не прав





Гостевые Подземелья

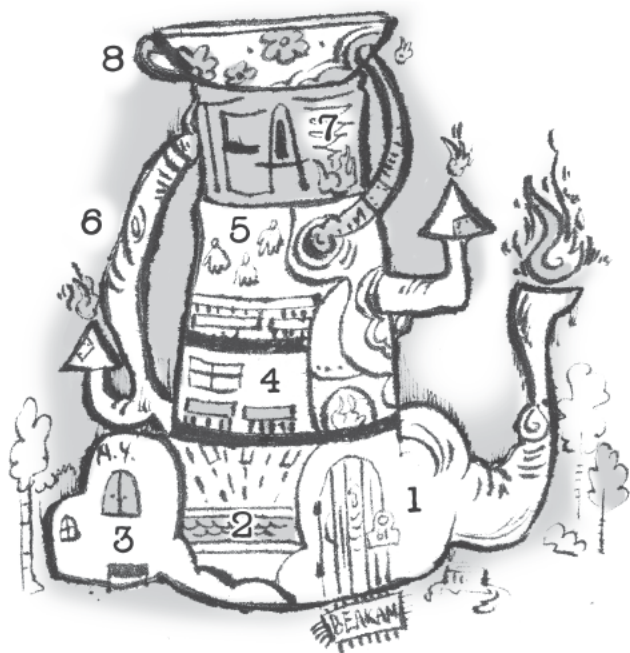
Эти замечательные места придумали замечательные авторы, указанные выше своих творений. Возможно, некоторые вам кажутся подозрительно знакомыми. Заходите к ним в гости!

Узнайте где вы - бросьте 1d6!



начинать надо с водных процедур

Башня *Банного Волшебника



Перед выходом вам дали вну-
сительный список дел. 1d8

Господарь слово молвил:
в Башне *банного Волшеб-
ника отдыхать изволит. Сам
Волшебник *банный в стран-
ствиях академических за-
нят. А вы, девки да отроки
справные, подите, да всё там
подготовьте:

1. дров нарубите, да печь
растопите;
2. баннику молока козье-
го иль ишо какого
предложите;
3. веников свежих березо-
вых навяжите;
4. труба там, иль чо, засори-
лась, баня по-черному то-
пит, прочистите.

1. Дверь на амбарном замке, под ков-
риком орешки, их на пенёк положите,
белочка ключик принесет. Вы сможете
увидеть ее только если будете пьяны.

2. Купельная. Сверху душик бодрящий,
снизу купель расслабляющая. Душик:
1-3 вода студёная. 4-6 вода варёная (об-
жигающий кипятток). В купели - молоко
Волшебника. Вода сменяется каждый
раз, когда входят в эту комнату.

3. Подсобная. Предметы по хозяйству:
топоры, метелки, ёршовый халат трубо-
чиста, липкие лапти.

4. Котельная и Предбанник. В котел
вода дождевая с крыши должна посту-
пать, но не поступает. Надо бы и костер
разжечь, баню натопить. Здесь есть
3 банных убора головных - кокошник,

шляпа с пером и цилиндр - защищают
от любых температур, но только голову.

5. Парилка. Ступени сюда покрыты мы-
лом волшебным, очень скользкие. Бан-
ника нигде не видно, но он появится,
если покинуть комнату, не оставив мо-
лока в блюдечке. Если оставить козье
молоко - ничего не произойдет, Банник
вас не тронет. Если принести молоко из
купели - попытается вас защекотать
и затискать. Тут надо оставить веники.
6. Трубы. Внутри них можно лазать. Что-
бы прочистить можно надеть ершовый
халат трубочиста и проползти по трубе.
Можно встретить чертей трубных.

7. Водный трансмутатор - в этом ре-
зервуаре вода дождевая превращается
из студеной в варёную (это большой



чайник). Здесь можно найти кольцо кипячения (наденьте на руку и опустите в воду - вода сначала нагреется, потом закипит. Не работает в природных водоёмах. Руку кольцо не обжигает).

8. Здесь собирается вода дождевая. Можно найти 2d6 монет почему-то (и одну лягушку).

А что еще можно найти в чашечке?

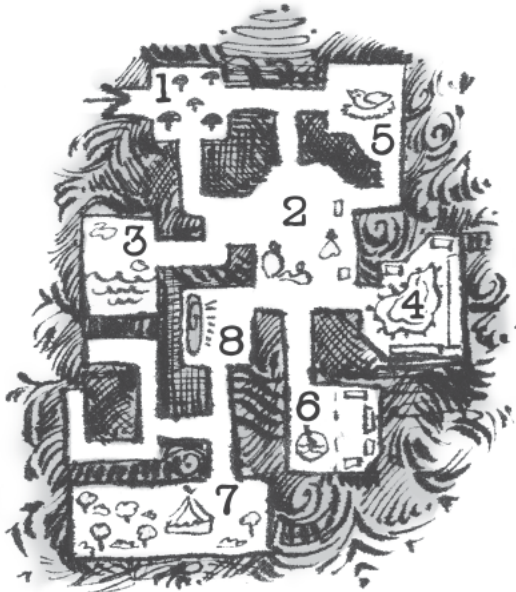
1	три адаманитовые пуговицы
2	исцарапанное медное зеркальце
3	резной эльфийский гребешок (старый)
4	осколки серебряного блюдечка
5	вчерашняя газета
6	потерянный перстень банного волшебника
7	браслетик обережный
8	расписная свистулька
9	замок навесной (древний)
10	потерянный крестик
11	лотерейный билет (выигрышный)
12	хрустальный колокольчик
13	недобитая баклушка
14	хмельные семечки
15	хлипкий молитвенник
16	сережка золотая с большим изумрудом
17	недокрашенный солдатик троглодита (красивый)
18	мыло на веревочке
19	золотой зуб (как новенький)
20	резная фигурка жабки





а продолжим, пожалуй, праздничным завтраком

Поместье Яблочного Лорда



Предстоит самый пышный разгуляй во всем подземье. Приглашены все. Даже вы. Даже Райт. Даже тень. 1d8

Скоро наступит великий день сидра, и яблочный лорд приготовил множество бочек с этим ценным напитком. Он планирует насладиться им в компании хозяев глупых подземелий. Однако сможет ли он избежать коварного плана фейри, которая очаровала его и собирается отравить добрую половину местных лордов?

1. Мокровлажня. Мерзкого ядовито-зеленого цвета слизь покрывает стены этого помещения. Она ужасно пахнет, так что вошедшим ПИ придется непросто находясь тут - шанс 1из6, что их вывернет и они побегут отсюда не разбирая дороги. Тут работает 1d4 гуманоидных листьев, что рассеивают споры мерзкого грибка и собирают слизь в небольшие бочонки.

2. Перепутье. В этом зале можно увидеть множество мешков, которые лежат в беспорядке. Если заглянуть внутрь мешка, то можно обнаружить, что он пуст, хотя снаружи кажется полным. Однако, положив в него какой-либо предмет, можно получить интересное украшение из драгоценного металла.

3. Мокромокро. Половина зала просела на метра два вниз и была затоплена подземным источником, но яблочного лорда это не сильно расстроило, ведь

теперь у него есть горячий источник. В воде обитает температуроустойчивый омар по имени Хаям, он любит стихи и женщин, но еще больше любит вино.

4. Шеф, тут ничего! На первый взгляд, здесь ничего нет. Но стоит войти, и вы рискуете споткнуться о невидимые вещи! Вероятность этого - 4из6. В этом зале стены покрыты непристойными фресками, которые наделяют все оставленные здесь предметы магией невидимости. Она действует в течение 1d6 часов, если конечно предмет вынести из зала. В самом зале они останутся невидимыми до пришествия святого Патрика.

5. Обратный гарем. В этом зале обитает огромная курица, что несет одурманивающие яйца, вместе с ней тут живут 3d6 агрессивных черных петухов. Сюда отваживаются войти только самые храбрые 2d6 вооруженных половниками



и колотушками гуманоидных листиков, дабы забрать несколько яиц для омлета лорду.

6. Великое побоище (кухня). В этом огромном помещении готовят прекрасные и изысканные закуски и варят сидр 2d6 гуманоиды листочков. Правда, странно то, что они будто разделены на два лагеря и зло косятся друг на друга. А еще тут есть много всякой-разной редкой утвари для приготовления не только основных блюд, но и различных десертов. Вся посуда занята.

7. Вооооо-такие яблоки! В огромной пещере раскинулся не менее огромный яблоневый сад с невероятно кислыми плодами. Именно здесь, среди гигантских яблонь, рождаются лепестки. Но что удивительно, в этом же месте обитает змей по имени Та-эль. Он громко и сварливо рассуждает о том, что персики превосходят яблоки. Он готов отдать многое за этот фрукт, например, волшебный ключ, который способен запереть любую дверь. В центре сада стоит роскошный шатёр лорда и его избранницы, окружённый свитой. Лорд ведет себя максимально отстраненно и не участвует в диалоге даже с близкими друзьями.

8. Это магия! Одна из стен этого небольшого зала представляет собой портал в виде зеркала. Этот портал отправляет в рандомное глупое подземелье. Если громко крикнуть его название, то тебя отправит куда надо, но это не точно (шанс на то, что вас поймут 2из6). Возле портала на чем-то чемодане лежит вырванная страница из детской энциклопедии. Там написано, что черти ненавидят святую воду.

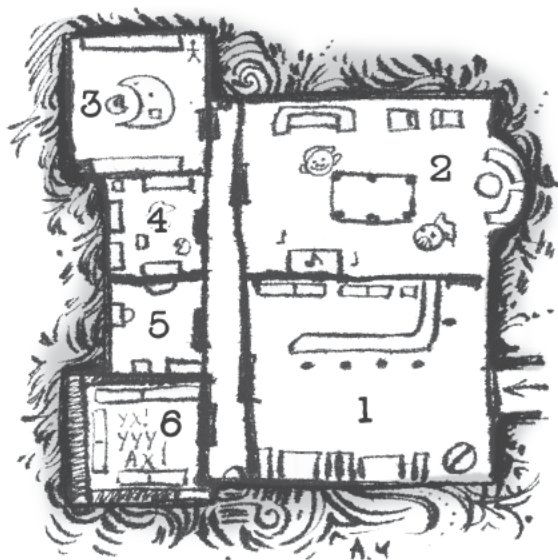
Какой гость сел рядом с вами?

1	недовольный свадьбой мандариновый герцог (он переживает за друга)
2	инжирный царевич (недавно в этих краях)
3	неизвестная, но почему-то знакомая голубоглазая кудрявая девушка
4	курамекицу айдорону, отчаянно пытающийся спрятаться от фанаток за пи
5	подвыпившая и весьма общительная мисс циркумфлекс (немного хорни)
6	темный эльф с полуорком в толстовках с сигаретами (они не любят такие мероприятия)
7	сам леворукий провидец райт (загадочно улыбается глазом)
8	тень, притаившись под стулом пи





Салун «Shattered Memories»



Сейчас в Разбитых воспоминаниях самый обычный рабочий день. Мало посетителей, пахнет куревом, алкоголем и спейс-роком. 1d6.

