Отбросы Сьолрланда



СТАНЦИЯ РОЗЫГРЫШ
ОБРАЗЕЦ

Мастер Подземья INC.

Над книгой работали:

Автор:

Андрей Вебер

Редактор и корректор:

Катерина Вебер

Тестировщики:

Тимур Гусейнов, Николай Стонис, Максим Матюшенко, Александр Карелин, Виктория Сафтенко, Виктор Сафронов, Анфиса Понамаренко, Захар Понамаренко, Николай Осьминский, Евгений Воронцов, Игнатий Смоленский, Александр Зырянов, Анатолий Кривченко, Виталий Ким, Катерина Ким, Андрей Поносов, Милана Поносова, Лера Светлакова, Алексей Лемешев, Михаил Толстогузов, Ярослав Дудченко, Рамдас Махманазаров и другие…

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ссылки на ресурсы:

Канал в Телеграм

Группа в ВК

Итч.ио

Станция ролевая

Музыка для ваших приключений

Содержание:

Вступление

Создание персонажа

- Характеристики
- Прошлое
- Навыки искателя приключений
- Здоровье
- Снаряжение
- Развитие персонажа и опыт
- Подвиги и славные песни

Правила игры

- Проверки
- Правила исследования мира
- Бой
- Путешествия
- Руническая магия
- Бестиарий

Дополнительные материалы

- Товары и услуги
- Наемники и компаньоны
- Генераторы

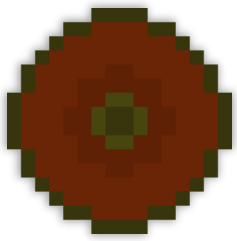
СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Вступление:

Вдохновение

Данная игра создана для ведущих и игроков, уже знакомых с тем, что такое настольно-ролевые игры. Базовые понятия, основы игры, информация о том, что такое игральные кости и прочие нюансы подобного рода досуга в этой книге описаны не будут. Правила «Отбросы Сьялфланда» созданы на базе игры «Отбросы подземелья» и могут быть использованы как дополнение к оригинальной игре, так и абсолютно самостоятельно, для колоритных и аутентичных приключений с духом скандинавских мифов и легенд. Не стоит воспринимать всё написанное ниже как нерушимое правило — используйте всё данное в этой книге как основу, которую можно дорабатывать под собственные нужды. Используйте эту книгу как инструмент для ваших игр, Сьялфланд — северная страна, с холодными морями и фьордами, земли которой покрыты труднопроходимыми болотами, горами и лесами, сами решите, насколько это будет «исторический» или «фантастический» сеттинг, будут там жить волшебные народы или только люди. В разделе с бестиарием каждая страница представляет собой картинку и блок с характеристиками, но не содержит описание намеренно, чтобы дать свободу интерпретации и пример для создания своего собственного уникального мира.

Во время работы над этой игрой автор вдохновлялся культурой и мифологией Скандинавии, а правила игры черпают вдохновение и подход к геймдизайну из таких крутых настольно-ролевых систем, как: **«Cairn»**, **«Knave»**, **«Into the Odd»**, **«Mausritter»**, **«Shadowdark»**, **«Mork Borg»**, **«Hellenvald»**, **«Rogueland»**, **«Дети Ио»**, **«Мёртвое небо, мёртвая земля»** и других OSR\NSR-like игр.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Что понадобится для игры

Для игры необходимо от 2-х до 6-ти человек (их может быть и больше, но тогда готовьтесь к долгим сессиям), один из которых должен взять на себя роль Мастера, тогда как остальные - роли Игроков. Роли игроков подразумевают создание персонажей, которыми играющие будут управлять в мире игры, тогда как роль Мастера подразумевает создание всего мира, окружения и ситуаций, с которыми столкнутся персонажи.

Помимо участников игры, вам понадобятся:

- эта книга
- карандаши
- ластик
- игральные кости (к3, к4, к6, к8, к10, к12, к20)
- чистые листы бумаги или специализированные листы персонажей, компаньонов и отбросов (ищите в конце этой книги или раздаточных материалах на площадках распространения игры)



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание персонажа:

Характеристики

Игра начинается с создания персонажа — того, кем будет игрок в мире игры. Этот процесс начинается с определения характеристик, значения которых будут непосредственно влиять на то, какими сильными и слабыми сторонами он будет обладать.

В игре используется всего три характеристики:

Сила — отвечает за атаки ближнего боя, отражение вражеских атак и любые проверки, основанные на применении физической мощи.
Ловкость — отвечает за атаки дальнего боя, уклонение от вражеских атак и любые проверки, основанные на проворстве, реакции и скорости.
Воля — отвечает за применение магических рун, сопротивление чарам и любые проверки влияния на окружающих своим авторитетом.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Для того чтобы определить значения характеристик, игрок должен три раза кинуть 3к6 и самостоятельно выбрать значения каждой характеристики из выпавших значений. Эти значения будут определять модификатор характеристики, которым игрок и будет оперировать во время проверок и столкновений. Определив модификаторы по таблице ниже, игрок выписывает их в лист персонажа.



Таблица модификаторов характеристик

Значение характеристики	Модификатор
1	-4
2	-3
3	-3
4	-2
5	-2
6	-1
7	-1
8	-1
9	0
10	0
11	0
12	0
13	+1
14	+1
15	+1
16	+2
17	+2
18	+3
19	+3
20	+4

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Прошлое

Не стоит придавать прошлому персонажа слишком много значения, ведь на данный момент каждый из них потерял все и стал искателем приключений. Однако во время игры чтобы определить, какие навыки имеет персонаж в обыденной жизни, нужно обратиться к тому, кем он был когда-то. **Любыми знаниями, полученными им в прошлом, персонаж может успешно воспользоваться без проверки.** Помимо этого, вместе со своей предысторией персонаж получает один или несколько дополнительных предметов снаряжения, а иногда даже компаньона.

Для того чтобы определить прошлое персонажа **нужно кинуть 1к20** и обратится к таблице ниже.

Таблица прошлого персонажа

1к20	Прошлое	Бонусное снаряжение
1	**Ярл (землевладелец)**	меч с волшебным клинком 2к6 урона, глашатай
2	**Ландерман (сборщик податей)**	кошелёк с 1000 монет, шляпа с пером, пергамент, перо и чернила
3	**Дротт (жрец)**	руна, церемониальная чаша, жезл 2к4 урона
4	**Ландбоар (фермер)**	вилы 1к6 урона, мешок зерна
5	**Скальд (артист, поэт и музыкант)**	тальхарпа или лира, яркий плащ, меховая шапка +1 защиты
6	**Трелль (раб)**	+1 полезная мелочь
7	**Хогварскоггар (дровосек)**	колун 1к10 урона, кожаный пояс +1 защиты

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

1к20	Прошлое	Бонусное снаряжение
8	**Сутари (кожевник)**	выделанная медвежья шкура, кожаные сапоги
9	**Беинсмидр (резчик кости)**	резак 1к4 урона, амулет из китовой кости +1 ко всем проверкам
10	**Хускарл (солдат, гвардеец)**	трофейный меч 1к12 урона, табард +1 защиты, ладные рукавицы +1 защиты
11	**Хвалмадр (китобой)**	гарпун 1к12 урона, веревка
12	**Вейдимадр (охотник)**	большой лук 2к8 урона, охотничий пёс или сокол
13	**Утлаги (изгнанник)**	**проклятая руна**
14	**Фармадр (купец)**	кошелёк с 1000 монет, лошадь или трелль
15	**Олмадр (бражник)**	бочонок медовухи
16	**Стабкёрл (нищий)**	курительная трубка, нож 1к4 урона, ручная крыса
17	**Скипсмидр (корабел)**	набор плотницких инструментов
18	**Лёкнир (знахарь)**	бинты и припарки 1к4 штук, целебный бальзам
19	**Смидр (кузнец)**	кузнечный молот 4к4 урона, магнит
20	**Волхв или Вёльва (колдун, ведьма)**	**руна**, ритуальный нож 2к4 урона, ручной зверь (ворон, белка или дракончик)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Навыки искателя приключений

Каждый персонаж игрока обладает навыками, полезными для выживания в подземельях, руинах, заброшенных городах и дикой местности.

Всего таких навыков четыре:

Эрудиция: знания истории и легенд, какие-то экзотические и редкие знания, знания забытых языков, теософии и т.д.

Основы выживания: чтение следов, поиск воды и пищи, ориентирование на местности, разжигание костров и установка ловушек

Механика: управление, починка, сбор и разбор сложных механизмов, обезвреживание ловушек и взлом замков

Скрытность: скрытное перемещение, маскировка и карманные кражи

Каждый из навыков имеет пять уровней развития. Изначально они равны нулю, но каждый уровень развития дает +1 к проверкам соответствующего навыка.

При создании персонажа игрок **должен кинуть 1к4,** чтобы определить, какой из навыков у него развит до первого уровня, что он отмечает в листе персонажа.

Таблица стартового навыка

1к4	Навык
1	Эрудиция
2	Основы выживания
3	Механика
4	Скрытность

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

!!!Здоровье!!!

Важным пунктом в создании персонажа является определение его значения максимального здоровья. Для этого игрок **должен кинуть 2к6** и получившееся суммарное значение записать в лист персонажа. Игроку рекомендуется относится к **здоровью** персонажа бережно, **если оно упадет до нуля, персонаж погибнет!!!**



Снаряжение

Во многом роль персонажа в группе определяют его оружие и доспехи, это не профессия, а комплект снаряжения, отражающий тактику ведения боя. Чтобы узнать, каким из комплектов обладает персонаж на старте игры, игроку **нужно кинуть 1к6** и, обратившись к таблице ниже, выписать в лист персонажа оружие и доспехи, соответствующие выпавшему комплекту:

Таблица стартового снаряжения

1к6	Комплект	Снаряжение
1	**Голодранец**	посох 1к6 урона, старая туника 1 брони
2	**Скиталец**	короткий меч или булава 1к8 урона, лук 1к10 урона, набивной доспех 3 брони, колчан стрел 20 штук
3	**Разбойник**	копье или цеп 1к10 урона, праща 1к4 урона, кожаный доспех 4 брони, щит +2 защиты, мешочек камней 10 штук
4	**Дружинник**	меч или топор 1к12 урона, лук 1к10 урона, кольчуга 5 брони, шлем +1 защиты, щит +2 защиты, колчан стрел 20 штук
5	**Рубака**	бердыш или тяжелый меч 2к8 урона, кожаный доспех 4 брони, шлем +1 защиты
6	**Чародей**	посох 1к6 урона, грубая роба 2 брони, руна

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержимое рюкзака

Далее, игроку нужно чем-то заполнить содержимое рюкзака своего персонажа. В путешествии не бывает бесполезных вещей, однако, чтобы определить какие из них у персонажа имеются на старте, игрок должен обратиться к таблицам ниже. **Игрок должен дважды бросить игральные кости — 1к4, 1к10 и 1к20, игнорируя одинаковые выпавшие значения,** для каждой из трёх таблиц ниже:

Источники света

1к4	Предмет	Краткое описание
1	Свеча	горит 3 хода
2	Факел	горит 6 ходов
3	Масленка	ёмкость с горючим маслом
4	Огниво	даёт искру для розжига

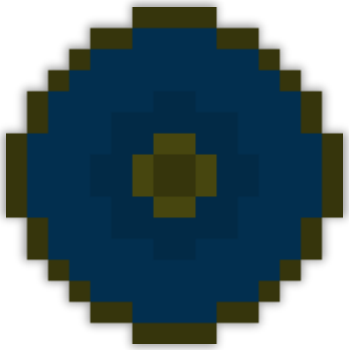
Инструменты

1к10	Предмет	Краткое описание
1	Веревка	15 метровая верёвка
2	Крюк-кошка	металлический крюк
3	Кирка	для дробления камня
4	Лопата	для копки могил
5	Лом	универсальное приспособление
6	Шест	трехметровый шест
7	Котелок	железный 10 литровый котелок
8	Цепь	5 метровая кованая цепь
9	Пила	двуручная пила
10	Молоток и зубило	столярный молоток и зубило

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Полезные мелочи

1к20	Предмет	Краткое описание
1	**Варган**	музыкальный инструмент
2	**Фляга**	железная фляга объёмом 1 литр
3	**Деревянный ковш**	резной деревянный ковш
4	**Медное зеркало**	небольшое зеркало
5	**Замок и ключ**	механический замок и ключ от него
6	**Мел**	кусочек мела
7	**Мыло**	кусок дешевого мыла
8	**Леска**	10 метров лески из конского волоса
9	**Точильный камень**	точильный брусок
10	**Рыбацкие снасти**	хорошие рыбацкие крючки и наживки
11	**Руна**	магическая руна
12	**Счастливая фибула**	волшебный амулет, позволяет 1 раз в сутки перебросить «бросок на удачу»
13	**Проклятая руна**	проклятая магическая руна
14	**Большой самоцвет**	очень дорогой камень
15	**Старое знамя**	знамя старого рода
16	**Нитки и игла**	железная игла и прочная шелковая нить
17	**Отмычка**	хитрая заморская отмычка
18	**Волшебные орехи**	эти орехи лечат от любой отравы
19	**Осиновый кол**	если таким колом пронзить грудь мертвеца, он гарантированно впадёт в паралич
20	**Колокольчик**	Звонкий серебряный колокольчик



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Количество снаряжения

Каждый предмет* занимает одну строчку в рюкзаке персонажа и нести предметов больше, чем строк в листе персонажа (15 строк) он нести не способен.

***Примечание: каждая 1000 монет занимает 1 строчку в рюкзаке**

То же самое с более крупным снаряжением — персонаж способен нести 3 вида оружия, 1 доспех, 1 шлем, 1 щит, 1 вид снарядов, а также 5 небольших аксессуаров. Данное ограничение нужно для того, чтобы избежать абсурдного обвешивания оружием без отвлечения на сложный подсчет точной загруженности персонажа.

!!!Износ снаряжения!!!

После каждого поединка, любой участвующий в нем персонаж, **должен кинуть 1к6 на каждый предмет**, участвовавший в бою (оружие, доспех, щит и шлем). В случае, если выпало 6, предмет считается изношенным, и с дальнейшим износом снаряжения предмет может оказаться сломанным и непригодным для применения. Что касается предметов из рюкзака, износ происходит только в случае логического действия: то, что может закончиться - заканчивается по мере использования (по умолчанию 2 использования), веревка может порваться, лопата - сломаться, флакон с зельем содержит всего два глотка и т.д. В неопределённых случаях износ определяется по той же схеме - броском кубика после каждого применения, то есть после каждого использования предмета.

Таблица износа снаряжения

Тип снаряжения	Эффект износа	Продолжительный эффект износа
Оружие ближнего боя	Урон данным оружием делится на 2	В случае повторного износа считается сломанным
Оружие дальнего боя	Использование из неудачной позиции	В случае повторного износа считается сломанным
Шлем и щит	Бонус защиты снижается на 1	Если значение защиты падает до нуля, считается сломанным
Доспех	Значение брони снижается на 1	Если значение брони падает до нуля, считается сломанным
Предмет из рюкзака	Частичный износ	Полный износ, считается не пригодным

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Развитие персонажа и опыт

Персонаж игрока начинает 0 уровнем с 0 опыта, чтобы поднимать уровни и развиваться он должен накапливать опыт, который получает за выполнение заданий, охоту на особо опасных монстров и, конечно, сокровища и ценности, которые смог вытащить из подземелья.

Чтобы поднять уровень с 0 до 1, персонажу необходимо накопить 100 опыта. Стоит отметить, что поднять его он может только когда окажется в безопасном месте (таверна, трактир, дружелюбное поселение и т.д. на усмотрение Мастера).

