

18+

Правила
„Глупости и Подземелья“!



1d20

+

ГЛУПЫХ

подземелий

от

чиппурекку

и его

ДРУЗЕЙ



Логово
Троглодита

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью!

Содержит нецензурную брань.



Содержание

Создание авантюриста.....	6
Глупость и магия.....	8
Правила выживания.....	10
Поиски выгоды.....	12
Игральные кости чтоб сделать самому....	18
Авторы.....	21

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 воздействию.

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 СЛУХЕ СЛОВА ТЫСЯЧУ РАЗ СКАЗАЛИ: ДОБРАТУ НЕТ, ТОЛЬКО



ИЗУПОНТА ВЯЖЕ



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 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 ролеву 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, рефлексы, 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 задачи. 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 ло-

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 Зиз6 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*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 спасброк

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 первым. Одинаковые значения? Бросьте еще раз.

В каждом раунде все участники одной стороны сначала ходят со своей скоростью, а потом совершают действие (повторное 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 30/40 футов за ход и раунд 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 2из6 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 лавочка 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.
кольшки (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 заставьте 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 Салун, 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 распростертыми 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 тяжеловато.

- 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	недружелюбная, может напасть	золото
3	нейтральная, чего-то хочет	информация
4	безразличие	помощь
5	дружелюбие, сомневается	торговля
6	дружелюбие, поможет	территория

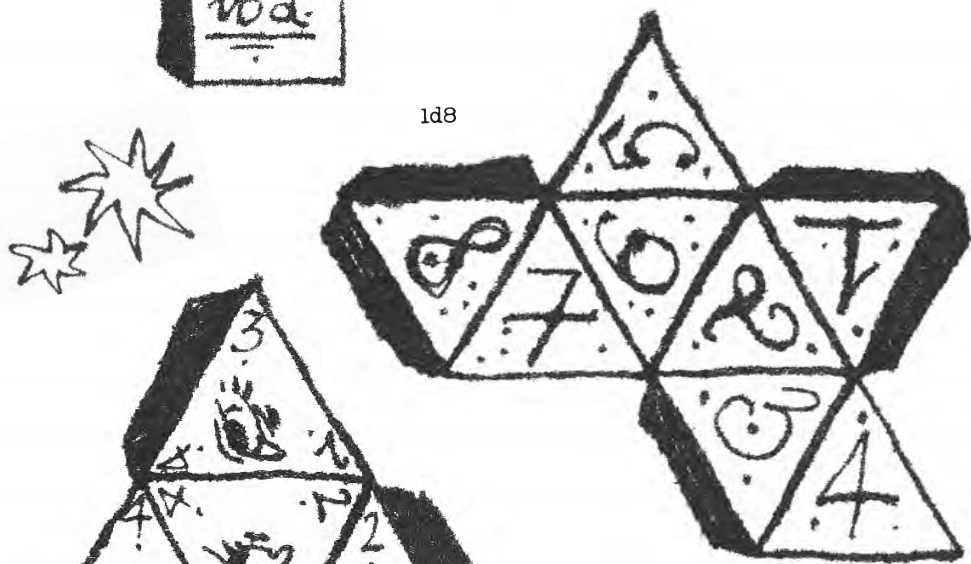
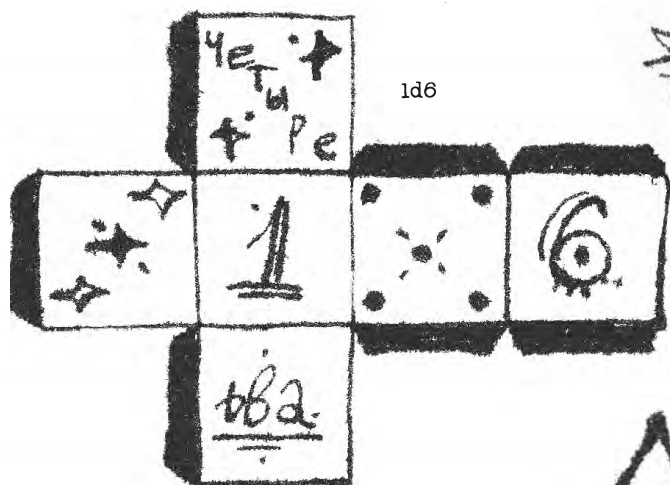