Этому бару уже много лет. Еще больше - местному странному бармену. И еще больше - самому первому посетителю. Он уже умер. Выпьем же за него! Хороший был старик. Трудяга.

1. Барная стойка, за ней пять стульев, имеются аккуратные столики. Бармен Аластор носит черный костюм, цилиндр и перевёрнутую маску. Он слишком неестественно двигается и всегда вежлив. Посетитель за стойкой, старый ковбой, с удовольствием расскажет любую историю - выдайте один ваш слух или из таблицы справа.

2. Бравый космо-пилот и рыцарь сияющих латах играют в бильярд. Музыкальный автомат: если выбрать на нём любую песню, то призовутся 2d6 магических рок-н-роллщика и вызовут вас на музыкальную дуэль. Приз - мировое турне.

3. Кабинет Аластора. Заперт. Тут он хранит свои костюмы человека. Есть тайник-сейф с 300 з.м.

4. Кладовка. Много хлама. Если поискать, то можно найти хорошие инструменты для работы и взлома.

5. Уборная. Дурно пахнет, нет бумаги. Можно найти весёлые таблеточки.

6. Хранилище. Заперто. Слышен тихий плач. Внутри куча стеллажей, заполненных различными алкоголем, в них заключены души, что просят о помощи.

Гуляющие, промозглые и не совсем свежие возможные слухи:

1	один местный медикург возможно виновен в пропаже людей
2	на пропавшем дирижабле перевозили что-то серьезнее книг или посуды
3	аптекарь из гейдельберка продает что-то интересное и тяжелее целебных трав
4	если на вас наложили неизлечимое проклятие, то самое время обратиться к троглодиту-отшельнику. он и не такое умеет

Дурная голова



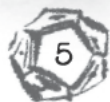
Такие твари даже Ариоку не снились. Огромная человеческая голова. С уха свисает сережка-лестница, по которой можно забраться внутрь, тогда голова оживает. 1d4.

Давайте договоримся просто не трогать тему того как ЭТО могло появиться на свет, хорошо? Это знает только одно существо в подземье. И это существо - Тень. Может именно поэтому он с катушек и съехал. Бедолага.

1. Челюсти: механизмы-шестеренки. Можно залезть через рот, но будешь весь в слюнях (вход). С вероятностью 3из6 голова проснётся и выплюнет (урон: 2).
2. Вход. Пусто. Гуляет ветер, бегают тараканы. Есть два постаменты, если тараканов поставить на место, то откроется проход наверх. Слишком активное шерудение откроет люк вниз, и голова выплюнет персонажа (урон: 1).
3. Мозг! Множество пыльных трубок. Так же есть центр удовольствия, если пощекотать, то исполнит желание. Кто подует в трубку, откроет проход в третий глаз.
4. Третий глаз. Сидит растаман и говорит загадками. Кто разгадает, тот получает бонус к интеллекту +1. А кто нет - того сталкивает вниз.

Случайные события:

1	голова делает саркастические замечания о тех, кто залез в неё
2	внезапно голова решила, что вы её новый хозяин. берите управление на себя!
3	ваша активность взбесила голову, она встаёт на свои маленькие ножки и бежит, громко вопя.
4	огромный мутировавший таракан вылезает из какой-то щели и атакует



надеемся, что среди вас нет рыцарей...

Глупые рыцари, вы НИКОГДА не найдете нашу дорогу к дому!!!



Вы собирались совершенно в другое место, но витиеватые тропы привели вас в место, которое пахнет пихтой, вареньем и сладким чаем. А вы и не против. Id8.

Это не просто глупое подземелье - это подземная система дома лесных гномов. Гноми гостеприимны. Вам приоткрылась завеса тайны, и вы пробрались к ним в дом, который полон тайных мест и вкусок (во всех смыслах). Здешние обитатели за словом в карман не полезут. Если дать им конфету, то покажут тебе, где в лесу лучшее место для лагеря.

1. Прихожая. Отсюда есть тайный проход в лес. На стенах растут грибочки, и одиноко стоит сундук. Прямо за ним тайник. Если постучать, то в сундуке окажется случайный предмет. Ложка там. Или сапог.

2. Бабочная комнатка. Окутана лианами, за ними есть какой-то шифр. Гноми слишком низкие и не достают до него из-за своей малenessи. Гном Борин уже несколько лет пытается вырасти чтобы его прочесть.

3. Гостиная с тайными проходами. Тут гноми обычно вкусно кушают. В углу комнаты сидит Нори - он заядлый выпивоха забродившего варенья и предлагает всем его попробовать (если согласились, то бросьте по таблице на с.25).

4. Комната с какими-то блестящими штучками. Глупые рыцари готовы дать за эти штучки очень много конфет. Из этой комнаты можно найти проход к настоящему сокровищу.

5. Варочная. Здесь гноми хранят самое ценное зелье веселья. На страже стоит мамочка Кели и следит, чтобы дети не ели варенье. Иначе они растолстеют и не смогут вернуться домой.

6. Комната веселья. Обычно здесь гноми собираются водить хороводы и придумывать планы победы над глупыми рыцарями. Местный главарь Дис готовит что-то невообразимое. В этот раз они точно победят.

7. Склад пропитания. То самое место, где делается лучший в мире шоколад.



Гном Валя добавляет туда секретный ингредиент. Лучше не знать какой...
Иначе произойдет нечто ужасное...

8. Сачковая. Место, где производятся легендарные сачки, которыми можно поймать лучших бабочек. Мастер Эдгар также оснащает сачки смертоносным оружием, чтобы гномы могли дать отпор рыцарям.

Лес - место довольно дикое. И это подземелье рядом не исключение.

Случайные встречи в этой местности:

1	подло улыбающийся травник с серпом
2	плачущий гоблин
3	воющий на луну разумный волк
4	заплутавший инжирный царевиц (недавно в этих краях)
5	1d4 играющих в прятки духа
6	2d2 орка, закапывающие клад
7	девица с лукошком малахитовых грибов (отдавать не хочет и кусается)
8	вспыльчивый юный дракон
9	1d6+1 спорящих о чем-то гуманоидных листочка
10	наемник, пытающийся найти дорогу к любому подземелью из этой книги (бросок 1d20 или 1d12)
11	1d4 троглодита на привале
12	младший брат Леворукого Провидца (тоже может предсказывать)

Какое сегодня варенье сварили гномы?

1	из роз (дает сладкие речи)
2	из бабочек (у ПИ появляется связь с феей. пора покупать кольцо)
3	из хмеля (теперь у вас есть навык пивоварения)
4	из башмаков (невкусно)
5	из томатов (кетчуп)
6	из кислых лимонов (онемение на 3 часа)
7	из картофеля (странно, но вкусно)
8	из инжира (ПИ чаще теряются в лесу)
9	из мандаринов (ПИ становятся излишне драматичны)
10	из фейхоа (у ПИ появляется странный акцент)
11	из говяжьих языков (дарует новый язык. во рту. тесно)
12	из полыни (отравлено)
13	из четырехлистного клевера (повышение любых шансов. не всегда благоприятных в том числе)
14	неизвестно
15	из яблок (велик шанс обосраться)
16	из гномских колпаков (воняет жуть)
17	из раков (появление панциря с шансом 1из6)
18	из бананов (дарует знание нового языка)
19	из лесных ягод (ПИ реже теряются в лесу)
20	из грибов (дает случайное проклятие из генератора на с. 44)



Хулиганствующие астероиды



Вам точно нужно знать время суток? Тут хрен поймешь. 1d8.

В космическом пространстве правил мало. Самые главные здесь - это правила бездорожного движения. Хорошо, если у вас есть байк. Плохо, если у вас есть совесть.

1. Бар - Вы просыпаетесь под столом. Уютный по местным меркам бар. Сейчас в нем пусто, только одинокий уборщик двигает шваброй по полу, собирая пустые пивные банки. А у вас трещит голова и очень хочется в свой звездолет.

2. Бараки - горы контейнеров, переоборудованные под жилища. Все друг друга знают. Запутано. Нужен проводник.

3. Свалка - опасное место, огромное количество разнокалиберного мусора. То и дело что-то да свалится. А еще тут обитают дикие мусорщики. Все вещи, что у вас с собой они «когда-то находили тут» и попытаются их вернуть.

4. Практически второй байкерский бар, только тут тусуются гонимые. Безбашенные ребята, все споры решают на трассе за рулем СМЕРТЕЛЬНОЙ тачки.

5. Мастерская. Скорее сеть одинаковых маленьких мастерских. Пахнут машинным маслом и прожженной резиной. Если искать себе тачку, то только тут.

6. Гонимые трассы. Сеть запутанных кольцевых трасс. Остается только молиться и не проскочить поворот.

7. Торговые ряды - идеальное место, чтоб потерять все свои деньги. Бесчисленное множество палаток, создающие навесные несколько этажей из веревочных лестниц. Выход отсюда тоже может стоить денег.

8. Космопорт - осколок цивилизации на этих чертовых астероидах. Порядок тут бдится честными сотрудниками. Они готовы вам помочь, если у вас есть талон на парковку. Самое время проверить, не забыли ли его в баре.



Бестиарий

Кто-то здесь родился, кто спу-
стился, а кто-то пригодился.

Но всех объединяет одно -
отныне все они называют эти
злачные места своим домом.

Люди

Самая распространенная раса на всем диком надземье. В подземельях появляются стоже, но гораздо реже и больше с целью что-то стащить или на что-то поглазеть. Делятся на свои уникальные подгруппы...

АКАДЕМИКИ

КЗ	1
КБ	нет
АТАКА	удушающие речи - спасбросок магии, иначе накладывается очарование или окаме- нение (по выбору)

Серый пиджак, серое лицо и абсолютно серая жизнь. Им не позавидуешь. Хотя бы книжка с собой в кармане с 1d4 заклинаниями мага первого круга. Максимально душные, на ваш выбор.

БОГАТЕИ,
такие как Мандариновый герцог

КЗ	4
КБ	как кольчуга
АТАКА	удар позолоченной тростью или другим дорогим предметом - 1d6+1

За широкой улыбкой, милыми личиками, пухлыми щечками и душой нараспашку прячется несколько темных секретиков. Хотя среди богатеев есть и хорошие парни (например, сам герцог), они не терпят к себе непочтительного отношения. Ай-ай-яй как не терпят.



ГОНЩИКИ

КЗ	2
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	наезд на транспорте – 1d10, удар кулаком – 1d4

Эти повелители дорог буквально созданы для гоночных трасс. Мотоциклетные люльки были спроектированы под них в младенчестве. Душой неотделимы от своих ласточек, и любой физический урон по их тачке, телеге или мотоциклу наносит непоправимый душевный урон самому гонщику.