Получив необходимое для подъёма уровня количество очков опыта, **персонаж должен кинуть 1к6**, чтобы определить, на сколько пунктов он повышает свое максимальное количество здоровья, а также **повысить уровень одного из навыков искателя приключений**, по собственному усмотрению. Помимо этого, **он должен кинуть 1к20** для каждой своей характеристики в порядке: СИЛА, ЛОВКОСТЬ, ВОЛЯ. Если результат на кости будет выше текущего значения характеристики, её значение увеличивается на 1. **За уровень персонаж может увеличить только одну характеристику, ту на броске которой первой выпало большее чем уже имеющееся значение. Если за три броска ни один не был больше текущего значения характеристик, игрок вынужден оставить все как есть.**

После получения уровня все очки опыта, необходимые для его подъёма, сбрасываются, и, чтобы подняться на следующий уровень, персонаж должен накопить нужное количество заново (то есть, если, получив 1 уровень, персонаж имел 105 опыта, 100 опыта он вычеркивает и начинает с 5 - копить на следующий уровень, для которого необходимо уже 200 опыта, и так далее).

Таблица уровней

Уровень	Необходимый опыт
1	100
2	200
3	300
4	400
5	500 и т.д.

Начисление Мастером опыта происходит по следующей таблице:

Таблица начисление опыта

Условие	Опыт
Выживший	10
Плевое дело	25
Рисковое предприятие	50
Крайне опасное дело	80
Опасный враг	120
Редкое сокровище	100
Подвиг	150
Пир*	30
Большое путешествие	45

*у пира всегда есть последствия, зато его можно устроить за свои деньги

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Подвиги

Совершая великие деяния, игроки записывают свои подвиги в лист персонажа. После каждого уникального подвига о персонаже слагают славную песню. Ниже приведены виды подвигов Сьляфланда, но вы можете придумать и свои подвиги, но помните, что каждый подвиг можно совершить много раз, но получить за него опыт и славную песню только один раз!

Например, если персонаж свершает подвиг «Искатель Сокровищ», он выписывает его в свой лист и выбирает одну славную песню, которую после подвига начинают о нем слагать в народе. Впоследствии если совершает этот подвиг вновь, он не получает за него опыта и славной песни.



Таблица подвигов

Подвиг	Раскрытие подвига
Троллеубийца	Убить великана, древнего тролля, йотуна или иное гигантское разумное существо
Драконоубийца	Одолейте дракона, виверну, морского змея или иное гигантское чудовище
Чудотворец	Сотворить чудо или то, что подавляющее большинство примет за чудо
Искатель Сокровищ	Найти какой-то давно утерянный артефакт
Первооткрыватель	Открыть новые земли и вернуться обратно
Победоносец	Сыграть решающую роль в массовом сражении
Великий Пир	Пропить десять или больше дней на пиру
Основатель	Основать поселение или воздвигнуть крепость

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Славные песни

За каждый уникальный подвиг персонаж получает одну славную песню о себе. Чтобы её получить, игрок должен между играми придумать историю о том, как он получает свою славу. Её можно подать в любой удобной для него форме, от стихов до устного рассказа или иного вида творчества, с этого момента о его персонаже слагается определенная славная песня, а он приобретает одну почти мифическую способность из таблицы ниже. Не забывайте, что можете придумывать и свои собственные славные песни!

Название песни

«/ИМЯ ПЕРСОНАЖА/ /название песни/»

например:

«Олаф Мясник или Ольга Кошачья Поступь»

Значение «Х» встречающее в таблицах ниже – всегда равно уровню персонажа!

Песня	Слава
«Странник»	Персонаж способен несколько дней легко обходиться без воды и пищи, он может игнорировать статус «изнурён» Х дней подряд
«Двурукий»	Если персонаж использует сразу два оружия, по одному в каждой руке, он всегда наносит оба их урона
«Мясник»	Персонаж всегда атакует с особой жестокостью, атакуя любым оружием ближнего боя он наносит +Х дополнительного урона
«Острый Язык»	Каждый раз, когда персонаж пытается повлиять на мнение толпы или участвует в иной форме публичного выступления, он делает это из удачной позиции
«Щиторуб»	Когда атакует в ближнем бою, персонаж всегда игнорирует бонус защиты цели, при каждой успешной атаке он бросает 1к6 и, если выпало 1-2, он гарантированно ломает один из элементов её защиты, в порядке - щит, шлем, аксессуары
«Мечелом»	При успешных контратаках персонаж гарантированно выбивает оружие из рук атакующего, при этом он бросает 1к6 и, если выпало 1-2, он гарантированно ломает выбитое оружие
«Ныряльщик»	Волшебным образом персонаж может на Х ходов задерживать дыхание, когда ныряет в воду и погружаться на любую глубину даже в холодную воду без последствий для себя

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Песня	Слава
«Друг зверей»	Персонаж чудесным образом понимает язык зверей и птиц, это не гарантирует того, что они станут с ним общаться, и тем более слушать!
«Ястребиный Глаз»	Урон от атак персонажа дистанционным и метательным оружием всегда игнорирует броню цели
«Звонкая Монета»	Все проверки, чтобы сторговаться, персонаж разыгрывает из удачной позиции
«Гроза Морей»	Если персонаж находится на борту корабля или лодки, все проверки он разыгрывает с модификатором +5, но только если лодка спущена на воду!
«Ловкач»	Когда персонаж пытается кого-то обмануть, запутать, схитрить или загадать загадку, он всегда делает это из удачной позиции
«Пиромант»	Персонаж может силой мысли управлять любым открытым источником огня на дистанции рядом, если таким образом он атакует одну или несколько целей, то наносит Хк3 урона огнём, для этого ему необходимо пройти проверку ВОЛИ >12, в случае неудачи он наносит урон всем целям на дистанции рядом
«Гость Цвергов»	Персонаж может жестами рук управлять мелкими камнями на дистанции близко, таким образом он может атаковать на дистанции одну или несколько целей на дистанции близко нанося Хк4 урона или на Х раундов получать +3 к защите, для этого ему необходимо пройти проверку ВОЛИ >12, в случае неудачи камни наносят урон по нему самому
«Легкая Рука»	Любые проверки на карманные кражи или мухлеж в азартных играх, персонаж разыгрывает из удачной позиции
«Счастливчик»	Потеряв все здоровье в бою, персонаж может сделать бросок на удачу и в случае успеха мгновенно восстановить себе 1к4+Х здоровья
«Кровь Пикси»	Волшебным образом, один раз в сутки, персонаж может стать невидимым на 1 ход, получение урона, негативного статуса или атака, мгновенно делает его видимым
«Поединщик»	Если персонаж сражается с кем-то один на один, все проверки он разыгрывает из удачной позиции
«Бесшумный Клинок»	Если персонаж атакует ничего не подозревающую о нём цель, его атака наносит х3 урона
«Светлая Голова»	Любые проверки на сопротивление чарам и аурам, персонаж разыгрывает из удачной позиции
«Кошачья Поступь»	Любые проверки на скрытное перемещение, попытки спрятаться или затаится, персонаж разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Песня	Слава
«Колдун»	Персонаж может подчинять своей воле трупы чей уровень не превышает X, таким образом он может подчинять X мертвецов, они служат ему как компаньоны сохраняя свои базовые физические особенности и приобретая особенности – «нежить» и «мертвая плоть», пока у них не закончится здоровье, восстановить их здоровье не возможно, колдун всегда может отменить действие магии, отпустив контролируемый труп, чтобы подчинить мертвеца персонажу необходимо пройти проверку ВОЛИ >12, в случае неудачи мертвец попытается убить его
«Берсерк»	Получив ранение в бою, персонаж впадает в неконтролируемую ярость, до конца боя он делает два действия подряд, наносит x2 урона в ближнем бою и невосприимчив к статусу «ошеломлен», после каждой даже неудачной атаки в ближнем бою, он бросает 1к6 и если выпало 1-3, все цели на дистанции близко получают урон от его оружия
«Друг Сильфов»	Персонаж может жестами рук управлять потоками воздуха на дистанции рядом, таким образом, он может поднимать воздух любой объект не превышающий его размером, включая себя самого, исключая снаряжение, или атаковать одну или несколько целей нанося X урона, для этого ему необходимо пройти проверку ВОЛИ >12, в случае неудачи он и все цели на дистанции рядом с ним получают урон
«Вдохновлённые Уста»	В бою персонаж может начать петь вдохновляющую песню, все его союзники рядом при этом разыгрывают все проверки с модификатором +5, а он сам лишается возможности действовать, пока поёт, но может противодействовать, получение любого негативного статуса мгновенно останавливает его песню, так же как и решение совершить действие, пока поёт, каждый раунд он бросает 1к6 и, если выпало 1-2, персонаж обращает внимание одного из противников на себя
«Холодное Сердце»	Персонаж больше не восприимчив к воздействию любого холода, при этом он по желанию может простым прикосновением наносить X урона любому живому существу

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Правила игры

Проверки

Главное, что стоит запомнить Мастеру игры, — лучше отказаться от проверок, когда на кону не стоит чего-то важного. Пусть игроки подробно описывают свои действия, а Мастер рассказывает им, к чему они привели. Оставьте косноязычие и играйте словами до тех пор, пока в игре не случится что-то такое, у чего будет цена ошибки — не впоследствии, а здесь и сейчас. Помните, что любую проверку можно пройти только один раз: если она провалена, персонаж ничего не может поделать с возникшей проблемой тем же способом, что уже был заявлен.

Проверки характеристик

Это тот случай, когда персонаж, заявляя какое-либо действие, сталкивается с риском и, чтобы добиться успеха, вынужден преодолеть порог сложности, который устанавливает Мастер, используя одну из трёх своих характеристик. Для этого он бросает 1к20 и прибавляет или вычитает модификатор указанной Мастером характеристики. Совокупный результат должен быть больше заявленного порога сложности.

Проверки навыков искателя приключений

Это тот случай, когда персонаж хочет сделать что-то, зависящее от уровня его навыков искателя приключений. Стоит заметить, что персонаж так или иначе владеет всеми четырьмя навыками и может проходить связанные с ними проверки, а уровень развития навыка влияет на бонус, добавляемый к броску игральной кости при проверке. Как и в случае с любыми другими проверками, Мастеру стоит заявлять их только в том случае, если ситуация представляет какой-либо риск для персонажа. Для того чтобы определить успех своего действия, персонаж бросает 1к20 и прибавляет уровень необходимого навыка (от 0 до +5) к выпавшему значению. Совокупный результат должен быть выше заявленного Мастером порога сложности.

Скрытые проверки

Это тот случай, когда для нагнетания атмосферы Мастер решает, что последствия неудачной проверки не должны быть раскрыты сразу (например, отравился ли персонаж, испив сырой воды, и т. д.). Для этого Мастер сам бросает 1к20 и прибавляет нужный модификатор характеристики или уровень навыка персонажа к своему броску. Результат такой проверки Мастер волен огласить тогда, когда сочтёт нужным.

Таблица сложности проверок

Значение	Сложность
>4	Просто
>8	Умеренно
>12	Сложно
>16	Очень сложно
>20	Невозможно

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Столкновение

Это тот случай, когда персонажи Мастера или игроков не могут решить какой-либо вопрос словами, и уступать никто не намерен. Подобный тип проверок используется, например, в бою. Для того чтобы определить, кто преуспеет в столкновении, все его участники должны бросить 1к20 и прибавить модификатор своей характеристики или уровень навыка, озвученные Мастером. Побеждает тот, у кого совокупное значение оказалось выше.

Критический успех и критическая неудача

Любая проверка в игре совершается с помощью броска игральной кости 1к20.

В случае, когда выпадает значение 20, заявленное действие считается критическим успехом. Заявка автоматически достигает успеха, а Мастер, по своему усмотрению, может вознаградить персонажа каким-либо бонусом за этот успех.

В случае, когда на игральной кости выпадает значение 1, заявленное действие считается критическим провалом. Заявка автоматически считается проваленной, а Мастер, по своему усмотрению, может наложить на персонажа какой-либо штраф за этот провал.

Удачная и неудачная позиция

До проверки навыка или характеристики Мастер, по своему усмотрению, может выставить условие, что действие, заявленное игроком, будет разыграно из удачной или неудачной позиции. В случае удачной позиции игрок бросает 2к20 и выбирает ту кость, на которой выпало большее значение. В случае неудачной позиции он также бросает 2к20, но выбирает ту кость, на которой выпало меньшее значение. Если, из-за славных песен или каких-то волшебных артефактов персонаж одновременно имеет и удачную и неудачную позицию, то они просто нивелируют друг друга, до обычной проверки или столкновения.



!!!Бросок на удачу!!!

В тех случаях, когда сложно определить успех заявленного игроком действия исходя из имеющихся у персонажа навыков и характеристик, или когда ситуация вообще не зависит от его заявок, Мастер может объявить бросок на удачу. Для этого игрок должен взять кость 1к6, громко и чётко произнести «чёт» или «нечет», после чего бросить кость. В случае, если он угадал, успех будет на его стороне.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Базовые правила исследования мира

Как и многие другие настольные ролевые игры, данная игра посвящена в первую очередь исследованию — будь то подземелья, дикая местность, большой город или что угодно ещё, в зависимости от вашей фантазии. Ниже приведены некоторые пояснения, призванные ввести в игру простые понятия, которыми могут оперировать Мастер и игроки во время исследования мира.

Дистанция:

Близко — можно достать рукой или дотянуться после рывка
Рядом — можно добраться после перемещения или короткой перебежки
Далеко — в зоне видимости

Время:

Раунд — около 10 секунд. Раунды используются во время боя, а также в критических ситуациях, когда от действий персонажей зависит их жизнь
Ход — около 10 минут. Ходы используются во время исследования замкнутых (и не только) пространств: например, примерно столько занимает тщательный осмотр каждого угла одной комнаты подземелья
Вахта — 6 часов. Вахты используются во время путешествий по гексовой карте и отдыхе

!!!Ловушки, засады и бросок на внимательность!!!

В большинстве случаев внимательность игрока выражается в его заявках во время исследования мира игры. Если персонаж ясно заявляет о своих действиях, Мастеру лучше избежать каких-либо проверок, особенно если на кону не стоит жизнь персонажа. Иными словами, если игрок что-то ищет, то пусть он это найдёт — если на его пути нет никаких препятствий. В том же случае, когда цена ошибки всё-таки есть — если игрока подстерегает засада или ловушка, а его действия никак не подразумевают осторожности — Мастер делает скрытую проверку на внимательность для одного игрока или для всей группы, в зависимости от обстоятельств. Для этого он бросает 1к6 и сверяется с таблицей ниже.

Таблица внимательности

1к6	Описание
1-2	Персонаж(и) точно определяет опасность, секрет, ловушку и т.д.
3-4	Персонаж(и) насторожены и замечают что-то подозрительное
5-6	Персонаж(и) ничего не замечают

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Реакция на персонажей

Во время приключения Мастер игры может использовать как заготовленные сцены, соответствующие его задумке, так и случайные встречи, результаты и детали которых заранее не предопределены. В этом случае Мастеру стоит учитывать, что любое живое существо прежде всего хочет жить, а значит, может реагировать на встречу с персонажами игроков по-разному. Далеко не всегда реакция встреченного ёкая будет агрессивной. Исключением из этого правила может быть нежить или иные потусторонние существа, которым чуждо всё человеческое, — хотя и это зависит от Мастера игры и его мира. Чтобы определить, как реагируют на персонажей те или иные встреченные ими существа (не обязательно монстры), Мастер должен бросить 1к6 и по таблице, приведённой ниже, определить, как ему действовать.

