АРХИВ ЭЛЕКТРУМА

ВЫПУСК №01



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Научно-фэнтезийная настольная ролевая игра за авторством **Эмиэля Бовена**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ

АРХИВ ЭЛЕКТРИКА

ВЫПУСК №01

«Орн»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

WISH PORT
CULT OF THE LIZARD KING

ТЕКСТ И ВЁРСТКА

Эмиэль Бовен

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Эмиэль Бовен *(карта, стр. 18, 19, 22, 23, 25, 32, 36-37, 38, 59, 63, 65, 66, 67, 68, 70)*

Логан Шталь *(обложка, стр. 13, 15, 17, 29, 34-35, 39, 43, 47, 51, 55, 64, 69)*

Чарльз Фергюсон-Эйвери *(стр. 33, 42, 46, 50, 54, 58)*

Том Дёйм *(стр. 60)*

ПЕРЕВОД

Злата Федотова

ВЁРСТКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ

Пётр «Джинн» Каршаков

РЕДАКТУРА И РАЗРАБОТКА

Ава Ислам

РЕДАКТУРА РУССКОГО ИЗДАНИЯ

Полина Коврижкина

ОТДЕЛЬНЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Хедвиг Кламер за веру в меня.

Ребятам из Good Sleep Collective за отзывы и позитив.

Маршаллу @vaphobos, основателю House Uvri, и Archaeomancer (также известному как Neonrelic), любителю запаха типографской краски, вдохновившему Voidlight Society.

Всем моим патронам, включая Фабио Майорану, Грейсона Яндта, Хайрика Лилреда, Джима, Джозефа Лукаса, Марсию Б., Матейса Леммерса, Питера Эйка, renaak и zacobin.

Всем, кто помогал финансировать проект, делился отзывами или участвовал в игровом тестировании на Discord-сервере CULT OF THE LIZARD KING.

Команда издательства WishPort благодарит Михаила Гордеева и Никиту «Тоську» Носкова.

Листы персонажей, лицензии третьих лиц и многое другое можно найти на сайте **electrumarchive.com** и **rpgbook.ru/ElectrumArchive**

Все художники, чьи работы представлены в этом журнале, сохраняют за собой авторские права на свои работы.

Переведено на русский язык © WishPort, 2025
Авторизованный перевод английского издания.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	6
Пример игры	8
Создание персонажа	10
Посредник	12
Бродяга	14
Чернокнижник	16
Основы боя	18
Раны и исцеление	20
Прогресс персонажей	21
Снаряжение	22
Магические имена	26
Путешествие и исследование	28
Краткая история Орна	30
Орн	32
Чернила	34
Запредельное Царство	35
Фракции	36
Море Электрума	38
Дельта Миралла	42
Разлом	46
Сломанные Земли	50
Дороги Духов	54
Споровые Дебри	58
Персонажи ведущего и монстры	62
Генератор персонажей ведущего	67
«Я обыскиваю тело»	68
Костяные споры	69
Источники вдохновения	70

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Этот журнал представляет собой сборник некоторых основных правил и механик, а также введение во вселенную Орна. И хотя этот обзор является неполным, его достаточно, чтобы помочь вам ознакомиться с миром Орна.

В журнале нет готовых приключений. Цель этого выпуска — задать тон и атмосферу Орна, а также предоставить вам и вашей группе несколько интересных кирпичиков, из которых вы сможете строить свои собственные приключения. В последующих журналах будет больше готовых к использованию материалов в виде таблиц, а также более подробное описание мест, кратко описанных в этом выпуске.

Всё это означает, что в них много пробелов. Некоторые из этих пробелов могут быть восполнены в последующих выпусках, некоторые — нет, и это нормально. В Орне есть много пустых мест и необъяснимых явлений, которые вы и ваша группа можете заполнить своими собственными идеями. Выберите то, что здесь представлено, и превратите это в своё собственное уникальное приключение.

Если вы раньше не играли в подобные игры и чувствуете себя немного растерянно, предлагаю вам ознакомиться с другой настольной ролевой игрой, прежде чем погрузиться в эту. Лично я бы порекомендовал обратить внимание на превосходную Cairn от Йохая Галя или Mausritter от Айзека Уильямса (*прим. изд.: Cairn издана на русском языке издательством Hex Cat, а Mausritter/«Мышерыцарь» — «Рыжим библиотекарем»*). Они обе повлияли на дизайн данной игры и содержат полезные советы для новичков в этом хобби.

Если вы знакомы с подобными играми или любите с головой погружаться во что-то новое, добро пожаловать в мир Орна! Мне было очень весело собирать всё это воедино, и я надеюсь, что вам будет ещё веселее разбирать это на части!

- Эмиэль Бовен, июль 2022

ЗАМЕТКА О НАУЧНОМ ФЭНТЕЗИ

Орн — это научно-фэнтезийный игровой мир, в котором сочетаются элементы научной фантастики и фэнтези. Когда я только начинал разрабатывать концепцию этого журнала, я думал об Орне как о фэнтезийном мире с некоторыми второстепенными элементами научной фантастики. Но по мере развития он становится всё более разнообразным, в зависимости от того, какой регион вы решите посетить и какие истории вы решите рассказать. С одной стороны, вы можете использовать научно-фантастические элементы в Разломе, рассказав историю о сборщиках сломанной техники, исследующих инопланетные останки. С другой стороны, вы можете проявить всю свою фантазию, исследуя темы магии и религии на Дорогах Духов или копаясь в поисках сокровищ в катакомбах Города Костей. Где-то посередине находятся истории о приключениях, действие которых разворачивается вокруг голограмм, одержимых духами, о колдунах и рыцарях, сражающихся с чернильными дронами. В какой точке спектра окажется ваш персонаж, решать только вам.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МИР ОРНА

1 Давным-давно народ Орна был завезён сюда космической цивилизацией богоподобных существ, чьи имена давно забыты. Отныне их называют Старейшинами. Большая часть знаний Старейшин была утеряна ещё в далёком прошлом, когда их корабли упали с небес, похоронив себя в землях Орна.