ДИКИЕ МУСОРЩИКИ

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех и щит
АТАКА	удар тупым, как они предметом – 1d4+1

Клептоманы с синдромом Плюшкина и извращенными вкусами. Любят кричать, что ваши вещи – их вещи. Могут предложить выгодные обмены. Все равно большинство из них не разбирается в том, что собирает.

КОСМО-ПИЛОТЫ

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех и щит
АТАКА	удар чем угодно под дых – 2d4. Больно. Обидно.

Приятные парни. Задиристые только немного. Встречаются и философы. Если вам не повезло, есть шанс вырубиться от их ударов – 1изб.

КУЛЬТИСТЫ-СТУДЕНТЫ, такие как Македонский

КЗ	2
КБ	нет
АТАКА	любые и абсолютно неумелые заклинания 1-2 круга. Но шанса 2 круга всего 4из10

Шалопайи, разгильдяи, бездельники и порою хорошие ребята. Кто-то до выпускного не доучивается, кто-то не доживает. Не знают, кем хотят стать, когда вырастут. Любят больше говорить, чем делать.

КУЛЬТИСТЫ

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	любые и весьма умелые заклинания мага до 2 круга

Эти ребята прошли целую шарагу, первый трудовой опыт и теперь они яростные, неумолимые и уставшие. Все еще не знают, кем хотят стать, когда вырастут. Некоторые из них преданы своему делу, культу и рабочему распорядку дня – единственной стабильной вещи в их короткой жизни. Попадают и извраты.

Какого культиста вы встретите сегодня?

1	яростного
2	дружелюбного
3	уставшего
4	загадочно улыбающегося
5	пьяненького
6	влюбленного

РЫЦАРИ

КЗ	6
КБ	как кираса и щит
АТАКА	любое одноручное оружие — 1d8

Непробиваемые ребята. Во всех смыслах. Любят сидеть за круглыми столами, глазеть на принцесс и делать вид, что не спят. Умеют элегантно материться. Абсолютно не понимают намеки, загадки и британский юмор. Но понимают несколько языков. Драконье наречие, например.



СЛУЖАЩИЕ,

такие как садовники, уборщики и прочие работяги

КЗ	1
КБ	нет
АТАКА	любой подручный предмет — 1d4

Работяги, ну что с них взять. Они здесь ради дела, между прочим. Знают редкие слухи и акции в лавках. Скорее всего, местные жители, поэтому хорошо знают ближайшую округу и некоторых личностей. Некоторых можно переманить к себе, пообещав гонорар побольше. Деньги вперед.

ШАЛОПАИ,

такие как Растаман

КЗ	2
КБ	нет
АТАКА	проклятие прозрения — спасбросок магии, иначе полная дезориентация и дезертизм на 1d4 часов

Абсолютная противоположность ребят выше. Ничего не слышали, ничего не видели, ничего не говорили. Не местные. Знают, что ничего не знают. Смотрят на мир через третий глаз и за определенную цену помогут открыть ваш. Многие из них поэты, музыканты и художники. Слуги своего оригинального видения и стиля. И видно их издали.

Фейри

Что-то среднее между духом, человеком и хлопущкой с конфетти. Эти подлые ребята хитры как черти и имеют очень острый ум. И язык. И ножик для масла в кармане.

ОЖИВШАЯ МАТЕРИЯ,
такая как персики, грибы, сокровища,
народ пыли и т.д и т.п

КЗ	1
КБ	нет, имунны к магии
АТАКА	сказать гадость — спасбросок магии, иначе 1d4 урона

Они ценят свой самый большой подарок — жизнь. Примитивны и своенравны, но рады каждому новому дню. Покорные и любящие дети своих создателей, если их кто-то оживил самостоятельно. Если оживлены волею судьбы, то ее тоже любят. Имеют своеобразный, иногда гадкий и противный характер. Интеллект и хитрость шестилетнего ребенка. Никогда не ходят группой меньше 2d4 особей.

ЗУБНЫЕ ФЕИ

КЗ	2
КБ	как кольчуга
АТАКА	проклятие кариеса — 1d4 и ПИ скоро нужно будет сходить к врачу

Очаровательные представители фейри, любящие детские сны на завтрак, обед и ужин. Не понимают концепцию денег, но понимают концепцию элементарной благодарности. Появляются из молочных зубов под подушками и детских



мечт. Не разговаривают, только мило перешептываются на неизвестном вам языке. Любят ангелов. Не любят, когда вы не чистите зубы на ночь.

ЛОРД ФЕЙРИ,
а именно Яблочный Лорд

КЗ	12
КБ	как кольчуга, иммунен к очарованию (уже очарован)
АТАКА	любые известные и неизвестные заклинания мага 3-4 круга

Лицедей, но не лицемер. Отчасти. Любящий правитель своей маленькой во всех смыслах страны. Остальных жалует не особо, за исключением некоторых волшебников и богатеев. Друзей у него немного. Знает все и всех в мире Подземья, кроме того, что в голове у Тени. И что в голове у ПИ. Вместо правления обычно занимается сбором урожая, ухаживанием за своими усами и болтовней с девушками. Правда последним заниматься неожиданно перестал и объявил о какой-то свадьбе.

РОГАТАЯ,
а именно невеста Лорда Фейри

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех, иммуна к магии
АТАКА	адский поцелуй — 1d6 и ожог. страстно.

Если вы спрашивали, кем очарован наш бедный Лорд, то перед вами прямой ответ. Хитрое существо со змеиным языком, длинными рожками и красивыми глазками способно очаровать кого угодно и когда угодно. Когда на кону

целое главенство над царством фейри и несколько тысяч душ, то грех было не воспользоваться шансом! Жаль, что такому красавчику как Лорд уготована смерть, в лучшем случае, в первую же ночь. Чтож, не ее проблемы!

МАГИЧЕСКИЕ РОК-Н-РОЛЛЬЩИКИ

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	зубодробительный гитарный рифф — 1d4 и оглушение на 1d2 раунда

Все подростки, которые хотели стать рок-звездами и вызвать дьявола, были украдены в воспитательных целях. Будучи воспитанными народом фей и старыми пластинками, эти ребята не знают ничего кроме трех аккордов, пары заклинаний мага 1 круга и методик похищения людей. А, ну и знают, как увести твою девчонку. Поаккуратней.



Духи

Ударение на первый слог. Менее материальны и случайны, чем феири. Некоторые даже могут тело занимать. Или вас в качестве вкусного обеда. Любят играть.

ДОМОВЫЕ, БАННИКИ И ПРОЧИЕ
ХРАНИТЕЛИ БЫТА ИЛИ МЕСТ

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	укусить за пятку - 1d4

От рождения ворчливы и усаты. Известно как у них в плане размножения, но в плане бдения порядка на своей территории все в порядке. Любят молоко, блюдечки расписные и печенье. Ну и когда прибрано, разумеется. Сами на глазах появляться не любят. Стесняются. Но случайно попасться могут, особенно в заброшенных и глухих местах. Людей еще любят. Скучают по ним, если долго не видят. Но вредные жуть какие. Договариваться сложно.

ДУШИ

КЗ	1
КБ	только магия
АТАКА	спасброс магии, иначе у ПИ высасывают телосложение на 1d6

Можно складывать в баночки, можно хранить на полочках, можно иногда навещать. Невкусные, если вы цените это в пище. Ценность представляют только для всяких феири и некоторых духов как разновидность местной валюты.



Ну и визуально тоже приятно. ПИ доподлинно не знают зачем они нужны. Души много ругаются и любят рассказывать о своем эмоциональном состоянии. А еще сматываются при первой же удачной возможности.

ЕКАИ,
такие как Курамекицу Айдорono

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	искусно заточенные когти, рога или клыки - 1d4*2

Разношерстные, цветные и на любой вкус. Кстати, о вкусах. Многие из них любители отобедать людьми. А особенно вкусна людская жизненная сила. В подземном мире весьма редки, больше проводят время в своих узких кругах. Почти каждый - представитель знатного рода. Зачастую, обедневшего. Вот и вынуждены зарабатывать кто чем горазд. Кто просто телохранитель, кто горшки лепит, кто водоем чистит, а кто и концерты дает.

КИЦУНЭ,
такие как лисы-ниндзя

КЗ	3
КБ	как кираса и щит
АТАКА	любое одноручное оружие - 1d6*1

Относятся к Екаям, но очень не любят, когда им об этом напоминают. Еще сильно не любят «вонючее» людское мясо. Утки вкуснее. Устав от тяжелой работы, вечного служения и просьб уровня

принеси-подай, отделились от своих господ и образовали собственные поселения и профсоюзы. Активно интегрированы в общество и испытывают гораздо меньше сложностей в общении, чем остальные Екаи. В основном наемничают, разбойничают и авантюричают. Нет особых принципов в работе, так что могут и головы рубить, и цветы поливать. Главное про прошлое им не напоминайте. Укусят.



Прочие расы

Настолько разнообразны и уникальны, что потребовали отдельный список. Основные жители мира глупых подземелий.

ВАМПИРЫ,

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	укус — 1d6 урона и -1d4 телосложения

Холодные клыкастые красавцы или подлые хитрые и бледные твари? Что-то среднее. Эти упыри успели расплодиться настолько, что их население приходится на 1/6 всего населения подземья. У некоторых знатная кровь разбавлена настолько, что от вида свежей людской плоти их просто-напросто воротит. Как справляются? Просто предпочитают сырое мясо. Ну, некоторые, конечно, ловят людей, чтоб поживиться, извраты. В современном мире подземелий проще заплатить сумму за стаканчик от донора, чем кого-то специально выслеживать и ловить. А у многих и времени нет, знаете ли. У Витторе например — ему еще за целым кладбищем следить!

ПРОСТО ВОЛШЕБНИКИ

КЗ	6
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	любые заклинания мага 2-3 круга

Проведя большую часть своей жизни за скучными книгами, под тусклыми лампами и иногда в вынужденных скита-



ниях, волшебники очень ценят не только магию, но и обычные человеческие прелести жизни. Отстраивают себе башню повыше, чем у соседа, закупаются табаком и решают какие-нибудь житейские пустячки. Иногда ходят на приключения кости размять. Нет, некоторые, конечно, стремятся к могуществу, но не всем это надо, и не у всех получается. Обычные трудяги, предпочитают просто вайбить.

ГНОМЫ

КЗ	2
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	ритуальное протыкание колпаком — 1d4

Самые маленькие и низенькие жители подземья, не считая каких-нибудь фей. Маленькие и в целом хорошие ребята с крепкими нервами. Живут особняком небольшими общинами по 4d6 гномиков. Почитают своих собственных богов, обычно связанных с определенными родом деятельности. С головой отдаются любимому делу. Если пивнуха, то самая хмельная, если баня, то самая горяченькая, если колпак, то самый большой. Компенсируют.