Таблица реакции на персонажей

1к6	Реакция	Пояснение
1	Страх	Чем персонажи напугали его\их?
2	Агрессия	Чем персонажи разозлили его\их?
3	Недоверие	Чем персонажи могли насторожить его\их?
4	Равнодушие	Чем персонажи могли бы привлечь его\их?
5	Заинтересованность	Чем персонажи могли бы быть полезны ему\им?
6	Доброжелательность	Чем он\они могли бы помочь персонажам?



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Базовые типы опасности

Далее указаны базовые опасности, с которыми персонажи могут встретиться в процессе своего приключения.

Падение: за каждые пять метров падения персонаж получает 1к6 урона
Открытое пламя: каждый раунд нахождения в открытом пламени персонаж получает 1к6 урона
Удушье: каждый раунд, если персонаж задыхается, он получает 1к4 урона
Мороз: каждый ход нахождения на морозе без теплой одежды или источника тепла персонаж теряет 1к4 здоровья
Невыносимая жара: каждую вахту нахождения на солнце, при условии, что персонаж не употребляет воду, он теряет 1 единицу здоровья
Темнота: персонаж, оказавшийся в темноте, все броски проверок со значением от 1 до 10 засчитывает как критический провал

Базовые негативные статусы

Далее указаны базовые негативные статусы, которые может получить персонаж, сталкиваясь с опасностями во время приключения.

Отравлен: если персонаж ел испорченную пищу, пил сырую воду или как-то иначе подвергся отравлению, его текущие значение здоровья падает до половины, и не может быть выше половины от максимального, пока статус отравления не будет устранен
Изнурен: если персонаж не ел и не пил в течении суток, любые его проверки будут разыгрываться из неудачной позиции, пока персонаж не утолит голод и жажду
Ошеломлен: если персонаж за одну атаку по нему теряет больше половины своего текущего здоровья, он теряет возможность как-либо действовать, пока не пройдет проверку на СИЛУ>12
Паралич: персонаж теряет возможность как-либо действовать пока имеет этот статус
Проклят: персонаж, подвергшийся проклятию, все проверки разыгрывает с модификатором -5, до тех пор, пока не снимет с себя проклятие
Одержим: одержимый персонаж полностью переходит под контроль Мастера, пока не избавиться от овладевшей им сущности
Мертв: если персонаж теряет все свое здоровье, он погибает, зачастую безвозвратно, но не стоит забывать, что в мире полном волшебства возможно всякое

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бой

Бой — это всегда столкновение. Персонажи игроков и их противники постоянно бросают 1к20, чтобы определить, кто преуспел в этих столкновениях. Боевые сцены состоят из действия, противодействия и соответствующих этому проверок характеристик. В бою время течёт очень быстро: каждый круг, в котором поочерёдно действуют все участники столкновения, называется раундом и длится всего несколько секунд.

Инициатива в бою

Инициатива в боевом столкновении определяется максимально просто: **один из игроков и Мастер бросают по 1к6.** Если у игрока выпадает большее значение — он и его союзники ходят первыми; если большее значение у Мастера — первыми действуют противники. В случае равенства значений бросок повторяется. Эта очередность сохраняется до конца поединка, чем бы он ни закончился. Определившись с инициативой, персонажи игроков в рамках группы сами решают, в каком порядке будут действовать. В качестве альтернативы свободному выбору можно использовать значение ЛОВКОСТИ или просто действовать по часовой стрелке. В некоторых случаях можно обойтись без броска инициативы: если персонажи устроили засаду или сами попались в неё, первыми ходят те, кто инициировал первое действие.

Урон, броня и защита

В случае успешных атак, применения заклинаний или иных воздействий персонажи и их противники получают урон, который вычитается из их текущего количества очков здоровья. Для определения урона используются кости с разным количеством граней — у каждого оружия или заклинания эти значения могут сильно отличаться. **Чтобы определить, сколько урона получила цель, нужно бросить требуемое количество костей, сложить их значения, а затем вычесть текущее значение брони цели.** Полученное число и будет величиной нанесённого урона.

По умолчанию **импровизированное оружие и голые руки наносят 1к3 урона.** Если персонаж использует **массивный предмет, он наносит 1к8 урона.** **Броня всегда вычитается из общего, сложенного значения наносимого урона.** Если урон меньше, чем значение брони цели, она не получает никакого урона. **Броня не защищает от магии, стихийных воздействий, падений с высоты и т. п.** Если не удаётся пробить броню цели, стоит атаковать туда, где её нет.

Шлемы, щиты, аксессуары и некоторое оружие обладают параметром защита, который влияет на броски персонажа, когда его атакуют. **Бонусы от такого снаряжения добавляются к броску к20, если персонаж решает уклониться или отразить атаку противника,** суммируясь с модификатором соответствующей характеристики.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Действия в бою

Каждый раз, когда персонаж или монстр получает право действовать в раунде, он волен совершить одно простое действие из представленного списка:

Перемещение
Тип действия: действие перемещения;
Расстояние: на любую дистанцию рядом;
Проверки: не требует проверки, если перемещение не затруднено.

Атака оружием ближнего боя
Тип действия: атака;
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки: требует проверки СИЛЫ, столкновение;
Дополнительные условия: нанесение урона происходит по следующим правилам:
- если персонаж атакует одноручным оружием, удерживая его в одной руке - урон определяется броском кости, соответствующей выбранному оружию;
- если персонаж атакует, держа оружие в двух руках или использует двуручное оружие, он бросает кость урона дважды и выбирает ту, на которой выпало большее значение;
- если персонаж атакует двумя оружиями в каждой руке, он кидает обе кости урона, но выбирает только то значение, на котором выпал больший результат.

Атака оружием дальнего боя
Тип действия: атака;
Расстояние:
- для дистанционного оружия: на расстоянии рядом и далеко;
- для метательного оружия: на расстоянии рядом и близко;
Проверки: требует проверки ЛОВКОСТИ, столкновение.

Применение магии с помощью руны
Тип действия: применение магии (руны);
Проверки: требует проверки ВОЛИ.

Применение какого-либо предмета из рюкзака или снаряжения
Тип действия: применение предмета (один предмет из рюкзака);
подготовка для применения предмета в комбинации с чем-то еще;
Проверки: не требует проверки, если Мастер не решил обратного.

Какой-либо маневр или трюк на свое усмотрение
Тип действия: какой-либо хитрый маневр или трюк;
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки: проверка на усмотрение Мастера, может быть разыграна как столкновение;
Дополнительные условия: не всегда направлен на нанесение урона, но с расчетом получить преимущество.

Побег
Тип действия: бегство с поля боя;
Проверки: проверка ЛОВКОСТИ;
Дополнительные условия: сложность проверки всегда >12.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Противодействие в бою

Каждый раз, когда на персонажа или монстра направлено чужое действие он волен выбрать то, как будет защищаться:

Отразить атаку
Расстояние: на дистанции близко и рядом;
Проверки: проверка СИЛЫ + бонусы от защитного снаряжения.

Уклониться от атаки
Расстояние: заявить уклонение можно от атак на любой дистанции;
Проверки: проверка ЛОВКОСТИ + бонусы от защитного снаряжения.

Контратака
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки:
- проверка СИЛЫ, если персонаж использует щит;
- проверка ЛОВКОСТИ для всех остальных случаев;

Дополнительные условия: в случае с контратакой никакие бонусы защиты персонажа не учитываются.

Сопротивляться чарам
Проверки: проверка ВОЛИ;
Дополнительные условия: сопротивление чарам невозможно заявить самому, оно используется только в тех случаях, когда персонаж подвергается сверхъестественному воздействию со стороны некоторых противников и какой-то иной магии.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Путешествия

Путешествия — неотъемлемая часть любой настольной ролевой игры, и, хотя каждый Мастер, создавая приключение сам решает какую форму исследования региона или местности ему избрать для своего сюжета, в этой книге представлены два способа перемещаться и исследовать мир, окружающий искателей приключений. Вы можете отказаться от них полностью и использовать свободную форму переходов между точками интереса, если играете в сюжетно ориентированное приключение и ваш Мастер сам решает с какими опасностями столкнутся герои по пути, согласно своей задумке.

Первый тип путешествий по землям Сьялфланда, называется «Большие путешествия», а второй «Путешествия по гексовой карте». Оба из них используются для разных целей и требуют разного уровня подготовки к их разыгрыванию за столом, и каждое обладает разным уровнем вовлечения в процесс игроков.



Большие путешествия

Этот тип путешествий используется для длительных переходов между заранее подготовленными Мастером регионами для исследования. Во время такого путешествия подразумевается, что персонажи сами находят пищу и ночлег в дороге и переживают все тяготы пути через одну яркую и живую историю, которую им предстоит рассказать Мастеру по окончании путешествия.

Для начала большого путешествия из одного региона в другой, персонажи должны закончить все свои дела в текущем регионе, подготовиться к дороге и отправятся на встречу неизвестному. Мастеру необходимо подготовить контекст для путешествия, описав игрокам, в какое время года и по какой местности пройдет большая часть пути, обозначить сколько примерно времени оно займет и как на это скажется выбранный ими тип транспорта, при этом не скупясь на описания и подробности предстоящей дороги.

Выслушав вводные, заданные Мастером, один из игроков должен совершить бросок к44 (где первая кость к4 отвечает за десятки, а вторая к4 за единицы) по таблице ниже, и ответить на выпавшие ему вопросы, используя всю свою фантазию, для составления складной и красивой истории. Это можно сделать как одному, так и всем вместе, главное, чтобы ваша история была складной и мотивировала Мастера использовать её детали для дальнейших завязок вашей истории. за большое путешествие все члены отряда получают 45 опыта.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица больших путешествий

К44	События в дороге
11	Ваш путь был сложным и пошёл совсем не по плану, чего вы лишились в дороге?
12	В пути на ваш отряд обрушилось стихийное бедствие, что это было и как вам удалось спастись?
12	Почти всю дорогу вас преследовал зловещий и коварный зверь, на которого не было никакой управы, кто это был и как вы справились с ним?
14	Превосходящие силы противника взяли вас в плен, кто это был и как вам удалось откупиться?
21	В пути вы столкнулись с ужасным и непреодолимым колдовством, кто и какое проклятие обрушил на ваши головы?
22	В пути вы столкнулись со злом, одолеть которое не было ни сил и ни возможности, как это произошло и что вы потеряли когда отступали?
23	В пути вы заблудились, где вы оказались, когда сбились с пути и как вернулись на верную дорогу?
24	Ваш путь пролегал мимо старого и давно заброшенного места с дурной славой, что это было за место и что о нём говорят?
31	Дорога благоволила вам, а путь был полон ярких образов, какие красоты Сьялфланда открывались вашему взору?
32	В пути вам повстречались крайне необычный торговец с экзотическими товарами, кто это был и что вам удалось выторговать?
33	Охота в дороге была крайне удачной, какая добыча и яства вам запомнились больше всего?
34	Погода в дороге была против вас, что из вашего снаряжения и поклажи пострадало из-за этого?
41	По дороге вы наткнулись на неожиданную находку, где и что вы нашли?
42	Три странствующих вёльвы попросили приюта у вашего костра в обмен на предсказание, что они напророчили?
43	По дороге вам встретился гонец с дурными вестями, что он поведал вам?
44	В пути вы встретили странника, пожелавшего присоединиться к вам, кто это и почему он решил пойти с вами?

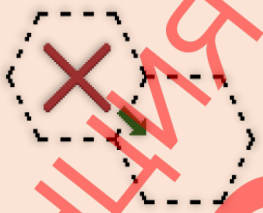
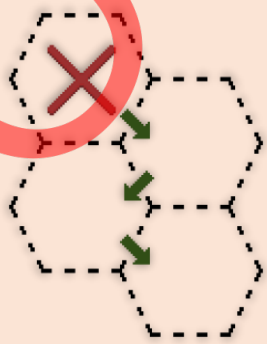


СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Путешествия по гексовой карте

Этот тип путешествий используется для путешествий по гексагональным картам регионов, заранее подготовленных Мастером для приключений. Для путешествий по гексам необходимо определить скорость, с которой двигается отряд персонажей. Скорость отряда имеет три степени, обозначающие сколько гексов может пройти отряд за одну вахту.



Скорость отряда	
	**Медленная** Способ перемещения: пешком, на телегах или санях по бездорожью Количество гексов преодолеваемых за одну вахту: 1
	**Средняя** Способ перемещения: верхом, на телегах или санях по дороге, на весельной лодке против течения реки или в открытом водоеме Количество гексов преодолеваемых за одну вахту: 2
	**Быстрая** Способ перемещения: на парусном водном транспорте, на весельной лодке по течению реки, на воздушном транспорте Количество гексов преодолеваемых за одну вахту: 3

Общую скорость отряда всегда определяет самый медленный его участник, то есть если трое из четверых будут ехать верхом, а один движется пешком, общая скорость отряда будет - медленной!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Погода в путешествиях

Один раз в сутки (или чаще на свое усмотрение), Мастер должен определить погоду в регионе, по которому путешествуют персонажи. Для этого он бросает 1к6 по таблице ниже, чтобы получить общее представление о погоде в соответствии с текущим сезоном.

1к6	Весна	Лето	Осень	Зима
1	Туман	Дождь	Мокрый снег	Снег
2	Заморозки	Туман	Дождь	Мокрый снег
3	Пасмурно	Пасмурно	Пасмурно	Пасмурно
4	Солнечно	Солнечно	Ветрено	Солнечно
5	Дождь	Зной	Заморозки	Мороз
6	Гроза	Гроза	Буря	Буря

События в пути

Каждый раз, когда во время исследования местности проходит одна вахта, Мастер должен бросить 1к6, и, если выпало 4-6, происходит какое-то событие в пути. Чтобы определить, какого толка это событие, он должен бросить 1к6 еще раз и обратиться к таблице ниже, при этом он может как подготовить отдельные таблицы под каждый пункт, так и положиться на свою способность импровизировать исходя из текущих событий игры.

1к6	Событие
1	Препятствие или разбушевавшееся стихия
2	Потенциально безопасная встреча
3	Потенциальная точка промысла или охоты
4	Предзнаменование опасности
5	Потенциально опасная встреча
6	Небанальная уникальная встреча

Отдых в пути

Один раз в сутки персонажам необходимо отдыхать хотя бы в течение одной вахты, иначе их очки здоровья не будут восстанавливаться, а усталость будет накапливаться, выражаясь в статусе «Изнурён».

Во время отдыха в полевых условиях персонажу необходимо выпить хотя бы один литр воды, съесть один рацион или его эквивалент и выспаться в течение одной вахты. В этом случае за каждый такой отдых он восстанавливает 1к6 очков здоровья, но не более своего максимального значения. Если же персонаж отдыхает в условно безопасном месте, он может восстановить за каждую ночь отдыха 2к6 здоровья и снять все негативные статусы, кроме смерти, проклятия и одержимости, а также потратить очки опыта, чтобы поднять уровень.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Пиры и последствия

Вволю напившись на пиру, игроки могут обменять свои монеты на опыт. Если они решаются на этот шаг, то должны учитывать, **что сделать это можно только в безопасном месте** (город, деревня или иное поселение, не охваченное бедствиями или войной). Чтобы получить желанный опыт, **они должны устроить общий пир стоимостью 1000 монет в день. За каждый такой день пира, искатель приключений получает 30 опыта.** Однако, сколько бы ни длилась такая пирушка, в конце у неё всегда будут определённые последствия.

