

ОСНОВЫ

ЦИКЛ ИГРЫ

ЗАТИШЬЕ

- ♦ ПРОВЕДИТЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ
- ♦ ПОДСЧИТАЙТЕ ДОБЫЧУ
- ♦ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

БЕДСТВИЕ

- ♦ ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ БЕДСТВИЙ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

НАБЕГ

- ♦ ОПРЕДЕЛИТЕ ЗАДАЧУ И ЦЕЛЬ
- ♦ ВЫБЕРИТЕ ПЛАН И ДЕТАЛИ
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА

РАСПЛАТА

- ♦ ПРОВЕРЬТЕ ПЛАН НАБЕГА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСПЛАТЫ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

НАВЫКИ

МОЗГИ

ОБМАН /хитро
ПОИСК /проницательно
РЕМЕСЛО /искусно

МУСКУЛЫ

РАЗРУШЕНИЕ /мощно
СКРЫТНОСТЬ /незаметно
СНОРОВКА /точно

НУТРО

ЗАПУГИВАНИЕ /насилъно
МАГИЯ /магически
УГОВОРЫ /дружелюбно

ПРОЦЕСС ПРОВЕРКИ НАВЫКА

1. ОПИШИТЕ СВОЁ НАМЕРЕНИЕ. ЧЕГО ВЫ ХОТИТЕ ДОСТИЧЬ.
2. ОПИШИТЕ СВОЙ ПОДХОД. ВЫБЕРИТЕ ПОДХОДЯЩИЙ НАВЫК.
3. ВЕДУЩИЙ ОДОБРЯЕТ ПРОВЕРКУ ИЛИ МЕНЯЕТ ПОЗИЦИЮ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ.
4. ВЫ ТОЖЕ МОЖЕТЕ ИЗМЕНИТЬ ПРОВЕРКУ:
 - ♦ ПОТРАТЬТЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ (+1D6).
 - ♦ ЗАКЛЮЧИТЕ ТЁМНУЮ СДЕЛКУ (+1D6).
 - ♦ ДЕЙСТВУЙТЕ ЖЁСТКО (+ЭФФЕКТИВНОСТЬ, -ПОЗИЦИЯ).
 - ♦ ПОМОЩЬ (+ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО НА ПОМОШНИКА ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ).
 - ♦ ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ (ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ).
5. РЕШИТЕ, ДЕЛАТЬ ЛИ ПРОВЕРКУ ИЛИ НЕТ.

ПОЗИЦИЯ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ

ПОЗИЦИЯ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ОЗВУЧИВАЮТСЯ ПЕРЕД БРОСКОМ, ЕСЛИ ИЗМЕНЯЮТСЯ:

ПОЗИЦИЯ	ЭФФЕКТИВНОСТЬ
ВЫГОДНАЯ (небольшой риск)	ВЫСОКАЯ (превосходный результат)
БАЗОВАЯ (рискованно)	БАЗОВАЯ (ожидаемый результат)
УЖАСНАЯ (большой риск)	НИЗКАЯ (слабый результат)
СМЕРТЕЛЬНАЯ (чрезвычайный риск)	НУЛЕВАЯ (без результата)

ПРОВЕРКА НАВЫКА



СОБЕРИТЕ ПУЛ КОСТЕЙ НА ОСНОВЕ УРОВНЯ НАВЫКА, ПОЗИЦИИ И ЭФФЕКТИВНОСТИ И СОВЕРШИТЕ БРОСОК

ПРОВАЛ: ВЫ НЕ ДОСТИГЛИ ЦЕЛИ И СТАЛКИВАЕТЕСЬ С ПОСЛЕДСТВИЯМИ.
ЧАСТИЧНЫЙ: ВЫ СПРАВИЛИСЬ С ЗАДАЧЕЙ, НО СТАКИВАЕТЕСЬ С ПОСЛЕДСТВИЯМИ.
УСПЕХ: ВЫ СПРАВИЛИСЬ БЕЗ ПОСЛЕДСТВИЙ.
6&6: А ЕЩЁ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИЛИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ!

СЕГМЕНТЫ СЧЁТЧИКА / ПОЛОСОВАНИЕ СЕРДЕЦ

ПРОВАЛ	ЧАСТИЧНЫЙ	УСПЕХ	6&6
0	1	2	3+
ВЫСОКАЯ: +1 НИЗКАЯ: -1 (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ПРОВАЛА)			

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЙ



БРОСЬТЕ КОЛИЧЕСТВО КОСТЕЙ, РАВНОЕ УРОВНЮ ВЫБРАННОГО НАВЫКА.

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЯЕТЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ОСЛАБЛЯЕТЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАЕТЕ ПОСЛЕДСТВИЙ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАЕТЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

- ♦ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОТ ЖЕ НАВЫК, КОТОРЫЙ ВЫЗВАЛ ПОСЛЕДСТВИЯ
- ♦ НАВЫК НЕ МОЖЕТ ИМЕТЬ НИЗКУЮ ЭФФЕКТИВНОСТЬ (ПРИ ОБЫЧНОЙ ПРОВЕРКЕ)
- ♦ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ СНИЗИТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ ОТ ПЕРЕУСЕРДСТВОВАНИЯ, РАСПЛАТЫ И БЕДСТВИЯ.

СМЕРТЕЛЬНОЕ ИСПЫТАНИЕ

- ♦ **ПРОВАЛ:** ВЫ МЕРТВЫ
- ♦ **ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ:** ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ, ВОЗМОЖНО, СЕРЬЁЗНО РАНЕНЫ.

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЛЯ

КОГДА ВЫ УМИРАЕТЕ И У ВАС ОСТАЛИСЬ ТЁМНЫЕ СЕРДЦА, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЙТИ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА.
♦ ПОЛУЧИТЕ +1D6 К ПРОВЕРКЕ ЗА КАЖДОЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ
♦ ЛЮБОЙ СОЮЗНИК, СТАВШИЙ СВИДЕТЕЛЕМ ЭТОЙ СЦЕНЫ, ПОЛУЧАЕТ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ.

ЗАЩИТА

- ♦ ВЫ ИЗБЕГАЕТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ, КАК ПРИ УСПЕХЕ ПРОВЕРКИ ИСПЫТАНИЯ, И НЕ ПЛАТИТЕ ЗА ЭТО СТРЕССОМ.

ФЛЕШБЭКИ

- ♦ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В СЦЕНУ, КОТОРАЯ МОГЛА ПРОИЗОЙТИ МЕЖДУ ПОСЛЕДНИМ ВОССТАНОВЛЕНИЕМ И ТЕКУЩИМ МОМЕНТОМ, ЦЕНОЙ СТРЕССА. ПРОВЕРКА ОДНОГО ИЛИ ДВУХ НАВЫКОВ
- ♦ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ ЗА СТРЕСС.

ПОРЫВЫ

- ♦ ПОДАДАЙТЕСЬ ПОРЫВУ И ПОЛУЧИТЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ ИЛИ ПРИМИТЕ СТРЕСС ПОДАВЛЯЯ ЕГО.
- ♦ ДРУГИЕ ИГРОКИ МОГУТ ПРЕДЛОЖИТЬ ВАМ ПОРЫВ И ВЫ МОЖЕТЕ СОЗДАТЬ ПОРЫВ ДЛЯ ПЕРСОНАЖА ДРУГОГО ИГРОКА.

ПОЙТИ ВРАЗНОС

ИДЯ В РАЗНОС ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ СТРЕСС, ПОЭТОМУ В ПРОЦЕССЕ НЕЛЬЗЯ ПРИМЕНЯТЬ ТРЕБУЮЩИЕ ЭТОГО СПОСОБНОСТИ И ОСЛАБЛЯТЬ ПОСЛЕДСТВИЯ.

1. ОСТАНОВИТЕ ИГРУ И НАЧНИТЕ ОБСУЖДЕНИЕ.
2. ВСЕ ЗА СТОЛОМ ПРЕДЛАГАЮТ СВОИ ИДЕИ О ПОСТУПКАХ НА КОТОРЫЕ ТОЛКАЕТ ВАС ТЁМНЫЙ ПОРЫВ.
3. ВЫБЕРИТЕ ОДНУ ИЛИ ПРИДУМАЙТЕ СВОЮ.
4. ПОЛУЧИТЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ ПОСЛЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКА.

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

ЭТО ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЙ СПОСОБ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЙ. ОН НЕ ОКАЗЫВАЕТ МЕХАНИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ.

1. **РАЗЫГРАЙТЕ СЦЕНУ** ДО ТОЧКИ, КОГДА БОРЬБА ДОЛЖНА РАЗРЕШИТЬСЯ.
2. **ПРОВЕДИТЕ ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА** КАК ПРОВЕРКУ УДАЧИ И СРАВНИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. ПРИ НИЧЬЕЙ ВЕРНИТЕСЬ К ПУНКТУ 1.
3. **ПОБЕДИТЕЛЬ РАССКАЗЫВАЕТ**, КАК ОН ВЫИГРАЛ.
4. **ПРОИГРАВШИЙ РАССКАЗЫВАЕТ**, КАК ОН СПРАВЛЯЕТСЯ С ПРОИГРЫШЕМ.

МИНЬОНЫ

РАБОТА (КОНЦЕПЦИЯ И БАЗОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ)

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| ♦ АКОЛИТЫ | ♦ МАГИ | ♦ РАБОЧИЕ |
| ♦ АЛХИМИКИ | ♦ НАЛЁТЧИКИ | ♦ РАЗВЕДЧИКИ |
| ♦ ВЕДУНЫ | ♦ НОСИЛЬЩИКИ | ♦ СЛУЖИТЕЛИ |
| ♦ ВОРЫ | ♦ ОБМАНЩИКИ | ♦ СТРОИТЕЛИ |
| ♦ ГОЛОВОРЕЗЫ | ♦ ПЕХОТИНЦЫ | ♦ ШАХТЁРЫ |
| ♦ ЛОВЧИЕ | ♦ ПОСЛАННИКИ | ♦ ШУТЫ |

ТЁМНЫЕ ПОРЫВЫ (ОПРЕДЕЛЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ)

АГРЕССИВНЫЕ – ВЕРОЛОМНЫЕ – ЗАВИСИМЫЕ – ЖАДНЫЕ
КАПРИЗНЫЕ – ЛЕНИВЫЕ – НЕТЕРПЕЛИВЫЕ – СУЕВЕРНЫЕ

ПОВЫШЕНИЯ (1 ЗОЛОТО ЗА КАЖДОЕ)

- ♦ **АДЕПТЫ:** ЗАКЛИНАНИЕ II РАНГА ОДИН РАЗ ЗА ЦИКЛ.
- ♦ **БЕГЛАЯ РЕЧЬ:** ГОВОРЯТ НА СВЕЛОМ ЯЗЫКЕ С АКЦЕНТОМ.
- ♦ **КОМПАЬОНЫ:** НАНИМАЮТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ, ВСЕГДА ПРИСОЕДИНЯЮТСЯ К НАБЕГУ, НЕ ТРЕБУЯ ЗОЛОТА ИЛИ ДАЮТ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ.
- ♦ **ОБУЧЕННЫЕ:** +1D6 К ОСОБОМУ ТИПУ ПРОЕКТОВ ПЕРЕДЫШКИ.
- ♦ **ПУШЕЧНОЕ МЯСО:** ПОПОЛНЯЮТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ.
- ♦ **РАЗНОСТОРОННИЕ:** ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ (2D6, 1D6, 1D6).
- ♦ **СВЯЗАННЫЕ:** 1 ЯЧЕЙКА ПРИПАСОВ ИЗ ВАШИХ ЗАПАСОВ.
- ♦ **УСТАНОВКА:** БЕССТРАШНЫЕ – ВЕРНЫЕ – РЕВНОСТНЫЕ – СВОЯ.
- ♦ **ЭКПИПРОВАННЫЕ:** ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ ПО ВЫБОРУ.