2 Почва Орна изобилует золотом и серебром, поэтому те не имеют практически никакой ценности. Основной валютой являются **капли древних чернил** — магического вещества, оставленного Старейшинами.

3 Вдыхание испарений древних чернил временно расширяет разум, позволяя проникнуть в **Запредельное Царство** — параллельное измерение, населённое духами, — и использовать его магическую энергию. Чернила можно использовать и для питания различных древних конструкций, таких как големы и дирижабли.

4 Остатки торговли между регионами Орна поддерживаются горсткой **древних Торговых домов**, которые ведут ожесточённую войну друг с другом в отчаянных попытках вернуть себе былую славу.

5 **Костяные споры** — это грибковые паразиты, вызвавшие крах большей части Торговых домов. Они всё ещё опустошают некоторые районы Споровых Дебрей, но их распространение держится под контролем благодаря усилиям группы, известной как Орден Ильсаара.

6 Под поверхностью Орна скрывается обширная сеть туннелей и пещер под названием **Бессолнечные Княжества**. Здесь насекомоподобные ирры ведут холодную войну за контроль над родным городом.

7 Некто, известный как **Император-Двоедушец**, утверждает, что он — дух из Запредельного Царства, рождённый в человеческой плоти. Он правит своими землями из древнего города Нол.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ ОРДАБЕЛ

ПРИМЕР ИГРЫ

Следующий раздел содержит описание гипотетической группы, играющей в *Архив Электрума*, и предназначен для того, чтобы вы могли получить представление о том, как будут работать правила в контексте.

Этот пример может включать в себя термины игрового процесса, с которыми вы ещё не знакомы. Они будут объяснены в этом журнале, но, скорее всего, вы сможете понять их значение из контекста. Если вы предпочитаете точно знать, что происходит, не стесняйтесь пропустить пример и вернуться к нему после того, как ознакомитесь с остальными правилами.

Имейте в виду, что это упрощённый иллюстративный пример. Реальная игровая встреча, вероятно, включала бы гораздо больше хаоса, неправильного толкования правил и использования только того, что кажется классным. Поэтому не волнуйтесь, если ваши игровые встречи будут выглядеть совсем по-другому. Пока вам весело, вы делаете всё правильно!

Провидец: Итак, туннель в пещере, похоже, заканчивается металлической стеной. В свете фонаря Нелоя вы видите, что стена покрыта органическим узором, похожим на вены, проходящие под металлической поверхностью. Узор прожилок, кажется, расходится от переливающейся металлической сферы, встроенной в центр.

Нелой: Металлические прожилки? На мой взгляд, это попахивает древними технологиями. Кайя, что думаешь?

Кайя: Хм, у меня есть Талант к Чернильным технологиям. Видела ли я что-нибудь подобное раньше? Мне пройти проверку?

Провидец: Поскольку ты довольно хорошо знакома с Чернильными технологиями, я бы сказал, что ты бы распознала это как таковое без необходимости проверять. Однако принцип работы тебе придётся выяснять самостоятельно.

Кайя: Хорошо, тогда я хотела бы перейти к делу и посмотреть, смогу ли я разглядеть ещё какие-нибудь детали вблизи.

Провидец: Когда ты подходишь ближе, твои уши улавливают низкое жужжание, исходящее от сферы, и ты видишь тонкую канавку, проходящую через середину стены.

Кайя: А! Так это что-то вроде двери! Сфера, вероятно, является каким-то способом открыть её или защитить. Могу ли я попробовать надавить на дверь кинжалом, чтобы посмотреть, откроется ли она?

Провидец: Можешь. Когда ты это делаешь, дверь не сдвигается с места, и сфера, кажется, никак не реагирует на твои толчки.

Кайя: Хорошо, значит, она заперта…

Нелой: Просто скажи, и я попробую её открыть.

Кайя: Подожди! Мы не знаем, кто или что находится по ту сторону. Давай я сначала попробую открыть её обычным способом, чтобы не выдать себя. Я кладу руку на поверхность сферы. Что это даёт?

Провидец: Я расскажу вам через секунду. Во-первых, поскольку вы двое потратили некоторое время на изучение двери, я сделаю ещё один бросок, чтобы посмотреть, не произойдёт ли чего-нибудь ещё.

[Бросает 3к6.]

Хорошо. Нелой, твои факелы сгорают быстрее, чем ты ожидал. Пожалуйста, отметь точку использования.

Нелой: У меня осталась всего одна точка, прежде чем закончатся факелы. Кайя, пожалуйста, скажи мне, что у тебя есть с собой немного света.

Кайя: Да, не волнуйся. У меня в рюкзаке есть световой боб.

Провидец: Ладно, вернёмся к двери. Кайя, ты прижимаешь руку к поверхности сферы, и она кажется тебе удивительно тёплой на ощупь. В тот момент, когда ты прикасаешься к нему, прожилки вокруг сферы начинают извиваться и пульсировать под металлом, и ты чувствуешь острую боль. Некоторые из них покидают сферу и начинают проникать под кожу твоего предплечья. Не могла бы ты пройти проверку Тела?

Нелой: Ого…

Кайя: Это нехорошо. Моё Тело — полный отстой, у меня всего 3 пункта. Могу ли я пройти проверку с преимуществом, поскольку у меня Талант к Чернильным технологиям?

Провидец: О да, отличное замечание! Это определённо применимо к нашей ситуации, бросай с преимуществом.

Кайя: [Выбрасывает 7 и 3 на двух к10.]

Итак, с преимуществом я выкинула 3. У меня получилось!