Чтобы определить последствия пира, каждый **персонаж должен последовательно бросить две кости к6 (первая брошенная кость отвечает за десятки, вторая — за единицы) и обратиться к таблице ниже.** Интерпретировать выпавшие последствия Мастер волен по своему усмотрению.

к66	Последствия
11	Персонаж одержим…
12	Персонаж проигрывает в азартные игры все деньги и снаряжение…
13	У персонажа появились татуировки очень сомнительного содержания…
14	Персонаж приходит в себя в темнице…
15	Персонаж публично поклялся выполнить непосильное задание…
16	Персонажу назначена дуэль на рассвете следующего дня…
21	У персонажа ужасно сильное похмелье…
22	Персонаж просыпается в холодной канаве, абсолютно голый и с признаками насилия над собой…
23	Персонаж сильно покалечен в пьяной драке…
24	Персонаж приютил брошенное животное…
25	Персонаж обручился в пьяном угаре…
26	Персонаж просыпается весь в чужой крови, а рядом с ним лежит незнакомый мертвец…
31	Персонаж выиграл в кости необычный самоцвет…
32	Персонаж превратился в…
33	Персонаж стал жертвой жуткого проклятия…
34	Персонаж просыпается в чужой спальне…
35	Персонаж получил дар от местного ярла…
36	Странствующий воин поклялся служить персонажу…

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

к66	Последствия
41	Персонаж обнаруживает у себя на поясе…
42	Передние зубы персонажа…
43	Персонаж где-то стащил руну…
44	Персонаж нашел волшебное кольцо…
45	Персонаж нажил себе могущественного врага…
46	Персонаж поклялся принести жертву…
51	Персонаж просыпается облаченным в звериную шкуру, которую никак не может снять…
52	Загадочный старик подарил персонажу старинный шлем…
53	Злая ведьма похитила клок волос персонажа…
54	Персонаж находит в своем рюкзаке незнакомую бутылку…
55	Персонаж застрял в выгребной яме…
56	Персонаж на спор отрубил себе…
61	Таинственные видения преследуют персонажа…
62	Кто-то нагадил в рюкзак персонажа…
63	Все жители поселения смеются и указывают на персонажа пальцем…
64	Таинственный двойник портит репутацию персонажа…
65	Персонажа навсегда изгнали из поселения…
66	Все компаньоны и наёмники персонажа покинули его…



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

Руническая магия

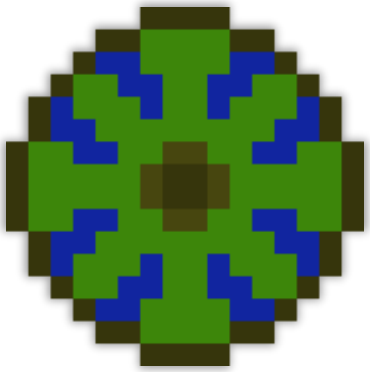
Магия — ценный ресурс. В данной игре нет магических классов или возможности запоминать заклинания: каждое заклинание — это конкретный предмет, а именно магическая руна, которую может использовать любой персонаж, сколько угодно раз в день. Купить руны очень сложно: их нужно добыть в подземелье, снять с трупа врага, своровать или вырвать из рук простака, который ими кичится.

Каждая руна занимает одну строчку в рюкзаке персонажа, поэтому, если игрок хочет быть аналогом мага, ему стоит приготовиться к тому, что его сумка будет забита ими доверху. Представляет она собой небольшой камень, кость или кусочек дерева, на котором высечена руна, весит она значительно больше своих размеров из-за наполняющей её магической силы.

Применение руны

Чтобы использовать любую руну, достаточно просто держать её в своем рюкзаке или вместо аксессуара и тихо шептать магическую формулу. Для того чтобы руна сработала согласно своему описанию, заклинатель должен пройти проверку ВОЛИ >12, для обычной руны и >16 для проклятой. В случае успеха руна срабатывает согласно своему описанию, в случае провала персонаж попадает под магическое помрачение.

Качество руны	Сложность проверки
Руна	>12
Проклятая руна	>16



Износ руны

После успешного использования руны, игрок должен кинуть 1к6 и если выпало 6 - обычная руна становиться проклятой, а проклятая руна рассыпается в прах

Качество руны	Износ
Руна	становиться проклятой руной
Проклятая руна	рассыпаться в прах

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Альтернативное применение руны

Любую руну можно использовать альтернативным путём. Для этого её нужно просто сломать. В этом случае руна срабатывает согласно своему описанию, однако становится полностью не пригодной и разрушается.



Восстановление руны

Любую проклятую руну можно вернуть в обычное состояние, для этого персонаж должен совершить определенный ритуал, чтобы определить какой он должен кинуть 1к12 и обратиться к таблице ниже.

1к12	Ритуал
1	Совершите подвиг
2	Покорите горную вершину
3	Поймайте молнию во время бури
4	Обмакните руну в кровь великана
5	Напейтесь на пиру
6	Погрузите руну на дно водоёма
7	Одолейте в одной битве 1к10+Х противников
8	Навсегда пожертвуйте руне 1к6 здоровья
9	Подарите руну своему союзнику
10	Пересеките большую реку вплавь
11	Проведите ночь в могиле или склепе
12	Одолейте медведя голыми руками

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица магических рун

Если при создании персонажа вам выпала руна или проклятая руна, бросьте 1к12 и обратитесь к таблице ниже, чтобы определить какая магия в ней заточена.

1к12	Название	Описание
1	**Пламя**	Заклинатель способен воспламенить любой объект рядом с собой, а также погасить любой источник пламени на той же дистанции, если он пытается таким образом атаковать, то наносить 1к6+Х урона
2	**Влияние**	Заклинатель способен самостоятельно выбрать любую реакцию у Х+1 целей на дистанции рядом
3	**Сон**	Заклинатель способен вызвать у Х+1 целей непреодолимую сонливость, погружая их в неглубокий сон, осторожно они могут проснуться
4	**Переливание жизни**	Заклинатель способен передать цели рядом с собой любое количество своего текущего здоровья
5	**Бесстрашие**	Заклинатель способен на 1 ход полностью обезопасить себя от любых ментальных воздействий и негативных эффектов аур
6	**Очищение**	Заклинатель способен снять действие любого негативного статуса, кроме смерти, с указанной цели близко с собой
7	**Путы**	Заклинатель способен на Х+1 раундов лишить любую цель в зоне видимости возможность перемещаться
8	**Морок**	Заклинатель способен в течение Х+1 раундов контролировать всё, что видит и слышит указанная им цель, на дистанции рядом
9	**Шорох**	Заклинатель способен создать любой звук в указанном им месте на дистанции рядом, длиться такая иллюзия в течение 1 хода
10	**Коррозия**	Заклинатель способен мгновенно уничтожить любой металлический предмет на дистанции близко, чей объём не превышает Х+1 метров
11	**Ветер**	Заклинатель способен изменить направление ветра по собственному усмотрению, если таким образом он хочет атаковать одну или несколько целей в зоне видимости, то наносит 1к4+Х урона
12	**Молния**	Заклинатель способен метнуть в указанную цель в зоне видимости молнию, наносящую 1к6+Хк6 урона, если он делает это под открытым небом, то она наносит 1к10+Хк10 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица магических помрачений

Если на вас падает магическое помрачение, бросьте 1к20 чтобы определить - как необузданная магия влияет на вас.

1к20	Помрачение
1	Персонаж с остервенелой яростью наносить сам себе максимальный урон свои лучшим оружием
2	На дистанции рядом с заклинателем гаснут все источники света, а если он находится под открытом небом, его тут же затягивают густые мрачные тучи и начинается проливной дождь
3	Заклинатель пускается в неистовый неконтролируемый танец, в течении 1 хода он никак не может остановиться, а после получает статус «изнурён»
4	Магия негативно влияет на заклинателя он навсегда теряет 1 пункт своей характеристики, киньте 1к3: 1 – сила, 2 – ловкость, 3 – воля
5	Заклинание не сработало без каких-либо последствий
6	Заклинатель теряет дар речи до тех пор, пока не отдохнёт
7	Заклинателя накрывает внезапное озарение, следующую проверку он должен пройти из удачной позиции
8	Все слизистые заклинателя начинают кровоточить, в течение Х+1 раундов, он теряет по одной единице текущего здоровья
9	В этом и следующем раунде заклинателя одолевает приступ неконтролируемой рвоты
10	Все снаряжение и содержимое рюкзака заклинателя мгновенно изнашивается
11	Заклинатель теряет зрение до тех пор, пока не отдохнёт
12	Тело заклинателя пронзает невероятная боль, он должен пройти проверку на ВОЛЮ >12 или до конца хода остаться неподвижным без возможности действовать
13	Руна взрывается, нанося заклинателю и тем, кто находиться близко с ним 1к12 урона
14	Заклинателя одолевает отчаяние, следующую проверку он должен пройти из неудачной позиции
15	Неведомая сила мгновенно сбивает заклинателя с ног
16	Магия негативно влияет на заклинателя, пока не отдохнёт он разыгрывает все проверки на 1к3: 1 – силу, 2 – ловкость, 3 – волю, из неудачной позиции
17	Магия поражает тело заклинателя на Х+1 раундов он впадает в «паралич», а очухавшись получает статус «отравлен»
18	Заклинатель погружается в беспробудный сон на 1 вахту, разбудить его невозможно
19	В течении Х+1 раундов заклинатель истошно кричит и бьётся в истерике, не способный действовать никаким образом
20	Персонаж впадает в неконтролируемую ярость, в течении 1 хода он нападет на всех рядом с собой, не различая ни врагов, ни союзников, при этом разыгрывая все проверки и столкновения с модификатором +5

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Бестиарий

Любое приключение может обернуться столкновением с противниками — будь то разбойники, шайка лесных гоблинов или виверна, засевшая в руинах заброшенного замка. Ниже приведён шаблон с пояснениями по всем параметрам, присущим противникам, которыми управляет Мастер игры, а также базовый бестиарий Сьялфланда.



Шаблон противника:



Наименование: Сьялфландский сом *(общеизвестное название противника)*

Кость здоровья\уровень: 3\1 *(количество 1к6 костей, которые должен кинуть Мастер, чтобы определить текущее здоровье противника\уровень существа, необходимый для определения значение X, в тех случаях, когда это разные значения, первым всегда идет кость здоровья, а вторым уровень противника)*

Характеристики: С +1; Л +1; В -3; *(модификаторы СИЛЫ , ЛОВКОСТИ и ВОЛИ противника)*

Защита: костяные плавники +1 защиты *(бонус защиты противника)*

Броня: рыбья чешуя 1 брони *(значение брони противника)*

Атака: хищная пасть 1к10 урона, тяжелый хвост 1к8 урона *(виды атак противника и их урон)*

Особенности:

-Обитатель глубин: сом имеет удачную позицию при любых проверках, если находится в воде *(какие-либо особые свойства, присущие конкретному противнику)*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Селянин
Кость здоровья\уровень: 1
Характеристики: С +1 Л 0 В -1
Защита: -
Броня: шерстяная туника 1 брони
Атака: нож или вилы 1к4 урона, праща 1к4 урона
Особенности: -

Наименование: Горожанин
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С 0 Л +1 В 0
Защита: -
Броня: грубая роба 2 брони
Атака: посох или дубинка 1к6 урона
Особенности: -

Наименование: Староста
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С 0 Л 0 В +2
Защита: -
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: булава или меч 1к8 урона
Особенности:
-Последователи: староста всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Егерь
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С -1 Л +2 В 0
Защита: -
Броня: набивной доспех 3 брони
Атака: нож 1к4 урона, копье 1к12 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Зоркий глаз: на дистанции «далеко» егерь использует любое дистанционное оружие из удачной позиции

Наименование: Дружинник
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С +1 Л 0 В -1
Защита: шлем и щит +3
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: меч или топор 1к8 урона, копье 1к12 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции

Наименование: Командир
Кость здоровья\уровень: 4
Характеристики: С +2 Л 0 В +1
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: кольчуга 5 брони
Атака: хороший меч 2к6 урона, копье 1к12 урона
Особенности:
-Сигнальный рожок: командир способен подать сигнал об опасности

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Поединщик
Кость здоровья\уровень: 5
Характеристики: С +3 Л +1 В 0
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: нож 1к4 урона, копье 1к12 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Дуэлянт: когда сражается с кем-то один на один, всегда атакует из удачной позиции

Наименование: Ярл
Кость здоровья\уровень: 6
Характеристики: С +1 Л -1 В +2
Защита: легкий щит +1 защиты
Броня: нагрудник 6 брони
Атака: хороший меч 2к6 урона
Особенности:
-Последователи: ярл всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Сигнальный рожок: ярл способен подать сигнал об опасности

Наименование: Конунг
Кость здоровья\уровень: 8
Характеристики: С +2 Л +1 В +3
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: бригантина 7 брони
Атака: хороший меч 2к6 урона, копье 1к12 урона
Особенности:
-Последователи: конунг всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Сигнальный рожок: конунг способен подать сигнал об опасности
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ, разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



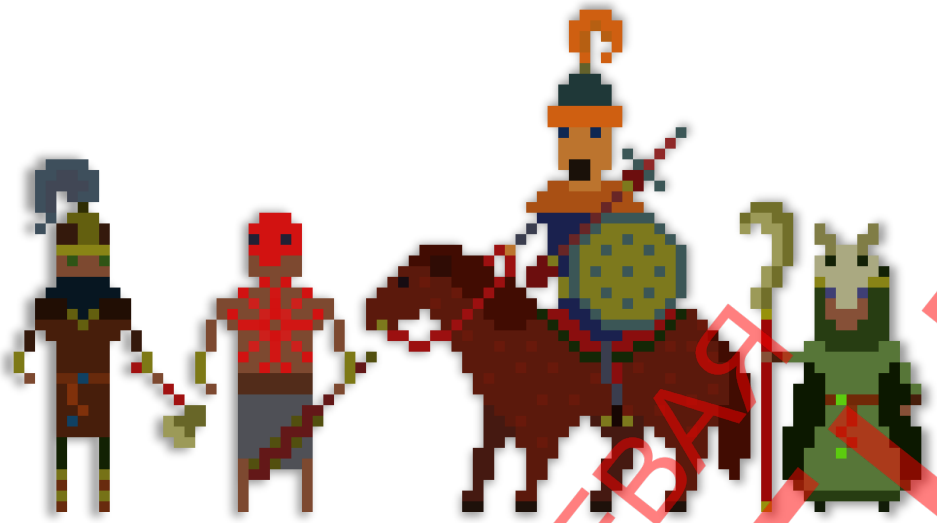
Наименование: Рубака
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С +2 Л +1 В -2
Защита: -
Броня: -
Атака: тяжелый топор или булава 1к12 урона, праща 1к4 урона
Особенности:
-Яростные атаки: если атаки рубаки не пробивают броню цели, они гарантированно мгновенно изнашивают её

Наименование: Разбойник
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С +1 Л +2 В -1
Защита: -
Броня: грубая роба 2 брони
Атака: короткий меч или топор 1к6 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от разбойника, автоматически получает статус «отравлен»
-Подлая атака: один раз за бой разбойник может совершить атаку из удачной позиции

Наименование: Берсерк
Кость здоровья\уровень: 4
Характеристики: С +3 Л +2 В -1
Защита: шлем +1 защиты
Броня: медвежья шкура 3 брони
Атака: двуручный меч или тяжелый топор 2к10 урона
Особенности:
-Один в поле воин: если берсерк сражается с превосходящими силами противника, он всегда действует из удачной позиции
-Бесстрашный: на берсерка не действуют никакие ауры и ментальные воздействия
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, берсерк до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою

Наименование: Пират
Кость здоровья\уровень: 5
Характеристики: С +2 Л +2 В +1
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: кожаный доспех 6 брони
Атака: тяжелый меч или бердыш 2к8, лук 1к10 урона
Особенности:
-Морской волк: если сражается на борту корабля, всегда действует из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Охотник пиктов
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С +1 Л +1 В -2
Защита: шлем +1 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: топор 1к6 урона, копье 1к8 урона, праща 1к4 урона
Особенности:
-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от охотника пиктов, автоматически получает статус «отравлен»
-Идеальная маскировка: может без проверок подкрасться к любой цели на дистанцию близко

Наименование: Воин пиктов
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С +3 Л 0 В -3
Защита: -
Броня: -
Атака: тяжелая дубина или топор 1к12 урона, копье 1к8 урона
Особенности:
-Яростные атаки: если атаки рубаки не пробивают броню цели, они гарантированно мгновенно изнашивают её
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, воин пикт до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою
-Бесстрашный: на воина пиктов не действуют никакие ауры и ментальные воздействия

Наименование: Вождь пиктов
Кость здоровья\уровень: 6
Характеристики: С +2 Л +2 В +2
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: меч 1к8 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Последователи: вождь пиктов всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Дуэлянт: когда сражается с кем-то один на один, всегда атакует из удачной позиции
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ, разыгрывает из удачной позиции

Наименование: Шаман пиктов
Кость здоровья\уровень: 2\4
Характеристики: С -2 Л -1 В +3
Защита: костяная маска +1 защиты
Броня: грубая роба 2 брони
Атака: посох 1к6 урона, праща 1к4 урона
Особенности:
-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции
-Таинственная сила: шаман пиктов может силой мысли вызвать помешательство у любой цели рядом, цель должна пройти проверку на ВОЛЮ >12, или в свой следующий раунд атаковать ближайшего союзника
-Волшебная руна: у шамана пиктов всегда есть одна из магических рун, какая остается на усмотрение Мастера

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Пикси озорник
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С -2 Л +3 В +1
Защита: -
Броня: -
Атака: деревяный нож 1к4 урона, его атаки игнорируют любую броню
Особенности:
-Невидимка: пикси может становится невидимым на 1 ход, все проверки в этом случае он разыгрывает из удачной позиции
-Боязнь железа: урон железным оружием наносит пикси х2 урона

Наименование: Пикси колдунья
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С -3 Л +2 В +3
Защита: -
Броня: -
Атака: волшебный посох 1к6 урона, он может таить в себе любую магическую силу на усмотрение Мастера
Особенности:
-Невидимка: пикси может становится невидимым на 1 ход, все проверки в этом случае он разыгрывает из удачной позиции
-Боязнь железа: урон железным оружием наносит пикси х2 урона
-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции
-Иллюзорный обман: силой мысли колдунья пикси может создавать любые иллюзорные образы на дистанции рядом, для этого она должна проходит проверку на ВОЛЮ >8

Наименование: Пикси охотник
Кость здоровья\уровень: 4
Характеристики: С 0 Л +3 В +2
Защита: -
Броня: доспех из листьев 3 брони
Атака: костяное копье 1к10 урона, волшебный лук 1к8 урона, стрелы, выпущенные из него, игнорируют любую броню
Особенности:
-Невидимка: пикси может становится невидимым на 1 ход, все проверки в этом случае он разыгрывает из удачной позиции
-Боязнь железа: урон железным оружием наносит пикси х2 урона
-Зоркий глаз: на дистанции «далеко» пикси охотник использует любое дистанционное оружие из удачной позиции



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Альв воитель
Кость здоровья\уровень: 5
Характеристики: *С* +2 Л +3 В +2
Защита: -
Броня: альвийская кольчуга 7 брони
Атака: глефа или меч 1к12 урона, большой лук 2к8 урона
Особенности:
-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции
-Зоркий глаз: на дистанции «далеко» альв воитель использует любое дистанционное оружие из удачной позиции

Наименование: Альв странник
Кость здоровья\уровень: 6
Характеристики: *С* +2 Л +4 В +3
Защита: -
Броня: альвийская туника 4 брони
Атака: изящный меч или сабля 1к10 урона, большой лук 2к8 урона
Особенности:
-Дуэлянт: когда сражается с кем-то один на один, всегда атакует из удачной позиции
-Зоркий глаз: на дистанции «далеко» альв странник использует любое дистанционное оружие из удачной позиции

Наименование: Альв повелительница ветров
Кость здоровья\уровень: 7
Характеристики: *С* +1 Л +3 В +4
Защита: духи ветра +5 защиты
Броня: альвийская кольчуга 7 брони
Атака: нож или жезл 1к4 урона
Особенности:
-Сила ветров: повелительница ветров способна управлять воздушными потоками на дистанции «рядом», проходя проверку на ВОЛЮ >12, таким образом она может летать, защищать себя от снарядов, атаковать нанося 1к12 урона и, как угодно, контролировать ветер

Наименование: Альв колдунья
Кость здоровья\уровень: 10
Характеристики: *С* -1 Л +3 В +5
Защита: -
Броня: альвийская туника 4 брони
Атака: волшебный посох или трость 1к6 урона, может содержать в себе магическую силу на усмотрение Мастера
Особенности:
-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции
-Волшебная руна: у колдуньи всегда есть одна из магических рун, какая остается на усмотрение Мастера
-Телекинетическая сила: колдунья способна силой мысли перемещать Х объектов в пространстве на дистанции «рядом», для этого она проходит проверку на ВОЛЮ >12

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Кобольд боец
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С +1 Л +3 В -2
Защита: легкий щит +1 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: тесак 1к6 урона, копье 1к8 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте

Наименование: Кобольд колдун
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С -1 Л +3 В +2
Защита: -
Броня: грубая роба 2 брони
Атака: посох 1к6 урона, нож 1к4 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Таинственная сила: колдун кобольдов может силой мысли вызвать помешательство у любой цели рядом, цель должна пройти проверку на ВОЛЮ >12, или в свой следующий раунд атаковать ближайшего союзника
-Волшебная руна: у колдуна кобольдов всегда есть одна из магических рун, какая остается на усмотрение Мастера

Наименование: Кобольд вождь
Кость здоровья\уровень: 5
Характеристики: С +1 Л +3 В +1
Защита: легкий щит и шлем +2 защиты
Броня: кольчуга 5 брони
Атака: боевой топор 1к10 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Последователи: вождь кобольдов всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Дуэлянт: когда сражается с кем-то один на один, всегда атакует из удачной позиции
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ, разыгрывает из удачной позиции



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Цверг воин
Кость здоровья\уровень: 5
Характеристики: С +4 Л -2 В -2
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: цвергский доспех 8 брони
Атака: боевой топор цвергов 1к12+1 урона, самострел 1к12 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции
-Железная воля: любые проверки на волю, разыгрывает из удачной позиции

Наименование: Цверг командир
Кость здоровья\уровень: 7
Характеристики: С +4 Л -2 В +1
Защита: шлем и щит +3 защиты
Броня: цвергский доспех 8 брони
Атака: боевая секира цвергов 2к8+1 урона, самострел 1к12 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Сигнальный рожок: командир цвергов способен подать сигнал об опасности
-Железная воля: любые проверки на волю, разыгрывает из удачной позиции

Наименование: Цверг камневорец
Кость здоровья\уровень: 8
Характеристики: С +3 Л -2 В +3
Защита: шлем +1 защиты
Броня: цвергский доспех 8 брони
Атака: булава или боевой молот 1к8+1 урона
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ, разыгрывает из удачной позиции
-Власть над камнем: камневорец способен управлять камнями и земной породой на дистанции «рядом», для этого он проходит проверку на ВОЛЮ >12

Наименование: Цверг король
Кость здоровья\уровень: 10
Характеристики: С +4 Л -2 В +3
Защита: корона +1 защиты
Броня: цвергский доспех 8 брони
Атака: королевский меч 2к6+1 урона, его атаки игнорируют любую броню
Особенности:
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Последователи: король цвергов всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Дуэлянт: когда сражается с кем-то один на один, всегда атакует из удачной позиции
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ, разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Гоблины охотники
Кость здоровья\уровень: 1
Характеристики: С -1 Л +3 В -3
Защита: -
Броня: звериные шкуры 1 брони
Атака: нож 1к4 урона, легкое копье 1к6 урона, легкий лук 1к8 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
-Зоркий глаз: на дистанции «далеко» гоблин охотник использует любое дистанционное оружие из удачной позиции
-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от гоблина охотника, автоматически получает статус «отравлен»
-Идеальная маскировка: может без проверок подкрасться к любой цели на дистанцию близко

Наименование: Гоблины воины
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С 0 Л +3 В -3
Защита: лёгкий щит и шлем +2 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: меч или сабля 1к8 урона, копье или гвизарма 1к10 урона, легкий лук 1к8 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции
-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от гоблина воина, автоматически получает статус «отравлен»



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Хобгоблин
Кость здоровья\уровень: 4
Характеристики: С +2 Л +1 В -2
Защита: кожаные наручи +1 защиты
Броня: звериные шкуры 1 брони
Атака: топор или булава 1к8 урона, лук 1к10 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
-Яростные атаки: если атаки хобгоблина не пробивают броню цели, они гарантированно мгновенно изнашивают её
-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от хобгоблина, автоматически получает статус «отравлен»

Наименование: Гоблин шаман
Кость здоровья\уровень: 3\5
Характеристики: С -3 Л +2 В +3
Защита: -
Броня: грубая роба 2 брони
Атака: волшебный посох 1к6 урона, он может таить в себе любую магическую силу на усмотрение Мастера
Особенности:
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
-Таинственная сила: гоблин шаман может силой мысли вызвать помешательство у любой цели рядом, цель должна пройти проверку на ВОЛЮ >12, или в свой следующий раунд атаковать ближайшего союзника
-Волшебная руна: у гоблина шамана всегда есть одна из магических рун, какая остается на усмотрение Мастера
-Отравленное оружие: персонаж получивший урон от гоблина шамана, автоматически получает статус «отравлен»

Наименование: Хобгоблин вождь
Кость здоровья\уровень: 6\5
Характеристики: С +3 Л +1 В +1
Защита: щит и шлем +3 защиты
Броня: кожаный доспех 4 брони
Атака: тяжелый ятаган или цеп 1к12 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
-Последователи: вождь всегда может позвать на подмогу тех, кто ему предан
-Один в поле воин: если вождь сражается с превосходящими силами противника, он всегда действует из удачной позиции
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, вождь хобгоблин до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Истерзанная душа
Кость здоровья\уровень: 1
Характеристики: С 0 Л +3 В -4
Защита: -
Броня: -
Атака: холодное прикосновение 1к4 урона, игнорирует броню цели
Особенности:
-Призрачное тело: игнорирует любой не магический урон
-Иссушающий поцелуй: истерзанная душа может один раз за бой внезапно атаковать любую цель на дистанции «рядом», указанная цель должна пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >12 или мгновенно получить 2к4 игнорирующего броню урона, и навсегда 1 пункт снизить значение свой СИЛЫ
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Дар полёта: свободно левитирует в пространстве

Наименование: Плотоядная слизь
Кость здоровья\уровень: 3\1
Характеристики: С +1 Л +2 В -4
Защита: -
Броня: -
Атака: жгучие щупальце 1к6 урона, игнорирует броню цели
Особенности:
-Желеобразное тело: игнорирует любой урон, кроме огня
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте

Наименование: Индрк
Кость здоровья\уровень: 5\3
Характеристики: С +1 Л +3 В +1
Защита: -
Броня: толстая кожа 3 брони
Атака: клыки и когти 1к10 урона
Особенности:
-Обитатель мрака: нанести урон индрку можно только когда он находится под прямыми лучами света, в темноте он мгновенно восстанавливает здоровье, после любого полученного урона, помимо этого на него не действуют никакие ментальные эффекты и яды, пока он находится в темноте
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Идеальная маскировка: может без проверок подкрасться к любой цели на дистанцию близко

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Беспокойные останки
Кость здоровья\уровень: 2\1
Характеристики: С +1 Л +1 В -3
Защита: обломок щита +1 защиты
Броня: ветхие доспехи 1 брони
Атака: обломок оружия 1к6 урона
Особенности:
-Мертвая плоть: любой немагический урон делится на 2
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

Наименование: Немертвые пираты
Кость здоровья\уровень: 4\2
Характеристики: С +2 Л +2 В -2
Защита: щит и шлем +3 защиты
Броня: ржавая кольчуга 4 брони
Атака: топор или меч 1к8 урона, копье 1к12, лук 1к10 урона
Особенности:
-Мертвая плоть: любой немагический урон делится на 2
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции
-Морской волк: если сражается на борту корабля, всегда действует из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Утопленник
Кость здоровья\уровень: 5\2
Характеристики: С +3 Л -3 В -1
Защита: -
Броня: -
Атака: кулаки и зубы 1к6 урона, ржавое оружие 1к8 урона
Особенности:
-Мертвая плоть: любой немагический урон делится на 2
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Разбухшее тело: если утопленник мгновенно получает урона больше, чем половина его текущего здоровья, его тело взрывается, нанося всем целям на дистанции близко 1к8 игнорирующего броню урона

Наименование: Немертвый великан
Кость здоровья\уровень: 9\3
Характеристики: С +5 Л -3 В 0
Защита: -
Броня: звериные шкуры 1 брони
Атака: кулаки и ноги 2к10 урона, огромная дубина 3к10
Особенности:
-Мертвая плоть: любой немагический урон делится на 2
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Великанская мощь: атаки немертвого великана нельзя отразить

СТАНИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Драуг
Кость здоровья\уровень: 10\4
Характеристики: С +4 Л +1 В +2
Защита: тяжелый щит и шлем +4 защиты
Броня: нагрудник 6 брони
Атака: кулаки и зубы 1к12 урона, огромный меч или секира 2к10 урона
Особенности:
-Мертвая плоть: любой немагический урон делится на 2
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Невероятная сила: урон от атак драуга всегда наносит х2 урона

Наименование: Умертвие
Кость здоровья\уровень: 7\5
Характеристики: С +1 Л +2 В +5
Защита: -
Броня: -
Атака: холодное прикосновение 1к12 урона, игнорирующего броню
Особенности:
-Призрачное тело: игнорирует любой не магический урон
-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь
-Ужасная аура: оказавшись рядом с умертвием, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раунда
-Волшебный огонь: умертвие способно метать Х огненных снарядов на дистанции рядом, наносящих 1к6 урона каждый, по одной или нескольким целям, для этого оно должно пройти проверку на ВОЛЮ >12
-Дар полёта: свободно левитирует в пространстве

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Сильфы
Кость здоровья\уровень: 6\2
Характеристики: С +1 Л +4 В +2
Защита: форма роя +5 защиты
Броня: -
Атака: стихийное касание 1к10 урона, игнорирующего броню
Особенности:
-Электрическая аура: любая цель, находящаяся «рядом» с сильфами, должна каждый раунд проходить проверку на ЛОВКОСТЬ >8, или получать 1к4, игнорирующего броню урона, умножайте урон на 2, если цель в металлических доспехах
-Сокрушительный разряд: сильфы способны метнуть в любую цель на дистанции «рядом» электрический разряд наносящий 2к10 игнорирующего броню урона, чтобы избежать попадания, цель должна пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >12, если она облачена в металлический доспех то делает это из неудачной позиции
-Рой: любой физический урон сильфы делят на 3, округляя в меньшую сторону
-Дар полёта: свободно левитируют в пространстве