СНАРЯЖЕНИЕ И ПРИПАСЫ

- ♦ **СНАРЯЖЕНИЕ:** 4 ПРЕДМЕТА, КОТОРЫЕ ВЫ ВСЕГДА НОСИТЕ С СОБОЙ. ЭТИ ПРЕДМЕТЫ ОБЕСПЕЧИВАЮТ ВАМ ЗАЩИТУ.
- ♦ **ПРИПАСЫ:** ПРЕДМЕТЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОМЕСТИТЬ В РЮКЗАК И ИНОГДА НОСИТЬ С СОБОЙ. У ВАС ЕСТЬ ДВЕ ЯЧЕЙКИ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ ПРИПАСОВ, И, ОТМЕТИВ ОДНУ ИЗ НИХ, ВЫ МОЖЕТЕ УКАЗАТЬ, ЧТО У ВАС ЕСТЬ ОДИН ИЗ ПРЕДМЕТОВ, ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ В РАЗДЕЛЕ «ПРИПАСЫ». ЭТИ ЯЧЕЙКИ ОБНОВЛЯЮТСЯ ВО ВРЕМЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ.

ПОСЛЕДСТВИЯ

- ♦ **СНИЖЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ:** ВЫБРАННЫЙ НАВЫК НЕ ТАК ЭФФЕКТИВЕН, КАК ОЖИДАЛОСЬ.
- ♦ **УХУДШЕНИЕ ПОЗИЦИИ:** ВЫ ПОДВЕРГАЕТЕСЬ БОЛЬШЕЙ ОПАСНОСТИ.
- ♦ **ШОК:** ВРЕМЕННОЕ ПСИХИЧЕСКОЕ ИЛИ ФИЗИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ. ПРИМИТЕ -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ НАВЫКА, СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ.
- ♦ **РАНЕНИЕ / СМЕРТЬ:** СЕРЬЁЗНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК.
- ♦ **ОСЛОЖНЕНИЕ:** НОВАЯ ПРОБЛЕМА, РАСТУШАЯ ОПАСНОСТЬ ИЛИ НОВАЯ УГРОЗА.
- ♦ **ЗАПЛАТИТЬ ЦЕНУ:** ВЕДУЩИЙ ПОЗВОЛЯЕТ ИГРОКУ ВЫБРАТЬ ПОСЛЕДСТВИЕ.

ЗОЛОТО

ЗОЛОТО — ЭТО АБСТРАКТНЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ БОГАТСТВА. ОНО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ДОЛЖНО ПРЕДСТАВЛЯТЬ СОБОЙ РЕАЛЬНОЕ ЗОЛОТО.
♦ У ВАС ОДНОВРЕМЕННО НЕ БОЛЕЕ 3 ЗОЛОТА. ОСТАЛЬНОЕ ЯВЛЯЕТСЯ СОКРОВИЩЕМ.
♦ ОБЫЧНО ЗОЛОТО ПОЛУЧАЮТ ВО ВРЕМЯ ПРОВЕРКИ ДОБЫЧИ.

ЗА 1 ЗОЛОТО ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ:

- ♦ ПОМОЩЬ ГНУСНОГО ДРУГА ИЛИ ФРАКЦИИ.
- ♦ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ МИНЬОНОВ.
- ♦ УЧАСТИЕ МИНЬОНОВ В НАБЕГЕ.
- ♦ ВОЗМОЖНОСТЬ НАНЯТЬ БАНДУ МИНЬОНОВ.
- ♦ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИВЛЕЧЬ ТВАРЬ.
- ♦ ПОВЫШЕНИЕ БАНДЫ МИНЬОНОВ.

ПОТОК ИНФОРМАЦИИ

- ♦ ПРОСТО ЗАДАЙТЕ ВЕДУЩЕМУ ВОПРОС О МИРЕ, ЕСЛИ ХОТИТЕ ЧТО-ТО УЗНАТЬ. ВСЁ, ЧТО ИЗВЕСТНО ОБЫЧНЫМ ЖИТЕЛЯМ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ МЕСТНОСТИ, ДОЛЖНО БЫТЬ РАССКАЗАНО ИГРОКАМ. ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ — СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ.
- ♦ ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛЮБЫЕ ИМЕЮЩИЕСЯ У ВАС ЗНАНИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВАШ ПЕРСОНАЖ ЭТОГО НЕ ЗНАЕТ.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПОЛУЧЕННАЯ СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ РАСКРЫВАЕТСЯ МЕТОДОМ НА ВЫБОР ВЕДУЩЕГО:
♦ **ОТВЕТ НА ВОПРОС:** ВЫ СПРАШИВАЕТЕ ОДИН-ДВА ВОПРОСА, ВЕДУЩИЙ ОТВЕЧАЕТ.
♦ **ВНЕСЕНИЕ ФАКТОВ:** ВЫ ВНОСИТЕ ОДИН ИЛИ ДВА ФАКТА О МИРЕ.
♦ **РАСКРЫТИЕ СЕКРЕТА:** ВЕДУЩИЙ РАСКРЫВАЕТ ФРАГМЕНТ ПОЛЕЗНОЙ ИНФОРМАЦИИ.

ТЁМНЫЕ ИСКУССТВА

ЗАКОНЫ НАУКИ МОНСТРОВ

- НАУКА МОНСТРОВ ОХВАТЫВАЕТ СОЗДАНИЕ ОБЫЧНЫХ ПРЕДМЕТОВ, СВОЙСТВ, СНАДОБИЙ И МЕХАНИЗМОВ, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО ОПАСНЫМИ ИЛИ СЛОЖНЫМИ ОНИ ЯВЛЯЮТСЯ:
- ♦ **РАНГ I:** ПРОСТОЕ / БЕЗОПАСНОЕ
 - ♦ **РАНГ II:** СЛОЖНОЕ / РИСКОВАННОЕ
 - ♦ **РАНГ III:** ИЗОШРЁННОЕ / ОПАСНОЕ

СВОЙСТВА

- ♦ **ДЛЯ ДОБАВЛЕНИЯ СВОЙСТВА НЕОБХОДИМ ПРОЕКТ II РАНГА.**
- ♦ **СВОЙСТВА РАСШИРЯЮТ И УЛУЧШАЮТ ИМЕЮЩИЙСЯ ФУНКЦИОНАЛ.**
- ♦ **ПРИМЕРЫ СВОЙСТВ:** замаскированный, лёгкий, мощный, надёжный, незаметный, пугающий, разрушающий.

СНАДОБЬЯ

- ♦ **ВАРКА:** ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ 2 ДОЗЫ ЗА ОДНО ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, И ЭТО ВСЕГДА ПРОЕКТ I РАНГА. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ -ID6 К ПРОВЕРКЕ, КОГДА ВАРИТЕ СНАДОБЬЕ II РАНГА, И -2D6, КОГДА ВАРИТЕ СНАДОБЬЕ III РАНГА.

РАНГ I	РАНГ II	РАНГ III
<ul style="list-style-type: none">♦ Светящаяся палочка♦ Бомба-вонючка♦ Цихальный порошок♦ Чесоточная пыль♦ Шутиха♦ Бессонные таблетки♦ Волдырник♦ Огненное масло♦ Тёмная вода♦ Болеутоляющее♦ Приманка♦ Визжалка	<ul style="list-style-type: none">♦ Камнетлав♦ Смелая бомба♦ Революом♦ Громовой камень♦ Зонер♦ Осколочник♦ Огнебомба♦ Усыпитель♦ Цепкохват♦ Дружитель♦ Ужасатель♦ Микстура спонтанности	<ul style="list-style-type: none">♦ Бутилированная ярость♦ Исказитель света♦ Заморозка♦ Вытяжка зомби♦ Сердцестопор♦ Эссенция Ночи♦ Скороржавь♦ Ка-бум♦ Антигравитационный факел♦ Намагничиватель♦ Антиматический камень♦ Дрожащая бусина

АЛХИМИЧЕСКИЕ РЕАГЕНТЫ (НЕТ ИГРОМЕХАНИЧЕСКИХ ПРЕИМУЩЕСТВ)

<ul style="list-style-type: none">♦ БЕЛЛААДОННА♦ ЛУННАЯ РОСА♦ МАГНЕЗИЯ♦ МИРРА♦ МОРСКАЯ СОЛЬ♦ РЕАЛЬГАР	<ul style="list-style-type: none">♦ РТУТЬ♦ СЕЛИТРА♦ СЕРА♦ СЕРЕБРО♦ СПОРЫ ПЛЕСЕНИ♦ ФОСФОР	<ul style="list-style-type: none">♦ ХЛАДНОЕ ЖЕЛЕЗО♦ ЧЕРТОПОЛОХ♦ ЧЕШУЙКИ ЗОЛОТА♦ ЧЁРНЫЙ ПОРОХ♦ ЭКСТРАКТ ИМБИРЯ♦ ЭКСТРАКТ ПОЛЫНИ
--	---	---

МЕХАНИЗМЫ

- ♦ **МЕХАНИЗМ ВСЕГДА ОБЛАДАЕТ НЕСТАБИЛЬНОСТЬЮ.** МЕХАНИЗМ I РАНГА ОБЛАДАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ НЕСТАБИЛЬНОСТЬЮ ПРИ ЧАСТИЧНОМ УСПЕХЕ.

РАНГ I	РАНГ II	РАНГ III
<ul style="list-style-type: none">♦ Боковое зеркальце♦ Быстрозарядный арбалет♦ Верёвомёт♦ Высококачотный свисток♦ Зажигалка♦ Зельемёт♦ Медвежий капкан♦ Подзорный монокль♦ Противогаз♦ Свечной шлем♦ Скрытый кинжал на пружине♦ Трубка	<ul style="list-style-type: none">♦ Воздушный шар отступления♦ Выдвижные когти♦ Горное сверло♦ Дужколёсник♦ Липкие перчатки♦ Парашют♦ Переносной трамплин♦ Планер♦ Пружинные сапоги♦ Сварка♦ Шоковая палка♦ Электромагнит	<ul style="list-style-type: none">♦ Автоотмычка♦ Акваланг♦ Граната♦ Лазерный глаз♦ Механический слуга♦ Огнемёт♦ Очки ночного видения♦ Ракетные ботинки♦ Ракетный ранец♦ Робоконечность♦ Рюкзак-катапульта♦ Цепная пила