ГНОМИ

(не путать с гномами выше!)

КЗ	1
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	удар сачком — 1d4

Дальние родственники гномов. Не понимают страсть последних жить в городах, особенно бок о бок с такими мерзопакостниками как рыцари. Заселяют

леса и глухие местности. Иногда живут в брошенных деревнях. Немного странные ребята, которых вся ближайшая цивилизация принимает за сумасшедших. Представляют особый интерес для рыцарей как основные бедокуры и разрушители порядка. Единственные хранители волшебных и сладких лесных секретов.

ГОВЛИНЫ

КЗ	1
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	любое небольшое острое оружие — 1d4+1

Длинноухие и разных оттенков зелено-коричневого. Бывают даже рыжие и немного голубые. Это про цвет. Зависит от региона. Распространенные жители подземья и, наверное, самые стандартные его представители. Не любят рано просыпаться, водить дружбу с фейри, и когда их принимают за пустоголовых болванчиков. Ну и не любят шутки про рост, конечно же. Хотя им повезло больше чем гномам, принимают такое отношение близко к сердцу. В целом чувствительные и рукастые натуры. Держат большинство подпольных мастерских.

ОРКИ

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	любое тяжелое или дальнобойное оружие — 1d8

Деловые ребята, и бывает не только зеленые, между прочим. На короткой ноге

с почти всеми из подземья. Держат до-
брую половину местных лавок. Упертые.
К классической магии большинство
относится скептически, но если их
прижмет, то нехотя пойдут на уступки.
Больше верят в силу собственных рук,
языков, голов и горячительных на-
питков. От этого большинство к любым
волшебникам относятся с холодом. Но
и среди них есть выпускники магиче-
ских академий. На орочьем их называ-
ют «Золотые детишки богатых папаш».
Ну, думаю, вы понимаете.

СВЕТЛЫЕ ЭЛЬФЫ

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	шпаги, рапиры, корти- ки или еще что-нибудь острое и красивое — 1d6+1

В тьму они спустились настолько дав-
но, что обычаи в виде крахмальных
воротников и огромных париков ста-
ли древностью на их родине и канули
в небытие. Но здесь, в подземном мире,
аристократическая мода эльфов при-
обрела новые веяния и оттенки, став
еще вычурнее. Каждый уважающий себя
«светлый» (они сами себя так называ-
ют) должен знать минимум три языка,
вызубрить весь талмуд Эззи Бесподоб-
ного по хорошим манерам в обществе
подземелий и наносить не менее трех

слоев макияжа: за себя, за род свой и за
будущее эльфийского народа. Светлого
эльфийского народа. И только за тех,
у кого уши длиннее 15 сантиметров
в длину.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ

КЗ	4
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	любое простое одноруч- ное или дальнобойное оружие — 1d6+1

Прошло много лет с того, как они пыта-
лись поладить с остальным остроухим
надземным народом после тяжелого пе-
риода разногласий, споров и расовой
сегрегации. Вроде вышло. Коренные
жители подземок, потомственные зна-
токи загадок, ловушек, ядов и других
всяческих хитростей. Самые лучшие
гиды по темным и опасным переулкам
брошенных храмов и темниц. Еще знают
где здесь можно отлично провести вре-
мя, затусить или просто хорошо отдох-
нуть без угрозы для жизни. Любят джаз.



Животные

Здесь, конечно же, самые прекрасные образцы. Хвостатые, клыкастые, пушистые. Некоторые даже разумные и весьма хитрые.

ГОВОРЯЩИЕ ЛЬВЫ

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	укус — 1d4+1

Немного обидно их записывать в животных. Очень редкие индивиды. Мы получили письменное разрешение о том, что они не против. В целом, действительно просто лев. Только говорящий. И отдельная личность. Почему так, никто не знает. Говорят, шутки надземных. Чего они там только не вытворяют.

МЕЛКИЕ НАСЕКОМЫЕ

КЗ	1
КБ	нет
АТАКА	кус — 1d2 иногда кусь ядовит

Жужжат, летают и раздражают. Есть и ядовитые ребята. Активны в любое время года. Любят свет. И кровь ПИ.

КРУПНЫЕ НАСЕКОМЫЕ, такие как тараканы

КЗ	1
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	укус — 1d4



Местами противные. Образчики по-
крупнее иногда могут отличаться
агрессивностью или зачатками интел-
лекта. Попадаются разумные. Все так
же любят кровушку. Выражают эмоции
искренним кусом

МЕЛКИЕ ЖИВОТНЫЕ,
такие как лягушки и белки

КЗ	1
КБ	нет
АТАКА	кусь или хватъ — 1d2

Прыткие, юркие и хитрые. Внимательно
следите за своими сумками, карманами
и кошельками.

КРУПНЫЕ ЖИВОТНЫЕ,
такие как змея Роззи

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	большой укус — 1d4

Попадаются в подземельях редко. Либо
это чей-то питомец, либо забежавший
случайно бедолага. Если это питомец,
то будет послушен при хозяине. Если
это бедолага, то он однозначно испуган
и не понимает, что творит.

РАЗУМНЫЕ ЗМЕИ,
такие как Змей Таэль

КЗ	3
КБ	как кожаный доспех
АТАКА	кусь — 1d4+1 иногда кусъ ядовит

Отличаются большими аппетитами,
длинной хитростью и сипящим барха-

тистым голосом. Коли находят или
дружбу заводят, то именуют гадов
в честь знакомых. Неизвестно откуда
пошел такой обычай. В целом ребята
они умненькие, хоть и чрезмерно лени-
вые. Могут сыграть с вами во что-то не-
торопливое. Шахматы, например.

РАКООБРАЗНЫЕ,
такие как Омар и варенные раки

КЗ	2
КБ	как кольчуга, тыкать железяками плохая идея
АТАКА	хватъ за палец — 1d4

Заслужили отдельное место как разум-
ные и меланхоличные создания. Живут
в воде, любят лениво плыть по тече-
нию жизни и философски рассуждать.
Так вышло, что вода сама наделила их
разумом и дала ответы на некоторые
вопросы мироздания. Возможно, это дар
их великого прародителя...





Генераторы абсолютно случайного

Жизнь имеет свойство кипеть.

Пустые подземелья – скучные подземелья! Так говорит Тень, захламляя все пространство в пяти километрах вокруг себя. И речь не только о сокровищах, но и о жизни, о страсти, о случайном кавардаке! Вы можете использовать эти генераторы для подземелий из этой книги или просто для пространных абстрактных приключений.

Дорогой читатель уже видел немало генераторов и табличек ранее, так что вот их общий список (тоже табличный):

горячие театральные слухи	с. 13
генератор нового супер-хита	с. 15
1d20 потерянных вещей	с. 19
какой гость сел рядом с ПИ?	с. 21
слухи из местного бара	с. 22
случайные ситуации из жизни одной живой громадины	с. 23
случайные встречи в лесу	с. 25
каким вареньем накормили ПИ	с. 25
какого культиста ПИ встретят сегодня?	с. 29
генератор глупых слухов	с. 42
генератор глупых проклятий	с. 44



ГЕНЕРАТОР ГЛУПЫХ СЛУХОВ

Кто - 1d20:

1	юный застенчивый монах
2	состарившийся маразматичный ученый
3	туповатый новичок-алхимик
4	ворчливый волшебник Щелк
5	местный молодой пастор
6	инжирный царевич
7	владелец книжной лавки, где приторговывают порнушкой
8	бывший культист (отчислен)
9	местные беспризорники
10	беглый преступник из цитадели лича
11	горбун
12	ну очень красивая женщина
13	некто господин тоэль
14	известный рэпер
15	гуманоид в странной маске
16	пятерка разумных персиков
17	разорившийся бакалейщик
18	дочь понурого гробовщика
19	ПИ
20	брат леворукого провидца

Где - 1d20:

1	на берегу светящегося моря
2	в ближайшей таверне у арчибальда
3	в темной пещере на окраине
4	на причале у подземного озера тайн трайна

5	за углом у лавчонки фармацевта
6	в палатке чокнутой гадалки
7	в 1d20 подzemелье (бросьте 1d20)
8	на дне рождения пастора
9	в лесной чаще
10	в страшном овраге
11	на маяке за городом
12	в чайной лавке у афзала
13	на вечерней службе
14	на утесе холодного ветра
15	в поле эльфийской пшеницы
16	во владениях яблочного лорда
17	в цирке циркумфлекс тюнгустапи
18	в неизвестных ебнях
19	в таверне глунни пенного
20	у брошенного святилища

Что он сделал - 1d20:

1	убил возлюбленного
2	топтал пироги
3	наговорил гадостей
4	продал странного человека
5	сыпал деньгами
6	говорил о ПИ
7	оставил жуткое послание
8	играл музыку на диковинном инструменте
9	зарыл клад
10	ел очень много чеснока
11	порвал портрет

12	сделал предложение незнакомому человеку (мы не знаем деловое или нет)
13	нацарапал предсказание
14	рылся в мусоре
15	изображал непотребства
16	излишне скрытничал
17	передал светящийся сверток
18	чуть не умер
19	угрожал
20	стащил бандероль

Как он это сделал - 1d20:

1	излишне тайно
2	в диком бреду
3	под шантажом
4	с жутким криком
5	совместно с культистами
6	постоянно озираясь
7	со страшным кашлем, скрипом и хрипом
8	с озвученным сомнением
9	под действием зелья
10	абсолютно безэмоционально
11	в слезах
12	говоря на бессмысленном языке
13	измазанный углем
14	в глубоком сне
15	будучи околдованным
16	корча рожи
17	с подленькой ухмылкой

18	не стоя толком на ногах
19	глотаю лекарства
20	с дьявольским смехом

Когда - 1d12:

1	прошлой ночью
2	сегодня
3	прямо после праздника
4	три месяца назад
5	на рассвете
6	незадолго до прибытия сюда
7	в полнолуние
8	прошлой осенью
9	после попойки
10	год назад
11	намедали
12	неделю назад

Вы можете убирать любой пункт из этого генератора, и слух может стать более загадочным и таинственным. Ну или иметь свободное условие, чтоб подстроиться под ваши злоключения.

Пример полного результата: 15, 3, 17, 2
Говорят, что чудила в странной маске и диком бреду передал какой-то светящийся сверток в темной пещере к северу отсюда.

Пример результата без действующего лица и действия: 5, 19, 10
На рассвете в таверне Глуни Пенного кто-то ел очень много чеснока.
Запах стоял что надо.