Наименование: Леший
Кость здоровья\уровень: 7\3
Характеристики: С +4 Л -2 В +1
Защита: ветви и корни +3 защиты
Броня: древесная кора 5 брони
Атака: руки и ноги 1к8 урона
Особенности:
-Древотворец: леший может по своему желанию менять форму и размер любой флоры в зоне видимости, для этого он проходит проверку на ВОЛЮ >8
-Огнебоязнь: любой урон от огня умножается на 2
-Вездесущие корни: Леший может атаковать на дистанции рядом любую цель что стоит на земле, нанося при этом 2к6 урона
-Хозяин леса: леший может призвать на помощь любого обитателя своего леса, без каких-либо проверок

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Волколак
Кость здоровья\уровень: 6\3
Характеристики: С +2 Л +3 В -2
Защита: -
Броня: шкура 2 брони
Атака: лапы и пасть 2к8 урона
Особенности:
-Волшебная шкура: нанести урон волколаку может только волшебное оружие или серебро
-Сумеречное зрение: может спокойно ориентироваться даже при очень слабом свете
-Невероятная регенерация: каждый раунд волколак восстанавливает 1к6 здоровья

Наименование: Древний волколак
Кость здоровья\уровень: 8
Характеристики: С +4 Л +2 В +1
Защита: -
Броня: шкура 3 брони
Атака: лапы и пасть 2к12 урона
Особенности:
-Волшебная шкура: нанести урон древнему волколаку может только волшебное оружие или серебро
-Сумеречное зрение: может спокойно ориентироваться даже при очень слабом свете
-Исключительная регенерация: каждый раунд древний волколак восстанавливает 1к12 здоровья
-Бесстрашный: на древнего волколака не действуют никакие ауры и ментальные воздействия
-Оборотень: древний волколак способен принимать любой облик по желанию
-Великанская мощь: атаки древнего волколака нельзя отразить
-Повелитель волков: древний волколак может контролировать разум и волю любого волка или волколака

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Тролль
Кость здоровья\уровень: 7\3
Характеристики: С +4 Л -2 В -1
Защита: -
Броня: шкура тролля 10 брони
Атака: зубы и кулаки 2к10 урона
Особенности:
-Великанская мощь: атаки тролля нельзя отразить
-Огнебоязнь: любой урон от огня умножается на 2
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, тролль до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою
-Невероятная регенерация: каждый раунд тролль восстанавливает 1к6 здоровья

Наименование: Ведьма-тролль
Кость здоровья\уровень: 7\5
Характеристики: С +1 Л +2 В +3
Защита: -
Броня: шкура тролля 10 брони
Атака: зубы и кулаки 1к10 урона
Особенности:
-Огнебоязнь: любой урон от огня умножается на 2
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Оборотень: ведьма-тролль способна менять свой облик по желанию
-Невероятная регенерация: каждый раунд ведьма-тролль восстанавливает 1к6 здоровья
-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



Наименование: Древний тролль
Кость здоровья\уровень: 16\8
Характеристики: С +5 Л -3 В +2
Защита: -
Броня: шкура тролля 10 брони
Атака: зубы и кулаки 3к12 урона
Особенности:
-Великанская мощь: атаки древнего тролля нельзя отразить
-Огнебоязнь: любой урон от огня умножается на 2
-Ночное зрение: может без помех действовать даже в кромешной темноте
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, древний тролль до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою
-Невероятная регенерация: каждый раунд древний тролль восстанавливает 1к6 здоровья
-Оборотень: древний тролль способен менять свой облик по желанию
-Железная воля: любые проверки на ВОЛЮ разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Великан
Кость здоровья\уровень: 14\6
Характеристики: *С* +5 Л -3 В -1
Защита: огромный щит +4 защиты
Броня: доспех из шкур 4 брони
Атака: кулаки и ноги 2к12 урона, валун 3к8 урона, огромное копье или булава 3к10 урона
Особенности:
-Великанская мощь: атаки великана нельзя отразить
-Невероятная сила: урон от атак великана всегда наносит х2 урона
-Волшебная кожа: любая магия, направленная на великана, увеличивает свою сложность на +3



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Йотун
Кость здоровья\уровень: 20\10
Характеристики: С +5 Л -3 В +3
Защита: роговые наросты +5 защиты
Броня: шкура йотуна 8 брони
Атака: зубы и лапы 4к12 урона
Особенности:
-Великанская мощь: атаки йотуна нельзя отразить
-Невероятная сила: урон от атак йотуна всегда наносит х2 урона
-Волшебная кожа: любая магия, направленная на йотуна, увеличивает свою сложность на +3
-Холодная аура: все цели на дистанции «рядом» с йотуном, каждый раунд должны проходить проверку на СИЛУ >12, или получать 1к6 игнорирующего броню урона
-Морозное дыхание: йотун может извергнуть из пасти волну обжигающего холода, атакующую все цели на дистанции рядом, и наносящую 2к12 урона
-Проклятое сердце: тот, кто наносит йотуну смертельный удар в ближнем бою, превращается в кусок льда

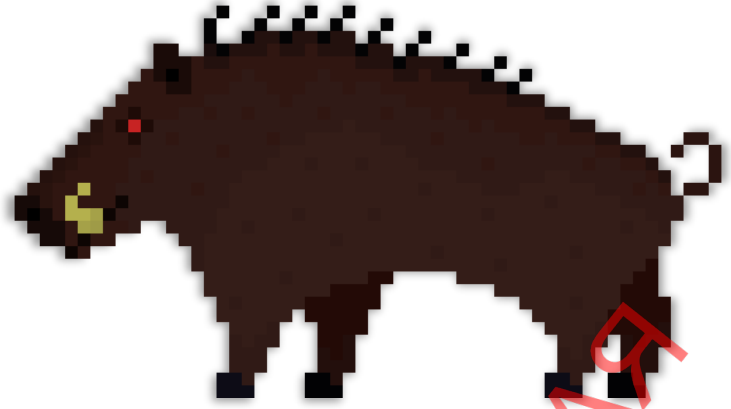


Наименование: Волк
Кость здоровья\уровень: 3\1
Характеристики: С +1 Л 0 В -2
Защита: -
Броня: звериная шкура 3 брони
Атака: волчья пасть 1к10 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: может спокойно ориентироваться даже при очень слабом свете
-Смертельная хватка: цель, успешно атакованная волком, чтобы получить возможность действовать в свой раунд, должна пройти проверку на СИЛУ >8, в случае провала она автоматически получает урон



Наименование: Медведь
Кость здоровья\уровень: 5\3
Характеристики: С +3 Л 0 В -1
Защита: -
Броня: звериная шкура 3 брони
Атака: лапы и пасть 2к8 урона
Особенности:
-Сумеречное зрение: может спокойно ориентироваться даже при очень слабом свете
-Невероятная сила: урон от атак медведя всегда наносит х2 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Вепрь
Кость здоровья\уровень: 4\2
Характеристики: С +2 Л +1 В -3
Защита: -
Броня: звериная шкура 3 брони
Атака: копыта и бивни 2к6 урона
Особенности:
-Атака с разбега: вепрь может атаковать любую цель на дистанции «рядом» нанося при этом 3к6 урона
-Безудержная ярость: получив ранение в бою, вепрь до конца боя получает возможность действовать два раза за раунд и наносит х2 урона в ближнем бою



Наименование: Морж
Кость здоровья\уровень: 4\2
Характеристики: С +3 Л -1 В -2
Защита: -
Броня: звериная шкура 3 брони
Атака: бивни 1к10 урона
Особенности:
-Мощные бивни: атаки моржа игнорируют защиту и броню цели, и гарантировано изнашивают их

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

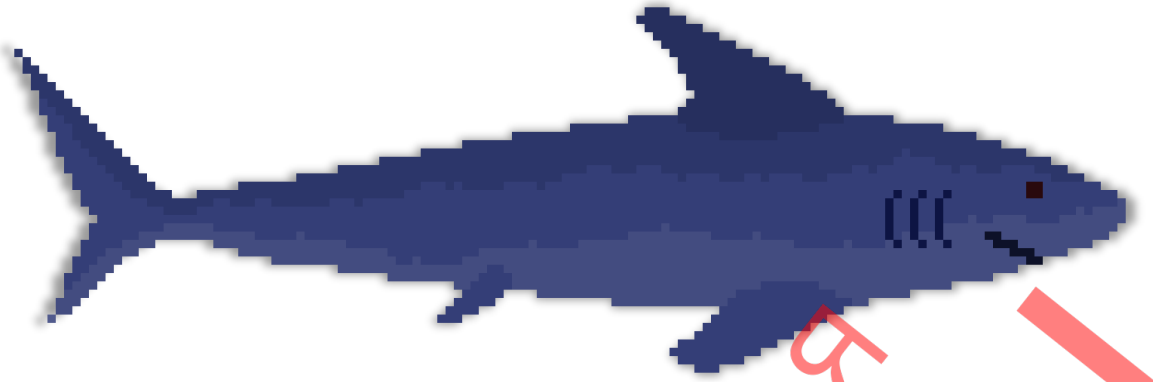


Наименование: Наулито
Кость здоровья\уровень: 2
Характеристики: С 0 Л -2 В 0
Защита: раковина +3 защиты
Броня: раковина 5 брони
Атака: щупальца 1к6 урона
Особенности:
-Ядовитые чернила: наулито может отравить воду на дистанции рядом, каждая цель, оказавшаяся в воде на этой дистанции, должна пройти проверку на СИЛУ >12, или впасть в паралич

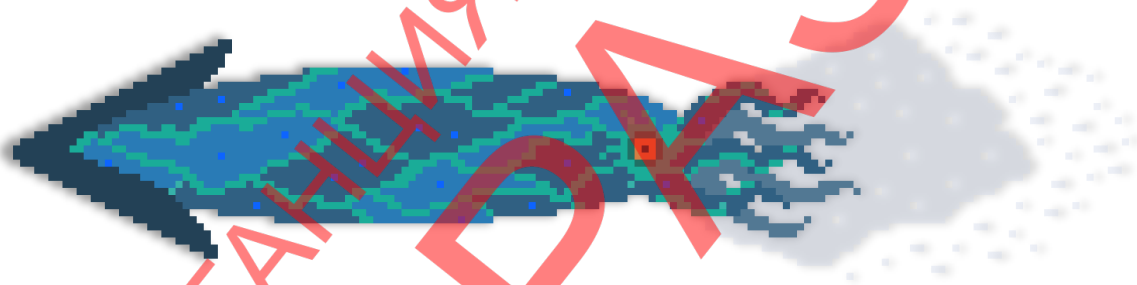
Наименование: Сирена
Кость здоровья\уровень: 3
Характеристики: С +1 Л +3 В +1
Защита: -
Броня: чешуя 3 брони
Атака: хвост 1к6 урона, трезубец или гарпун 1к8 урона
Особенности:
-Чарующее пение: сирена способна очаровать любую цель способную слышать, цель очарования должна пройти проверку на ВОЛЮ >12 или на одну вахту оказаться одержимым сиреной
-Обитатель глубин: сирена имеет удачную позицию при любых проверках, если находится в воде

Наименование: Морской чёрт
Кость здоровья\уровень: 4\1
Характеристики: С +1 Л +2 В +1
Защита: -
Броня: склизкая шкура 1 брони
Атака: щупальца 1к10 урона, могут атаковать на дистанции рядом
Особенности:
-Глубинное безумие: морской чёрт может влиять на психику окружающих, любой оказавшийся на дистанции рядом с ним, должен пройти проверку на ВОЛЮ >12, или в течение хода тратить все свои силы на то, чтобы утопиться

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



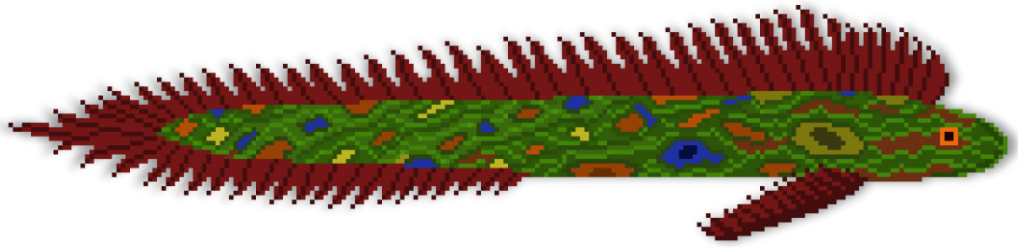
Наименование: Синяя акула
Кость здоровья\уровень: 7\3
Характеристики: С +3 Л +2 В -3
Защита: -
Броня: крепкая шкура 2 брони
Атака: мощные челюсти 2к8 урона
Особенности:
-Невероятная сила: урон от атак синей акулы всегда наносит х2 урона
-Невероятная стремительность: синяя акула двигается так быстро, что разыгрывает дистанцию рядом как близко, а дистанцию далеко как рядом



Наименование: Ледяная каракатица
Кость здоровья\уровень: 5\2
Характеристики: С +1 Л +1 В +1
Защита: -
Броня: крепкая шкура 2 брони
Атака: хищный клюв 1к12
Особенности:
-Мертвая плоть: ледяная каракатица способна замораживать воду на дистанции рядом, перед собой, выбрасывая особый секрет из своей пасти. Любая цель, оказавшаяся в зоне поражения должна пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >8 или мгновенно превратится в кусочек льда
-Холодная кровь: любое оружие, наносящее урон каракатице, мгновенно покрывается льдом и застревает в ее шкуре
-Морозный луч: каракатица способна на дистанцию рядом изрыгать из пасти луч волшебной энергии, обжигающий невероятным холодом, нанося таким образом 1к8 урона



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

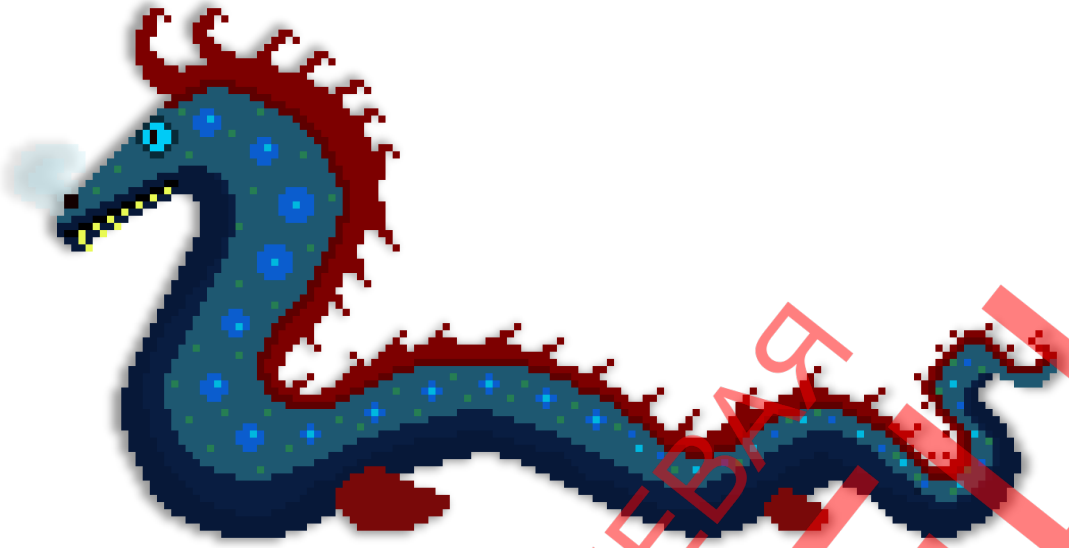


Наименование: Гигантская мурена
Кость здоровья\уровень: 8\3
Характеристики: С +2 Л +2 В -3
Защита: гребни и плавники +3 защиты
Броня: чешуя 3 брони
Атака: жуткая пасть 2к10 урона, хвост 1к8
Особенности:
-Смертельный яд: если мурена наносит урон пастью, цель должна пройти проверку СИЛЫ >12, или мгновенно погибнуть
-Невероятная стремительность: мурена двигается так быстро, что разыгрывает дистанцию рядом как близко, а дистанцию далеко как рядом
-Невероятный камуфляж: если мурена перестает двигаться, заметить её можно только на дистанции рядом