ЗАКОНЫ МАГИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ

- РАНГ ЗАКЛИНАНИЯ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ СРАВНЕНИЕМ ЖЕЛАЕМОГО РЕЗУЛЬТАТ С ВОЗМОЖНОСТЯМИ ОБЫЧНОЙ ПРОВЕРКИ НАВЫКА.
- ♦ **РАНГ I:** ЭФФЕКТ ЗАМЕНЯЕТ ОБЫЧНУЮ ПРОВЕРКУ ДРУГОГО НАВЫКА.
 - ♦ **РАНГ II:** ЭФФЕКТ ЗАМЕНЯЕТ ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ ИЛИ ДОЛГУЮ РАБОТУ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА.
 - ♦ **РАНГ III:** ЭФФЕКТ ЗАМЕНЯЕТ ДОЛГУЮ КОМАНДНУЮ РАБОТУ ИЛИ ОБЫЧНО НЕВОЗМОЖЕН.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- ♦ **РАНГ I:** МОЖЕТ ТВОРИТЬ ЛЮБОЙ, ОБЛАДАЯ МАГИЧЕСКИМ ФОКУСОМ.
- ♦ **РАНГ II:** ПРИМЕНИТЕ -ID6 К ПРОВЕРКЕ **МАГИИ**.
- ♦ **РАНГ III:** ПРИМЕНИТЕ -2D6 К ПРОВЕРКЕ **МАГИИ**.
- ♦ МАГИЧЕСКИЕ ПУТИ ИМЕЮТ УНИКАЛЬНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ. ВЕДУЩИЙ И ИГРОК ТАКЖЕ МОГУТ ВВЕСТИ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ.
- ♦ ИЗМЕНЕНИЕ УРОВНЯ НАВЫКА: НОВЫЙ УРОВЕНЬ РАВЕН РАНГУ ЗАКЛИНАНИЯ.
- ♦ ИЗМЕНЕНИЕ СПОСОБНОСТИ: ТРЕБУЕТСЯ ЗАКЛИНАНИЕ III РАНГА.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРИЗЫВА

- ♦ **РАНГ I:** МИНЬОН ВЫПОЛНЯЕТ ОДНО ЗАДАНИЕ, А ЗАТЕМ ИСЧЕЗАЕТ, РАСПАДАЕТСЯ НА ЧАСТИ ИЛИ УМИРАЕТ.
- ♦ **РАНГ II:** БАНДА МИНЬОНОВ БЕЗ ПОВЫШЕНИЙ (ДО КОНЦА СЦЕНЫ).
- ♦ **РАНГ III:** БАНДА МИНЬОНОВ С ОДНИМ ПОВЫШЕНИЕМ ИЛИ НАВЫКОМ 3D6, ДЕЙСТВУЕТ ДО КОНЦА СЦЕНЫ.

ЗЕЛЬЯ

- ♦ **ВАРКА:** ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ 2 ДОЗЫ ЗА ОДНО ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, И ЭТО ВСЕГДА ПРОЕКТ I РАНГА. ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ -ID6 К ПРОВЕРКЕ, КОГДА ВАРИТЕ ЗЕЛЬЕ II РАНГА, И -2D6, КОГДА ВАРИТЕ ЗЕЛЬЕ III РАНГА.

РАНГ I	РАНГ II	РАНГ III
<ul style="list-style-type: none">♦ Зелье иглобрюха♦ Зелье иллозорной формы♦ Зелье лжи♦ Зелье лужёной глотки♦ Зелье ослепления♦ Зелье светлячка♦ Зелье силы♦ Зелье скорости♦ Зелье смешанного видения♦ Зелье трусости♦ Липкое зелье♦ Скользкое зелье	<ul style="list-style-type: none">♦ Зелье Дальгет♦ Зелье змеиной пасти♦ Зелье магического фитиля♦ Зелье огненного дыхания♦ Зелье паучьих лап♦ Зелье передумывания♦ Зелье переносного входа♦ Зелье размытого образа♦ Зелье стен разума♦ Зелье страха♦ Зелье шквального зрения♦ Убыстряющее зелье	<ul style="list-style-type: none">♦ Зелье быстрого восстановления♦ Зелье железной кожи♦ Зелье звериной формы♦ Зелье лунного проклятья♦ Зелье мимики♦ Зелье невидимости♦ Зелье нематериальности♦ Зелье опыта♦ Зелье свободной тени♦ Зелье ушного жука♦ Зелье языков♦ Крысиное зелье

ИНГРЕДИЕНТЫ (НЕТ ИГРОМЕХАНИЧЕСКИХ ПРЕИМУЩЕСТВ)

<ul style="list-style-type: none">♦ ЖУЧИНОЕ БРЮШКО♦ ЗМЕИНЫЕ ЗУБЫ♦ ЗОЛОТО ДУРАКОВ (ПИРИТ)♦ КРОЛИЧЬЯ ЛАПКА♦ КРЫАЛО ЛЕТЧЕЙ МЫШИ♦ ЛЯГУШАЧЬЯ САЮНА	<ul style="list-style-type: none">♦ МОЛОТЫЕ СОСНОВЫЕ ШИШКИ♦ МОРСКАЯ РАКОВИНА♦ ПЕРО СОВЫ♦ ПРОКИСШЕЕ КОЗЬЕ МОЛОКО♦ РЫБИТОЕ ЗЕРКАЛО♦ РЖАВЫЙ КЛЮЧ	<ul style="list-style-type: none">♦ СЕМЕНА ТЫКВЫ♦ СОГНУТОЕ КОЛЬЦО♦ ХВОСТ СКОРПИОНА♦ ЧЕТЫРЁХАИСТНЫЙ КЛЕВЕР♦ ШИТ РОЗЫ♦ ЯДОВИТЫЙ ПЛЮЩ
--	--	---

- ♦ **ОСОБО РЕДКИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ:** ДОБАВЬТЕ +ID6 К ПРОВЕРКЕ ВАРКИ ЗЕЛЬЯ КОГДА ВЫ ЖЕРТВУЕТЕ ЦЕННЫМ ПРЕДМЕТОМ, ТАКИМ КАК КРОВЬ ЕДИНОРОГА, ЛЬВИНЫЙ ХВОСТ, ПЫЛЬЦА ФЕЙ, СЛЁЗЫ ПРИНЦА ИЛИ ЧЕШУЯ РУСААКИ.

ЗАКОНЫ РИТУАЛЬНОЙ МАГИИ

- РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ ОГРАНИЧЕНА СТЕПЕНЬЮ ВЛИЯНИЯ НА ИСТОРИЮ, ОСОБЕННО НА ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО.
- ♦ **РАНГ I:** ЭФФЕКТ НЕМНОГО ВЛИЯЕТ НА ИСТОРИЮ.
 - ♦ **РАНГ II:** ЭФФЕКТ УМЕРЕННО ВЛИЯЕТ НА ИСТОРИЮ.
 - ♦ **РАНГ III:** ЭФФЕКТ СИЛЬНО ВЛИЯЕТ НА ИСТОРИЮ.

ВЕДУЩИЙ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРОВЕРКУ РАСПЛАТЫ ПЕРЕД ТЕМ КАК РИТУАЛ БУДЕТ ОКОНЧЕН, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, НЕ ВМЕШАЛСЯ ЛИ КТО-ТО.

ТРЕБОВАНИЯ РИТУАЛОВ (I НА РАНГ):

<ul style="list-style-type: none">♦ ВРЕМЯ♦ ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ♦ ИСПЫТАНИЕ♦ КРОВАВАЯ МАГИЯ♦ ЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ♦ МЕСТО СИЛЫ	<ul style="list-style-type: none">♦ ОСОБЫЙ ФОКУС♦ ПОСТ♦ РЕДКИЕ ИНГРЕДИЕНТЫ♦ РИТУАЛЬНОЕ ОЧИЩЕНИЕ♦ ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ♦ ПРИДУМАЙТЕ СВОЁ!
--	---

ПРИМЕРЫ РИТУАЛОВ

- ♦ **РАНГ I:** ВСЁ МОЛОКО В ГОРОДЕ СТАНОВИТСЯ ПРОГОРКЛЫМ, ЧТО ВЫЗЫВАЕТ ПАНИКУ.
- ♦ **РАНГ II:** СОЗДАЁТСЯ ОГРОМНАЯ ЛЕДЯНАЯ СТЕНА И ПЕРЕКРЫВАЕТ ПРОХОД.
- ♦ **РАНГ III:** СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННЫЕ УГОДЬЯ РЕГИОНА ПОРАЖАЮТСЯ ГНИЛЬЮ НА МНОГИЕ МИЛИ ВОКРУГ.

МАГИЧЕСКИЕ АРТЕФАКТЫ

- ♦ МАГИЧЕСКИЙ АРТЕФАКТ МОЖЕТ БЫТЬ СОЗДАН В ХОДЕ РИТУАЛА, РАНГ КОТОРОГО РАВЕН РАНГУ ЗАЧАРОВАННОГО ПРЕДМЕТА.
- ♦ ЭТОТ РАНГ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ТОЧНО ТАК ЖЕ, КАК И РАНГ РИТУАЛА, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ЕГО ВЛИЯНИЯ НА ИСТОРИЮ.
- ♦ НАДО ВЫПОЛНИТЬ ТРЕБОВАНИЯ, ОДНАКО ОДНО ИЗ НИХ ВСЕГДА БУДЕТ СПЕЦИАЛЬНЫМ ФОКУСОМ, КОТОРЫЙ ТРЕБУЕТСЯ ЗАЧАРОВАТЬ.

АРТЕФАКТ ТРЕБУЕТСЯ СБАЛАНСИРОВАТЬ. ВЫ МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ ОДИН (ИЛИ БОЛЕЕ) НЕДОСТАТКОВ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ:

- ♦ **АКТИВАЦИЯ:** НУЖНО АКТИВИРОВАТЬ, НАПРИМЕР ПОТРАТИВ СТРЕСС ИЛИ ЗАПЛАТИВ ЦЕНУ. ПОСЛЕ АКТИВАЦИИ ЕГО МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕДИНОЖДЫ В ТЕЧЕНИЕ КОРОТКОГО ВРЕМЕНИ.
- ♦ **ОГРАНИЧЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:** У АРТЕФАКТА ЕСТЬ ОПРЕДЕЛЁННОЕ КОЛИЧЕСТВО ПРИМЕНЕНИЙ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОН СТАНЕТ ПОЛНОСТЬЮ НЕПРИГОДНЫМ ИЛИ ПОТРЕБУЕТ ПЕРЕЗАРЯДКИ.
- ♦ **НЕСТАБИЛЬНОСТЬ:** ОН *нестабилен*, ВО ВРЕМЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВЫДАЁТ КАКОЙ-ТО НЕГАТИВНЫЙ ЭФФЕКТ.

РАНГ I	РАНГ II	РАНГ III
<ul style="list-style-type: none">♦ Батутные ботинки♦ Водные ботинки♦ Драгоценность-маячок♦ Дрейфующий плащ♦ Змеиный замок♦ Лютня паучьего шёлка♦ Марионетка♦ Мешок удачи♦ Тлеющее кольцо♦ Фляга душ♦ Цепкий щит♦ Шлем видения	<ul style="list-style-type: none">♦ Бездонная бутылка♦ Громовая булава♦ Злобный череп♦ Кровавый камень♦ Мерцающие ботинки♦ Музыкальная шкатулка♦ Недвижимая броня♦ Око Мелавы♦ Пожирающий мешок♦ Проклятая монета♦ Стрелы перемещения♦ Шапка осторожности	<ul style="list-style-type: none">♦ Дистиллятор разума♦ Зуб одержимого золотом♦ Кольцо стазиса♦ Куб знаний♦ Обратная шкура♦ Плащ-невидимка♦ Посох увядания♦ Проклятое зеркало♦ Ржавый щит♦ Сфера ишторма♦ Том клятвы ковена♦ Топор жнеца

НАБЕГ И РАСПЛАТА

АЛГОРИТМ НАБЕГА

- ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ **ЗАДАЧУ** И **ЦЕЛЬ**.
- ВЕДУЩИЙ УСТАНОВЛИВАЕТ **СЦЕНУ НАБЕГА**, ФОКУСИРУЯСЬ НА ВХОДЕ, ЗАДАЧЕ ИЛИ ОТХОДЕ.
- ВЕДУЩИЙ УТОЧНЯЕТ У ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ **ДЕТАЛИ НАБЕГА** И **ЦЕЛЬ**.
- ВЕДУЩИЙ ДЕЛАЕТ ПРОВЕРКУ **РАСКЛАДА** И НАЧИНАЕТ НАБЕГ В ГУШЕ СОБЫТИЙ ПЕРВОГО ЭТАПА.
- ГРУППА ПО ПУНКТАМ **СВЕРЯЕТ РЕЗУЛЬТАТЫ С ПЛАНом НАБЕГА** И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ **РАСПЛАТЫ**.

