THE STORYMASTER'S TALES



ЧУДОЛЕСЬЕ

Чем дальше в лес...

Оливер МакНил

Ник Вуймин

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ:

Автор: Оливер МакНил
Переводчик: Александра Горохова
Редакторы: Анна «Доротея» Музыка, Лика Тейт
Корректор: Александра Асланова
Художник: Ник Вуймин
Верстальщик: Татьяна Flame Коган
Арт-директор: Ransvind
Исполнительный директор: Глеб Мордовцев
Главный редактор: Ирина Башкатова
Выпускающий редактор: Сергей Ровенков

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



«Рыжий Библиотекарь» благодарит за поддержку Анатолия Сорокина, Артёма Юнышева и LaroS. А также Ивана Сесина, без которого перевода книг-игр не случилось бы

Версия без карточек издана в 2021
www.storymasterstales.com

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

Как играть | Рассказчик | Пересчитаем кости
Игроки

ДНЕВНИК ПЕРСОНАЖА 8

Подготовка к игре и карта | Награды | Ходы
Судьба

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ 12

Порядок хода | Передвижение | Бой
Совместные сражения | Смерть | Пожитки
погибших | Отступление | Торговля

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА 14

Продвинутый бой | Урон | Дополнительный урон
Два оружия | Ветераны

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 16

Плут | Волшебник | Солдат | Красная шапочка
Принц или Принцесса | Ведьма | Монах | Охотник
Вор | Пират | Горец | Учёный | Ворожея | Сиротки
Джентельмен | Бард

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ 25

Месть Короля теней | Дети Чудолесья
Кровавая луна | Из грязи в князи | Наследство
Робина | Проклятие Багрового чародея
Пророчество о драконе | Испытание волшебника
Звероловы | Ночь живых мертвецов | Пещеры
ужаса | Песнь об охоте | Пригоршня золота
Взгляд из прошлого | Дорога забытого

МЕСТА ДЕЙСТВИЯ 56

НАГРАДЫ 202

ПРИЛОЖЕНИЯ 213

Карта Чудолесья | Чем дальше в лес
Бланк дневника персонажа | Бросаем кости

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВВЕДЕНИЕ

Истории цикла The Storymaster's Tales созданы, чтобы просто получать удовольствие от ролевой игры, не закапываясь по уши в правила и не покупая кучу книжек и миниатюр. Главное здесь — **приключения** и рассказы о них.

Каждый, у кого есть пара часов свободного времени, может стать игроком или **рассказчиком**. Единственное условие — уметь читать.

Эта версия **«Чудолесья»** вышла спустя два года после публикации первого издания. Авторы проработали некоторые **места действия**, добавили больше вариантов исхода, новые классы персонажей и приключения, а также дополнительные правила. Для игры по первому изданию нужны были карточки, но в этот раз они вам не понадобятся. Теперь эту механику заменило передвижение по **карте** — так **рассказчику** легче планировать **приключение**. Но если вам больше по душе карточки — их тоже можно использовать.

Издавая эту игру на русском языке, мы совместили **«Чудолесье»** и дополнение ***«Чем дальше в лес»***. В нём появляются новые **приключения**, существа, спутники, награды, два класса персонажей — **бард** и **джентльмен** — и 15 новых **мест действия**. Все они расположены в соответствующих разделах и прекрасно комбинируются с материалами основной книги.

А ещё в дополнении появляются две большие области: ***Драконье подземелье*** и ***город Третлор***. Для каждой из них существует отдельное руководство. Приключения в ***Подземелье*** и ***Третлоре***, представленные здесь, — это предыстории к событиям двух отдельных книг, предполагающие большую свободу действий.

Спасибо, что присоединились к нам в этом увлекательном и захватывающем путешествии!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КАК ИГРАТЬ

Лучше всего наслаждаться игрой в компании родных или друзей, но можно и в одиночку. Игроки могут как действовать сообща, так и соперничать друг с другом.

Каждый игрок должен выбрать класс персонажа, а также внести показатели НАВЫКА БОЯ, ИСКУССТВА МАГИИ, УДАЧИ, ЗДОРОВЬЯ и количество ЗОЛОТА в **дневник персонажа.** Эти показатели могут меняться по ходу истории — так что не забывайте обновлять их значения.

Выберите **приключение** из книги, прочитайте его описание, выпишите цели и особые правила (если они есть). Затем отметьте на **карте места действия**: то, где начинается история, и остальные, которые понадобятся вам по ходу дела. Всё — вы готовы начать игру!