ГЕНЕРАТОР ГЛУПЫХ ПРОКЛЯТИЙ

Часть тела несчастного - 1d20:

1	все тело
2	только глаза
3	левая рука
4	правая нога
5	уши
6	голова целиком
7	волосы
8	ногти
9	язык
10	задница
11	ступни
12	кисти рук
13	зубы
14	хвост (если его нет, то он отрастает)
15	живот
16	грудь
17	нос
18	причинное место
19	плечи
20	родинки по всему телу

Как влияет проклятие на эту часть тела - 1d20:

1	дарует запах сахара и вина
2	теперь ей хочется сыра
3	светится по ночам
4	появляются бесцветные наросты
5	нездоровое покраснение

6	бесформенные коричневые пятна
7	уменьшается в размере
8	увеличивается в размере
9	черная сыпь
10	становится каменным
11	издает трупный запах
12	вырастает глаз
13	источает очень вкусный сок
14	покрывает укусами неизвестных существ
15	зудит
16	не дает выполнять прямое назначение
17	иногда танцует
18	неприятно и ноюще побаливает
19	появляется нарисованный и несмываемый непристойный знак
20	гудит

Основное действие проклятия на часть тела - 1d20:

1	начинает разговаривать
2	начинает быть очень тяжелым
3	меняет цвет в зависимости от погоды
4	не дает лгать
5	выглядит слишком привлекательно
6	узнаете все местные слухи
7	шепчет на неизвестном языке ужасные проклятия
8	кровоточит при приближении к нежити

9	привлекает бабочек и мотыльков
10	кричит
11	делает жизнь комфортнее, но как-будто немного не до конца
12	дарует знание самых смешных анекдотов
13	делает алкоголь вкуснее
14	дарует понимание ангельского языка
15	неутолимая жажда
16	ПИ заранее чувствует приближение опасности
17	дарует полную непереносимость вкуса и запаха мяса
18	неистово хочется чеснока
19	ПИ больно касаться драгоценных металлов
20	при касании издает очень страшные звуки

Срок проклятия - 1d20:

1	всю ночь
2	весь день
3	3 дня и 3 ночи
4	неделя
5	месяц
6	год
7	3 года
8	15 долгих лет
9	всю жизнь
10	до свадьбы проклятого
11	пока ПИ не встретится со смертью
12	до искреннего раскаяния

13	пока ПИ не заплачет
14	пока ПИ не поднимет уровень
15	пока ПИ не узнает свое истинное предназначение
16	до первого поцелуя
17	до падения первой зимней звезды
18	до смены действующей власти
19	пока не извинишься перед тем, кто тебя проклял
20	об этом знает только леворукий провидец или его младший брат

Я не знаю зачем конкретно он написан, но если вам лень выдумывать как проучить чье-то любопытство, то теперь вы знаете как. Тоже можно выкидывать некоторые пункты.

Пример полного результата: 5, 16, 12, 7
Уши ПИ теперь три года не слышат обычную речь, но слышат только смешные анекдоты.

Пример результата без основного действия и срока: 14, 18
У ПИ вырастает хвост, который кровотоцит и очень хочет чеснока.





Бонусный контент

Поверьте, глупости будут вас
преследовать даже после
прочтения этой книги.
Вы прокляты. Наслаждайтесь.



Глупости и подземелья

При спуске сюда тысячу раз сказали: добра тут нет, только глупости всякие... Так начинается почти каждая присказка, когда маленькие чудики спрашивают как же они все здесь оказались. Эти чудики не догадываются, что это будет очень долгая история. История, полная приключений, приобретений и лишений, скучных жизненных уроков и, разумеется, глупости. Чудесной глупости.

Эти маленькие правила являются хаком игры *Dwarfs&Dungeons* от The 15th kingdom. Ссылку на него можно найти в послесловии на последней страничке. Спасибо за очень хорошую игру. Над хаком колдовали Квак и архивариус чиппурекку из Логова Троглодита.

Эти маленькие правила для игры в настольную ролевую игру в духе старой школы, тупых комедий и хороших вечеров. Один из игроков, назовем его, допустим, ВЕДУЩИЙ, МАСТЕР или РЕФЕРИ создает глупое подземелье и управляет им. Остальные игроки берут на себя роли абсолютно любых гуманоидных существ из Бестиария на с. 27. Они могут сюда спуститься в поисках сокровищ, а могут родиться и искать что-то более ценное: связи, смысл жизни или любимый левый носок.

Не все приключения могут быть успешными в общепринятом смысле слова. Не все персонажи могут пройти эти приключения до конца. Не все загадки и тайны могут быть разгаданы. Может быть поэтому возвращаться к подземелью может быть интереснее. Искренне желаем всем спустившимся в Подземье много золота и чудесной игры!



СОЗДАНИЕ АВАНТЮРИСТА

Выберите любую гуманоидную расу из Бестиария на с. 27. Теперь вы просто ее представитель. КЗ, КБ, АТАКА и особенности существа в комплект не входят. Выберите возраст. Теперь вам столько лет. Ну и выберите имя. Теперь вас так зовут. Или называют.

Найдите себе кубик. 1d6. Бросьте его четыре раза. Запишите каждое выпавшее значение по порядку. Это ваши атрибуты.

Сила:

Это здоровье, живучесть, аппетиты и, разумеется, физическая мощь. Модификатор определяет наносимый урон для атак в ближнем бою.

Ловкость:

Подвижность, рефлекс, мобильность. Модификатор влияет на шанс попадания в бою. Не важно, в ближнем или дальнем. А еще значение модификатора определяет КБ персонажа без доспеха.

Смышленость (или ум, как удобнее):

Память, шестое чувство, знания. Модификатор влияет на способность использовать заклинания того или иного круга. А еще модификатор влияет на количество известных ПИ языков и шанс найти тайник или ловушку. Абсолютно не влияет на способность авантюриста решать задачки. Это должен делать сам игрок.

Лидерство:

Харизма и авторитет в каких-нибудь кругах. Модификатор дает бонус на бросок реакции НИП, а так же влияет на количество Боевых товарищей и их до-

альность. Лидерство абсолютно не определяет красоту (у Дварфов ее определяет борода, у Они - клыки, а у Адских Слуг - их создатель). Вот такие дела.

Как вы поняли ранее, каждая характеристика имеет модификатор (Мод.):

ХАР-КА	МОД.
1	-2
2	-1
3/4	0
4	+1
6	+2

Определите модификаторы своих характеристик.

Пункты Здоровья (ПЗ)

Прибавьте 1d6 к модификатору Силы. Да, вы все верно поняли. Персонаж может умереть во время генерации. Такова судьба. Она жестока.

Если здоровье ПИ опускается до 0 - он теряет сознание.

Если здоровье опускается ниже 0 - ПИ воссоединяется со своими предками на небесах. Рест ин пис, свит принц.

За каждый ПОЛНЫЙ день отдыха ПИ восстанавливает 1 ПЗ. Если отдых кто-то подло прервал, то ПЗ не восстанавливается. Увы.

Языки

ПИ обязаны знать ОБЩИЙ язык для общения в команде. При этом остальные известные языки определяются модификатором Смышлености (или ума, как удобнее). Не все жители Подземья знают ОБЩИЙ язык. Каждое встречное разумное существо имеет шанс Зизб владеть

им. Также существуют другие языки. Основные из них: ЛЮДСКОЙ, БИНАРНЫЙ (только для разумных консервных банок) и ФЕЙСКИЙ. Помимо этих языков существуют наречия, характерные для остальных рас, проживающих в Подземье (смотри Бестиарий).

Начальное снаряжение

Бросьте 1d6+1. Каждый авантюрист начинает свою карьеру с таким количеством предметов по своему выбору из списка и таблиц ниже:

Рюкзак (ничего не весит, вмещает 10 предметов), мешок (занимает одну руку, вмещает 2 предмета, которые не будут влиять на нагрузку), бурдюк с горячительным, спальник, молоток и огниво, крюк-кошка, веревка длиной 50 футов, 10 железных колышков, отмычка, рационы на неделю, 5 факелов, ломик, лопата, 10-футовый шест, фонарь, фляга масла, колчан с 20 стрелами, мыло, зеркальце.

Оружие:

ВИД	УРОН	ВЕС
легкое	1d4	1
среднее	1d6	2
тяжелое	1d8	3

Броня:

ВИД	КБ	ВЕС
кожаная	3	-
кольчуга	4	1
кираса	5	2

А еще у каждого ПИ в кошелечке есть 2d6x10 серебряных монет. Тратить звенящие нужно с умом.



ГЛУПОСТЬ И МАГИЯ

С шансом 1из6 у ПИ есть развитый магический дар. Поздравляю. Так вышло, что либо вас отправили в очень хорошую академию за очень хороший чемодан денег, либо вы - уникам. В последнем случае с магией приходит маленький изъян. Он не делает жизнь ПИ хуже или лучше, просто указывает на наличие дара. ПИ отмечены. Бросьте изъян по таблице или придумайте его сами.

1	2 одинаковые пары ног или рук
2	4 уха или 1 глаз
3	рот на ладони. шепчет гадости.
4	очень длинные передние зубы. не как у вампира
5	длинный змеиный язык (ПИ шепелявый)
6	колени ПИ смотрят в обратную сторону (пиздец)

Маг может использовать заклинания столько раз в день, каков его уровень. ПИ с развитым магическим даром может творить следующие заклинания:

1 круг

1. **ОЧАРОВАНИЕ/ОТВРАЩЕНИЕ ЛИЧНОСТИ:** если заклинатель посмотрит прямо в глаза своей жертве, то сможет влюбить/отвратить ее от себя.
2. **СВЕТ/ТЬМА:** в радиусе 10фт от себя заклинатель создает шарик света/тьмы, что освещает/затемняет 30фт пространства вокруг себя 1д6 минут.
3. **ОТКРОЙ/ЗАКРОЙ:** если кудесник прочитает это заклинание, прикоснувшись к дверному проему, то он может его открыть или закрыть.

4. **ПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ШЛЕПОК:** заклинатель изрыгает кусок чужеродной материи. С ее помощью он может защититься (отразив урон)/метнуть материю на 40фт (нанести 1д6 урона).

5. **БЛАГОСЛОВИ/ПРОКЛЯНИ:** заклинатель взывает к звездам или кому-нибудь еще могущественному и наделяет видимое существо 1д6 пунктами. Эти пункты можно потратить на помощь/помеху проверке характеристики или атаки (например, 2 пункта можно потратить на бонус +2 на проверку СИЛЫ)
6. **СОН/АНТИСОН:** кудесник способен усыпить 1д6 существ в пределах видимости/лишить их сна на 1д6 дней.

2 круг

1. **НЕВИДИМОСТЬ:** прикоснувшись к живому существу, заклинатель наделяет его невидимостью на 1д4 хода.
2. **ФАНТАСМАГОРИЧЕСКИЙ ШАР РАЗРУШЕНИЯ:** заклинатель создает сгусток огня, который может метнуть на 60фт и нанести 3д6 урона. Всегда существует шанс (1из6) призвать вовсе не шар, а весьма недовольного ифрита...
3. **ФАНТОМАС:** заклинатель прикосновением способен изменить внешний образ существа, но не его массу и габариты. Длится это чародейство 1д6 дней.
4. **ПИНОК ПОД ЗАД:** заклинатель телепортирует видимое существо в случайное подземелье из этой книги (1д20 или 1д12 на выбор).
5. **ОБНОВЛЕНИЕ СРОКА ГОДНОСТИ:** заклинатель поднимает 2д4 умерших существ. У бедолаг половина от их макс. КЗ и живут они только 1д6 дней.
6. **РАЗНОСЧИК ЗДОРОВЬЯ:** заклинатель звонким чихом запускает регенерацию в организме жертвы. Она восстанавливает 2д6 ПЗ.