ЗАДАЧА

ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ ЗАДАЧУ. КОГДА ВОЗНИКАЕТ НЕРЕШИТЕЛЬНОСТЬ ИЛИ СПОРЫ, ИСПОЛЬЗУЙТЕ БОРЬБУ ЗА ВЛАСТЬ, ЧТОБЫ РАЗРЕШИТЬ ИХ.

ВОТ НЕКОЛЬКО ПРИМЕРОВ ЗАДАЧ:

- ♦ ЗАСТАВИТЬ ФРАКЦИЮ ДЕЙСТВОВАТЬ
- ♦ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ КОМНАТЫ
- ♦ НАБРАТЬ НОВЫХ МИНЬОНОВ
- ♦ ОСОБЫЕ ТРЕБОВАНИЯ РИТУАЛА
- ♦ ОСТАНОВИТЬ СЧЁТЧИК ПРОБЛЕМЫ
- ♦ ОТОМСТИТЬ ВАШИМ ОБИДЧИКАМ
- ♦ ПОДЧИНИТЬ ФРАКЦИЮ
- ♦ ПОМОЩЬ / ПРЕПЯТСТВИЕ ФРАКЦИИ
- ♦ ПРОСТО РАДИ УДОВОЛЬСТВИЯ!
- ♦ РАЗВИТИЕ ВЕЛИКОГО ЗАМЫСЛА
- ♦ СПРАВИТЬСЯ С МОГУЧИМИ ТВАРЯМИ
- ♦ УВЕЛИЧИТЬ СВОЁ СОКРОВИЩЕ

ЦЕЛЬ

- ♦ ИГРОКИ ИЩУТ ЦЕЛЬ, КОТОРАЯ СООТВЕТСТВУЕТ ИХ ЗАДАЧЕ.
- ♦ ЦЕЛИ ПРИНАДЛЕЖАТ ФРАКЦИЯМ, ОНИ ТОЛЬКО ИХ МАЛАЯ ЧАСТЬ.
- ♦ ВЫ НАХОДИТЕСЬ В РАВНЫХ УСЛОВИЯХ С ЦЕЛЯМИ ВАШЕГО РАНГА.
- ♦ ВЫБОР ЦЕЛИ ВАШЕГО ИЛИ БОЛЕЕ ВЫСОКОГО РАНГА ПРИНОСИТ БОЛЬШЕ ДОБЫЧИ.

УСТАНОВКА СЦЕНЫ НАБЕГА

ВЕДУЩИЙ РЕШАЕТ, КАКОЙ ТИП СЦЕНЫ БОЛЬШЕ ПОДХОДИТ. ОБЫЧНО НАБЕГ НАПРАВЛЕН НА ВЫПОЛНЕНИЕ САМОЙ **ЗАДАЧИ**. ЕСЛИ ОНА НЕ ОЧЕНЬ СЛОЖНАЯ, МОЖНО СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ НА:
♦ **ВХОД**: СЛОЖНО ДОБРАТЬСЯ ДО ЦЕЛИ.
♦ **ОТХОД**: СЛОЖНО ПОКИНУТЬ ОБЛАСТЬ НАБЕГА.

ВЫБЕРИТЕ ПЛАН НАБЕГА, УТОЧНИТЕ НЕКОТОРЫЕ ДЕТАЛИ

ЗАСАДА: УДАРЫТЕ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ОНИ МЕНЬШЕ ВСЕГО ЭТОГО ОЖИДАЮТ, И УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВАС НЕ ПЕРЕБЬЮТ В ПРОЦЕССЕ.

- ♦ Почему они ослабили бдительность?
- ♦ Где вы затаились?
- ♦ Каким будет сигнал?

ХИТРОСТЬ: ЗАПУТАЙТЕ, ЗАМАНИТЕ ИЛИ ОБВЕДИТЕ ВОКРУГ ПАЛЬЦА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЖЕЛАЕМОЕ, НЕ ДАВАЯ ПРОЦЕССУ ЗАЙТИ СЛИШКОМ ДАЛЕКО.

- ♦ Что вы хотите, чтобы они сделали?
- ♦ Почему они могут это сделать?
- ♦ Имеет ли значение, если они обо всём узнают?

ПЕРЕГОВОРЫ: ОБЪЯСНИТЕ, СОЛГИТЕ ИЛИ ПРЕДЛОЖИТЕ ЧТО-ТО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ СВОЁ, ПРОЛИВ КАК МОЖНО МЕНЬШЕ КРОВИ.

- ♦ Где проходит встреча?
- ♦ Что вы предлагаете?
- ♦ По своей ли воле вы здесь?

ПРОНИКНОВЕНИЕ: ПРОСКОЛЬЗНИТЕ ВНУТРЬ, ОТЫШИТЕ ТО, ЧТО НУЖНО, И УЙДИТЕ ТИХО, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕЗАМЕЧЕННЫМИ.

- ♦ Откуда вы зашли внутрь?
- ♦ Какое время суток?
- ♦ Вы разделяетесь или держитесь вместе?

УДАР: ВЛОМИТЕСЬ ВНУТРЬ, ВОЗЬМИТЕ ЧТО НУЖНО И БЫСТРО ОТСУПИТЕ, ПО ВОЗМОЖНОСТИ НЕ ОТВЛЕКАЯСЬ ОТ ЗАДАЧИ.

- ♦ Как вы пробираетесь внутрь?
- ♦ Кто подаст сигнал отступления?
- ♦ Под какой охраной находится цель?

ШТУРМ: НАНЕСИТЕ УДАР В ПОЛНУЮ СИЛУ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ, ИЗГНАТЬ ИЛИ УБИТЬ ТЕХ, КТО ВСТАЛ ПРОТИВ ВАС.

- ♦ Где начинается штурм?
- ♦ Кто ведёт силы?
- ♦ Избегаете ли вы особых целей?

НАБЕГ

ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ **РАСКЛАДА**, УЧИТЫВАЯ СЛЕДУЮЩИЕ ФАКТОРЫ:

- ♦ СРАВНЕНИЕ РАНГОВ ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ФРАКЦИИ ЦЕЛИ.
- ♦ ЦЕЛЬ ОСОБЕННО СИЛЬНА / СЛАБА ДЛЯ ТИПА ПЛАНА.
- ♦ СТЕПЕНЬ ДОСТОВЕРНОСТИ ИНФОРМАЦИИ, КОТОРОЙ РУКОВОДСТВУЮТСЯ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ.
- ♦ ЭТА ФРАКЦИЯ УЖЕ ПОПАДАЛА ПОД НАТИСК ГРУППЫ РАНЬШЕ ИЛИ БЫЛА ЗАСТИГНУТА ВРАСПЛОХ.
- ♦ НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ В ПЕСОЧНИЦЕ ЗАСТАВИЛИ ФРАКЦИЮ ОПАСАТЬСЯ НЕПРЯТНОСТЕЙ.

ДОБЫЧА ОТ НАБЕГА

В НАЧАЛЕ НАБЕГА У ВАС 0Д6 И ПОЛУЧАЕТЕ +1Д6 К ПРОВЕРКЕ ДОБЫЧИ ЗА КАЖДЫЙ СЛЕДУЮЩИЙ ПУНКТ:

- ♦ ЗА ЦЕЛЬ, ПРИНАДЛЕЖАЩЕЙ К ФРАКЦИИ, КАК МИНИМУМ РАВНОЙ ВАШЕМУ ПОДЗЕМЕЛЬЮ ПО РАНГУ.
- ♦ ЗА КАЖДЫЙ РАНГ ФРАКЦИИ ЦЕЛИ ВЫШЕ ВАШЕГО.
- ♦ ЗА КАЖДЫЙ ИСТОЧНИК ХОРОШЕЙ ДОБЫЧИ, КОТОРЫЙ ВЫ ОГРАБИЛИ.
- ♦ ЗА КАЖДОГО АВАНТЮРИСТА, ВЫВЕДЕННОГО ВАМИ ИЗ ИГРЫ.

ГРАБЁЖ

- ♦ НЕОБХОДИМО СОВЕРШИТЬ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ НАБЕГ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ.
- ♦ ЦЕЛЬ ГРАБЕЖА ДОЛЖНА ПРИНАДЛЕЖАТЬ ФРАКЦИИ РАНГОМ ВЫШЕ ВАШЕГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ.
- ♦ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ НАБЕГ МОЖЕТ БЫТЬ ПРОТИВ ФРАКЦИИ ОТЛИЧНОЙ ОТ ФРАКЦИИ ЦЕЛИ ГРАБЕЖА.
- ♦ СОВЕРШИТЕ ПРОВЕРКУ ДОБЫЧИ ПОСЛЕ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО НАБЕГА.
- ♦ ПОНИЖАЙТЕ РАНГ ФРАКЦИИ ПОСЛЕ УСПЕШНОГО ГРАБИТЕЛЬСКОГО НАБЕГА.

ПРИМЕРЫ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО / ГРАБЕЖА

- ♦ **ПРОНИКНОВЕНИЕ (ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ)**: ПРОБРАТЬСЯ В РЕЧНОЙ ГОРОД, УКРАСТЬ НЕКОЛЬКО КОРАБЛЕЙ И СПУСТИТЬСЯ НА НИХ ВНИЗ ПО РЕКЕ.
- ♦ **УДАР (ГРАБЁЖ)**: ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕКОЛЬКО ЛОДОК ДЛЯ УДАРА ПО БОЛЕЕ КРУПНОМУ ГОРОДУ.
- ♦ **ХИТРОСТЬ (ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ)**: ПОДЖЕЧЬ ЗДАНИЯ, ЧТОБЫ ВЫГНАТЬ УЧАЩИХСЯ МАГИЧЕСКОЙ ШКОЛЫ.
- ♦ **ПЕРЕГОВОРЫ (ГРАБЁЖ)**: ПОКАЗАТЬ БОМБЫ НА ПОЯСЕ, ЧТОБЫ ПРИНУДИТЬ ИХ К ПЕРЕГОВОРАМ.

РАСПЛАТА

ВАШИ НАПАДЕНИЯ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРИВЕДУТ К РАСПЛАТЕ. ОДНАКО, ЧЕМ БЛИЖЕ К ПЛАНУ ВЫ ДЕЙСТВУЕТЕ В ХОДЕ НАБЕГА, ТЕМ НИЖЕ ВЕРОЯТНОСТЬ РАСПЛАТЫ. ЧТО-ТО УЖЕ СЛУЧИЛОСЬ И ПРИНИМАЮТСЯ ПОСЛЕДСТВИЯ, ЧТО-ТО МОЖНО ОТЫГРАТЬ, УСТАНОВИВ СЦЕНУ.