Провидец: Отлично! Прожилки останавливаются на полпути вверх по руке, и ты испытываешь сюрреалистическое ощущение, как будто дверь превратилась в дополнительную мышцу, которую ты можешь напрячь или расслабить.

Кайя: Да, чёрт возьми! Я попробую открыть её, посылая мысленные сигналы.

Провидец: Прожилки под кожей как будто растворяются, и твоя рука отпускает сферу. Сфера погружается в поверхность двери, и дверь разделяется посередине. Металлические поверхности раздвигаются в стороны, открывая тёмную комнату.

—

Чуть позже на той же сессии, когда Нелой и Кайя исследуют погребённое строение Старейшин.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Провидец: Вы попадаете в комнату с двумя кристаллическими капсулами. Внутри находятся иссушенные останки двух людей, подключённые к каким-то трубкам. На задней стенке виден разъём, в котором находится хрустальная ёмкость, наполненная древними чернилами.

Нелой: Похоже, наша маленькая экспедиция наконец-то приносит плоды! Что бы это ни было, оно больше не нужно для питания. Можно я попробую вынуть ёмкость?

Кайя: Мы уверены, что эти высохшие люди мертвы, верно?

Провидец: Похоже на то. Ты можешь подойти поближе и пройти проверку Знания, чтобы понять, в каком они состоянии.

Кайя: Конечно!

[Выбрасывает 7 на к10.]

Ах, моё Знание равно 5, так что это провал.

Провидец: Они кажутся тебе достаточно мёртвыми, но из-за искажения в кристалле трудно понять, что именно с ними произошло.

Кайя: Хорошо, я думаю, мы посмотрим, что произойдёт. Я сделаю шаг назад, на всякий случай.

Провидец: Нелой, ты пытаешься вытащить ёмкость из стены, но она, похоже, прилипла к гибкой трубке, прикреплённой ко дну.

Нелой: Я просто потяну сильнее.

Провидец: Пройди проверку Тела.

Нелой: [Выбрасывает 9 на к10.]

У меня провал! И что же происходит? Она разбилась или что-то в этом роде?

Провидец: Ты с силой тянешь ёмкость и слышишь слабый щелчок. Чернила начинают стекать из ёмкости в трубу. Примерно половина чернил успевает вытечь, прежде чем ты, наконец, вытаскиваешь её. Кайя, ты стоишь рядом с капсулами и видишь, как тёмные чернила начинают течь по трубам прямо в высушенные человеческие оболочки. Их веки приподнимаются, открывая чёрные белки без зрачков.

Кайя: Я так и знала, что с ними что-то не так!

Провидец: Итак, время битвы! Скажем, что поле боя состоит всего из трёх зон: задняя часть комнаты, в которой находятся разъём и Нелой, средняя часть, в которой находятся две капсулы, и передняя часть, в которой располагаются вход и Кайя. Ни вы, ни оболочники не застаны врасплох, так что просто решите, хотите ли вы использовать оружие, и сделайте соответствующий бросок.

Нелой: Я использую свою булаву, чтобы атаковать их. У неё скорость 4.

[Выбрасывает 2 на к10.]

Класс! Я начну действовать прежде, чем они успеют что-либо предпринять!

Кайя: Я бы хотела использовать магическое имя, поэтому я использую стандартную Скорость 5.

[Выбрасывает 6 на к10.]

Не повезло! Я накладываю заклинание после хода оболочников.

Провидец: Нелой, ты первый. Как ты собираешься атаковать этих тварей?

Нелой: Я перемещусь в среднюю зону и раздроблю одного из оболочников булавой, пока он не выбрался из этой хрустальной штуковины.

Провидец: Я бы сказал, что хрустальная капсула обеспечивает им некоторую защиту от твоего удара, поэтому я дам им Класс Брони 2 на эту атаку, пока оболочка ещё цела, если не возражаешь?

Нелой: Да, справедливо. Я потрачу свой последний пункт стойкости, чтобы использовать Фокусировку, которая позволяет мне игнорировать Броню цели.

Провидец: Отлично! Посмотрим, сколько урона ты нанёс!

Нелой: [Выбрасывает 5 на 2к4]

5 урона!

Провидец: Ты пробиваешь капсулу, разбивая кристалл и ударяя по оболочнику с такой силой, что слышно, как трещат кости под его высохшей плотью.

Нелой: Прекрасно!

Провидец: Хорошо, теперь ход оболочников. Тот, которого ты только что ударил, вскакивает на ноги и вцепляется в тебя когтями.

[Выбрасывает 3 на к4]

Он наносит тебе 3 урона.

Нелой: К счастью, на мне лёгкая броня с Классом Брони 1, поэтому я получаю только 2 урона. Сейчас у меня 5 хитов.

Провидец: Другой оболочник всем телом бросается на хрустальную капсулу, прорывается сквозь неё и использует своё движение, чтобы прыгнуть к Кайе и полоснуть её когтями.

[Выбрасывает 4 на к4]

О, это критический удар! Его когти игнорируют твой Класс Брони и наносят 4 урона!

Кайя: Чёрт возьми, у меня остался всего 1 хит. Я планировала нацелить своё заклинание только на одного из них, чтобы сэкономить немного чернил, но, думаю, лучше потратить немного больше, чем умереть здесь. Я бы хотела использовать своё заклинание Волна Связывающих Паразитов, чтобы оттолкнуть их от нас и прижать к стенам комнаты, чтобы мы могли безопасно уйти.

Провидец: Я бы сказал, что это считается эффектом средней силы, поскольку вы могли бы сами приперети их к стене, но при этом нацеливаетесь на несколько существ, расположенных в двух разных зонах. Полагаю, этот эффект длится не дольше нескольких секунд, верно? Как раз достаточно для того, чтобы вы смогли сбежать.