РАССКАЗЧИК

Рассказчиком может стать любой. Если вы играете в одиночку, то выбор, в общем, невелик. Если игроков несколько, то можно либо назначить постоянного **рассказчика**, который не будет сам участвовать в приключении, либо читать нужный текст из книги по очереди.

Читайте описание **места действия** (всего их 65) с выражением, уделяя внимание каждой фразе. Вы можете добавить подробностей и повеселиться, озвучивая на разные голоса второстепенных персонажей, что встретятся протагонистам на пути.

Не бойтесь подстраивать игру под вашу компанию, но НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не меняйте варианты выбора, которые даны для каждого **места действия**. В том же, что касается последствий принятых решений, можно проявить фантазию. Если вы играете не в одиночку, не показывайте другим игрокам результаты их выборов — просто зачитайте их.

Ещё одна обязанность **рассказчика** — отмечать **места действия** на **карте**. Подходите к этому с точки зрения кинорежиссёра. Выстройте порядок так, чтобы **приключение** было захватывающим, не забывайте про живость и разнообразие мира и персонажей, но главное — пусть игрокам будет весело и интересно.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПЕРЕСЧИТАЕМ КОСТИ?

Для игры потребуется четырёхгранная игральная кость (d4), но при использовании дополнительных правил может понадобиться кубик (d6). Если у вас нет игральных костей, помогут страницы с генераторами чисел.

Также можно пользоваться приложением с электронными игральными костями — их сейчас много.



ИГРОКИ

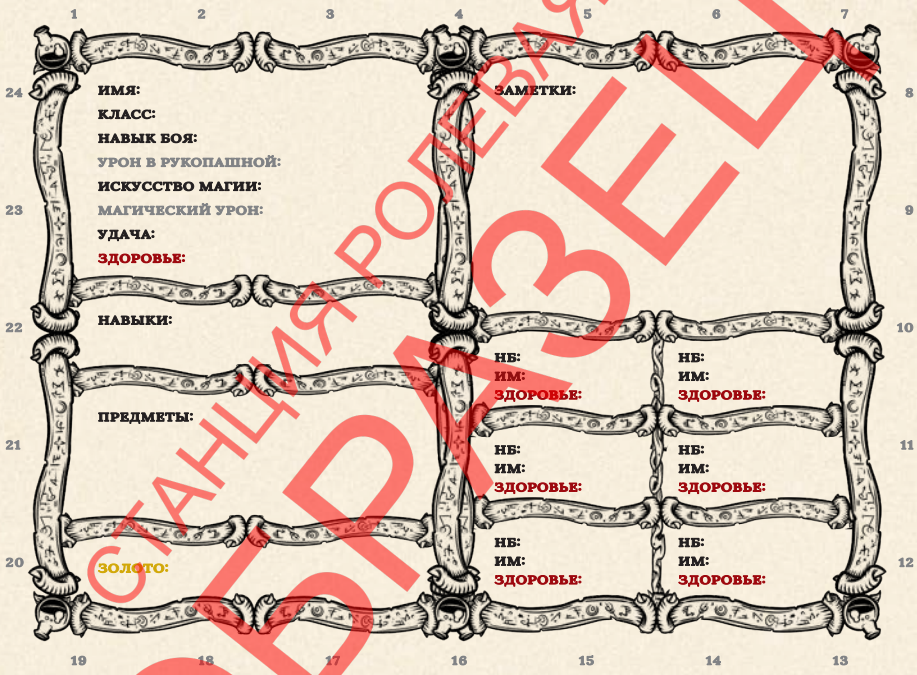
«Чудолесье» рассчитано на участников любого возраста начиная с 7 лет. В правилах легко разобраться — так что они подойдут как опытным игрокам, так и новичкам. Даже тому, кто только знакомится с настольными ролевыми играми, хватит нескольких минут, чтобы освоиться с ролью игрока или **рассказчика**.



ГАЛЕРЕЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ДНЕВНИК ПЕРСОНАЖА

Это место для записи параметров вашего персонажа, его особых навыков, предметов, золота, а также других заметок по ходу **приключения**. Вы можете использовать листы **дневника персонажа**, приведённые в конце книги, набросать на бумаге самостоятельно или скачать их и распечатать. Обратите внимание на цифры снаружи рамки: это счетчик ходов



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИМЯ. То, как зовут вашего персонажа. Вы можете выбрать любое имя, но постарайтесь, чтобы оно не выглядело чужеродным для мира в духе европейских сказок XVIII века.