- ♦ ВЕДУЩИЙ РЕШАЕТ, КАКУЮ ФОРМУ ПРИМЕТ РАСПЛАТА.
- ♦ ИНОГДА ЭТО ПРИВОДИТ К ВТОРЖЕНИЮ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ.
- ♦ ПОСЛЕДСТВИЯ РАСПЛАТЫ НЕЛЬЗЯ ОСЛАБИТЬ.
- ♦ ВЕДУЩИЙ МОЖЕТ ПРИБЕРЕЧЬ РАСПЛАТУ НА ПОТОМ И ПРИМЕНИТЬ ПОЗЖЕ В ПОДХОДЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

МАЛАЯ РАСПЛАТА — ЭТО НЕУДОБСТВО, КОТОРОЕ, ВЫ СМОЖЕТЕ ИГНОРИРОВАТЬ ИЛИ СПРАВИТЬСЯ С НИМ.

КРУПНАЯ РАСПЛАТА — ЭТО НАСУШНАЯ ПРОБЛЕМА, С КОТОРОЙ НЕОБХОДИМО НЕМЕДЛЕННО РАЗОБРАТЬСЯ.

ПРОВЕРКА РЕАЛИЗАЦИИ ПЛАНА НАБЕГА

ВМЕСТЕ ПРОАНАЛИЗИРУЙТЕ НАСКОЛЬКО ХОРОШО ВЫ СЛЕДОВАЛИ ПЛАНУ. ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ЗА ВЕДУЩИМ.

- ♦ **ЗАСАДА**: МИНИМИЗИРОВАТЬ СВОИ ПОТЕРИ.
1Д6: ВЫ ПОЛУЧИЛИ ТЯЖЁЛОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ.
2Д6: БЫЛО НЕКОЛЬКО РАНЕНИЙ.
3Д6: НИКТО ИЗ ВАШЕЙ ГРУППЫ НЕ ПОСТРАДАЛ.

- ♦ **ПЕРЕГОВОРЫ**: ИЗБЕЖАТЬ КОНФЛИКТА.
1Д6: ЭТО ПЕРЕРОСЛО В КРОВАВУЮ ДРАКУ.
2Д6: ОБСТАНОВКА БЫЛА НАПРЯЖЁННОЙ, НО НИКТО НЕ ПОГИБ.
3Д6: ВЫ ВСЁ ДЕРЖАЛИ ПОД КОНТРОЛЕМ.

- ♦ **ПРОНИКНОВЕНИЕ**: ИЗБЕЖАТЬ ОБНАРУЖЕНИЯ.
1Д6: ВАС ЯВНО ЗАМЕТИЛИ И ОПОЗНАЛИ.
2Д6: ВАС ЗАМЕТИЛИ, НО ВЫ УСКОЛЬЗНУЛИ.
3Д6: ОНИ ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЛИ О ВАШЕМ ПРИСУТСТВИИ.

- ♦ **ШТУРМ**: УБИВАТЬ ИЛИ ПРОГОНЯТЬ ВСЕХ НА ПУТИ.
1Д6: ПОСЛЕ ВАС ОСТАЛИСЬ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ СИЛЫ.
2Д6: БОЛЬШИНСТВО СБЕЖАЛИ ИЛИ БЫЛИ УБИТЫ.
3Д6: НАСТОЯЩАЯ БОЙНЯ, ВСЕ БЫЛИ УНИЧТОЖЕНЫ.

ПРОВЕРКА РАСПЛАТЫ

НАБЕГ ПРОШЁЛ ПО ПЛАНУ?

1Д6	2Д6	3Д6
НЕ ПО ПЛАНУ	ОТКЛОНЕНИЯ	ИДЕАЛЬНО

ПРОВАЛ: ВАС НАСТИГАЕТ КРУПНАЯ РАСПЛАТА!
ЧАСТИЧНЫЙ: НАСТИГАЕТ МАЛАЯ РАСПЛАТА!
УСПЕХ: КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ.
6&6: КРОМЕ ТОГО, ФРАКЦИЯ БЕРЁТ ВИНУ НА СЕБЯ.

СЛУЧАЙНАЯ РАСПЛАТА

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1 ВТОРЖЕНИЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ | 4 ПРОБЛЕМЫ В ПУТИ |
| 2 ВТОРЖЕНИЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ | 5 ФРАКЦИИ / ПЕСОЧНИЦА |
| 3 ВТОРЖЕНИЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ | 6 ЗАСАДА / ЗАХВАТ |



ЗАТИШЬЕ И БЕДСТВИЕ

ФАЗА ЗАТИШЬЯ

1. ПЕРСОНАЖИ ПРОХОДЯТ ПРОЦЕДУРУ **ВОССТАНОВЛЕНИЯ**: ЛЕЧАТ РАНЫ И ВОССТАНАВЛИВАЮТ СПОСОБНОСТИ.
2. ИГРОКИ ПРОХОДЯТ **ПРОВЕРКУ ДОБЫЧИ**, ПОДСЧИТЫВАЮТ ЦЕННОСТИ, ПОЛУЧЕННЫЕ В ПОСЛЕДНЕМ НАБЕГЕ.
3. РАНГ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ПОВЫШАЕТСЯ, ЕСЛИ ГРАБИТЕЛЬСКИЙ НАБЕГ БЫЛ УСПЕШЕН.
4. ПЕРСОНАЖИ ДЕЛАЮТ ДЕЙСТВИЯ **ПЕРЕДЫШКИ** И МОГУТ ЗАПЛАТИТЬ МИНЬОНАМ, ЧТОБЫ ТЕ ПОСТУПИЛИ ТАКЖЕ.
5. ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ДЕЙСТВИЯ **ПЕРЕДЫШКИ ПРИХВОСТНЕЙ**.
6. ГРУППА **СВЕРЯЕТСЯ С ПОДЗЕМЕЛЬНОЙ ЛОГИКОЙ** И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ **БЕДСТВИЯ**.

ПОВЫШЕНИЕ РАНГА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

КОГДА РАНГ ВАШЕГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ ПОВЫШАЕТСЯ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ НАБЕГА:

- ♦ ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ (ОБЫЧНО 2D6) И ДОБАВЛЯЕТ ЕЁ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ.
- ♦ ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ РАНГА РАВНОГО ТЕКУЩЕМУ РАНГУ ВАШЕГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ. ТВАРЬ УЖЕ ПРИВЛЕЧЕНА.
- ♦ МОШЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ И ОБИТАТЕЛЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬЯ РАСТЁТ В СРАВНЕНИИ С ЦЕЛЯМИ НАБЕГА И АВАНТЮРИСТАМИ.

РАНГ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ТАКЖЕ ВЛИЯЕТ НА ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА И КОЛИЧЕСТВО ДОБЫЧИ, КОТОРУЮ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ В НАБЕГАХ.

ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ ПРИХВОСТНЕЙ

КАЖДУЮ ФАЗУ ЗАТИШЬЯ ПРИХВОСТНИ СОВЕРШАЮТ ПРОВЕРКУ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ РАНГА ПОДЗЕМЕЛЬЯ.

ФАЗА БЕДСТВИЯ

БЕДСТВИЕ — ЭТО ПОСЛЕДСТВИЕ, ОТ КОТОРОГО СТРАДАЕТ ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ВЫЗВАННОЕ НЕСООБЛЮДЕНИЕМ ЕГО ЛОГИКИ. ЭТО ПРОИСХОДИТ НЕМЕДЛЕННО, НО ВЫ МОЖЕТЕ НАЧАТЬ СЦЕНУ, ЧТОБЫ СПРАВИТЬСЯ С ЕГО ПОСЛЕДСТВИЯМИ.

- ♦ ВЕДУЩИЙ РЕШАЕТ КАКУЮ ФОРМУ ПРИМЕТ БЕДСТВИЕ.
- ♦ ИНОГДА ЭТО ПРИВОДИТ К ВТОРЖЕНИЮ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ.
- ♦ ПОСЛЕДСТВИЕ БЕДСТВИЯ НЕЛЬЗЯ ОСЛАБИТЬ.
- ♦ ВЕДУЩИЙ МОЖЕТ ПРИБЕРЕЧЬ РЕЗУЛЬТАТ НА ПОТОМ И ПРИМЕНИТЬ ПОЗЖЕ В ПОДХОДЯЩЕЕ ВРЕМЯ.

МАЛОЕ БЕДСТВИЕ ПРИВОДИТ К ДОСАДНЫМ ПОМЕХАМ, КОТОРЫЕ БЕСПОКОЯТ, НО НЕ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СОБОЙ СЕРЬЁЗНОЙ ПРОБЛЕМЫ.

КРУПНОЕ БЕДСТВИЕ — НЕОТЛОЖНАЯ ПРОБЛЕМА, С КОТОРОЙ НЕОБХОДИМО НЕМЕДЛЕННО РАЗОБРАТЬСЯ.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

В НАЧАЛЕ КАЖДОЙ ФАЗЫ ЗАТИШЬЯ:

- ♦ СНИМАЕТСЯ ВЕСЬ СТРЕСС.
- ♦ СНИМАЕТСЯ ШОК.
- ♦ СНИМАЕТСЯ РАНЕНИЕ.
- ♦ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ ЯЧЕЙКИ СНАРЯЖЕНИЯ И ЗАЩИТЫ.
- ♦ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ КОМНАТЫ, ПРЕДМЕТЫ И СПОСОБНОСТИ С ЧАСТОТОЙ 1 РАЗ ЗА ЦИКЛ.
- ♦ ПУСТОЕ ЛОГОВО АВТОМАТИЧЕСКИ ПРИВЛЕКАЕТ ТВАРЕЙ. ПЕРВЫМ ЗАПОЛНИТСЯ ЛОГОВО С САМЫМ НИЗКИМ РАНГОМ.

ПРОВЕРКА НАХОДКИ

НАСКОЛЬКО ВЕРОЯТНА ХОРОШАЯ НАХОДКА?

ID6	2D6	3D6
ВРЯД ЛИ	ВОЗМОЖНО	СКОРЕЕ ВСЕГО

ПРОВАЛ: ЯВНО ВРЕДИТ ПОДЗЕМЕЛЬЮ.
ЧАСТИЧНЫЙ: НЕБОЛЬШОЕ ВЛИЯНИЕ.
УСПЕХ: ЯВНО УЛУЧШАЕТ ПОДЗЕМЕЛЬЕ.
6&6: ДВА УСПЕХА ПРОВЕРКИ НАХОДКИ.

СЛУЧАЙНЫЕ НАХОДКИ

1 СКАЛЬНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ	4 РЕСУРС/СКЛАД
2 ЖИДКОЕ ФОРМИРОВАНИЕ	5 ТВАРЬ/ПЕРСОНАЖ ВЕДУЩЕГО
3 ЗАБЫТОЕ СТРОЕНИЕ	6 МАГИЯ/НАУКА

ПРОВЕРКА ДОБЫЧИ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ, РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВУ ДОБЫЧИ ОТ ПОСЛЕДНЕГО НАБЕГА / ВТОРЖЕНИЯ.

ПРОВАЛ: УСТРОЙТЕ РАЗГУЛ И ПОЛУЧИТЕ ТЁМНОЕ СЕРДЦЕ ИЛИ БОЕВОЙ ДУХ, НО ЕСТЬ РИСК ПЕРЕУСЕРДСТВОВАТЬ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ПОЛУЧИТЕ 1 ЗОЛОТО.
УСПЕХ: ПОЛУЧИТЕ ЦЕННЫЙ ПРЕДМЕТ ПО ВЫБОРУ ИГРОКА.
КОМБИНАЦИЯ УСПЕХОВ: ПОЛУЧИТЕ МОШНЫЙ ПРЕДМЕТ ПО ВЫБОРУ ВЕДУЩЕГО.