Заклинание до «/» - это ПРЯМОЕ заклинание, а после «/» - ОБРАТНОЕ. Добрые НИП не одобряют использование обратных заклинаний, а хаотичные НИП не любят прямые (будьте осторожны с магией и с теми, с кем вы ведете дела).

Начальные заклинания

На старте юный авантюрист-заклинатель получает $1d4 + \text{мод.СМЫШЛЕННОСТИ}$ случайных (бросок $1d6$ по списку) заклинаний первого круга.

Подготовка заклинаний

После ПОЛНОГО отдыха ПИ сам выбирает какое заклинание он подготовит для наступающего дня. Решение нужно принимать с умом, ведь потом выбор изменить нельзя.

Получение новых заклинаний

Увы, мир бывает жесток к начинающим кудесникам. Расширить свой багаж магических фокусов возможно только с помощью исследования подземелий и поиска новых заклинаний для изучения. Возможно, у ПИ получится найти что-то интереснее, чем заклинания из стандартного списка?

Если модификатор УМА отрицательный, то выучить новые заклинания, увы, не получится, пока мод не станет положительным.

Чтоб выучить новое заклинание, кудесник должен посвятить процессу учебы столько дней, каков его уровень. Во время скрупулезного зубрения он не должен отвлекаться на любые другие мирские дела. Если процесс изучения будет прерван, то придется начинать все заново. Ученье без мученья не польза, а беда.



ПРАВИЛА ВЫЖИВАНИЯ

Боевые товарищи

Бродить в одиночку может быть скучно и опасно. Каждый авантюрист может нанять 1d6 боевых товарищей в неделю, но не более своего атрибута (не мод!) ЛИДЕРСТВА. Следует помнить, что зачастую обеспечивать и снаряжать их придется самостоятельно. Обычно товарищи требуют 1d6 золотых в неделю. Но если вам повезло, и он ваш дальний родственник через четыре бабкиных колена со стороны вампиров, то можно будет договориться и на равную долю от сокровищ (товарищи, все таки!) При плохом обращении, отказе в оплате или смертельной опасности (например, при приказе дернуть за подозрительный рычаг) наниматель должен пройти проверку ЛИДЕРСТВА. При провале 1d6 боевых товарищей его покидают. Навсегда...

Проверки и спасбросок

Когда Рефери кажется, что ситуация в игре не совсем однозначна, то он может попросить игрока сделать проверку характеристики.

Игрок бросает 1d6 и сравнивает выпавший результат с атрибутом характеристики: выпавшее число меньше характеристики - это УСПЕХ. Если же число больше или равно характеристике - это, увы, ПРОВАЛ.

В случае, если атрибут равен 1, а на кубике тоже выпала 1 (а такое случается!), то это будет считаться УСПЕХОМ. Мы же не изверги какие-то.

Некоторые ситуации не могут быть покрыты простыми проверками: смертельный яд, древнее парализующее заклинание, столп пламени, жареный суп.

В данных случаях игрок должен пройти спасбросок, чтобы спасти своего несчастного авантюриста из лап смерти или избежать опасного воздействия. Спасбросок считается УСПЕШНЫМ, если выпавшее значение на 1d6 будет больше подходящего атрибута. Если же значение меньше или равно - это, увы, ПРОВАЛ. Снова.

Аксиома, выжимка, краткость - сестра таланта, на лбу себе выжги, САММАРИ!!
УСПЕХ - это когда:

Проверка - меньше атрибута, (или 1 при атрибуте, равному 1);

Спасбросок - больше атрибута.

Равно - всегда провал (за исключением случая с 1 в проверке).

Боевые столкновения

Жизненные неурядицы бывают внезапны. Это приводит к проверкам ОШАРАШКИ, а именно: резкое открывание дверей, крутые повороты, стрела с юга при северном ветре и забеги по коридорам. Одна из сторон пропускает первый раунд с шансом 2из6. Если была устроена засада, то шанс увеличивается до 4из6.

Каждый раунд обе стороны определяют ИНИЦИАТИВУ. Бросок 1d6. У кого больше - тот и ходит первее. Одинаковые значения? Бросьте еще раз.

В каждом раунде все участники одной стороны сначала ходят со своей скоростью, а потом совершают действие (второе движение, атака, колдовство). Игрок от движения может отказаться, чтобы совершить действие раньше, но на этом его раунд заканчивается.

Для ПОПАДАНИЯ по цели игрок бросает 1d6 и прибавляет к выпавшему значению мод. ЛОВКОСТИ. Если получившееся

значение выше значения брони противника, то бросок УСПЕШЕН. Персонаж наносит УРОН, равный урону своего оружия+мод. СИЛЫ. Если выпавший результат меньше или равен броне противника - бросок ПРОВАЛЕН.

НИП для попадания тоже кидают 1d6, но вместо мод. ЛОВКОСТИ прибавляют значение своих КЗ-1 (например, если КЗ 3, то то бонус будет 3-1=2).

Напоминаем, что ПИ без доспеха имеют КБ, равный мод. ЛОВКОСТИ

Нагрузка, скорость, время

ПИ может нести количество предметов, равное своему мод. СИЛЫх2. В таком случае он движется со скоростью 80/40 футов за раунд и ход соответственно.

Если количество предметов больше этого числа (жадина), но не выше мод. СИЛЫх4, то он двигается 40/20 фт.

Если количество предметов выше и этого числа (ультражадина), то ПИ перегружен и не может двигаться.

Предметы, которые помещаются в ладонь, считаются небольшим, и их можно таскать по 10 штук (как 10 железных клиньев). Это будет считаться как один предмет.

10-100 монет тоже весят как один предмет, а если монет меньше 10, то они ничего не весят.

ПИ без вещей весит как 4 предмета. Нужно больше кушать.

1 ход равен 10 минутам и отражает время, затраченное в подземелье на длительные действия, такие как поиск потайных дверей и ловушек, передвижение с доступной скоростью, взлом, прослушивание, пакости и т.д. и т.п.

Раунд - способ подсчета времени в бою.

Один раунд длится 6 секунд.

Мы засекали.

Голод, жажда и падение
Если ПИ не ест и не пьет дней больше, чем его атрибут силы, то каждый последующий день он проходит спасбросок СИЛЫ. При провале авантюриста ожидает смерть.

При падении существа получают 1d6 урона за каждые 10 футов высоты.

Если существо охвачено огнем, то оно получает 1d6 урона в начале каждого последующего раунда. С шансом 2из3 огонь потухнет. Шанс растет на 1 каждый раунд.



ПОИСКИ ВЫГОДЫ

Опыт и уровень

В этих местах мерило опыта - вынесенное или добытое другим честным трудом золото. Золото и сокровища лучше выносить из всяких злых и таинственных мест. Так оно ценится выше. Один золотой - один пункт опыта. Чтоб переплавить золото в бесценный опыт, нужно его пропить или безвозмездно потратить. Билеты на концерт Курамекицу Айдороно тоже считаются.

10 м.м. = 1 с.м., а 10 с.м. = 1 з.м.

Для поднятия уровня необходимо золото, равное следующему уровню x1000.

При поднятии уровня ПИ получает 1d6 + мод. СИЛЫ ПЗ и 1 свободный пункт, который можно вложить в любой атрибут по выбору.

Следует помнить, что авантюристы могут подняться максимум до 5 уровня. У всех есть предел возможностей.

Покупка снаряжения

В Подземье есть бесчисленное количество торговцев и лавок. В таблицах указано самое основное. Что-то специальное или сложное можно найти только в определенных местах и магазинах, таких как:

Антикварка господина Филина (найдется все), Чайная лавка Афзала Фенди, Оружейный рынок Лобстеровой горы (гарпуны и огнестрелы), Просто Магазин, Янтарная лавчонка Фармацевта, Книжная лавка Сосипатры, Пряный кипарисовый рынок (экзотические продукты и ингредиенты), Блошинный рынок порта Сияющего Моря.

Вы можете придумать свои рынки для покупки и сбыта.

Мы поддерживаем малый бизнес!

СНАРЯЖЕНИЕ	ЦЕНА
рюкзак	3 с.м.
мешок	5 м.м.
бочка	1 с.м.
спальник	1 з.м.
кошель (от простого до богатого)	5 м.м. - 5 з.м.
седельная сумка	1 с.м.
бурдюк (наполненный чем-нибудь по выбору)	1 с.м. - 2 з.м.
воздушный пузырь	1 с.м.
крюк-кошка	1 з.м.
сухпай	5 м.м.
свеча	1 м.м.
факел	5 м.м.
фонарь	2 з.м.
масло для фонаря	5 м.м.
бумага	3 с.м.
книга	1 з.м.
писчие инструменты	1 с.м.
лом	2 с.м.
лопата	1 с.м.
мел	1 м.м.
веревка (50 фт)	5 с.м.
колышки (10шт)	1 с.м.
мыло	1 с.м.
зеркальце	1 з.м.
молоток и огниво	2 с.м.
спички	1 с.м.
шест (10 фт)	1 с.м.
сверло	2 с.м.
отмычка	5 с.м.

Пояснения по снаряжению
РЮКЗАК: вмещает 10 вещей, ничего не весит.

МЕШОК: занимает одну руку и вмещает 2 предмета по выбору.

БОЧКА: вмещает 30 предметов, но весит ОЧЕНЬ много. Один не утащишь, поверь.
СУНДУК: вмещает 15 вещей. Считается предметом, который придется нести в 2 руках. Весит как 5 предметов.

СЕДЕЛЬНАЯ СУМКА: вмещает 10 вещей.

БУРДЮК: содержит выбранный напиток (от этого зависит цена) на 2 дня.

ВОЗДУШНЫЙ ПУЗЫРЬ: позволяет дышать под водой 2 хода.

СВЕЧА: горит 1 ход, освещает площадь 20 фт. вокруг. При беге или порыве ветра может погаснуть с шансом 3из6.

ФАКЕЛ: горит полчаса (3 хода), освещает площадь 30 фт вокруг себя.

ФОНАРЬ И ФЛЯГА МАСЛА: освещает 40 фт вокруг себя. На одной фляжке масла фонарь горит 2 часа (12 ходов). Масло хорошо горит. И наносит 1d6 урона в течение 1d4 раундов. Потом стекает на пол, занимая 5 фт, и горит еще 1d6 раундов.