Кайя: Ага! Итак, я бросаю 2к6 и умножаю это на два, чтобы определить, сколько чернил мне нужно вдохнуть, верно?

Провидец: [Кивает]

Кайя: [Выбрасывает 8 на 2к6]

16! Значит, у меня даже останется немного чернил!

Провидец: Здорово! Вдыхая чернила, ты открываешь свой разум для Запредельного Царства, а выкрикивая имя в другой мир, ты приказываешь духу заклинания проявиться в физическом мире. На что это похоже?

Кайя: Похоже на большой рой блестящих чёрных жуков, которые образуются из осколков кристаллов, разбросанных по комнате, и окутывают обоих оболочников, прижимая к их стене.

Нелой: О, черт возьми, да!

Провидец: Итак, вы оба сейчас выходите из комнаты, верно? Хорошо, тогда бой окончен, и вы оба можете бросить к6, чтобы проверить, не повреждена ли ваша броня. То же самое касается булавы, которую использовал Нелой.

Кайя: [Выбрасывает 5 на к6] Я выбросила 5, так что моя броня в порядке.

Нелой: [Выбрасывает 1 и 2 на двух к6] 1 и 2, значит, и моя булава, и броня повреждены.

[Отмечает точку использования как булавы, так и лёгкой брони в листе персонажа]

А теперь давай уберёмся отсюда и выясним, сколько капель древних чернил осталось в этой банке!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Определите значения характеристик и хитов

Бросьте к4 для каждой из ваших **характеристик** и запишите результаты. **Бросьте 2к4,** чтобы определить начальное количество **хитов**.

2. Выберите предысторию

Выберите или определите случайным образом предысторию из предложенных ниже вариантов. Предыстория предоставляет вам **таланты** (см. стр. 11) и **бонусы к характеристикам**, а также определяет, какие языки известны вашему персонажу (см. стр. 32). Кроме того, она даёт вам представление о том, что пережил персонаж до того, как стал искателем приключений. Запишите эти данные на листе персонажа.

3. Выберите архетип

Выберите **Архетип**, за который хотите играть (см. стр. 12-17). Он даст вам некоторые свойственные ему **черты**, которые следует отметить на листе персонажа. Например, чернокнижник получит возможность использовать магические имена.

4. Выберите снаряжение

Вы начинаете с **одним обычным оружием**, **набором инструментов** на ваш выбор, **рационами** и **факелами** (см. стр. 22-23).

Кроме того, у вашего персонажа есть при себе **флакон из электрума**, наполненный небольшим количеством **капель**. Запишите флакон в одну из предметных ячеек на листе персонажа. **Бросьте 2к8 и удвойте результат**, чтобы определить изначальное количество капель.

5. Выберите имя

Выберите своему персонажу **имя**. Подумайте о внешности и повадках, отношениях с другими персонажами в группе. Решите, как его прошлое повлияло на него, сделав его тем, кем он является в начале игры. Вам не обязательно решать всё это прямо сейчас; ваш персонаж может развиваться по мере течения сюжета. Но будьте осторожны и не привязывайтесь слишком сильно: мир полон опасностей.

Удачи вам, путник!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

У вашего персонажа есть пять характеристик, определяющих силу различных сторон его личности.

Ловкость — акробатика, скорость и точность. Карабкание по стенам, уклонение от опасностей, взлом замков и т.д.

Знание — информация, грамотность и понимание. Быстрый поиск в архивах, диагностика и лечение ран, использование чернильных технологий и т.д.

Тело — физическая сила и выносливость. Преодоление препятствий, сопротивление ядам и болезням, подъём тяжестей и т.д.

Маска — харизма и скрытность. Незаметное передвижение, сокрытие намерений, влияние на других и т.д.

Дух — интуиция и умственная выносливость. Сопротивление магическим воздействиям, сохранение хладнокровия в напряжённых ситуациях, чтение намерений существ и т. д.

ХИТЫ

У вашего персонажа есть некоторое количество **хитов**, определяющее, сколько урона он сможет выдержать, прежде чем погибнет. Подробнее об этом см. на странице 20.

СТАРШИЙ РЕДАКТОР
ОБРАЗЕЦ

ПРЕДЫСТОРИИ

АРТИСТ

Вы были частью путешествующей труппы актёров, художников и акробатов, демонстрируя свои умения ликующей толпе. Вы ищете вдохновение для следующего номера или публику, которая будет более благосклонна к вашему искусству?

+2 Ловкость, +1 Маска

Таланты: Искусство, Выступление, Акробатика

Языки: Торговор

АРХИВАРИУС

Вы потратили годы жизни, записывая чужие истории на мерцающих плитах Архива Электрума. Вы ушли по собственной воле или вас заставили покинуть Разрушенную Башню?

+2 Знание, +1 Тело

Таланты: История, Культура, География

Языки: Торговор, Лахмаитская письменность

БЛАГОРОДНЫЙ

Вы родом из малого Торгового дома и с рождения привыкли играть с людьми и деньгами. Вы последний представитель угасающего дома или один из многочисленных родственников, не имеющих иного способа оставить свой след в наследии Дома?

+2 Маска, +1 Ловкость

Таланты: Влияние, Политика, Торговля

Языки: Торговор, Лахмаитская письменность

БОЕЦ

Будь вы хоть профессиональным бойцом, хоть наёмным убийцей, хоть дорогостоящим телохранителем, вы сумеете постоять за себя в стычке. Устали от сражений или просто ищете новых испытаний?

+1 Тело, +2 Хиты

Таланты: Запугивание, Грубая сила, Тактика

Языки: Торговор, наречие Разлома

КОЧЕВНИК

Вы путешествовали по диким местам вместе со своим племенем, держась подальше от вечно влезающих не в своё дело Домов. Отправились ли вы на задание, которое дали вам старейшины вашего племени, или вас изгнали из шатров и оставили скитаться в одиночестве?