ФАЗА ПЕРЕДЫШКИ

- ♦ КАЖДЫЙ ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ОДНО ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ, ПЛЮС ОДНО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОТ СПОСОБНОСТИ ПРИЗВАНИЯ.
- ♦ ЗА 1 ЗОЛОТО МИНЬОНЫ ТОЖЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЁ ДЕЙСТВИЕ ПЕРЕДЫШКИ.
- ♦ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ ОБЫЧНО ПРОХОДЯТ В ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ.
- ♦ ДЛЯ ПЫТОК НЕТ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ.
- ♦ ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ ДЕЙСТВИЙ ПЕРЕДЫШКИ ПРИХВОСТНЕЙ (РАНГ ПОДЗЕМЕЛЬЯ).
- ♦ **РИСК:** ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕБРОСИТЬ ЛЮБУЮ ПРОВЕРКУ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ СМЕНИВ ВЫГОДНУЮ ПОЗИЦИЮ НА БАЗОВУЮ.

РАНГИ ПРОЕКТА

РАНГ I	РАНГ II	РАНГ III
1 ДЕЙСТВИЕ*	4 СЕГМЕНТА	8 СЕГМЕНТОВ

РАНГ I: ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ТРЕБУЕТ ЗАПЛАТИТЬ ЦЕНУ. 6&6 ДАЁТ ЧТО-ТО ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ.

ПРОЕКТЫ ПЕРЕДЫШКИ

- ♦ **КОНТАКТИРОВАТЬ** С ГНУСНЫМ ДРУГОМ, ФРАКЦИЕЙ ИЛИ ДРУГИМ ПЕРСОНАЖЕМ ВЕДУЩЕГО. РАНГ ПРОЕКТА ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО МНОГОГО ВЫ ПРОСИТЕ.
- ♦ **НАНЯТЬ** БАНДУ МИНЬОНОВ ИЛИ ПРИВЛЕЧЬ ТВАРЬ. РАНГ ПРОЕКТА = I. ЕСЛИ ЕСТЬ СВОБОДНАЯ ЯЧЕЙКА МИНЬОНОВ ИЛИ ПУСТОЕ ЛОГОВО.
- ♦ **ПОСТРОИТЬ** КОМНАТУ, ЛОВУШКУ, УЛОВКУ ИЛИ ЗАМОК. РАНГ ПРОЕКТА РАВЕН РАНГУ ТОГО, ЧТО ВЫ СТРОИТЕ.
- ♦ **ПРОВЕСТИ РИТУАЛ.** РАНГ ПРОЕКТА = РАНГУ РИТУАЛА. ТАКЖЕ НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ (1 ЗА КАЖДЫЙ РАНГ).
- ♦ **ПЫТАТЬ** ПЛЕННИКА. РАНГ ПРОЕКТА = I ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ СЕКРЕТА. ПЛЕННИК ЗНАЕТ КОЛИЧЕСТВО СЕКРЕТОВ, РАВНОЕ ЕГО РАНГУ. ЗАСТАВИТЬ ВЫПОЛНИТЬ ВАШ ПРИКАЗ — РАНГ ПРОЕКТА РАВЕН РАНГУ ПЛЕННИКА. ПЫТКИ НЕ ИМЕЮТ ВЫГОДНОЙ ПОЗИЦИИ.
- ♦ **СВАРИТЬ** СНАДОБЬЕ ИЛИ ЗЕЛЬЕ. РАНГ ПРОЕКТА РАВЕН I, НЕЗАВИСИМО ОТ РАНГА СНАДОБЬЯ ИЛИ ЗЕЛЬЯ. ПОЛУЧАЕТСЯ 2 ДОЗЫ. ПРИ ЧАСТИЧНОМ УСПЕХЕ ПРОДУКТ НЕСТАБИЛЕН.
- ♦ **СОЗДАТЬ** ПРЕДМЕТ, СВОЙСТВО ИЛИ МЕХАНИЗМ. РАНГ ПРОЕКТА МЕХАНИЗМА = РАНГУ САМОГО МЕХАНИЗМА. СОЗДАНИЕ ОБЫЧНОГО ПРЕДМЕТА — РАНГ I, ДОБАВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТУ СВОЙСТВА — РАНГ II.

СВЕРКА С ПОДЗЕМЕЛЬНОЙ ЛОГИКОЙ

СВЕРЬТЕСЬ НАСКОЛЬКО ХОРОШО ВЫ СЛЕДОВАЛИ ПОДЗЕМЕЛЬНОЙ ЛОГИКЕ. ОКОНЧАТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ЗА ВЕДУЩИМ.

- ♦ **АТМОСФЕРА:** ПОХОЖА ЛИ ПЛАНИРОВКА НА ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ? ОНИ ХОТЯТ, ЧТОБЫ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ИМЕЛО СМЫСЛА, ОЩУЩАЛОСЬ КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ВМЕШАЛО ХОТЯ БЫ ПАРУ КОМНАТ, ГДЕ ОНИ СМОГУТ НАСЛАЖДАТЬСЯ ЖИЗНЬЮ. МЕСТО, КОТОРОЕ БУДЕТ В ПОЛНОЙ МЕРЕ ЗЛЫМ И ПОДЗЕМЕЛЬНЫМ.
- ♦ **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ? ОНИ ЖАДУТ ВЛАСТИ, ТАК ЖЕ КАК И ИХ ХОЗЯЕВА, ПОТОМУ ЧТО ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ К СИЛЬНОМУ ПОДЗЕМЕЛЬЮ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО БУДЕТ БОЛЬШЕ НАБЕГОВ И БОЛЬШЕ РАЗГУЛА.
- ♦ **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ? МОШНЫЕ МОНСТРЫ ВРОДЕ ПОЛУЧИВШИХ ПОВЫШЕНИЕ МИНЬОНОВ СЧИТАЮТ, ЧТО ИМ НЕГОЖЕ ПЕРВЫМИ ВСТРЕЧАТЬСЯ С ВРАГАМИ.
- ♦ **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ? УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ВЫ ИЗО ВСЕХ СИЛ СТАРАЕТЕСЬ УВЕЛИЧИТЬ СВОИ ПРОВЕРКИ ДОБЫЧИ, — ЭТО ПОМОЖЕТ СНИЗИТЬ НЕДОВОЛЬСТВО.
- ♦ **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗАЛА? ВЫ ДОЛЖНЫ ПОКАЗЫВАТЬ СЕБЯ ТОЛЬКО С СИЛЬНОЙ СТОРОНЫ, ВЕДЬ ЛЮБЫЕ БРЕШИ В БРОНЕ БЫСТРО СТАНОВЯТСЯ ОЧЕВИДНЫМИ ДЛЯ ВАШИХ СЛУГ.

ПРОВЕРКА БЕДСТВИЯ

НАСКОЛЬКО ВЕЛИКО НЕДОВОЛЬСТВО?

ID6	2D6	3D6
ВЕЛИКО	ОБЫЧНОЕ	НЕТ ПРОБЛЕМ

ПРОВАЛ: КРУПНОЕ БЕДСТВИЕ!
ЧАСТИЧНЫЙ: МАЛОЕ БЕДСТВИЕ!
УСПЕХ: МИНЬОНЫ ПОДНИМАЮТ БОЕВОЙ ДУХ И ИДУТ В СЛЕДУЮЩИЙ НАБЕГ БЕСПЛАТНО.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, «УДАЧНАЯ» НАХОДКА.

СЛУЧАЙНОЕ БЕДСТВИЕ

1 ВТОРЖЕНИЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ	4 ПРОБЛЕМА У ОБИТАТЕЛЕЙ
2 ВТОРЖЕНИЕ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ	5 ПРОБЛЕМА СТРОЕНИЯ
3 ПРОБЛЕМА У ОБИТАТЕЛЕЙ	6 ВНЕШНЕЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

ЗАЩИТА ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПРОЦЕСС ВТОРЖЕНИЯ

1. ПРОВЕРКА НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ МИНЬОНОВ.
2. МИНЬОНЫ НИЧЕГО НЕ ПОДОЗРЕВАЮТ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА ЗАХВАТЧИКИ НЕ ВОЙДУТ В СОСЕДНЮЮ КОМНАТУ ИЛИ ПОКА ИХ НЕ ПРЕДУПРЕДЯТ.
3. ТЕМНЕЙШИЕ НЕ МОГУТ ПОКИНУТЬ СВАТИАЛИЩЕ.
4. АВАНТЮРИСТЫ ЗАХОДЯТ ЧЕРЕЗ ВХОД, ЕСЛИ НЕ ЗНАЮТ ДРУГОГО СПОСОБА.
5. ОНИ СЛЕДУЮТ СОГЛАСНО ПРОВЕРКАМ ПРОДВИЖЕНИЯ, ИЩА ПУТЬ И ДОСТИГАЮТ СВАТИАЛИЩА.
6. ИГРОКИ СОВЕРШАЮТ ПРОВЕРКИ И РАССКАЗЫВАЮТ О ПРОИСХОДЯЩЕМ В КОМНАТАХ ИЗ СВОИХ ПЕРЕЧНЕЙ ПОДЗЕМЕЛЬНЫХ ОБЯЗАННОСТЕЙ.
7. КОГДА ЗАХВАТЧИКИ ВХОДЯТ В СВАТИАЛИЩЕ, СОВЕРШАЕТСЯ ПРОВЕРКА РАСКЛАДА И НАЧИНАЕТСЯ ФИНАЛЬНАЯ БИТВА.

ПРОВЕРКА ПРОДВИЖЕНИЯ

ВЕДУЩИЙ СПРАШИВАЕТ ЖЕЛАЕМЫЙ ПУТЬ У ИГРОКОВ И БРОСАЕТ ID6, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, СЛЕДУЮТ ЛИ ЗАХВАТЧИКИ ПО НЕМУ.

ПРОВАЛ: ОНИ ИДУТ ДРУГИМ ПУТЁМ.
ЧАСТИЧНЫЙ: ОНИ ИДУТ ПО ЖЕЛАЕМОМУ ПУТИ.
УСПЕХ: ОНИ ИДУТ ПО ЖЕЛАЕМОМУ ПУТИ.

- ♦ ВЕДУЩИЙ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ИХ ПЕРЕДВИЖЕНИЯХ.
- ♦ НАХОЖДЕНИЕ В НЕПОСРЕДСТВЕННОЙ БЛИЗОСТИ АКТИВИРУЕТ ЛОВУШКИ И УЛОВКИ, А ЛОГОВА ТВАРЕЙ ПРИТЯГИВАЮТ ЗАХВАТЧИКОВ.
- ♦ ПОВТОРНЫЕ ЗАШИТЫ (НЕ ТОЛЬКО ЛОВУШКИ) ПРИВОДЯТ К ШТРАФУ -ID6 К ПРОВЕРКАМ.
- ♦ АВАНТЮРИСТЫ ИСЦЕЛЯЮТ ОДНУ ПОЛОСУ НА СЕРДЦЕ, КОГДА ПОКИДАЮТ КОМНАТУ III РАНГА.

ПРОВЕРКА ТВАРИ

СОВЕРШИТЕ ПРОВЕРКУ РАНГА ТВАРИ.

ПРОВАЛ: УБИТА ИЛИ БЕЖИТ ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ.
ЧАСТИЧНЫЙ: НАНОСИТ УРОН АВАНТЮРИСТУ ПО ВЫБОРУ ВЕДУЩЕГО И ВЫПАДАЕТ ИЗ СЦЕНЫ.
УСПЕХ: НАНОСИТ УРОН АВАНТЮРИСТУ ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ. ПОВТОРНАЯ ПРОВЕРКА.
6&6: НАНОСИТ УРОН ДВУМ АВАНТЮРИСТАМ ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ. ПОВТОРНАЯ ПРОВЕРКА.