КЛАСС. Каждый игрок берёт на себя роль определённого героя. Можно выбрать один из шестнадцати классов: **плута, волшебника, солдата, Красную Шапочку, принца (принцессу), ведьму, охотника, монаха, вора, пирата, учёного, горца, ворожею, сироток, барда** или **джентльмена**. У каждого из них разные навыки и способности.

НАВЫК БОЯ. Неважно, насколько большие у вас мускулы, — на поле боя всё решают умение и опыт.

ИСКУССТВО МАГИИ. Немало времени нужно, чтобы научиться вплетать нити волшебства в ткань реальности. Пусть кому-то это искусство не даётся, но для немногих избранных оно становится второй натурой. С помощью магии можно творить заклинания и пользоваться волшебством.

УДАЧА*. То, насколько вам везёт в разных ситуациях. Благоволят ли вам небеса? Или обстоятельства сложились не в вашу пользу, и вы привлекли внимание адских сил? Если результат на d4 равен вашему показателю УДАЧИ или меньше его, то вам повезло.

**** Каждый раз, когда вы испытываете** УДАЧУ, **этот параметр снижается на 1. Никому не может везти вечно!***

ЗДОРОВЬЕ. То, насколько вы бодры и здоровы. Этот показатель будет постоянно падать и возрастать. Лечение не сделает его больше исходного значения, но некоторые предметы могут с этим помочь.

ОСОБЫЕ НАВЫКИ. Персонажи некоторых классов начинают игру с уникальными навыками. Не забудьте внести их в **дневник персонажа**.

ПРЕДМЕТЫ. Вы можете получить их в качестве НАГРАДЫ или добыть как трофей во время **приключений**. Записывайте предметы, которые получаете, в **дневник персонажа**.

ЗОЛОТО. Кто-то с детства купается в роскоши, а кому-то приходится добиваться всего своим трудом.

ХРОНИКА СРАЖЕНИЙ. Раздел **дневника персонажа**, где можно делать пометки о схватках с разными противниками.

ЗАМЕТКИ. Подсказки, дополнительные задания и всё, что вы хотите запомнить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И КАРТА

Создав персонажа, игрок выбирает **фишку**, чтобы отмечать его перемещения по **карте**: фигурку, камушек, бумажную миниатюрку или что угодно подходящего размера. Это необязательно — можно просто запомнить, где находятся персонажи.

Теперь нужно выбрать **приключение**, чтобы **рассказчик** отметил на карте цифрами нужные **места действия**. Вы можете заметить, что некоторые места уже отмечены заранее: например, ***Таверна «Воронье гнездо»***, ***Башня волшебников*** и **Часовня**.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

После этого **рассказчик** вписывает номера остальных мест в пустые ячейки на **карте**. Вычёркивайте с полей страницы те числа, которые уже нанесли туда, чтобы не повторяться. При желании вы можете использовать заполненные заранее **карты** для каждого **приключения**. Их можно найти в конце книги или скачать.

Рассказчик может заранее посмотреть, каким областям соответствуют номера (конечно, если он не играет в одиночку). Это поможет понять, в каком направлении лучше вести историю.

Если вы не планируете менять **рассказчика** в процессе игры, выделите игрокам отдельную **карту** с пустыми ячейками, чтобы они заполняли её сами, переходя от одного **места действия** к другому.

НЕСКОЛЬКО РАССКАЗЧИКОВ

Если игроки будут сменять друг друга в роли **рассказчика**, отметьте на **карте** только обязательные для истории места, а остальные ячейки заполняйте по очереди, расставляя цифры вслепую.

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Если вы играете в одиночку, заполните номерами пустые ячейки. Чтобы не повторяться, вычёркивайте числа на полях. Постарайтесь не подглядывать, каким именно **местам действия** соответствуют номера. При желании вы можете использовать **карты**, приведённые перед приключениями, или скачать их с нашего сайта.

***Теперь можно поставить свою* фишку *на начальную позицию и отправиться навстречу* приключениям.**



СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

НАГРАДЫ

Это редкие и ценные предметы, которые могут здорово выручить в трудную минуту. К ним относятся зелья, оружие, свитки заклинаний и другие волшебные диковинки. **Награды** можно продать другим персонажам игроков или обменять у них на другие вещи — для этого ваши герои должны находиться в одном месте.