СПИЧКИ: в пачке 1d8 штук. Быстро дают огонь, в отличие от огнива. С шансом 1из6 спичка не загорится. Могут отсыреть, если хранить в плохих условиях.

А есть ли что-то интереснее? Поновее? Электроника! Она подороже, с расходниками, но, может быть, это именно ваш стиль?

Найти электронику в этом мире достаточно легко. Сложную электронику найти сложно. И стоит она будет гораздо дороже. Обычно она встречается в таких местах, как:

Магазин точно рабочей электроники, Запчасти у Военной части, Местечко у Мстительного Сабы.

ЭЛЕКТРОНИКА	ЦЕНА
батарейка	5 з.м.
фонарик	5 з.м.
проигрыватель	15 з.м.
звуковой носитель	5 з.м.
диктофон	25 з.м.
камера на 3 снимка	25 з.м.
часы	15 з.м.
портативная карта местности	50 з.м.
гирлянда	5 з.м.
лазерный дальномер	25 з.м.
мегафон	15 з.м.
рация (1 шт)	25 з.м.
сигнализация	20 з.м.
цепная пила	35 з.м.
радиоприемник	25 з.м.
телетайп	25 з.м.

Пояснения по электронике
Абсолютно вся переносная электроника в подземельях работает от батареек - маленьких кристаллов в стеклянных баночках. С баночками нужно быть аккуратнее. Разбиваются. Одна батарейка питает абсолютно любой предмет электроники (кроме камеры) 1 час (6 ходов). Стационарная электроника работает от аккумуляторов и электричества. Но и стоит она подороже (добавьте +25% к стоимости предмета)

ФОНАРИК: освещает пространство направленным лучом на 60фт. При долгом воздействии на сетчатку от него болят глаза.

ПРОИГРЫВАТЕЛЬ: проигрывает музыку и диктофонные записи со звуковых носителей. Кассеты, диски или виниловые пластинки. На ваш выбор.

ДИКТОФОН: записывает любые звуки в радиусе 15фт. Для записи обязательно нужен звуковой носитель.

ЗВУКОВОЙ НОСИТЕЛЬ: вмещает на себя полчаса любой звуковой информации.

КАМЕРА НА 3 СНИМКА: печатает черно-белый снимок любой области. Для работы необходима бумага и 3 батарейки. Один снимок требует заряд одной батарейки соответственно. После 3 снимков камера перестает печатать - кончается ресурс чернил. Возможно, у вас получится их заправить в какой-нибудь мастерской... Или купить новую. А что? Все так делают.

ПОРТАТИВНАЯ КАРТА МЕСТНОСТИ: планшет с упрощенной или подробной картой случайного подземелья или небольшой местности.

ЛАЗЕРНЫЙ ДАЛЬНОМЕР: точно и быстро измеряет расстояние от 5 до 120 фт. Выводит информацию на дисплей и сохраняет во внутренней памяти.

МЕГАФОН: усиливает любой звук. Громко усиливает. Голос слышно на расстоянии до 50фт.

РАЦИЯ: способна связаться с любой другой рацией на расстоянии до 35 фт.

СИГНАЛИЗАЦИЯ: срабатывает при любом взаимодействии с защищенным предметом, проходом и т.д. Ор слышно на расстоянии до 50фт.

ЦЕПНАЯ ПИЛА: недешево и сердито. Урон - 2d6. Хорошо пилит твердые предметы.

РАДИОПРИЕМНИК: способен поймать любые звуковые волны в радиусе 35фт. И да, рацию в том числе.

ТЕЛЕТАЙП: для работы требуется бумага. И радиоприемник. Способен записывать и передавать любые текстовые

сообщения на другой телетайп или радиоприемник на расстоянии 120фт.

Самое сложное проехали. Перейдем к самому простому и понятному на свете - к оружию и защите!

ОРУЖИЕ	УРОН	ЦЕНА
легкое	1d4	2 з.м.
среднее	1d6	4 з.м.
тяжелое	1d8	6 з.м.

БРОНЯ	КБ	ЦЕНА
легкая	3	4 з.м.
средняя	4	6 з.м.
тяжелая	5	8 з.м.

Пояснения по оружию

ЛУК И КОЛЧАН: короткий лук (легкий) стреляет на 60фт., если больше, то с -2. Длинный лук стреляет на 120фт. Колчан с 20 стрелами стоит 2 з.м.

АРБАЛЕТ И БОЛТЫ: легкий арбалет имеет дальность 20 фт. и игнорирует любую броню ниже тяжелой. Если дистанция больше, то стреляет с -3, и свойство игнорирования пропадает. Перезарядка: 2 раунда. Двуручный арбалет (тяжелый) имеет дальность 60 фт. и игнорирует любую броню, кроме тяжелой. При дистанции 20 фт. игнорирует любую броню, включая тяжелую. Перезарядка: 4 хода. Колчан с 20 болтами стоит 3 з.м.

ОГНЕСТРЕЛ И ПАТРОНЫ: огнестрельное оружие считается тяжелым, несмотря иногда на свой небольшой размер. Пистолет имеет дальность 50 фт. Мушкет - 60 фт. Перезарядка: 6 раундов. Игнорирует любую броню и с шансом 1из6 наносит половину урона стреляющему. Цена на пистолет x2, мушкет x4. Патронаж с 15 патронами обойдется в 1 з.м.

Столько вещей надо как-то перевозить! Возьмите вьючное животное - и всем кроме него будет легче!

ЖИВОТНОЕ	ЦЕНА
ослик	20 з.м.
пони	30 з.м.
собака	5 з.м.
разумная змея	5 з.м.
обезьянка	15 з.м.
корм для животных	5 м.м.

Пояснения по животным

ОСЛИК: может перевезти 15 предметов. Скорость 60фт. При нагрузке свыше 15 вещей скорость упадет до 20фт. Ослик не сможет перевезти больше 40 предметов. У каждого есть свой предел.

ПОНИ: идентичен ослику, но его предел - 20 предметов. А еще он может перевезти 1 ПИ.

СОБАКА: лучший друг человека. Иногда гавкает, иногда кусается. Может нести на себе 4 предмета, но вы же не заставляйте ее везти ваши вещи?.. Без вещей имеет скорость 120 фт.

РАЗУМНАЯ ЗМЕЯ: отличный и теплый во всех смыслах собеседник.

ОБЕЗЬЯНКА: умеет воровать. Отлично дрессируется.

Что там дальше по списку? Услуги! Ох, всяких оказывателей услуг здесь еще больше, чем магазинов с бараклом. Например, есть такие заведения, как: Мастерская госпожи Мавари, Свадебный Салон, Архив в заброшенном Доме Быта, Дворец Эльфийских Стилистов (их выгнали из Надземья за их красоту).

Спектр услуг, разумеется, гораздо шире представленного в таблице. Мы все еще поддерживаем малый бизнес!

УСЛУГА	ЦЕНА
тележка в день	5 с.м
лодка в день	1 з.м.
церемониальная карета в день	2 з.м.
почта	12 с.м.
бордель у юки-онны	5 з.м.
аренда меховых трусов	5 с.м.
врач	5 с.м. - 5 з.м.
сваха	5 с.м.
гробовщик	5 с.м.
сплетни	2 с.м.
стилист	1 з.м.
ремонт	5 с.м. - 5 з.м.
волшебник	25 з.м.
постой (плохой)	1 с.м.
постой (нормально)	5 с.м.
постой (шикарный)	1 з.м.

Пояснения по услугам

ПОЧТА: отправить посылку ПИ могут у архивариуса. Оплатить можно не только деньгами, кстати. Он всякую бумажную мелочь еще любит.

БОРДЕЛЬ У ЮКИ-ОННЫ: самые прекрасные девушки со всего Подземья. Очень холодно. Необходимы меховые трусы.

АРЕНДА МЕХОВЫХ ТРУСОВ: агааа, на блядки собрались? Мы тоже. Они чистые. Просим вернуть их обратно тоже чистыми.

ВРАЧ: в зависимости от случая цена меняется. Лекари на любой вкус: костоправы, мозгоправы и специалисты в области фармацевтики и противоядий.

СВАХА: профессиональное устройство браков, организация свадеб, найм тамады и похоронных телег. Знает все в мире семейных отношений.

РЕМОНТ: ремонт чего угодно за какое угодно время. Одежда, часы, артефакты, глиняные чайники - все что угодно. От сложности зависит цена.

ВОЛШЕБНИК: объединяет в себе все вышеизложенные профессии. А еще умеет колдовать, решать задачки и выпутываться из сложных ситуаций. Только хлопните три раза в ладоши, покрутитесь на одном месте и положите деньги под подушку. Ваш волшебник появится на утро возле вашей постели. Он ждет задания.

ПОСТОЙ (ПЛОХОЙ): чья-нибудь конюшня или сарайка тоже в своем роде ночлег. Особенно когда карманы пусты и выбирать не из чего.

ПОСТОЙ (НОРМАЛЬНО): любая таверна готова принять вас с расprostертыми дверками. Кое-где завтрак уже включен в стоимость.

ПОСТОЙ (ШИКАРНЫЙ): сияющие гостиницы и отели в больших подземельях готовы не только принять и обслужить гостей, но и предоставить им трехразовое питание и кое-где даже развлечения.



СОВЕТЫ БЫВАЛЫХ

- Перед началом исследования подземелья советуем авантюристам определить расстановку персонажей в отряде, если они идут колонной.

- Скорость отряда определяется самым медленным ее членом.

- Следует сразу выбрать игрока, который будет рисовать карту, опираясь на описания рефери.

- Живые и не очень существа любят прятать что-то ценное за потайными дверьми и хитрыми ловушками. Когда ПИ обыскивают помещение или определенную стену, они тратят на исследование 1 ход. Рефери совершает тайную проверку поиска - бросает 1d6. Если результат меньше атрибута УМА совершающего проверку, то он находит потайную дверь или ловушку. По такому же принципу работает подслушивание.

- Отмычки и лом могут помочь ПИ открыть дверь, если тот потратит 1 ход.

- Выбить дверь - это очень быстро и занимает всего 1 раунд, но вот заставить кого-то врасплох будет тяжело.

- Если отряд преследуют недруги для нанесения тяжкого физического и душевного урона, то ПИ могут попытаться отвлечь преследователей кабаром, выброшенным из своих рюкзаков с определенным шансом. Определите шанс по таблице ниже:

	РАЗУМНЫЕ	НЕ РАЗУМНЫЕ
ЕДА	1из6	3из6
ЗОЛОТО	3из6	1из6

- Стоит помнить, что некоторые вещи просто происходят. Не всему получится сразу найти объяснение. Не расстраивайтесь! Просто расслабьтесь и получите удовольствие.