- ♦ НЕЛЬЗЯ НАНЕСТИ УРОН ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ АВАНТЮРИСТУ ДВАЖДЫ ПОДРЯД, ЕСЛИ ОН НЕ ОДИН.

ПРОВЕРКА УЛОВКИ

СОВЕРШИТЕ ПРОВЕРКУ РАНГА УЛОВКИ ПО ПРАВИЛАМ ПРОВЕРКИ УДАЧИ.

СТАРТОВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

БРОСЬТЕ ID6 ЗА ВАШУ БАНДУ МИНЬОНОВ.

ПРОВАЛ: НАЧИНАЮТ В УЖАСНОМ ПОЛОЖЕНИИ.
ЧАСТИЧНЫЙ: СТАРТ НЕ В ИДЕАЛЬНОЙ СИТУАЦИИ.
УСПЕХ: НАЧИНАЮТ В УДАЧНОМ ПОЛОЖЕНИИ.

ОСВЕДОМЛЁННОСТЬ МИНЬОНОВ

МИНЬОНЫ НЕ МОГУТ ДЕЙСТВОВАТЬ ИСХОДЯ ИЗ ЗНАНИЙ ИГРОКА, ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ОБНАРУЖАТ ЗАХВАТЧИКОВ. ОНИ УЗНАЮТ О ВТОРЖЕНИИ ТОЛЬКО В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА ЗАХВАТЧИКИ ВОЙДУТ В КОМНАТУ, НЕПОСРЕДСТВЕННО ПРИМЫКАЮЩУЮ К ИХ МЕСТОПОЛОЖЕНИЮ, ИЛИ ЕСЛИ БУДУТ ПРЕДУПРЕЖДЕНЫ КАКИМ-ЛИБО СПОСОБОМ.

ПРОВЕРКА ЗАМКА

СОВЕРШИТЕ ПРОВЕРКУ РАНГА ЗАМКА.

ПРОВАЛ: ОТКРЫВАЮТ ДВЕРЬ, ПРОХОДЯТ ЧЕРЕЗ НЕЁ.
ЧАСТИЧНЫЙ: ИДУТ ДРУГИМ ПУТЁМ, ЕСЛИ У НИХ НЕТ ДРУГИХ ВАРИАНТОВ.
УСПЕХ: АВАНТЮРИСТ ТРАТИТ ХОД И ОНИ ИДУТ ДРУГИМ ПУТЁМ, ЕСЛИ НЕТ ДРУГИХ ВАРИАНТОВ.
6&6: КАЖДЫЙ АВАНТЮРИСТ ТРАТИТ ХОД, А ЗАТЕМ ОНИ ИДУТ ДРУГИМ ПУТЁМ.

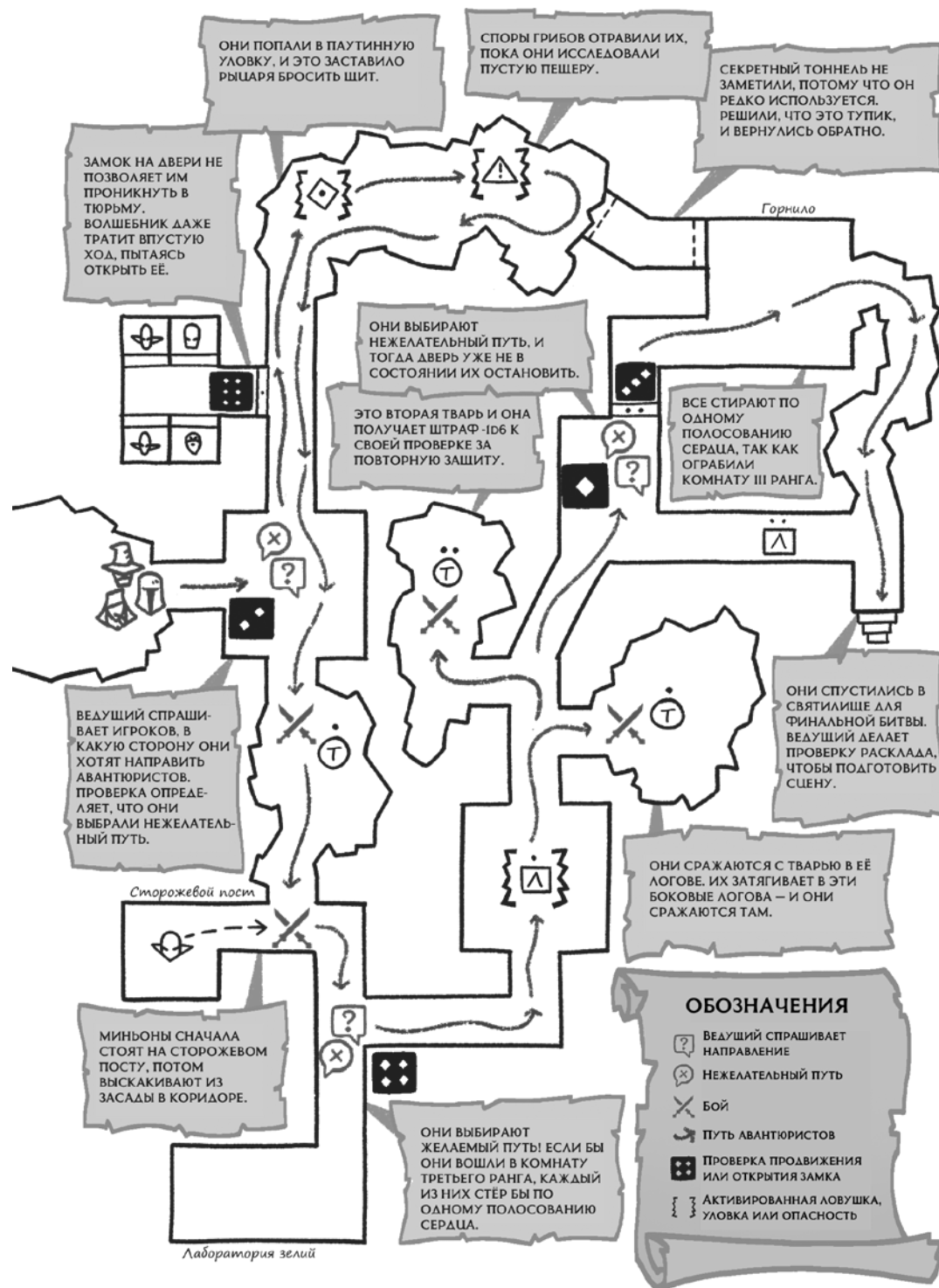
- ♦ КОГДА ДРУГОГО ПУТИ ВПЕРЕД НЕ ОСТАНЕТСЯ, ОНИ ПОПРОБУЮТ СНОВА.
- ♦ В КОНЦЕ КОНЦОВ ОНИ ПРЕОДОЛЕВАЮТ ЗАМОК, ДАЖЕ ЕСЛИ У НИХ НЕ ОСТАЛОСЬ ХОДОВ.

ПРОВЕРКА ЛОВУШКИ

СОВЕРШИТЕ ПРОВЕРКУ РАНГА ЛОВУШКИ.

ПРОВАЛ: ОБЕЗВРЕЖЕНА ИЛИ ПРЕОДОЛЕНА.
ЧАСТИЧНЫЙ: НАНОСИТ УРОН АВАНТЮРИСТУ ПО ВЫБОРУ ВЕДУЩЕГО.
УСПЕХ: НАНОСИТ УРОН АВАНТЮРИСТУ ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ. ПОВТОРНАЯ ПРОВЕРКА.
6&6: НАНОСИТ УРОН ДВУМ АВАНТЮРИСТАМ ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ. ПОВТОРНАЯ ПРОВЕРКА.

- ♦ НЕЛЬЗЯ НАНЕСТИ УРОН ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ АВАНТЮРИСТУ ДВАЖДЫ ПОДРЯД, ЕСЛИ ОН НЕ ОДИН.



ВЕДУЩИЙ

ОТМЕТЬТЕ ПОСЛЕДНЕЕ ВЫПОЛНЕННОЕ ЗАДАНИЕ ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

ЦИКЛ ИГРЫ

ЗАТИШЬЕ

- ♦ ПРОВЕДИТЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ
- ♦ ПОДСЧИТАЙТЕ ДОБЫЧУ
- ♦ ДЕЙСТВИЯ ПЕРЕДЫШКИ

БЕДСТВИЕ

- ♦ ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ БЕДСТВИЙ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

НАБЕГ

- ♦ ОПРЕДЕЛИТЕ ЗАДАЧУ И ЦЕЛЬ
- ♦ ВЫБЕРИТЕ ПЛАН И ДЕТАЛИ
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА

РАСПЛАТА

- ♦ ПРОВЕРЬТЕ ПЛАН НАБЕГА
- ♦ ПРОЙДИТЕ ПРОВЕРКУ РАСПЛАТЫ
- ♦ ПРИМИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОЗИЦИИ И ЭФФЕКТИВНОСТИ

ИЗМЕНИТЕ П / Э, КОГДА ПЕРСОНАЖ:

- ♦ ОБЛАДАЕТ ПРЕВОСХОДСТВОМ.
- ♦ В ТРУДНОЙ СИТУАЦИИ.
- ♦ В ОЧЕНЬ ОПАСНОЙ СИТУАЦИИ.

П / Э ПО УМОЛЧАНИЮ НЕ УКАЗЫВАЮТСЯ, ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ НАХОДЯТСЯ В ОБЫЧНЫХ УСЛОВИЯХ.

ОЦЕНКА ОБСТОЯТЕЛЬСТВ:

- ♦ НАВЫК ПОДХОДЯЩИЙ ПОД СИТУАЦИЮ
- ♦ МАСШТАБ КАЖДОЙ СТОРОНЫ
- ♦ КАЧЕСТВО СНАРЯЖЕНИЯ
- ♦ УРОВЕНЬ НАВЫКА ОППОНЕНТА
- ♦ ЗАЩИТА И СТОЙКОСТЬ
- ♦ СИЛА МАГИИ
- ♦ ОКРУЖАЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО
- ♦ ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

ПОЗИЦИЯ	ЭФФЕКТИВНОСТЬ
ВЫГОДНАЯ (НЕБОЛЬШОЙ РИСК)	ВЫСОКАЯ (ПРЕВОСХОДНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ)
БАЗОВАЯ (РИСКОВАННО)	БАЗОВАЯ (ОЖИДАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ)
УЖАСНАЯ (БОЛЬШОЙ РИСК)	НИЗКАЯ (СЛАБЫЙ РЕЗУЛЬТАТ)
СМЕРТЕЛЬНАЯ (ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЙ РИСК)	НУЛЕВАЯ (БЕЗ РЕЗУЛЬТАТА)

РАСКЛАД

КОГДА НЕЛЬЗЯ ЧЁТКО УСТАНОВИТЬ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА В СЦЕНЕ, ВЕДУЩИЙ ДЕЛАЕТ ПРОВЕРКУ РАСКЛАДА.