Какую именно награду вы получите, может решить **рассказчик**, исходя из того, как будет лучше для истории. Однако можно определить её и случайным образом — выбрать наугад одно из чисел на **странице 202**, перед списком наград.

Все **награды** *существуют в единственном экземпляре, если* **рассказчик** *не решит иначе.*

ХОДЫ

Все герои перемещаются в начале каждого хода, двигаясь к новому **месту действия**. Но вместо этого они могут остаться и исследовать область дальше или вернуться к уже исследованной области. После перемещения нужно по очереди зачитать из **книги приключений** описание места и варианты выбора для каждого из игроков.

При желании можно ограничить количество ходов. Это добавит драматизма, подогреет интерес и заставит игроков мыслить стратегически, чтобы успешно справиться с заданием.

Отметки на полях дневника персонажа соответствуют 24 ходам — это сутки внутри игры. Не забывайте закрашивать ячейки в конце каждого хода, чтобы не терять счёт времени.

Хотите, чтобы история была бесконечной?
Тогда не обращайте внимания на правила, связанные с ходами.

СУДЬБА

В процессе игры вам нередко придётся испытывать судьбу. Это происходит, когда случается нечто неподвластное вашему контролю. Что будет дальше — решит бросок d4.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Рассказчик по очереди зачитывает для каждого игрока всё о том **месте действия**, где находится **фишка** его персонажа. Кто бы ни брал в руки книгу — он должен сперва прочитать описание, потом озвучить варианты действий, а при необходимости — попросить испытать удачу или судьбу. Играя в одиночку, зачитывайте отрывки из книги самому себе вслух и с выражением.

ПОРЯДОК ХОДА

Нет особых правил насчёт порядка, в котором ходят игроки. Вы можете передавать право действовать первым по кругу или все вместе решать, кто ходит раньше, если играете сообща.

Если два игрока оказываются в одном и том же **месте действия**, им придётся решать, кто сначала делает выбор. Если один из героев убил чудовище раньше, то второй не может сразиться с этим чудовищем снова или сделать с ним ещё что-то — ему останутся лишь те варианты выбора, которые будут логичны в данной ситуации.

Это правило, впрочем, можно и нарушить, если рассказчик решит, что так приключение будет более увлекательным.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Перемещаясь по **карте**, игроки каждый ход могут перейти в любое доступное **место действия** по соседству с тем, где они находятся. Двигаться можно в любом направлении: налево, направо, вверх и вниз (или на запад, на восток, на север и на юг, как помечено на **карте**).

Если **место действия** становится недоступным (например, чудовище, находившееся там, было убито, или по другим причинам), его не нужно учитывать при перемещении — просто переходите в следующую ячейку. Постепенно области в середине **карты** обрастут безопасными путями, что поможет игрокам выстроить новые стратегии.

БОЙ

Если персонажу придётся сражаться с разумным существом или чудовищем (по доброй воле или по стечению обстоятельств), игрок будет бросать d4 дважды: за себя и за противника.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

К числу, выпавшему на игральной кости, добавляется значение навыка боя или искусства магии персонажа (вы должны использовать тот же тип навыка, что и враг), а также модификаторы от любых подходящих наград и других предметов.

Тот из противников, у которого в итоге получился меньший результат, теряет 1 пункт здоровья.

В случае ничьей здоровья никто не теряет.

Тот, чьё значение здоровья равно 0, считается мёртвым. Во время боя вы можете подлечиться или прочитать заклинание.

СОВМЕСТНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Если персонажи объединяют усилия, чтобы победить опасного противника, в бою они должны действовать по очереди. Начинает тот, у кого навык боя или искусство магии выше.

СМЕРТЬ

Когда существо умирает, необходимо вычеркнуть с **карты место** его обитания. Теперь туда нельзя попасть, если в книге не указано обратное. При перемещении не учитывайте эту область и переходите сразу к следующей. Когда погибает персонаж игрока, его история заканчивается (если не применить ***Свиток возрождения***, ***Пески времени*** или ещё какую-то магию).

