

| 4d6 | Черты | Профессии | Фамилия | Имя | Возраст |
|-----|------------------|--|----------|---------------|---------|
| 4 | Бесчестный | Нищий | Абэ | Айко (ж) | 18 |
| 5 | Терпимый | Слуга | Сато | Акеми (м) | 20 |
| 6 | Грубый | Взломщик | Судзуки | Чихару (ж) | 22 |
| 7 | Добрый | Шахтер | Такахаси | Дайсукэ (м) | 24 |
| 8 | Нарциссический | Моряк | Танака | Эйко (оба) | 26 |
| 9 | Оптимистичный | Торговец | Ватанабэ | Фудзита (оба) | 28 |
| 10 | Болатлибый | Контрабандист | Ито | Гин (ж) | 30 |
| 11 | Вероломный | Ремесленник | Ямамото | Хачиро (м) | 32 |
| 12 | Справедливый | Фермер | Накамура | Хидеко (ж) | 34 |
| 13 | Подлый | Лабочник | Кобаяси | Дзиро (м) | 36 |
| 14 | Искренний | Повар | Като | Кейко (ж) | 38 |
| 15 | Пессимист | Торговец | Йошида | Кен (м) | 40 |
| 16 | Смелый | Солдат | Ямада | Маяюми (ж) | 42 |
| 17 | Жадный | Полицейский | Сасаки | Мамору (м) | 44 |
| 18 | Терпеливый | Учитель | Ямагути | Мэй (ж) | 46 |
| 19 | Жестокый | Синтоистский священник | Сайто | Томико (ж) | 48 |
| 20 | Честный | Буддийский монах | Мацумото | Такай (м) | 50 |
| 21 | Непрощающий | Ремесленник | Иноуэ | Ута (м) | 52 |
| 22 | Изрибый | Служащий фабрики | Кимура | Утано (ж) | 54 |
| 23 | Обидчивый | Свободная профессия | Хаяси | Юкио (м) | 56 |
| 24 | Перфекционист | Чиновник | Симидзу | Юри (ж) | 58 |
| 2d8 | Предмет | использование и последствия | | | |
| 2 | Онигири* | Восстанавливает 1 ПЗ. | | | |
| 3 | Хётан | Фляга из тыквы. 700 мл. | | | |
| 4 | Масляная лампа | 6 часов света (радиус 15 футов) за колбу масла. | | | |
| 5 | Вербка | 50 футов / 15 метров. | | | |
| 6 | Спички | Коробок с 50 спичками. | | | |
| 7 | Инструмент | Пила, кирка, молоток, плоскогубцы и т. д. | | | |
| 8 | Игральные кости | Два игровых 6-гранных кубика для игры в Те-хан. | | | |
| 9 | Ничего | | | | |
| 10 | Яку-йокэ омамори | Восстанавливает ПЗ, равное бонусу предмета. | | | |
| 11 | Шенфу* | Высасывает ПЗ ёкая, равное бонусу предмета, если он схвачен. | | | |
| 12 | Праща | Дальность: 200 метров. Перезарядка: 10 секунд. | | | |
| 13 | Карманный нож | Легко спрятать. | | | |
| 14 | Танто | Короткий меч (лезвие 15-30 см). | | | |
| 15 | Танэасила | Дальность: 100 метров. Перезарядка: 60 секунд. | | | |
| 16 | Ребольбер | Дальность: 100 метров. 6 пуль. Перезарядка: 20 секунд. | | | |

имя

возраст

вид

биография

сопротивление проклятиям

мужество

самообладание

мудрость

резкость

макс. пз

ДЕНЬГИ

ПЗ

ПРЕДМЕТ

БОНУС



Легкая настольная ролевая игра про охотников на монстров в Японии эпохи Мэйдзи
Брошюра охотника

СОЗДАНИЕ ОХОТНИКА

Бросьте 4д6 по таблице или выберите свое имя, пол, возраст, две черты характера и профессию. Опишите, как вы выглядите. Как охотник, вы используете четыре пути решения любой проблемы: Мужество, Самообладание, Резкость и Мудрость. Распределите 4 балла между этими путями. Стартовые Пункты Здоровья (ПЗ) равны 8 плюс баллы Мужества. Ваш трекер Сопротивления проклятиям начинается с 2 плюс баллы Самообладания.