+1 Ловкость, +1 Знание, +1 Дух

Таланты: Лечение, Выживание, Травничество

Языки: Торговор, дополнительный язык на ваш выбор

КУЛЬТИСТ

Вам известны тайны, скрытые от посторонних. Вы порвали все отношения с братьями и сёстрами по духу или отправились путешествовать по Орну, чтобы ещё больше укрепить учения своего культа?

+2 Дух, +1 Маска

Таланты: Религия, Духи, Слухи

Языки: Торговор, Нолльский

МУСОРЩИК

Вы знакомы с опасностями, таящимися в кораблях Старейшин, и знаете, как вытащить спрятанные в них чернильные технологии. Вы делаете это ради выгоды или удовлетворения собственного любопытства?

+1 Ловкость, +1 Знание, +1 Маска

Таланты: Чернильные технологии, Скрытность, Ловушки

Языки: Торговор, наречие Разлома

РАБОЧИЙ

Жизнь, проведённая в тяжёлом труде на железных рудниках, работе на люминаторных полях или в строительстве крепостей и залов знати из Торгового дома, закалила ваше тело и дух. Гордились ли вы своей работой или рады, что оставили её позади?

+2 Тело, +1 Дух

Таланты: Выносливость, Животные, Ремонт

Языки: Торговор

СТАНЦИЯ РЕПЕЙНАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПОСРЕДНИК

Навыки

ЧЕРТЫ АРХЕТИПА

У вас есть множество особых навыков. При создании персонажа и при каждом повышении уровня вы можете выбрать навык из списка ниже или достигнуть мастерства в уже имеющемся.

УДАР В СПИНУ

Атакуя существо, которое вас не замечает, вы удваиваете наносимый урон в дополнение к своему обычному преимуществу.

МАСТЕРСТВО:

Вы утраиваете наносимый урон.

СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ

При выходе из зоны боя вы больше не провоцируете дополнительную атаку.

МАСТЕРСТВО:

Если вы не застигнуты врасплох и не носите тяжёлую броню или щит, вы всегда действуете раньше противника.

СВЯЗИ

При входе в новое поселение совершите проверку *Маски*. Если всё прошло успешно, отметьте, что у вас есть контакт в поселении. Характер этого контакта зависит от вас и Провидца и может быть уточнён по мере необходимости.

МАСТЕРСТВО:

Вы можете проходить проверку *Маски* каждую игровую встречу, чтобы узнать, есть ли у вас контактные лица в этом районе, независимо от того, впервые вы здесь находитесь или нет.

ЭКСПЕРТИЗА

Один раз за игровую встречу вы можете перебросить любую проверку.

МАСТЕРСТВО:

Вы можете перебросить любую кость.

СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Будучи Посредником, вы умеете добывать то, что другим не под силу, — от ценных предметов до тщательно охраняемых секретов.

ПРИПАСЫ

В поселении вы можете потратить 4 капли на покупку Припаса. Припас — это абстрактный предмет, доступный только Посреднику. Его можно превратить в любой общедоступный предмет в любое время.

МАСТЕРСТВО:

Цена Припаса снижается до 2 капель.

МНОЖЕСТВО КАРМАНОВ

Вам больше не нужно использовать действие, чтобы достать предмет из ячейки рюкзака во время боя, и вы можете использовать Боеприпасы, хранящиеся в ячейке рюкзака.

МАСТЕРСТВО:

Вы получаете две дополнительные ячейки рюкзака.



ОБРАЗЕЦ
ГАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

БРОДЯГА

Манёвры
ЧЕРТА 1-ГО УРОВНЯ

Вы знаете множество приёмов, которые можно использовать в бою. Это делается за счёт ресурса, называемого стойкостью. Вы начинаете с двумя единицами стойкости. На каждом уровне вы получаете дополнительную стойкость.
Вы можете использовать несколько приёмов одновременно.

Если вы не растратили стойкость полностью, то во время короткого отдыха сможете восстановить потраченное.

Вся потраченная стойкость восстанавливается после продолжительного отдыха.

- **Фокусировка** — при атаке вы можете потратить стойкость, чтобы игнорировать Броню цели.
- **Не в мою смену!** — вы можете потратить стойкость, чтобы перекинуть бросок на Скорость при определении боевого порядка.
- **Стряхнуть** — каждый раз, когда вы получаете урон, вы можете потратить стойкость, чтобы уменьшить его на 1к6.

Продвинутые манёвры
ЧЕРТА 2-ГО, 5-ГО И 7-ОГО УРОВНЕЙ

На 2-м, 5-м и 7-м уровнях вы можете выбрать один из перечисленных ниже манёвров и добавить его в свой арсенал.

- **Командование** — вместо атаки вы можете потратить стойкость, чтобы позволить союзнику провести атаку, наносящую 1к6 дополнительного урона.
- **Расплата** — когда союзник получает урон от врага в пределах досягаемости вашего оружия, вы можете потратить стойкость, чтобы немедленно атаковать его в ответ.
- **Щит** — когда союзник, находящийся с вами в одной зоне, получает урон, вы можете потратить стойкость и добавить свой КБ к его КБ на этот раунд (получившееся значение может превысить 6).
- **Двойной огонь** — используя оружие дальнего боя, вы можете потратить стойкость, чтобы стрелять по двум разным целям одновременно.
- **Насмешка** — вы можете потратить стойкость, чтобы заставить всех врагов атаковать вас в этом раунде.
- **Сплочение** — в начале раунда вы можете потратить стойкость, чтобы дать себе и вашим союзникам +1 к урону до конца раунда.
- **Рассечение** — вместо обычной атаки вы можете потратить стойкость на атаку, поражающую до четырёх врагов, с которыми вы делите зону. Эта атака наносит лишь половину урона, но по-прежнему игнорирует Броню при критическом уроне.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Будучи Бродягой, вы знаете, как позаботиться о себе в суровом мире за городскими стенами и как справляться с подстерегающими там опасностями.