ПОЖИТКИ ПОГИБШИХ

Когда герой умирает, все его вещи остаются лежать на месте его гибели. Если там окажется другой персонаж игрока, он может взять с собой всё, что пожелает, включая золото.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Если битва пошла не по плану, вы можете отступить в любой момент, но это будет стоить вам 1 пункта здоровья. Вы сможете сбежать отсюда на следующий ход. Как правило, к тому моменту, как в этом месте снова появится кто-то из героев, здоровье чудовища полностью восстановится, но **рассказчик** может решить иначе, чтобы придать истории динамичности. Если вы захотите вернуться и довершить начатое, вам пригодится **хроника сражений**.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТОРГОВЛЯ

Персонажи игроков могут торговать друг с другом чем угодно — для этого нужно, чтобы ваши герои находились в одном и том же месте. С некоторыми персонажами ведущего тоже можно будет поторговать.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

ПРОДВИНУТЫЙ БОЙ

Неважно, что для вас бой: прямая дорога к победе или неизбежное зло ради великой цели, — есть в битвах что-то, что будоражит кровь. С чем бы вы ни столкнулись в **приключении**, в схватках всегда должно присутствовать ощущение, что жизнь висит на волоске. Если вы хотите сделать их более рискованными, используйте кубик (d6) вместо четырёхгранника (d4). Однако определиться с тем, какую игральную кость будут использовать для **урона** все герои и их противники, нужно с самого начала — поменять решение посреди игры не получится.

УРОН

Используете ли вы d4 или d6, неважно — определив, кто победил в бою, бросьте игральную кость ещё раз, чтобы узнать, сколько **урона** нанёс победитель.

Выпало максимальное значение — это **мощный удар** (*удар, который предрешил исход боя или показал невиданное мастерство*). Он наносит здоровью противника вдвое больше **урона**. Выпала

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ ВОЗРОЖДЕНИЯ

единица — что ж, это был **слабый удар** (*наверное, старые раны дали о себе знать, или солнце ослепило*). Он нанесёт противнику только половину **урона**.

К примеру, вы используете d6. В этом раунде боя вы вышли победителем. Бросьте кубик ещё раз, чтобы понять, сколько вы нанесли **физического урона** (если использовался навык боя).

Добавьте модификаторы от оружия и других увеличивающих **урон** предметов. Без этого он равен 1. С ***Мечом дуэлянта***, например, **урон** повышается до 2.

Давайте бросим d6 и посмотрим, насколько сильным был ваш удар:

6: вы нанесли **мощный удар** — 4 пункта **урона**.

(1 по умолчанию, плюс ещё 1 от меча = 2+2 = 4)

2–5: от **обычного удара** — 2 пункта **урона**.

(1 по умолчанию, плюс ещё 1 от меча = 2)

1: при **слабом ударе** — лишь 1 пункт **урона**.

(1 по умолчанию, плюс ещё 1 от меча, всё это пополам = 1)

Если в этом раунде боя победу одержал противник, вам придётся точно так же бросить кубик, чтобы выяснить, какой **урон** он нанёс вашему герою.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН

Некоторые предметы увеличивают **урон**. Если это оружие, например кинжал, меч или топор, вы повышаете **рукопашный урон**, только когда дерётесь, используя навык боя. Если это волшебный предмет вроде палочки или свитка, противник получает дополнительный **урон**, когда вы сражаетесь при помощи искусства магии.

ДВА ОРУЖИЯ

Путешествуя в поисках **приключений**, вы можете носить с собой сколько угодно наград, оружия и предметов. Однако в бою можно использовать не больше двух оружий — по одному в каждой руке. Это может быть меч, палочка, кинжал и т. д. Всё, что не надо держать в руках (шлемы, доспехи, волшебные кольца, свитки и т. д.), тоже можно задействовать в бою.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

ВЕТЕРАНЫ

Завершив одно **приключение**, вам, возможно, захочется отправиться в следующее с тем же персонажем. В этом случае вы начинаете с одной наградой или предметом, которые получили в ходе предыдущей истории. Мирная жизнь между **приключениями** требует денег — так что давайте считать, что остальное снаряжение ваш герой продал, чтобы свести концы с концами — ну или устроить дикий кутёж.

Показатели навыка боя, искусства магии и удачи возвращаются к первоначальному значению. Однако вы можете добавить 1 к одному из этих параметров: должны же были все эти передряги чему-то вас научить.



СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Итак, вам нужно создать героя, который отправится навстречу **приключениям**. Для начала возьмите **дневник персонажа** и выберите его класс. У каждого есть уникальные преимущества и особые способности. Впишите имя **персонажа** и начальные значения его навыка боя, искусства магии, удачи, здоровья, количество золота и особые навыки.

Если вы играете компанией, вовсе не обязательно, чтобы у всех игроков были разные классы. При желании можно создать целую команду из одних **волшебников**, а можно сделать состав группы более сбалансированным.