Если рефери затрудняется определить отношение встреченного существа или НИП, то может выручить 1d6 таблица реакций:

1d6	РЕАКЦИЯ	ОБЪЕКТ
1	враждебная, нападает	еда
2	недружественная, может напасть	золото
3	нейтральная, чего-то хочет	информация
4	безразличие	помощь
5	дружелюбие, сомневается	торговля
6	дружелюбие, поможет	территория



Цм

Син

Ум

Ур

Опыт

Раса

Ловкость

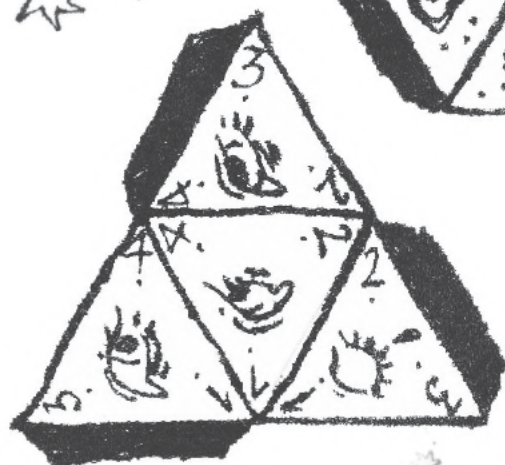
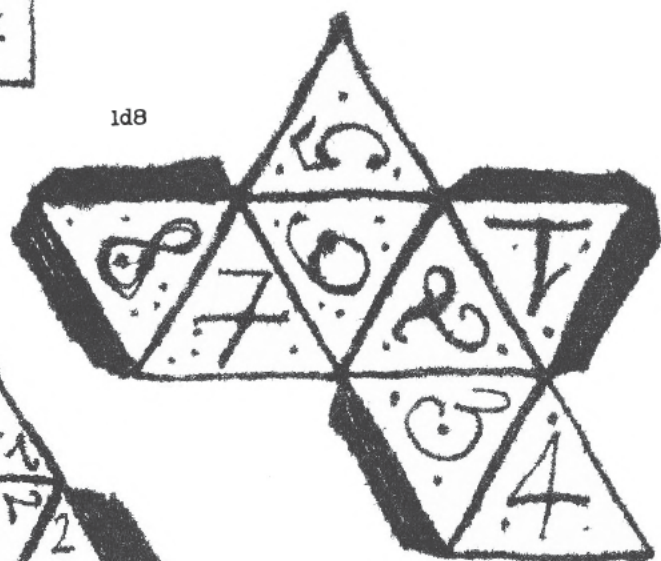
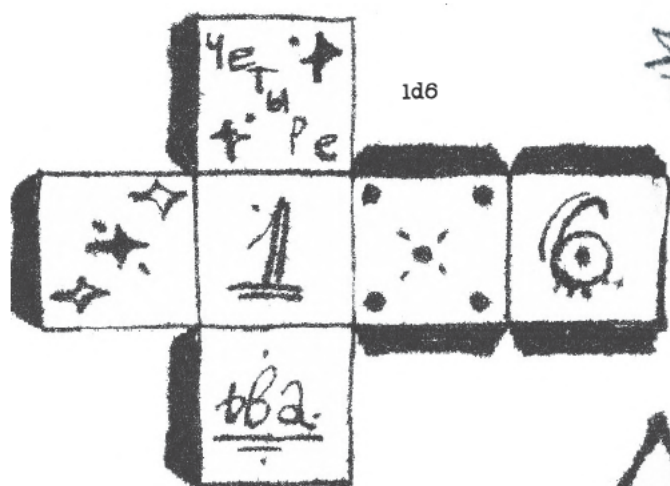
Ловкость

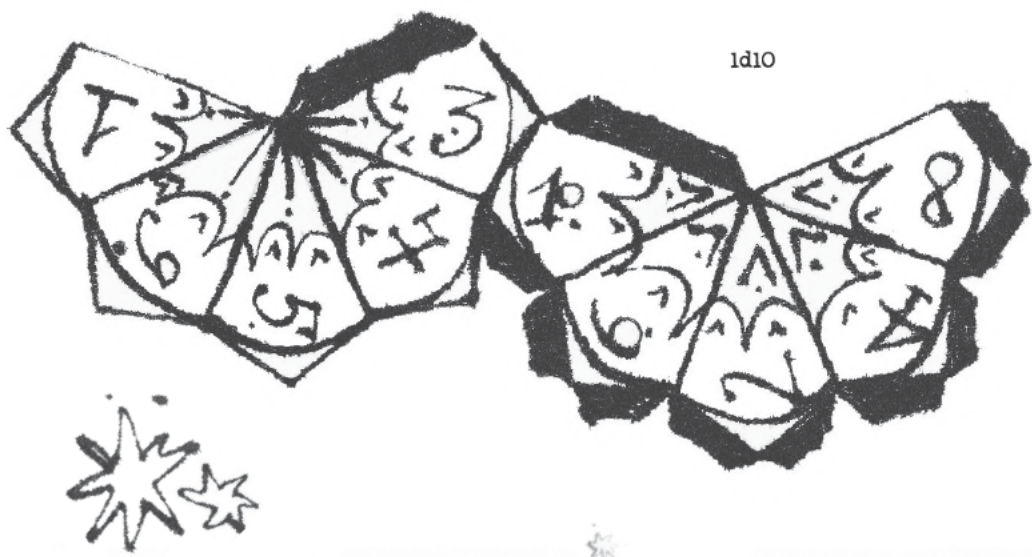
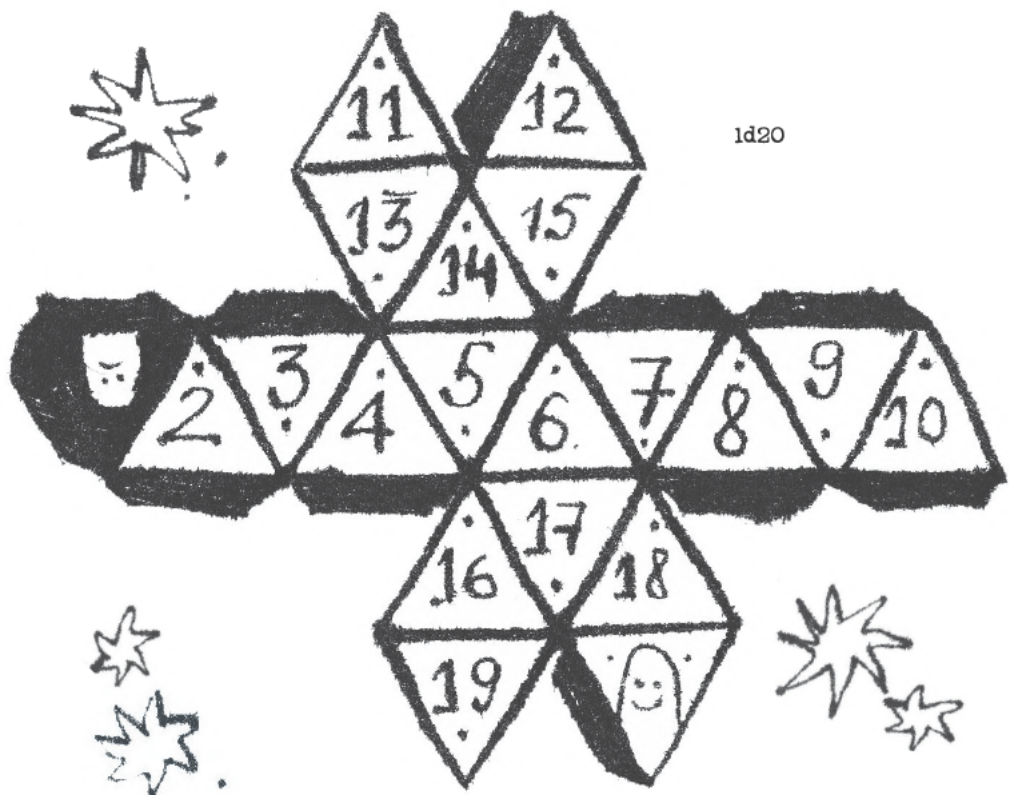
КБ ТПЗ НПЗ

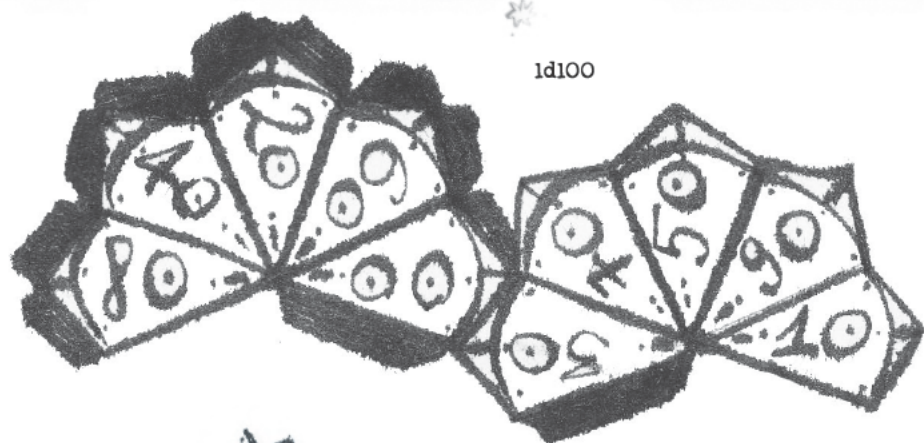
Скорость

Игральные кости для различных жизненных ситуаций

Вам понравилось вырезать, клеить и складывать? Поздравляю! У вас появилась еще одна возможность этим позаниматься. Мы подготовили эти схемки на случай, если у вас нет набора костей, а играть очень хочется.







1d100



1d12





Послесловие

Итак они узнали, что самое главное сокровище - то, что находится рядом. Маленькое, простое и местами очень глупое. Маленькие чудики любят, когда им рассказывают сказки, но больше всего они любят, когда те счастливо заканчиваются.

Так закончилась и эта книжка. Ладно, пробная версия книжки. Это был долгий и местами сложненький путь. Очень забавно писать эти строки ровно спустя год с начала этого долгостроя. Надеюсь, это вам действительно понравится, наведет на какие-нибудь мысли или хотя бы заставит рассматривать картинки. Продолжение будет. Наше Логово передает привет всем, кто хоть как-то был замешан в создании этого глупого проекта и снова напоминает о ссылочках на чудесных авторов.

Автор, иллюстратор, верстатель:
архивариус чиппурекку



Вычитка, редактура, основная работа
над хаком и добрые слова:
Логово Троглодита



ВК



ТГ

Мы открыты для обратной связи! Пишите отзывы, письма, предложения, длинные комментарии, недовольные отчеты и мемы! Мы все еще издаем ОСР-проекты.

Автор игры Dwarfs&Dungeons:
The 15th kingdom



Башня *Банного Волшебника:
чайный паладин



База лесных Гномов:
terry tea



Салун разбитых воспоминаний:
hellcar



Хулиганствующие астероиды:
карась



Дурная голова (подземелье, не сам
автор):
Leo