Наименование: Косатка
Кость здоровья\уровень: 10\4
Характеристики: С +3 Л +1 В +1
Защита: -
Броня: крепкая шкура 2 брони
Атака: пасть и хвост 2к12
Особенности:
-Обитатель глубин: косатка имеет удачную позицию при любых проверках, если находиться в воде
-Невероятная сила: урон от атак косатки всегда наносит х2 урона
-Великанская мощь: атаки косатки нельзя отразить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Морской змей
Кость здоровья\уровень: 14\6
Характеристики: С +4 Л +3 В +2
Защита: плавники и гребни +6 защиты
Броня: волшебная чешуя 6 брони
Атака: пасть и хвост 3к10
Особенности:
-Великанская мощь: атаки морского змея нельзя отразить
-Волшебная чешуя: любая магия, направленная на морского змея, увеличивает свою сложность на +3, помимо этого броня вычитается даже из магического урона
-Горячее дыхание: морской змей может изрыгнуть из пасти поток кипящей воды, все цели на дистанции рядом должны пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >12, или получить 1к20 урона



Наименование: Кашалот
Кость здоровья\уровень: 12\5
Характеристики: С +4 Л +1 В 0
Защита: -
Броня: толстая шкура 3 брони
Атака: хвост и пасть 1к12
Особенности:
-Обитатель глубин: кашалот имеет удачную позицию при любых проверках, если находиться в воде
-Невероятная сила: урон от атак кашалота всегда наносит х2 урона
-Великанская мощь: атаки кашалота нельзя отразить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Щупальце кракена
Кость здоровья\уровень: 10
Характеристики: С +4 Л +2 В +1
Защита: шипы и наросты +3 защиты
Броня: чешуя 6 брони
Атака: щупальце 3к10 урона
Особенности:
-Великанская мощь: атаки щупальца нельзя отразить
-Невероятная сила: урон от атак щупальца всегда наносит х2 урона
-Волшебная чешуя: любая магия, направленная на щупальце, увеличивает свою сложность на +3, помимо этого броня вычитается даже из магического урона
-Смертельный захват: щупальце может попробовать схватить любую цель на дистанции близко, цель должна пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >12, или мгновенно умереть

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Виверна
Кость здоровья\уровень: 18\10
Характеристики: С +3 Л +3 В +3
Защита: шипы и наросты +3 защиты
Броня: чешуя 8 брони
Атака: пасть, когти и хвост 3к12
Особенности:
-Сумеречное зрение: способна без помех видеть даже при слабом свете
-Крылья: виверна способна летать, в воздухе разыгрывает дистанцию рядом как близко, а далеко как рядом
-Великанская мощь: атаки виверны нельзя отразить
-Огненное дыхание: виверна способна выдыхать смертоносное пламя, все цели на дистанции рядом с ней должны пройти проверку ЛОВКОСТИ >12, или получить 2к20 урона
-Волшебная чешуя: любая магия, направленная на виверну, увеличивает свою сложность на +3, помимо этого броня вычитается даже из магического урона



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Дополнение «Товары и услуги»

Ниже даны несколько таблиц в которых указаны цены на товары и услуги, которые могут пригодиться во время игры. Все цены даны в медных монетах, которые в ходу на землях Сьялфланда.

Оружие	Стоимость
Примитивное оружие (праща, посох, нож, дубинка и т.п.)	От 100
Легкое оружие (булава, цеп, топор, короткий меч, кинжал, копье и т.п.)	От 500
Тяжелое оружие (длинный меч, двуручный меч, секира, бердыш, боевой молот, палица, пика и т.п.)	От 1000
Дистанционное оружие (короткий лук, длинный лук, дротик, самострел и т.п.)	От 800
Снаряды (стрелы и т.п.)	От 5 монет за штуку
Броня и защита	**Стоимость**
Грубая роба 2 брони	От 150
Набивной доспех 3 брони	От 300
Кожаный доспех 4 брони	От 800
Кольчуга 5 брони	От 1000
Нагрудник 6 брони	От 3000
Бригантина 7 брони	От 5000
Легкий щит или баклер +1 защиты	От 200
Круглый или каплевидный щит +2 защиты	От 300
Шлем +1 защиты	От 300
Закрытый шлем +2 защиты	От 500
Табард +1 защиты	От 100
Наручи или поножи +1 защиты	От 600
Одежда	**Стоимость**
Бедняцкая	От 10
Крестьянская	От 30
Городская	От 50
Купеческая	От 150
Заморская	От 300
Королевская	От 500
Освещение	**Стоимость**
Свеча (горит 3 хода)	5
Факел (горит 6 ходов)	10
Медный фонарь (горит 12 ходов)	От 200
Масленка с горючим маслом	От 50
Огниво	25
Инструменты и полезные мелочи	**Стоимость**
Гвозди (два десятка гвоздей)	50
Молоток и зубило	90
Клещи	150
Кирка	130
Лопата	120
Пила	280
Лом	100
Напильник	80
Осиновый кол	5
Шест (3 метра)	15
Набор плотницких инструментов	220

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Инструменты и полезные мелочи	Стоимость
Сеть (4 квадратных метра)	60
Удочка и снасти	60
Капкан	250
Ножницы	85
Игла и нитки	50
Шило	25
Щётка	18
Свисток	30
Кандалы	150
Мел	25
Верёвка (15 метров)	50
Цепь (5 метров)	100
Крюк-кошка	100
Альпинистское снаряжение	240
Канат (30 метров)	150
Леска (10 метров)	80
Точильный камень	40
Отмычка	200
Бурдюк (3 литра)	75
Фляга (1 литр)	95
Котелок (10 литров)	120
Бочка (50 литров)	150
Горшок (2-5 литров)	20
Кисть	90
Краска	От 300
Курительная трубка	30
Перо и чернила	300
Чистая книга	1500
Чистый пергамент	250
Флаг или знамя	От 800
Печать	От 600
Игральные карты и кости	От 180
Колокольчик	240
Музыкальный инструмент	От 250
Мешок	50
Корзина	80
Подзорная труба	1000
Компас	1450
Секстант	2800
Спальный мешок	120
Палатка (двухместная)	240
Шатер (на 6 человек)	400
Мыло	350
Идол или статуэтка божества	От 250
Замок и ключ	От 550
Сундук	От 750
Ящик	От 50
Линза	75
Медное зеркало	220
Магнит	270

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Драгоценности и украшения	Стоимость
Мелкие драгоценные камни (за штуку)	От 50
Крупные драгоценные камни (за штуку)	От 300
Большие драгоценные камни (за штуку)	От 1000
Деревянные, костяные и каменные украшения	От 150
Медные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 450
Серебряные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 800
Золотые украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 1500
Украшения с драгоценными камнями	От 2000
Расшитое драгоценностями одеяние	От 3000
Животные	**Стоимость**
Курица или иная домашняя птица	От 200
Коза, овца или свинья	От 1000
Корова, бык или як	От 3000
Осел, мул или пони	От 2000
Лошадь	От 5000
Дрессированная собака	От 500
Охотничий сокол	От 1500
Ручная белка, ворон или крыса	От 250
Ручной дракончик	От 3000
Наземный транспорт	**Стоимость**
Тележка или волок	От 600
Телега или сани	От 1000
Фургон	От 2000
Водный транспорт	**Стоимость**
Долблёнка (одноместная лодка)	От 800
Фёринг (рыбацкая лодка)	От 2500
Ландскип (боевой корабль)	От 6000
Кнорр (торговое судно)	От 10000
Недвижимость	**Стоимость**
Землянка	От 2500
Амбар или скотный двор	От 3500
Торговый дом или харчевня	От 8000
Длинный дом	От 15000
Крепость	От 100000
Бытовые услуги	**Стоимость**
Выпивка	1
Хорошая выпивка	3
Заморская выпивка	От 10
Суточный рацион, или сытный обед	От 15
Ночлег на соломе	10 за сутки
Ночлег на кровати	50 за сутки
Баня или лохань с горячей водой	35 за посещение
Постой для лошади или пони	20 за сутки
Свежее седло, сбруя и подковы	От 100
Пир	1000 за один вечер
Услуги дротта, волхва или вёлви	**Стоимость**
Снять проклятие	От 2000
Избавить от одержимости	От 1500
Благословить начинание	От 1000
Изречь пророчество	От 500

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Товары лекаря и алхимика	Стоимость
Волшебные орехи (снимают статус отравлен)	180
Бинты и припарки (восстанавливают 1к6 здоровья)	100
Целительный бальзам (восстанавливает 1к12 здоровья)	250
Грибная пилюля (съевший не подвержен ошеломлению в течении 3-х ходов)	100
Боевая микстура (выпивший в течении хода разыгрывает все проверки с модификатором +5)	200
Микстура скитальца (выпивший игнорирует статус изнурен, в течении суток)	120
Алхимический огонь (1к6 урона, горит 1 ход)	350
Дымный порошок (на 1 ход, создает дымное облако рядом)	180
Металоед (разъедает любой металл, объёмом 1 кубический метр)	350
Волшебный порошок (восстанавливает изношенное, но не сломанное, снаряжение)	500
Бальзам дубовой кожи (использование дает дополнительные 2 единицы брони в течении 3 ходов)	320
Эликсир летучей мыши (выпивший способен видеть в кромешной темноте в течении 3 ходов)	400
Огнеупорный бальзам (использование защищает от любого огня и жара в течении 3 ходов)	420
Кисет табака (не имеет каких-либо сверхъестественных свойств)	50

Ваши искатели приключений могут найти в приключениях не только медные монеты, если в руинах герои находят старинное серебро или даже золото, конвертируйте их по следующему курсу:

1 золотой = 10 серебряных = 100 медных



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

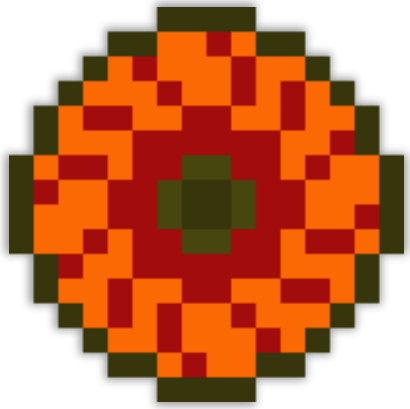
Дополнение «Наемники и Компаньоны»

Наемники и компаньоны — неотъемлемая часть группы искателей приключений, те, кто держат факел в подземелье, защищает своего нанимателя или помогает вынести сокровища из руин. Далее даны краткие правила использования таких помощников и их стартовые характеристики.

Разница между компаньоном и наёмником выражена в их лояльности и стоимости услуг. Компаньон персонажа работает без оплаты, по умолчанию это любое животное или человек, связанный с персонажем общей историей, долгом или еще как то, тогда как наёмник требует за свои услуги плату, это может быть фиксированная цена за какую-то определённую услугу или посуточная оплата, по уговору.

Компаньоны и наемники получают опыт и растут в уровнях так же, как и персонажи игроков. **Они начинают с 0 уровня и 0 опыта, со стандартными, данными в таблице ниже, характеристиками**. За каждый уровень они получают 1кб здоровья и один раз в 3 уровня могут на единицу увеличить модификатор любой характеристики, максимум +4. По умолчанию мелкие животные, не имеют возможности переносить поклажу и использовать снаряжение, тогда как, например лошади и люди могут нести 10 строк поклажи.

Компаньоны и наёмники могут отыгрываться как игроками, так и Мастером. **Однако помните, что они — не болванчики, которые идут на смерть,** и постараются сбежать, если их жизни будет грозить смертельная опасность, исключением может быть дрессированный или ручной зверь!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Ниже представлены базовые характеристики распространённых в Сьялфланде наёмников и компаньонов, но это не значит, что вы не можете придумать свои собственные.



Компаньон	Снаряжение или базовая атака	Характеристики	Краткое описание
Дрессированная белка	базовая атака 1к3	С -2, Л +2, В 0 Здоровье 2	Крупная дрессированная сьялфландская белка
Охотничий сокол	базовая атака 1к4	С -1, Л +2, В +1 Здоровье 3	Специально обученная хищная птица
Трелль	дубинка или посох 1к6 урона, праща 1к4 урона, мешочек камней 10 штук, старая туника 1 брони	С 0 Л 0 В -1 Здоровье 5	Личный слуга, обученный тем знаниям что посчитал нужным его хозяин
Глашатай	кинжал 1к4 урона, хорошая туника 2 брони, красивая ливрея +1 защиты	С -1 Л 0 В +1 Здоровье 6	Слуга, обученный грамоте и этикету, умеет вести хозяйство и следит за внешним видом своего нанимателя
Охотничий пёс	базовая атака 1к6	С +1 Л +1 В 0 Здоровье 4	Дрессированный пёс, приручённый к охоте на диких зверей
Ручная крыса	базовая атака 1к3	С -3 Л +3 В 0 Здоровье 1	Крайне умное создание, каким-то образом выдрессированная чтобы выполнять трюки
Следопыт	меч или копье 1к8 урона, длинный лук 1к12 урона, колчан стрел 20 штук, набивной доспех 3 брони	С 0 Л +2 В +1 Здоровье 7	Опытный проводник и охотник, незаменимый во время путешествий в дикой местности
Ручной дракончик	базовая атака 1к4 (дышит огнём)	С 0 Л +2 В +1 Здоровье 3	Крайне редкая, ручная теплокровная ящерица
Лошадь	базовая атака 1к6	С +2 Л +1 В -2 Здоровье 8	Надежная крепкая сьялфландская лошадь
Боец	меч или топор 1к10 урона, кожаный доспех 4 брони, щит +2 защиты	С +2 Л 0 В -1 Здоровье 10	Опытный наёмник, что крепко держит меч и не боится открытого столкновения
Скальд-воин	короткий меч 1к6 урона, набивной доспех 3 брони, шлем +1 защиты	С 0 Л 0 В +2 Здоровье 6	Воин и поэт, умеющий задеть врага острым словцом и сочинить стих, прославляющий нанимателя
Ручной ворон	базовая атака 1к3	С -3 Л +2 В +2 Здоровье 1	Умная и сообразительная птица

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Дополнение «Генераторы»

Данный раздел предназначен для Мастера игры, представленные ниже таблицы могут быть использованы им как для того, чтобы вести игру прямо на ходу, так и для тщательной предварительной подготовки. Бросайте кости по таблицам, представленным ниже, и записывайте выпавшие результаты, чтобы потом складывать из них цельную картину используя вашу фантазию. Помните, что, если вас не удовлетворяет результат, выпавший на костях, вы можете просто выбрать тот пункт, что вам понравился. Ниже имеются генераторы для создания: трактиров, поселений, руин и персонажей Мастера.