УЧИТЫВАЯ ТАКИЕ ФАКТОРЫ КАК:

- ♦ ЗНАНИЕ СЛАБОСТЕЙ ПРОТИВНИКА, ТАК И ИХ ОТСУТСТВИЕ.
- ♦ РАЗНИЦА В РАНГАХ, КАК В ОДНУ ТАК И В ДРУГУЮ СТОРОНУ.
- ♦ ПОМОЩЬ ВНЕШНИХ СОЮЗНИКОВ ЛЮБОЙ ИЗ СТОРОН.
- ♦ ЭЛЕМЕНТЫ ОКРУЖЕНИЯ КАК БЛАГОПРИЯТНЫЕ, ТАК И НЕГАТИВНЫЕ
- ♦ НАСКОЛЬКО ПРОТИВНИК ПОДГОТОВЛЕН К ВЫБРАННОМУ ПЛАНУ.

ПРОВЕРКА РАСКЛАДА

КАКОВЫ ШАНСЫ НАЧАТЬ ХОРОШО?

1D6	2D6	3D6
МАЛОВЕРОЯТНО	ШАНСЫ РАВНЫ	ВЕРОЯТНО

ПРОВАЛ: НАЧИНАЕТЕ В ТРУДНОЙ СИТУАЦИИ.

ЧАСТИЧНЫЙ: НАЧАЛО В ОБЫЧНЫХ УСЛОВИЯХ.

УСПЕХ: ВЫ НАЧИНАЕТЕ С ПРЕВОСХОДСТВОМ И КОНТРОЛИРУЕТЕ СИТУАЦИЮ.

6&6: СОБЫТИЯ ОБОРНУЛИСЬ В ВАШУ ПОЛЬЗУ!

ПРОВЕРКА УДАЧИ

КАКОВЫ ШАНСЫ, ЧТО ИМ ПОВЕЗЁТ?

1D6	2D6	3D6
МАЛОВЕРОЯТНО	ШАНСЫ РАВНЫ	ВЕРОЯТНО

ПРОВАЛ: ЭТО СОВСЕМ НЕ ХОРОШО.

ЧАСТИЧНЫЙ: ХОРОШО, НО НЕ ИДЕАЛЬНО.

УСПЕХ: ЭТО ИДЕАЛЬНАЯ СИТУАЦИЯ.

6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, НО ОНИ ПОЛУЧАЮТ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОЖИДАЛИ!

- ♦ УТОЧНИТЕ, НА КАКОЙ ИСХОД ОНИ ПРЕТЕНДУЮТ, ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПРОВЕРКИ, ТАК КАК ОН СТАНЕТ ОТПРАВНОЙ ТОЧКОЙ ДЛЯ ИНТЕРПРЕТАЦИИ РЕЗУЛЬТАТА.

УСТАНОВЛЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ

ТЯЖЕСТЬ ПОСЛЕДСТВИЙ ЗАВИСИТ ОТ ПОЗИЦИИ ИЛИ СИТУАЦИИ В ПОВЕСТВОВАНИИ.

ВЫГОДНАЯ ↓ РАЗДРАЖАЮЩИЕ	БАЗОВАЯ ↓ НЕПРИЯТНЫЕ	УЖАСНАЯ / СМЕРТЕЛЬНАЯ ↓ КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ
-------------------------------	----------------------------	--

- ♦ ВЫ МОЖЕТЕ КОМБИНИРОВАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ ПОСЛЕДСТВИЙ.
- ♦ СТЕПЕНЬ ИХ СУРОВОСТИ ЗАВИСИТ ОТ ОБЩЕГО ТОНА ИГРЫ.
- ♦ ОНИ НАКЛАДЫВАЮТСЯ ДРУГ НА ДРУГА, ПОЭТОМУ «ТЯЖЁЛЫЕ» ИЗ НЕПРИЯТНЫХ ПОСЛЕДСТВИЙ И «ЛЁГКИЕ» ИЗ КАТАСТРОФИЧЕСКИХ МОГУТ ВОСПРИНИМАТЬСЯ ОДИНАКОВО.
- ♦ НЕ ТОРОПИТЕ СОБЫТИЯ. В РАСПОРЯЖЕНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ МНОЖЕСТВО СРЕДСТВ ЗАЩИТЫ. ЗАСТАВЬТЕ ИХ ИСПОЛЬЗОВАТЬ.

ВИДЫ ПОСЛЕДСТВИЙ

- ♦ **СНИЖЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ:** СНИЖАЕТ РЕЗУЛЬТАТЫ ВАШИХ ДЕЙСТВИЙ. ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА ОКАЗАЛОСЬ НЕ СТОЛЬ ДЕЙСТВЕННЫМ, КАК ВЫ РАССЧИТЫВАЛИ.
- ♦ **УХУДАШЕНИЕ ПОЗИЦИИ:** ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ ИЛИ ПОПАДАНИЕ В БОЛЕЕ ОПАСНУЮ СИТУАЦИЮ.
- ♦ **ШОК:** ВРЕМЕННЫЕ МЕНТАЛЬНЫЕ ИЛИ ФИЗИЧЕСКИЕ РАССТРОЙСТВА И НЕДОМОГАНИЯ.
- ♦ **РАНЕНИЕ / СМЕРТЬ:** ТЯЖЕЛЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ. ЕСЛИ ПОСТРАДАВШИЙ УЖЕ БЫЛ РАНЕН, ОН УМИРАЕТ.
- ♦ **ОСЛОЖНЕНИЕ:** ИЗМЕНЕНИЕ СИТУАЦИИ, ВЕРОЯТНО, СОЗДАЁТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРУДНОСТИ, ЗАПУСКАЕТ / ОТСЧИТЫВАЕТ СЧЁТЧИК ИЛИ ИЗМЕНЯЕТ ПОЗИЦИЮ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ДЛЯ ПРЕДСТОЯЩИХ ДЕЙСТВИЙ. НЕКОТОРЫЕ ПРИМЕРЫ:

- ♦ ПОТЕРЯ ПРЕДМЕТА
- ♦ НЕИСПРАВНОСТЬ МЕХАНИЗМА
- ♦ УПУСТИТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ
- ♦ ИЗМЕНЕНИЕ ОКРУЖЕНИЯ
- ♦ ПОЯВЛЕНИЕ ЧЕГО-ТО ПЛОХОГО
- ♦ ПРЕПЯТСТВИЕ НА ПУТИ
- ♦ ПОБОЧНЫЙ ЭФФЕКТ МАГИИ
- ♦ УДАР НЕПОСРЕДСТВЕННО ПО ВАМ



АВАНТЮРИСТЫ

АВАНТЮРИСТЫ ОБЛАДАЮТ СЛЕДУЮЩИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ:

- ♦ **КЛАСС,** ОПРЕДЕЛЯЕТ ИХ СНАРЯЖЕНИЕ, РОЛЬ В ОТРЯДЕ И ТО, КАКИЕ ХОДЫ ОНИ МОГУТ СОВЕРШАТЬ.
- ♦ **СЕРАЦА** В КОЛИЧЕСТВЕ РАВНОМ РАНГУ + 1. КАЖДОЕ СЕРАЦЕ СЛЕДУЕТ ПОЛОСНУТЬ ДВАЖДЫ, И, КОГДА ВСЕ СЕРАЦА ЗАКАНЧИВАЮТСЯ, АВАНТЮРИСТ ТЕРЯЕТ СОЗНАНИЕ, ПОГИБАЕТ ИЛИ СБЕГАЕТ.
- ♦ **ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ,** КОТОРАЯ ВСЕГДА ПРИСУЩА ИМ.
- ♦ ОНИ МОГУТ СДЕЛАТЬ ТРИ **ХОДА**, ПРИНИМАЯ РЕШЕНИЕ НА ЛЕТУ. **АТАКУЮЩИЕ ХОДЫ** ПРИВОДЯТ К ПОСЛЕДСТВИЯМ. **ЗАЩИТНЫЕ** ОСЛАБЛЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ ДЕЙСТВИЙ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ.
- ♦ **ЧЕРТЫ** И **МОТИВАЦИЯ** МОГУТ ПРИДАТЬ ИМ БОЛЬШУЮ ГЛУБИНУ, А ТАКЖЕ ПОВАЛИТЬ НА ПОЗИЦИЮ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ.

ЧЕРТЫ

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ

- ♦ надёжный
- ♦ оптимистичный
- ♦ полезный
- ♦ уверенный
- ♦ умный
- ♦ упорный
- ♦ честный
- ♦ щедрый

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ

- ♦ бесчестный
- ♦ встыльчивый
- ♦ дерзкий
- ♦ жадный
- ♦ нерешительный
- ♦ нетерпеливый
- ♦ тупой
- ♦ упрямый

МОТИВАЦИЯ

- ♦ амбиции
- ♦ богатство
- ♦ исследование
- ♦ мечь
- ♦ острые ощущения
- ♦ правосудие
- ♦ уважение

КЛАССЫ АВАНТЮРИСТОВ

- ♦ Алхимик
- ♦ Амазонка
- ♦ Аристократ
- ♦ Ассасин
- ♦ Бард
- ♦ Варвар
- ♦ Дикарь
- ♦ Древний воин
- ♦ Друид
- ♦ Жрец

- ♦ Защитник
- ♦ Иллюзионист
- ♦ Инквизитор
- ♦ Копейщик
- ♦ Маг хаоса
- ♦ Магический лучник
- ♦ Монах
- ♦ Окультист-убийца
- ♦ Оружейник
- ♦ Охотник на магов

- ♦ Пират
- ♦ Пращник
- ♦ Разведчик
- ♦ Рейнджер
- ♦ Рыцарь
- ♦ Рыцарь смерти
- ♦ Теневой танцор
- ♦ Учёный
- ♦ Храмовник
- ♦ Центурион

ЗАЩИТНЫЕ ХОДЫ

ПРОВЕРКА РАНГА АВАНТЮРИСТА.

ПРОВАЛ: ПОСЛЕДСТВИЯ НЕ ОСЛАБЛЕНЫ.

ЧАСТИЧНЫЙ: ПОСЛЕДСТВИЯ ОСЛАБЛЕНЫ.

УСПЕХ: ПОЛНОСТЬЮ ПРЕДОТВРАЩЕНЫ.

6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, ЕЩЁ И ПОЛУЧИЛ БЕСПЛАТНЫЙ АТАКУЮЩИЙ ХОД.

- ♦ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАН ПРОТИВ 6&6.

НАЁМНИКИ

НАЁМНИКИ — ЧТО-ТО ВРОДЕ МИНИ-ВЕРСИИ АВАНТЮРИСТОВ. У НИХ **1 СЕРАЦЕ** И ЛИБО **1 ХОД**, ЛИБО **1 ПАССИВНАЯ СПОСОБНОСТЬ**. ПРИМЕРЫ НАЁМНИКОВ:

- ♦ Взломщик
- ♦ Возничий
- ♦ Вольный клинок
- ♦ Всадник
- ♦ Грабитель
- ♦ Исследователь
- ♦ Картограф
- ♦ Костоправ
- ♦ Крысолов
- ♦ Лакей
- ♦ Лесник
- ♦ Лесоруб
- ♦ Летописец
- ♦ Лингвист
- ♦ Ловчий
- ♦ Лодочник
- ♦ Лучник
- ♦ Моряк
- ♦ Мясник
- ♦ Певец
- ♦ Писарь
- ♦ Плотник
- ♦ Повар
- ♦ Посыльный
- ♦ Проводник
- ♦ Разбойник
- ♦ Ремесленник
- ♦ Рыбак
- ♦ Следопыт
- ♦ Служитель
- ♦ Стелелег
- ♦ Стражник
- ♦ Торговец
- ♦ Фермер
- ♦ Фехтовальщик
- ♦ Шахтёр