ПЛУТ



Ты поднялся из низов благодаря изобретательному уму — и, возможно, довольно гибким моральным принципам. Сейчас твоя стихия — портовые улочки и таверны, но, может быть, это приключение станет для тебя ступенькой к роскошной жизни в неге и праздности... Как ты всегда и мечтал.

Особый навык. Если с первого раза вам не повезло, вы можете испытать удачу ещё раз. *Это можно делать только 3 раза в сутки* (24 хода).

НАВЫК БОЯ — 4

ИСКУССТВО МАГИИ — 2

УДАЧА — 4

ЗДОРОВЬЕ — 10

ЗОЛОТО — 20



ВОЛШЕБНИК

С юных лет ты посвятил себя изучению древней науки чародейства в *Башне волшебников*. Пора открыть для себя реальный мир и испытать свои силы в настоящих опасных приключениях.

Особый навык. Вы начинаете игру с одной НАГРАДОЙ.

Если так случится, что вы её потеряете, вы всегда можете получить новую НАГРАДУ, наведавшись в ***Башню волшебников*** или к ***чародею Квазимиру***.

В каждом из этих мест вы можете получить не больше одной НАГРАДЫ. *Её нельзя будет выбросить или отдать кому-то.*

НАВЫК БОЯ — 2

ИСКУССТВО МАГИИ — 5

УДАЧА — 4

ЗДОРОВЬЕ — 8

ЗОЛОТО — 5

ОБРАЗЕЦ
ЛИГА РОЛЕВАЯ

СОЛДАТ



Вернувшись из дальнего похода, ты обнаружил, что жена от тебя ушла, дом сгорел, а все сбережения куда-то делись. Остался только старый мундир да опыт, что накопился за годы службы, но надо как-то строить новую жизнь.

Особый навык. Вы встречаете старых знакомых в самых неожиданных местах. Так что, если решите поторговать, всегда сможете урвать нужную вещь за полцены.

НАВЫК БОЯ — 5

ИСКУССТВО МАГИИ — 1

УДАЧА — 3

ЗДОРОВЬЕ — 12

ЗОЛОТО — 0



КРАСНАЯ ШАПОЧКА

Тебя называют заклинательницей зверей. Ты с детства умела успокаивать диких животных, а вот люди обходят тебя стороной и отводят глаза. Ты чувствуешь, что твоя судьба — сразиться с ужасом, что таится во тьме, и одержать победу.

Особый навык. Дикие звери (кроме волшебных чудовищ) не нападают на вас. Вы можете бросить d4 — и, если результат меньше или равен значению вашего ИСКУССТВА МАГИИ, животное присоединится к вам и будет помогать в бою.

НАВЫК БОЯ — 3

ИСКУССТВО МАГИИ — 3

УДАЧА — 4

ЗДОРОВЬЕ — 10

ЗОЛОТО — 20

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРИНЦ ИЛИ ПРИНЦЕССА



Чтобы понять, что наследник достоин править страной, король с королевой должны убедиться, что он способен хотя бы в ней жить. Это путешествие призвано испытать твою силу и мудрость, но если что-то пойдёт не так, держи большой мешок золота.

Особый навык. Кроме богатства, у вас нет никаких особых способностей. Зато золота у вас больше всех на старте игры.

НАВЫК БОЯ — **4**

ИСКУССТВО МАГИИ — **2**

УДАЧА — **4**

ЗДОРОВЬЕ — **8**

ЗОЛОТО — **100**



ВЕДЬМА

Большинство людей избегают тебя, но для немногих избранных ты — настоящее спасение. Много лет женщины твоей семьи передавали из поколения в поколение секреты природы и тайные знания.

Особый навык. У вас природный дар целительства. Когда вы не совершаете никаких действий один ход, то можете исцелить себя или союзника, отдыхавшего с вами. Количество восстановленных пунктов здоровья равно значению вашего искусства магии.

НАВЫК БОЯ — **2**

ИСКУССТВО МАГИИ — **4**

УДАЧА — **5**

ЗДОРОВЬЕ — **8**

ЗОЛОТО — **10**

ОБРАЗЕЦ
Коллекция ролевая

МОНАХ



Ты собирался провести всю жизнь в уединении и молитве, но у Господа были на тебя другие планы. Иди и неси Слово Божие, но помни: вера без дел мертва. Помогай ближним, исцеляй немощных, сражайся с бесами и прочей нечистью, которой что-то много развелось в этой прекрасной стране.