БИОГРАФИЯ

Как член Общества охотников на ёкаев, вы дали клятву очистить мир от мерзости, известной как ёкаи. Охотники работают незаметно и никогда не отказываются от своих обязательств. Они живут, казалось бы, обычной жизнью и занимаются повседневными делами до тех пор, пока не получают лубок с выграбированными спиралями – тогда и начинается охота. Постарайтесь описать биографию охотника в одном предложении, следуя такой структуре:

Я – [Черта] *и* [Черта] [Профессия], *который/-ая* [что-то из вашего прошлого] *и стремлюсь к* [Цель].

УЛУЧШЕНИЕ

Каждый раз, когда вы успешно завершаете миссию, вы получаете 2 балла, чтобы увеличить любой из ваших Пунктов пути, максимальное ПЗ или получить Пункты сопротивления проклятию. Вы также напишете простое предложение о последнем задании в качестве новой строки в вашей Биографии. Только один из выбранных вами путей может достичь максимума в 5 баллов – остальные три могут быть увеличены до 4, 3 и 2 баллов соответственно. Максимальные ПЗ охотника не могут превышать 15. После того, как охотники достигли максимума своих характеристик, они должны полагаться исключительно на личный опыт, предметы и знания. Отражайте дальнейшее развитие через дополнительные строки в биографии персонажа, а не через цифры.

ТЕКСТ И ВЕРСТКА **ЧЕМА ГОНВАЛЕС** (PUNKPADOUR)
ПОД РЕДАКЦИЕЙ ТАЙЛЕРА КРАМРИНА
(CRUMRINE.INFO)
ОСНОВАНО НА ПРОИЗВЕДЕНИИ НЕЙТА ТРЕМА
"ТУННЕЛЬНЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ". ОПУБЛИКОВАНО ПО
ЛИЦЕНЗИИ CREATIVE COMMONS (CC BY 4.0)

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы можете нести до 8 предметов малого и среднего размера, за раз, не становясь при этом перегруженным. За каждый предмет, пребышающий 8, вы должны вычесть 1 от результата любой проверки Мужества или Самообладания. Когда вы используете предмет в качестве помощи для выполнении задачи, он дает вам бонус к броску. Размер этого бонуса определяется броском Мудрости в момент приобретения или создания предмета. Этот бросок Мудрости олицетворяет, насколько вы разбираетесь в предметах как покупатель, ремесленник или эксперт. Если вы получили результат 10 или меньше, бонус +1. За каждый балл, пребышающий 10 при проверке Мудрости, предмет получает дополнительный бонусный пункт; например, результат проверки 12 дает вам бонус +3 при каждом использовании предмета.

ИСХОД ДЕЙСТВИЙ

ГМ, который управляет миром и играет всеми неигровыми персонажами (НИП), описывает ситуацию, с которой вы столкнулись, после чего вы рассказываете, что и как должен сделать ваш охотник. Затем ГМ сообщает вам, удастся ли добиться успеха просто так, если задача явно простая и понятная, или вам нужно сделать бросок, чтобы определить успешность или провал действия. Если вам нужно сделать бросок, ГМ укажет, по какому пути вы должны пойти, применив к полученному броску пункт пути вашего охотника: мужество (для действий, которые связаны с импульсивностью или гневом), самообладание (для действий, в которых необходимо сохранять спокойствие и контролировать свои импульсы), резкость (для действий, в которых необходимо сохранять спокойствие и контролировать свои импульсы), мудрость (для действий, в которых задействованы любые органы чувств). Полня об этих путях, бросьте 2д6 и добавьте к результату очки соответствующего пути. Если вы используете предмет для выполнения действия, добавьте бонус предмета.

- ✳ При результате 10 или выше вы добиваетесь успеха.
- ✳ При результате 9 вы добиваетесь успеха, но действие имеет последствия*.
- ✳ При результате 8 или меньше вы терпите неудачу, и ситуация обостряется. Насколько фатально случившееся, остается на усмотрение ГМа.

ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

Если действие как-то связано с биографией вашего охотника (профессия, черты, опыт или цели), если другой охотник оказывает вам помощь или если текущие обстоятельства ставят вас в выгодное положение, включите в бросок дополнительный д6 и игнорируйте наименьший результат одной из костей. Если же, наоборот, есть что-то, что ставит вас в неблагоприятную ситуацию, бросьте 3д6 и отбросьте самый высокий результат одной из костей.

АНТАГОНИСТЫ

В большинстве ситуаций показатель сложности равен 10. Однако когда вы сталкиваетесь с антагонистом – человеком, животным или ёкаем – целевое число может быть больше, в зависимости от его уробня. ГМ может сообщать или не сообщать охотнику уробень антагониста. Независимо от уробня, если вы получили результат 9, вы все равно добьетесь успеха с последствиями. Любой другой результат ниже балла сложности антагониста означает, что вы не достигли своей цели.

УРОН И ЗДОРОВЬЕ

Если ситуация представляет физическую опасность, разница между общим результатом вашего броска и баллом СЛ задания или антагониста – это количество урона, которое вы получаете (результат меньше) или наносите (результат больше). Чтобы восстановить 1д8 ПЗ, нужна ночь отдыха в безопасном месте и хорошая еда. Если охотник теряет все свои ПЗ в какой-либо ситуации, он умирает.

ПРОКЛЯТАЯ КОСТЬ

Если вы хотите поставить на кон свою душу, чтобы потенциально улучшить одно действие, вы можете добавить проклятую кость (1д8) к своему броску и проигнорировать наименьший результат. Если результат на проклятой кости больше, чем ваши пункты Сопротивления проклятию, вы притягиваете к себе небезение и теряете один пункт – независимо от того, удалось вам действие или нет. Проклятую кость нельзя использовать с преимуществом, и у охотника не может быть более 4 пунктов сопротивления проклятию. Если вы потеряете все пункты, вы не сможете использовать проклятую кость и обречены делать все броски, как в неблагоприятной ситуации. Чтобы избавиться от проклятия и восстановить 1д3 пункта Сопротивления проклятию, вы должны посетить священное место и заплатить за очищение.

| 2d8 | Миссии | Место |
|-----|--|--|
| 2 | Заставьте "исчезнуть" того, кто слишком близко подобрался к тайнам Общества. | Окрестности озера, пруда или реки |
| 3 | Расследуйте исчезновение нескольких детей, дворянина, чиновника или другого охотника. | Лес |
| 4 | Верните древний артефакт или ценные документы. | Пещера |
| 5 | Доставьте бажное письмо, артефакт или информацию. | Миниатюрный остров |
| 6 | Сопровождайте благородного, чиновника или члена Совета старейшин. | Дом крестьянина |
| 7 | Работа по зачистке. | Дворянский особняк в европейском стиле |
| 8 | Заручитесь поддержкой богатого купца, монаха или полтика. | Чайный домик |
| 9 | Узнайте, почему люди внезапно заболевают странной болезнью. | Маленький городок в горах |
| 10 | Перехватите вещь или человека, контрабандного армией. | Район Ханамачи (дома гейш) |
| 11 | Расследуйте слухи, указывающие на причастность старшего офицера ВМС США к странными исчезновениям. | Изакая (таверна в японском стиле) |
| 12 | Расследуйте странные нападения, которые происходят по ночам. | Угольная шахта |
| 13 | Узнайте, почему полицейские в ночных патрулях сходят с ума. | Буддийский храм |
| 14 | Найдите местонахождение группы самураев, которые исчезли во время "охоты". | Театр |
| 15 | Добудьте финансирование для Общества, используя любые необходимые инструменты. | Замок |
| 16 | Вычислите крота или охотника-предателя в Обществе. | Черный корабль (западное судно) |