Трофеи

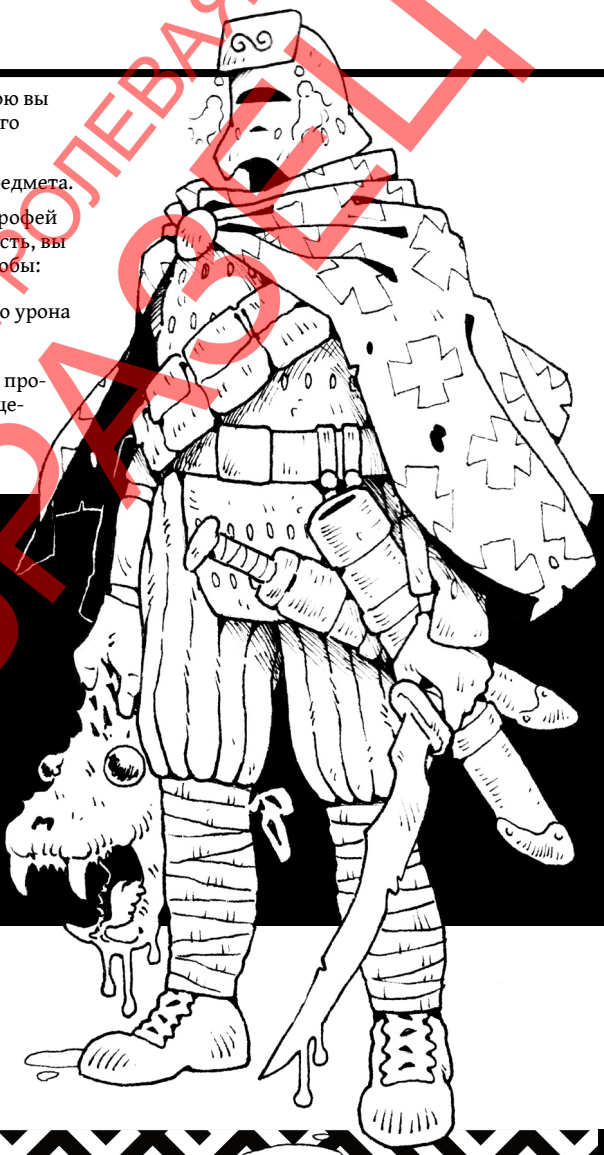
ЧЕРТА 3-ГО УРОВНЯ

После победы над существом в бою вы можете забрать трофей — часть его останков.

Трофей занимает одну ячейку предмета.

Когда вы встречаете существо, трофей из останков которого у вас уже есть, вы можете потратить стойкость, чтобы:

- Нанести 1к6 дополнительного урона при атаке по нему.
- Получить преимущество при проверке способностей этого существа.



МНИМЫЕ ТРОФЕИ

Вы можете создать трофей, разведав логово существа и забрав оттуда что-нибудь, или если потратите как минимум неделю на тщательное исследование существа, используя подходящие ресурсы. Мнимый трофей уничтожается после использования.

ОБРАЗЕЦ
ГАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ЧЕРНОКНИЖНИК

Магические имена

ЧЕРТА 1-ГО УРОВНЯ

Вы способны творить заклинания. Для этого вам нужно узнать имена духов-магов, обитающих в Запредельном Царстве. На начало игры вы знаете одно магическое имя (см. страницу 26), а ваш флакон с чернилами оснащён **ингалятором**.

Чувство чернил

ЧЕРТА 2-ГО УРОВНЯ

Вдыхание древних чернил одарило вас шестым чувством, позволяющим обнаружить их присутствие. Раз в день вы можете сосредоточиться, чтобы обнаружить любые источники чернил вокруг вас. Это касается в том числе и чернил, находящихся внутри предметов или за стенами.

Вы получаете дополнительное ежедневное использование этой способности на 4-м и 6-м уровнях.

Создание имён

ЧЕРТА 3-ГО УРОВНЯ

Вместо того, чтобы изучить случайное магическое имя, вы можете выбрать части имён, которые уже знаете, и объединить их в новое заклинание, используя именной шаблон по вашему выбору.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Чтобы наложить заклинание, вам необходимо поместить ингалятор в ячейку тела или руки.

При сотворении заклинания выберите известное вам магическое имя и опишите эффект, который вы хотите создать с его помощью. Затем Провидец определит силу предлагаемого эффекта заклинания (описано на странице 20); при необходимости вы можете договориться с Провидцем об изменении вашего предложения.

Когда вы будете готовы, вы можете попытаться активировать своё заклинание. Совершите бросок, чтобы определить стоимость наложения, и вдохните необходимое количество капель древних чернил. Если у вас не хватает чернил для вдоха, вы получаете урон, равный оставшейся стоимости. По усмотрению Провидца заклинание либо не сработает, либо проявится вместе с непреднамеренным побочным эффектом, пропорциональным силе заклинания.

Будучи Чернокнижником, вы творите могущественные заклинания, вдыхая древние чернила и призывая духов из Запредельного Царства.

Сосредоточенное дыхание

ЧЕРТА 5-ГО УРОВНЯ

Раз в день вы можете перебросить одну кость при определении количества капель, необходимого для вашего заклинания.

На 8-м уровне вы получаете дополнительный переброс.

Шёпот из Запределья

ЧЕРТА 7-ГО УРОВНЯ

С каждым рассветом вы получаете случайное магическое имя, которое можете использовать в течение этого дня.

ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ МАГИЧЕСКИХ ИМЁН

Вы можете узнать новое магическое имя, **вдохнув 50 капель древних чернил**. Это перенесёт ваш разум в Запредельное Царство и откроет его для получения нового случайного имени. Этот процесс занимает день и лишает вас возможности действовать в физическом мире.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Основы боя

Проверки характеристик

Когда результат действия неизвестен, а провал будет иметь значимые последствия, Провидец может попросить провести проверку характеристик. Для проведения проверки характеристик Провидец определяет, какая характеристика наиболее применима к ситуации, после чего игрок **бросает к10**. Если результат **равен или ниже** характеристики персонажа, проверка пройдена успешно.

Преимущество и помеха



Если у персонажа есть ситуативное **преимущество**, он может бросить два к10 и использовать **лучший результат**. Если же у него есть **помеха**, бросайте два к10 и используйте **худший результат**.

Таланты

Таланты — это области, в которых персонаж компетентен. Они дают преимущество при соответствующих проверках. Провидец может решить, что проверка будет успешной автоматически, если персонаж в дополнение к этому носит соответствующее снаряжение (например, у него есть талант «Исцеление» и он использует набор инструментов целителя для лечения раны).

Время

Помимо дней и недель, время в боях и экспедициях часто отсчитывается с помощью двух других единиц:

- **Раунд боя** — достаточно времени, чтобы переместиться и выполнить действие, например, атаковать, примерно 10 секунд.
- **Ход исследования** — достаточно времени, чтобы исследовать комнату подземелья или перевести дух после боя, примерно 10 минут.

Бои опасны, поэтому умные искатели приключений стараются их избегать. Тем не менее, иногда насилие неизбежно.

Перед началом боя Провидец определяет, застигнута ли одна из сторон врасплох. Если да, то эта сторона не действует в первом раунде боя.

Зоны

В начале боя Провидец делит поле сражения на зоны. Количество зон может варьироваться, но обычно поле боя состоит как минимум из трёх: одной, где начинает отряд, второй, где начинают враги, и области между ними.

Существа, находящиеся в одной зоне, могут физически взаимодействовать друг с другом (атака в ближнем бою, обмен предметами и т.д.)

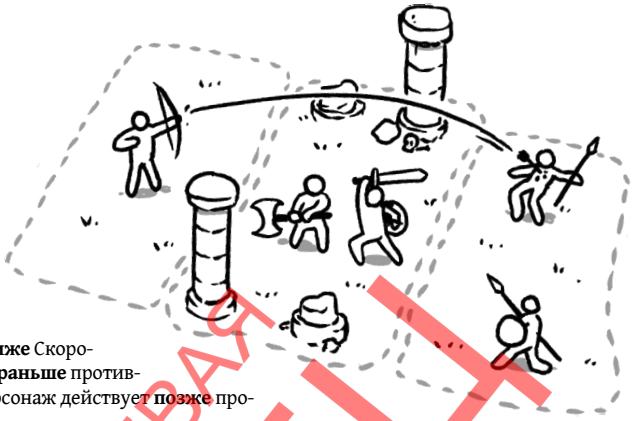
Количество зон может меняться по ходу боя. Например, если существо использует древний артефакт для левитации, оно создаёт в воздухе свою собственную зону полёта, в которую не могут попасть существа без способности летать.

Условия зон

Провидец может назначать зонам различные условия. Например, он может ограничить количество существ, помещающихся в зону, чтобы имитировать узкие проходы, такие как мосты и небольшие коридоры, или установить, что зона, заполненная ядовитыми грибами, обязывает сражающихся в ней проходить проверки на устойчивость к спорам.

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ

Броски на скорость



В начале каждого Раунда игроки совершают **бросок на Скорость**. Для этого каждый игрок решает, атакует ли он оружием в этом Раунде или хочет сделать что-то ещё.

Если игрок выбирает атаку оружием, он объявляет, какое оружие использует, **и бросает к10**. Если результат **равен или ниже** Скорости оружия, персонаж действует **раньше** противника. Если результат **больше**, персонаж действует **позже** противника.

Иначе используйте **стандартную Скорость**, **равную 5**.

Действие

В течение Раунда персонаж может перемещаться из одной зоны в соседнюю и выполнять действие. Это действие может быть любым, например, **атакой**, переговорами, **движением** или наложением заклинания.

Атака

Атаки всегда попадают в цель. Объявите цель и бросьте кость урона оружия. Результат наносится как урон цели **за вычетом её класса брони (КБ)**.

При атаке с **преимуществом** бросьте кость урона оружия дважды и воспользуйтесь **большим результатом**. При атаке с **помехой** бросьте кость урона оружия дважды и воспользуйтесь **меньшим результатом**.

Критический урон

Максимальный урон на кости урона оружия считается критическим. Он **игнорирует КБ цели** и наносит урон в полной мере.

С двух рук

Если вы владеете двумя видами оружия, то используйте **меньшую Скорость** среди них. Совершите бросок на урон для обоих видов и выберите результат, которым воспользуетесь.

Прицеливание

Использование действия для прицеливания вместо атаки позволяет персонажу **игнорировать КБ цели при атаке оружием дальнего боя в следующем Раунде**.

Выход из зоны

Если персонаж хочет переместиться в другую зону, пока враг занимает зону, в которой он сейчас находится, он должен пройти **успешную проверку *Ловкости***. В случае неудачи противнику предоставляется дополнительная атака перед перемещением персонажа. Если в зоне находится союзник или действие используется для осторожного перемещения, проверка *Ловкости* не требуется.

Трюки

Для других возможных действий с участием противника, таких как выталкивание существа в другую зону или захват, агрессор должен провести соответствующую проверку, чтобы определить, удалось это или нет.

Предметы в рюкзаке

Извлечение предмета из ячейки рюкзака во время боя требует действия.