Генератор таверн и трактиров

1к20	Первое слово названия	Второе слово названия
1	Золотой	Песня
2	Морозный	Конунг
3	Лунный	Дракон
4	Ветреный	Ястреб
5	Капустный	Волк
6	Изумрудный	Лошадь
7	Мудрый	Кашалот
8	Чугунный	Скальд
9	Похотливый	Берсерк
10	Сытый	Ворон
11	Пьяный	Клинок
12	Мясной	Великан
13	Музыкальный	Змей
14	Костяной	Гавань
15	Волшебный	Кобольд
16	Черствый	Медведь
17	Бархатный	Лосось
18	Мокрый	Драккар
19	Серебряный	Тролль
20	Солнечный	Дом

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1к12	Хозяин заведения	1к12	Хозяин заведения
1	Дородный торгаш	7	Ворчливый цверг
2	Старая вёльва	8	Артистка в возрасте
3	Утончённая госпожа	9	Наполовину великан
4	Худой старик	10	Наполовину пикт
5	Бывший вояка	11	Пахучий гоблин
6	Бывалый моряк	12	Изящный альв

1к12	Фирменное блюдо	1к12	Фирменное блюдо
1	Квашеная капуста	7	Жареная рыба
2	Тушёная капуста	8	Дичь на вертеле
3	Холодец	9	Мясные котлеты
4	Кислые щи	10	Капустный пирог
5	Сюрстрёмминг	11	Голубцы
6	Запечённый картофель	12	Уха

1к12	Фирменная выпивка	1к12	Фирменная выпивка
1	Заморское вино	7	Картофельная брага
2	Клюквенная настойка	8	Грибная водка
3	Горючий самогон	9	Горький эль
4	Светлое пиво	10	Хвойный ликёр
5	Горячий глинтвейн	11	Пряная медовуха
6	Креплёный квас	12	Безумные коктейли



1к12	Примечательная черта	1к12	Примечательная черта
1	Тяжелый запах внутри и снаружи	7	Внутри не работает магия
2	Резные доски и украшения	8	Рыбацкие снасти на стенах
3	Охотничьи трофеи на стенах	9	Правдоподобное чучело в углу
4	Хрустальная посуда	10	Мебель из необычного материала
5	Штатные артисты	11	Очень-очень грязно
6	Прислуга из нелюдей	12	Дорогое убранство

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Генератор поселений

1к3	Размер	Основано	Положение дел
1	Маленькое (десятки жителей)	Сотни лет назад	Обыденное (цены без изменений)
2	Среднее (сотни жителей)	Десятки лет назад	Бедственное (цены вдвое больше)
3	Большое (более тысячи жителей)	Несколько лет назад	Благоденственное (цены вдвое меньше)

1к3	Отношение к магии	Ношение оружия	Отношение к чужакам
1	Абсолютно нетерпимое	Открытое	Предвзятое
2	Настороженное	Ограниченное	Лояльное
3	Лояльное	Под запретом	Доброжелательное

1к3	Религиозность	Достаток населения	Лояльность власти
1	Высокая	Живут бедно	Низкая
2	Умеренная	Живут обычно	Умеренная
3	Низкая	Живут зажиточно	Высокая

1к8	Глава поселения	Черта характера	Причуда
1	Он не человек	Жестокий	Ярко красит волосы
2	Избранник из народа	Надменный	Не расстаётся с дрессированным зверем
3	Харизматичный лидер	Жадный	Редко трезвеет
4	Славный полководец	Честный	Носит заморское оружие
5	Фанатичный жрец	Хитрый	Никогда не снимает шапку
6	Могущественная вёльва	Непредсказуемый	Всегда в сопровождении скальдов
7	Богатый купец	Мудрый	Говорит стихами
8	Знатный ярл	Сильный	Постоянно курит трубку

1к6	Чем занимаются	1к6	Чем занимаются
1	Возделыванием полей	4	Скотоводством
2	Ремеслом и торговлей	5	Пиратством и грабежами
3	Добычей ресурсов	6	Рыбалкой и охотой

1к20	Чем славится*	1к20	Чем славится*
1	Летний гнус	11	Волшебные татуировки
2	Вулканические гейзеры	12	Вкусная еда
3	Загадочные руины	13	Овощи великаны
4	Необычная архитектура	14	Волшебные звери
5	Не все жители люди	15	Мистический туман
6	Отличная выпивка	16	Искусные мастера
7	Необычные товары	17	Сладкоголосые скальды
8	Причудливая одежда	18	Родина героев
9	Странные традиции	19	Гигантское дерево
10	Необычный диалект	20	Суровые зимы

*Сделайте 1 бросок для маленьких, 2 для средних и минимум 3 для больших поселений!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Генератор руин

1к6	Что это за руины	Кто их создал
1	Старинная башня	Боги
2	Древний храм	Великие маги
3	Замок или крепость	Нелюди (альвы, цверги или пикси)
4	Пещеры или монастырь	Пикты или люди
5	Гробница или могильник	Йотуны или великаны
6	Невероятная конструкция	Потусторонние силы

1к6	Почему они опустели	Что они скрывают
1	Загадочная болезнь	Тайные знания
2	Нападение врагов	Легендарное сокровище
3	Стихийное бедствие	Заточенное зло
4	Проклятие	Источник магии
5	Могущественное колдовство	Несметные богатства
6	Безжалостное время	Они давно разграблены

1к3	Вход в руины	Размер руин	Степень опасности
1	Открыт и доступен	Маленькие (от 5 до 10 комнат)	Умеренной опасности (почти не обитаемо, в основном опасность исходит от ловушек и препятствий)
2	Охраняет могучий страж	Средние (от 11 до 30 комнат)	Опасные (обитатели руин могут быть агрессивны, повсюду ловушки и препятствия)
3	Скрыт за препятствием	Большие (30+ комнат)	Крайне опасные (по руинам бродят могучие монстры, ловушки и препятствия на каждом шагу)

1к12	Кто обитает в руинах сейчас*	1к12	Кто обитает в руинах сейчас*
1	Нежить	7	Жуткий монстр
2	Гоблины или кобольды	8	Альвы или цверги
3	Пикты	9	Дикие звери
4	Сектанты	10	Волколаки
5	Разбойники или пираты	11	Сильфы или пикси
6	Волхв или вёльва	12	Тролли или великаны

***Сделайте 1 бросок для маленьких, 2 для средних и минимум 3 для больших руин!**

1к12	Странность	1к12	Странность
1	Внутри все звери могут говорить	7	Невыносимая жара
2	Любой источник пламени сгорает за один ход	8	Не покидающее чувство, что за тобой следят
3	Внутри много ядовитых змей	9	Повсюду растет фосфоресцирующий мох
4	Внутри всегда полно гнуса	10	Магия ведет себя странно
5	Вся провизия мгновенно портиться	11	Постоянно мерещится зловещий шепот
6	Неестественный холод, пронзающий до костей	12	Говорящие статуи или предметы

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Генератор персонажей Мастера

Кто		
1к20	Вариант 1	Вариант 2
1	Могучий волшебник	Беспокойный трактирщик
2	Уличный попрошайка	Грубый повар
3	Известный скальд	Раскаявшийся убийца
4	Знатный ярл	Упрямый пахарь
5	Искусный ремесленник	Хромой пират
6	Славный китобой	Престарелый герой
7	Жадный купец	Начитанный писарь
8	Отчаянный разбойник	Чванливый чиновник
9	Ловкий вор	Мудрый травник
10	Хладнокровный наемник	Чумазый шахтер
11	Бежавший раб	Нелюдимый зверолов
12	Безумный отшельник	Улыбчивый плотник
13	Меткий стрелок	Несчастный резчик
14	Бесстрашный скалолаз	Коренастый корабел
15	Грустный изгнанник	Краснощёкий бражник
16	Лихой боец	Сварливый пасечник
17	Кровожадный берсерк	Неуклюжий посыльный
18	Дерзкий охотник	Молчаливый живописец
19	Фанатичный сектант	Скрытный кузнец
20	Прямолинейный пастух	Самопровозглашенный пророк

1к12	Чего хочет	1к12	Чего хочет
1	Раздобыть сокровище	7	Стать богатым
2	Найти потерянное	8	Совершить месть
3	Избежать проблем	9	Обрести прощение
4	Отдать долг	10	Забыть прошлое
5	Совершить путешествие	11	Сохранить тайну
6	Обрести свободу	12	Обрести славу

1к20	Что ему мешает	1к20	Что ему мешает
1	Члены семьи	11	Несчастная любовь
2	Таинственное проклятие	12	Он вне закона
3	Старая клятва	13	Могущественное колдовство
4	Он сам виноват во всех своих бедах	14	У него почти не осталось времени
5	Традиционные устои	15	Он смертельно ранен
6	Ему нужен определённый артефакт	16	Он не может покинуть место обитания
7	Его предали	17	Враг идет по его следу
8	Труднопроходима местность	18	Многолетний раздор
9	Зловещее пророчество	19	Ограниченные средства
10	Потерянная память	20	Скрытые конкуренты

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Мужские имена

1к20	Вариант 1	Вариант 2
1	Бьёрн	Стиг
2	Ульф	Гест
3	Ингвар	Агмунд
4	Арн	Альрик
5	Орм	Эрик
6	Глум	Орвар
7	Арнбьёрн	Фроди
8	Гринольв	Харальд
9	Ансгар	Хергнир
10	Аскольд	Верги
11	Сигурд	Гудмунд
12	Хальвард	Эгиль
13	Ивар	Зигфрид
14	Свейн	Рангвальд
15	Видар	Фридлеф
16	Торстейн	Фридрих
17	Асбьёрн	Хваргур
18	Торвальд	Фрори
19	Освальд	Вейндир
20	Кнухт	Зигфрид

Женские имена

1к20	Вариант 1	Вариант 2
1	Астрид	Альва
2	Брунгильд	Гунхильд
3	Дагни	Ингрид
4	Лагерта	Рагнхильд
5	Рунна	Сигрид
6	Сив	Сольвейг
7	Сванхильд	Тюра
8	Тордис	Ульва
9	Фригг	Хильд
10	Ольга	Эльза
11	Тильда	Фрида
12	Велга	Хильда
13	Элин	Хельга
14	Фрея	Торунн
15	Тора	Сигне
16	Сигрун	Сага
17	Ранвейг	Лив
18	Ингеборг	Инга
19	Дагмар	Герда
20	Бергдис	Асла

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист персонажа

Имя	
Прошлое	
Уровень	Опыт

Сила	Ловкость	Воля

Здоровье		Броня
максимальное	текущее	
		Защита

Снаряжение	
Оружие	
Оружие	
Оружие	
Шлем	
Щит	
Доспех	
Снаряды	
Аксессуар	
Аксессуар	
Аксессуар	
Аксессуар	
Аксессуар	

Навыки искателя приключений	
Эрудиция	
Основы выживания	
Механика	
Скрытность	

Рюкзак

Заметки

Подвиги	Славные песни

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист компаньонов

имя\кличка					имя\кличка				
уровень		опыт			уровень		опыт		
здоровье	броня	сила	ловкость	воля	здоровье	броня	сила	ловкость	воля
	защита					защита			
атака					атака				
поклажа					поклажа				
имя\кличка					имя\кличка				
уровень		опыт			уровень		опыт		
здоровье	броня	сила	ловкость	воля	здоровье	броня	сила	ловкость	воля
	защита					защита			
атака					атака				
поклажа					поклажа				
имя\кличка					имя\кличка				
уровень		опыт			уровень		опыт		
здоровье	броня	сила	ловкость	воля	здоровье	броня	сила	ловкость	воля
	защита					защита			
атака					атака				
поклажа					поклажа				

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист отбросов

Отбросы Сьялфланда



Имя отряда

имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки\подвиги	
ловкость		броня		
воля		защита		

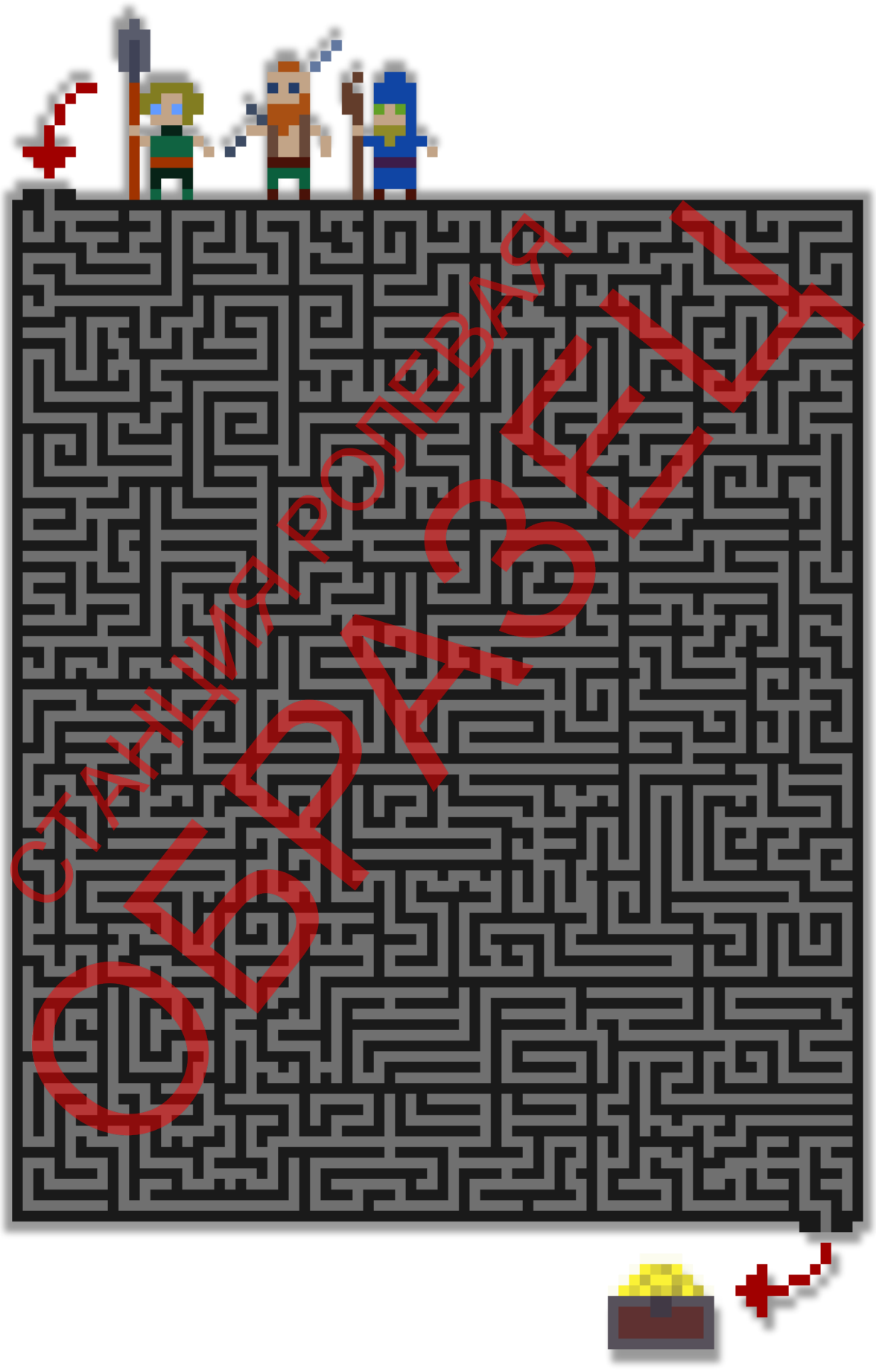
имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки\подвиги	
ловкость		броня		
воля		защита		

имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки\подвиги	
ловкость		броня		
воля		защита		

имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки\подвиги	
ловкость		броня		
воля		защита		

имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки\подвиги	
ловкость		броня		
воля		защита		

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«Мастер Подземелья Inc.»

-2026-