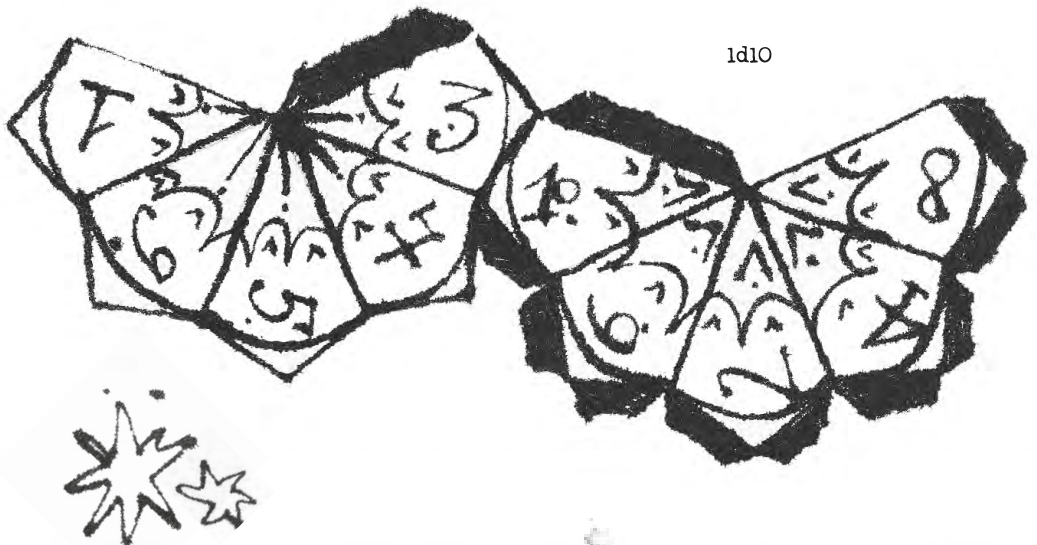
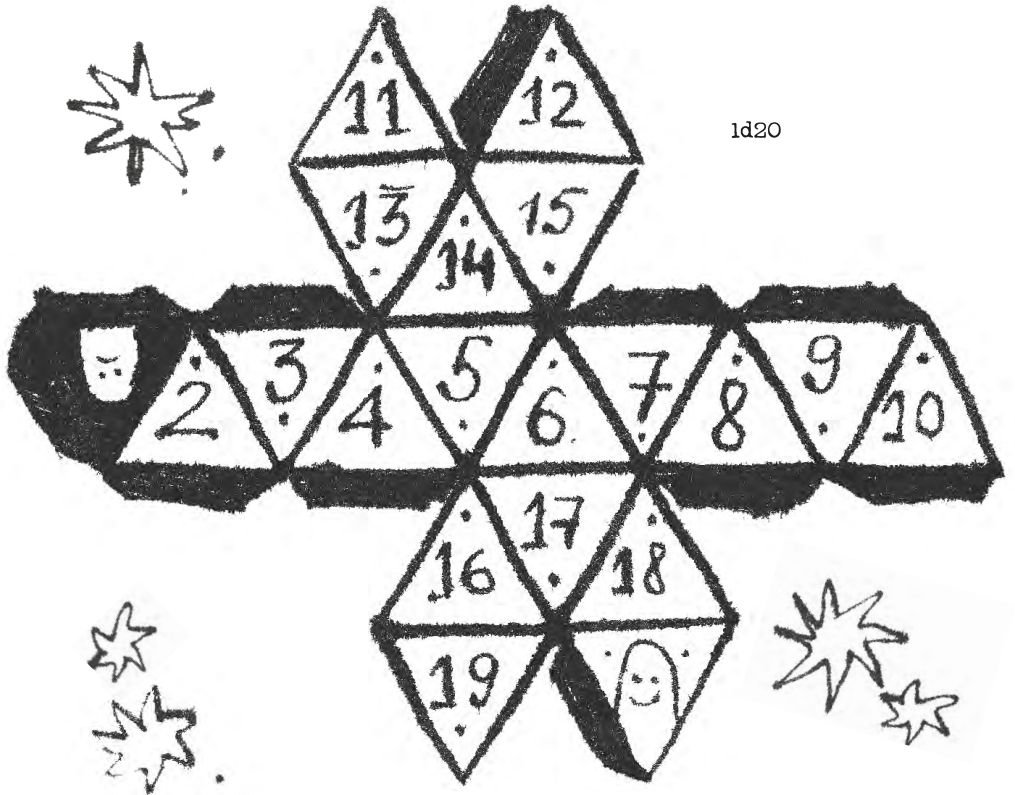
Им
 Сила
 Ум
 Ур КВ ТПЗ МПЗ
 Опыт

Раса
 Любовь
 Любитель
 Скорость

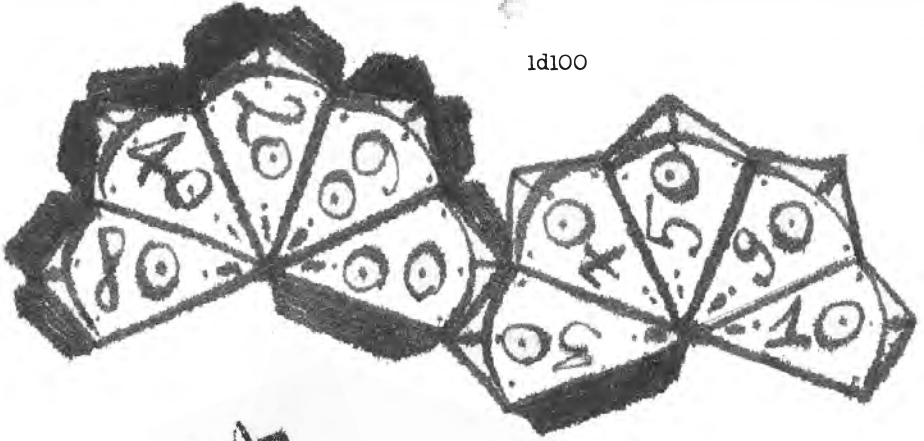
Игральные кости для различных жизненных ситуаций

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, правила из этой книжки. Это был долгий и местами сложненький путь. Надеюсь, этот как вам действительно понравится, наведет на какие-нибудь мысли или хотя бы заставит рассматривать картинки. Обязательно поиграйте в оригинальную игру!! 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.

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*



Автор, иллюстратор, верстатель:
архивариус чиппурекку



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



ВК



ТГ