Особый навык. Когда вы сражаетесь с нежитью, ваш навык боя увеличивается на 2. Посетив ***святое место*** и ничего не делая там в течение одного хода, вы восстановите количество здоровья, равное значению вашего искусства магии.

навык боя — 3
искусство магии — 2
удача — 5
здоровье — 10
золото — 20



ОХОТНИК

Долг королевского лесничего — защищать лес и поддерживать в нём порядок. Проработав много лет за бесценок, ты решил, что пора показать миру, чего ты стоишь на самом деле.

Особый навык. Умения следопыта позволяют вам выбрать два **места действия**, узнать заранее, что там находится, и выбрать, какой дорогой идти.

Это можно делать только 3 раза в сутки (за 24 хода).

навык боя — 4
искусство магии — 1
удача — 4
здоровье — 12
золото — 20

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВОР



Зачем вообще за что-то платить с твоими-то умениями? Нужно только делать всё быстро, незаметно и не выглядеть слишком довольным жизнью. Ты привык скрываться в тени, но, может, пришло время начать новую жизнь, где не будет места лжи и секретам? Маловероятно — но почему бы не попробовать?

Особый навык. Если вы что-то продаёте или покупаете при посещении ***купца*** или ***торгового каравана***, вы можете украсть одну награду, успешно испытав удачу.

навык боя — 3
искусство магии — 2
удача — 5
здоровье — 10
золото — 20



ПИРАТ

Море — всё, что ты знал с младенческих лет. Ты стал грозой Карибских островов, а теперь вернулся на землю предков. После стольких лет разбоя и грабежей на морских просторах что тебе могут сделать какие-то сухопутные крысы?

Особый навык. У вас есть карты сокровищ, которые ведут к золоту, спрятанному бывшими товарищами по морским приключениям. Проведя один ход в месте, указанном на такой карте, вы найдёте 100 золотых.
Испытайте судьбу, чтобы узнать, где именно зарыт клад: ***1. Круг камней, 2. Кладбище, 3. Старый замок, 4. Цветочная поляна.***
Вы можете делать это не чаще чем дважды в день (за 24 хода).

навык боя — 4
искусство магии — 2
удача — 4
здоровье — 12
золото — 50

ОБРАЗЕЦ
СКАНИЯ РОЛЕВАЯ

ГОРЕЦ



Сила, отвага и килт. У тебя храброе сердце, раз ты отправился в эти земли. Ты жаждешь найти средства на войско и привести его к победе над врагами твоего клана. Ты умён и коварен, а на поле боя вселяешь ужас в сердца врагов.

Особый навык. В сражении вы наносите первый удар противнику автоматически, без проверок. После этого вы следуете обычным правилам боя.

НАВЫК БОЯ — 5
ИСКУССТВО МАГИИ — 0
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 12
ЗОЛОТО — 30



УЧЁНЫЙ

Удивительно! Потрясающе! Тебя всегда восхищало, как интересно устроен мир. Ты знаешь, что все его чудеса — результат затейливого взаимодействия законов математики, физики и механики, и всему найдётся разумное объяснение. «Магия? Фейри? Дайте я расскажу этим идиотам, что это на самом деле!»

Особый навык. Вы не используете искусство магии. Можете вычеркнуть этот показатель и вместо него вписать большими буквами: «НАУКА». Пользуйтесь им так же, как и магией, только с чувством интеллектуального превосходства. Помимо этого, раз в 5 ходов вы можете сделать **бомбу**, которая наносит 3 **урона**.

При себе можно иметь только одну **бомбу**.

НАВЫК БОЯ — 2
НАУКА — 5
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 8
ЗОЛОТО — 50

ОБРАЗЕЦ
ЛИЦИЯ РОЛЕВАЯ

ВОРОЖЕЯ



Лесная бабушка — так тебя называют. Твой дар заставляет одних искать твоей помощи, а других — сочинять про тебя жуткие небылицы. Этой зимой пришлось особенно трудно. Толпа рассерженных селян выгнала тебя из дома — и пришлось как-то искать пропитание для себя и своей пушистой помощницы.

Особый навык. Везение и сверхъестественные силы дарит вам волшебный помощник — ***чёрная кошка***. Значение удачи никогда не опускается ниже 2.

НАВЫК БОЯ — 2
ИСКУССТВО МАГИИ — 5
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 6
ЗОЛОТО — 5



СИРОТКИ

После смерти отца, который вас нежно любил, и по воле ненавидящей вас мачехи вы оказались на улице. Идти особо некуда, и, чтобы выжить в этом жестоком мире, надеяться можно только друг на друга. Кровь — не водица, и вы теперь — это вся семья, что у вас осталась.