| 1d10 | ЁКАЙ | ОПИСАНИЕ |
|------|--------------|--|
| 1 | Рокурокуби | Проклятая женщина, чья шея тянется невероятно далеко в поисках масла для лампы, чтобы лизать ею, пока ее тело спит. Причиной проклятия ёкай обычно является какой-нибудь грех. |
| 2 | Каппа | Гуманоидное земноводное размером с человеческого ребенка, обитающее в реках, озерах и прудах. Оно любит огуры, но также питается человеческими кишками. |
| 3 | Баба амазаке | Истощенная старуха, которая зимними вечерами ходит по деревням, стучась в двери и выпрашивая амазаке (японские сладости). Всякий, кто окажет ей внимание, неизбежно в какой-то форме, заболеет ужасной хворью. |
| 4 | Котэнгу | Ёкай, имеющий облик крупной хищной птицы с человеческими чертами и носящий одежду отшельника. Живет в горах или лесах. Питается людьми после того, как запустит их до смерти. |
| 5 | Сурагами | Ёкай, напоминающий сибирскую дикую обезьяну огромных размеров, но обладающий разумом и способный говорить. Он живет в горах, но иногда спускается в деревни, чтобы похищать женщин. |
| 6 | Нурэ онаго | Насквозь промокшая с головы до пят молодая женщина, покрытая сухими листьями и грязью, которая появляется на дорогах возле рек, озер или прудов. Она будет преследовать тех, кто ответит ей улыбкой, до конца жизни. |
| 7 | Некомата | Огромная дубоватая дикая кошка, умеющая призывать огненные шары и управлять трупами. Она умеет говорить, презирать, поработать. Питается людьми. |
| 8 | Они | Разнообразие людоеда или демона огромных размеров с красной или синей кожей, рогами и острыми клыками. Его можно встретить в пещерах, горах, руинах и на островах. Он любит алкоголь не меньше, чем человеческую мякоть. |
| 9 | Нуппеппо | Бесформенное нечто из плоти с ногами, обитающее в древних храмах и на кладбищах. Оно неуловимо и обычно не нападает на людей. Никто не знает, чем оно питается и питается ли вообще. |
| 10 | Татсу | Змеиные драконы с большими бородами. Имеют очень сильную связь с водой, они обитают в огромных подводных дворцах, где хранят несметные богатства. Они редко вмешиваются в дела людей. |



Легкая настольная ролевая игра про охотников на монстров в Японии эпохи Мэйдзи
Брошюра Грандмастера

ЭПОХА МЭЙДЗИ

Год 1889-й. После *многомесячных* обсуждений вот-вот будет утверждена конституция, дающая абсолютную власть императору Мэйдзи. За последние два десятилетия были проведены глубокие политические и социальные реформы, которые расчистили путь для ”модернизации”: отмена феодальных привилегий, создание политической, полицейской и судебной систем *европейского* образца, реструктуризация армии и т. д. Но далеко не все *добольны* эти *ли* перемена*ли*. В эти годы суматохи число случаев встречи с ёкаями резко возросло. Одни бинят барбаров, другие – ностальжию по *временам* бакуфу, а некоторые даже осмеливаются возложить ответственность на Его Величество. Правда, никто точно не знает причину резкого увеличения числа встреч.

ЁКАЙ ГАРИ КАЙ

Ёкаи – это сверхъестественные существа, принимающие самые разнообразные формы, включая людей, животных, растения, предметы и даже природные явления. Поскольку эти монстры часто скрывают свою истинную природу до тех пор, пока не будут готовы к решительным действиям, большинство людей считают их суеверием, пришедшим из мира сказок. И это так далеко от истины, как ничто другое. Ёкай Гари Кай, или “Общество охотников на ёкаев”, существует уже несколько веков и собирает отбавных людей из всех социальных слоёв, готовых сражаться с этими мерзостями, засебшили в тенях. Во время выполнения заданий все охотники носят традиционные маски – как для защиты от духов, так и для того, чтобы держать свою реальную личность в тайне. На всех масках одинаковая спиральная грабировка, но каждая маска имеет свой индивидуальный дизайн, чтобы охотники могли отличать и узнавать друг друга.

ТЕКСТ И ВЕРСТКА **ЧЕМА ГОНВАЛЕС** (PUNKPADOUR)
ПОД РЕДАКЦИЕЙ ТАЙЛERA КРАМРИНА (CRUMRINE.INFO)
ОСНОВАНО НА ПРОИЗВЕДЕНИИ НЕЙТА ТРЕМА ”ТУННЕЛЬНЫЕ ГОЛОВОРЕЗЫ”. ОПУБЛИКОВАНО ПО ЛИЦЕНЗИИ CREATIVE COMMONS (CC BY 4.0)

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Как ГМу, *вам* придется отвечать на множество вопросов до и во время сессий, чтобы *помочь* сформировать мир для игроков, создать сюжеты, оживить персонажей, найти *пра*вильный тон для игры и поставить перед охотниками сложные задачи. Чаще всего игроки будут принимать решения, которые вы даже не представляли, не говоря уже о том, чтобы предвидеть, поэтому *вам* придется *импробизировать* и приспособливаться. Ваша задача – не враждовать с игроками, а работать с ними, чтобы создать удивительную историю и принести всем удовольствие. Чтобы *помочь* *вам* в создании приключений, я создал таблицы с идеями случайных заданий, локаций и ёкаев, которые вы можете использовать и улучшать. Однако прежде чем начать бросать кости, нужно ответить на несколько вопросов, чтобы сформировать общий сценарий игры:

- ✧ Стоит ли кто-то за ростом активности ёкаев?
- ✧ Насколько интенсивна проблема ёкаев? Это единичные случаи или они становятся настоящей проблемой для населения?
- ✧ Знает ли император об Обществе?
- ✧ Как насчет бюрократов, окружающих его?
- ✧ Знает ли население о происходящем или считает Общество не более чем мифом?
- ✧ Как люди относятся к охотникам? Они герои или бандиты?
- ✧ Получают ли охотники какую-либо плату?
- ✧ Кто входит в Совет старейшин, управляющий Обществом?
- ✧ Имеют ли охотники прямой доступ к Совету старейшин?
- ✧ Находится ли штаб-квартира Общества в Токио или в городе, где активность ёкаев еще выше?
- ✧ О чём это здание?

СОЗДАНИЕ НИП

ГМ никогда не бросает кости за НИП. Вместо этого охотники совершают броски, реагируя на действия антагонистов. Единственная характеристика, которая нужна ГМу для НИП — это его уровень, который добавляется к баллу средней сложности (это значение 10). Для людей и животных этот результат также показывает их ПЗ, что, в свою очередь, означает, что показатель их сложности при получении урона будет снижаться. Ёкаи имеют 10+1d3 за уровень ПЗ, их сложность не будет уменьшаться до тех пор, пока их ПЗ не сравняется с баллом сложности. Например, ёкай 3-го уровня имеет от 13 до 19 ПЗ (в зависимости от результата d3) и балл сложности 13. Как только его ПЗ станут равными 12 или меньше, его балл сложности начнет уменьшаться. Если вы считаете, что НИП играет ключевую роль в сюжете и нуждается в более подробном описании, вы всегда можете воспользоваться правилами создания охотников и ввести его в игру, как полноценного персонажа. Однако не цифры делают персонажей интересными, а их личность, мотивы, желания и страхи. У ёкаев это включает в себя особые способности или силы. Дайте им пару уникальных атак, которые они будут использовать во время боёв.

ВРЕМЯ И ХОДЫ

То, как вы будете отслеживать время в игре, зависит от потребностей каждой сцены. Если охотники путешествуют, но ничего интересного произойти не должно, *вам*, возможно, захочется перелотать время на несколько часов, дней или даже недель и дать им краткое описание того, что произошло во время путешествия. Если же время, проведенное в путешествии, может обернуться чем-то сложным или интересным, или важную роль играет ограниченность ресурсов, *вам* следует отмерять его по ходам. В этом случае адаптируйте временной промежуток хода к длительности путешествия. Один ход исследования и разведки занимает около 10 минут внутриигрового времени, что позволяет каждому охотнику совершить одно действие за ход. Что касается боя и столкновений в целом, то раунды длятся 10 секунд, в течение которых каждый охотник и НИП может переместиться на 10 метров (30 футов) и выполнить одно действие.