Особый навык. Вы играете **сироток** как двух разных персонажей. Они всегда путешествуют вместе и выбирают одни и те же действия, но результаты их бросков могут отличаться. **Сироток** может играть как один участник, так и двое. Добавьте 1 к своему искусству магии, если сражаетесь с ведьмой. Все награды и золото вы делите между собой и решаете, кто каким предметом будет пользоваться.

БРАТ
НАВЫК БОЯ — 3
ИСКУССТВО МАГИИ — 2
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 6
ЗОЛОТО — 5

СЕСТРА
НАВЫК БОЯ — 2
ИСКУССТВО МАГИИ — 3
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 6
ЗОЛОТО — 5

ОБРАЗЕЦ
ГИЛЬДИЯ РОЛЕВАЯ

ДЖЕНТЛЬМЕН



Одни говорят, что вы родились в рубашке, другие называют вас баловнем судьбы, а третьи замечают, что вы страшно далеки от народа. Что ж, все они абсолютно правы. До сих пор вам всегда доставалось всё самое лучшее, но теперь вы повзрослели, и отец считает, что пора уже взяться за ум, а не то он лишит вас наследства, и немалого. Это ужасно несправедливо!

Особый навык. Вы начинаете игру с кругленькой суммой, а если пойдёте к ***воротам Третлора*** и будете орать там достаточно громко, то получите ещё 100 золотых. Чтобы это действие увенчалось успехом, на d4 должна выпасть единица. Это можно сделать 3 раза в день. ***Papà*** (мэр города, между прочим) вам обязательно пришлёт с нянюшкой денег в красивом шёлковом кошельке.

НАВЫК БОЯ — 3
ИСКУССТВО МАГИИ — 1
УДАЧА — 4
ЗДОРОВЬЕ — 9
ЗОЛОТО — 100



БАРД

Вы исполняете песни, рассказываете истории и мгновенно собираете вокруг себя народ, стоит вам присесть у очага. Устав по многу лет мусолить одни и те же сюжеты, вы решили разжиться материалом для новых историй, поэтому отправились на поиски приключений — теперь-то вам будет что рассказать.

Особый навык. Благодаря своему мастерству певца и сказителя вы можете очаровывать людей и чудовищ, чтобы они не нападали на вас. Это можно сделать только 3 раза в день. Чтобы совершить этот трюк, испытайте своё искусство магии.

НАВЫК БОЯ — 3
ИСКУССТВО МАГИИ — 3
УДАЧА — 5
ЗДОРОВЬЕ — 8
ЗОЛОТО — 15

ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Теперь, когда вы определились с классом и записали всё необходимое в **дневник персонажа**, осталось только выбрать **приключение** и начать игру.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Перед тем как начать игру, выберите, в какое **приключение** отправиться сегодня. Если вы играете группой, то ваши персонажи могут как помогать друг другу на пути к цели, так и устроить гонку на выживание за титул **чемпиона героев**.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МЕСТЬ КОРОЛЯ ТЕНЕЙ



СКАЧАНО С ОТКРЫТОЙ ОБЛАСТИ



Вы спокойно отдыхали в таверне «Воронье гнездо», когда к вам обратился с просьбой о помощи высший эльф. Представившись как Яснолист с холмов Сенлах, он сказал: «Ужасное зло пришло в эти земли. Тот, кто древнее самого времени, кто некогда правил народом фей, вернулся и собирается натравить диких зверей на местных жителей.

Нужно отыскать того, кто зовётся *Королём теней*, и найти способ уничтожить его».

Порывшись в сумке, Яснолист говорит, что может дать вам по 20 золотых в качестве задатка. Если вы одержите верх над *Королём теней*, то получите ещё 200 золотых. Он растворяется в воздухе, как только передаёт вам деньги. Если бы не удивительная история и приятная тяжесть монет в карманах, можно было бы подумать, что его здесь никогда и не было.

ЦЕЛЬ

Убить ***Короля теней***.

НАЧАЛЬНОЕ МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Таверна «Воронье гнездо» (28)

Торговец Джон (5)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МЕСТА ДЕЙСТВИЯ

19

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В начале **приключения** *у каждого из вас есть по* 20 золотых *от* ***Яснолиста***.

ХОДЫ

Для игры в одиночку — 3 *дня* (72 хода).

Для совместной игры — 2 *дня* (48 ходов).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