СЦЕНА ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

РАНЫ И ИСЦЕЛЕНИЕ

На грани смерти

Если значение хитов персонажа игрока опускается до 0 или ниже, он находится на Грани смерти и должен **бросить к6. При результате 1-3** он умирает. **При результате 4 и выше** он теряет сознание, но остаётся жив в течение Хода. Если другой персонаж не лечит его раны в течение Хода (требуется проверка Знания), он умирает.

Если персонаж выживает, он приходит в сознание с 1 хит и **получает увечье** из Таблицы увечий.

к10	Увечье
1	**Раздробленная нога** — вы теряете ногу и получаете помеху к броскам на Скорость.
2	**Слабость** — вы теряете 1 *Тело*.
3	**Нервные судороги** — вы получаете помеху к проверкам, связанным со скрытностью или блефом.
4	**Обречённый** — в следующий раз, оказавшись на Грани смерти, вы умрёте при результате 1-5.
5	**Потрясение** — ваши *Дух* и *Знание* уменьшаются на 1.
6	**Покрытый шрамами** — вы получаете преимущество при проверке Запугивания.
7	**Незаживающая рана** — ваша рана, похоже, никогда полностью не заживает. Ваши хиты навсегда уменьшаются на 2, и вы можете исцелиться только после продолжительного отдыха. Если ваши хиты опустятся до 0 или ниже, вы умрёте.
8	**Потерянный глаз** — все броски урона для дальнобойных атак совершаются с помехой.
9	**Отрубленная рука** — вы теряете руку. Вычеркните ячейку руки.
10	**След духов** — ваша мимолетная встреча со смертью оставила на вас след Запредельного Царства. Вы чувствуете, когда духи находятся рядом, и получаете +1 к проверкам при общении с ними.

Отдых и лечение

Персонажи могут потратить некоторое время на лечение своих ран.

- **Короткий отдых** — занимает один **ход**. Съев что-либо (отметив точку использования на рационе), персонаж **восстанавливает 2 хита**. Успешная проверка *Знания* для лечения ран **восстанавливает дополнительно 1к6 хитов**. Проверку Знания может пройти другой персонаж, но во время короткого отдыха он может вылечить только одного раненого.
- **Продолжительный отдых** — занимает **день** и **восстанавливает все хиты**.

Лишение

Если персонаж **лишён** жизненно важных потребностей, таких как отдых, еда или вода, он получает **помеху ко всем проверкам и больше не сможет восстановить хиты за короткий отдых**. Если персонаж переживает лишение в течение трёх дней, он теряет сознание и умрёт через день, если состояние не будет снято.

Чтобы снять состояние лишения, ему необходимы еда, питьё и продолжительный отдых. В этом случае отдых восстановит **только 1к6 хитов** вместо обычного восстановления до максимального количества.

ОБРАЗЕЦ
СТАЦИЯ РОЛЕВАЯ

ПРОГРЕСС

Поглощение характеристик

Некоторые существа в Орне обладают способностью временно понижать определённые характеристики персонажа. В описании этих существ указано, что произойдёт, если значение рассматриваемой характеристики опустится ниже 1.

Характеристики восстанавливаются до своего нормального значения после продолжительного отдыха.

В конце игровой встречи обсудите вопросы ниже со всей группой и бросьте кости для каждого соответствующего вопроса. **Наибольший результат на костях** — это количество **пунктов опыта (ПО)**, которое получает каждый игрок.

Нашли ли вы сокровища?

Общая стоимость:

- < 100 капель. Бросьте к4.
- 100 — 300 капель. Бросьте к6.
- > 300 капель. Бросьте к8.

Достигли ли вы цели?

- Краткосрочная цель: Можно достигнуть за 1-2 игровых встречи. Бросьте к6.
- Долгосрочная цель: Требует 3+ игровых встреч для достижения. Бросьте к8.

Узнали ли вы что-нибудь полезное о мире?

- Бросьте к4.

Установили ли вы значимые отношения с фракцией или персонажем ведущего?

- Бросьте к6.

Выжил ли кто-нибудь из ваших персонажей, находясь на Грани смерти?

- Бросьте к6.

БОНУС СЦИ

В конце каждой игровой встречи группа может выбрать одного игрока и назвать его **СЦИ (Самым ценным игроком)**.

СЦИ получает **1 дополнительный ПО**.

Этим можно награждать за любые достижения (как в игре, так и вне её), которые сделали игровую встречу приятной, например, увлекательную ролевую игру, ведение заметок или карт для группы, спасение группы в трудную минуту, угощение напитками и закусками для совместного времяпрепровождения во время игры и т.д.

Повышение уровня

Когда персонаж игрока накопил количество ПО, **пятикратно превышающее его текущий уровень**, он может потратить их на повышение уровня.

После повышения уровня он может выбрать одну из следующих наград:

- +2 хита и увеличение характеристики на 1.
- Увеличение двух характеристик на 1.

Кроме того, он получает новые черты своего архетипа.

АБСОЛЮТНЫЕ ЛИМИТЫ

У персонажа игрока не может быть характеристики с **базовым значением ниже 1** или **выше 8**. Бонусы могут увеличить это значение до **9 во время проверки**. Максимальный уровень — 8.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

СНАРЯЖЕНИЕ

Ячейки предметов

У персонажей игроков есть десять ячеек для предметов: **две ячейки рук, две ячейки тела** и **шесть ячеек рюкзака**. Чтобы переносить больше предметов, наймите кого-нибудь для переноски, купите повозку или вьючное животное.

Ячейки рук

Предметы, которые держат в руках, например, оружие и щиты.

Ячейки тела

Предметы, которые легко носить в бою, например, дополнительное оружие. Броня тоже занимает ячейки тела.

Ячейки рюкзака

Предметы, которые не нужны в спешке. Для извлечения предметов из ячеек рюкзака во время боя требуется действие.

Использование предметов

У большинства предметов есть три точки использования. Если все точки заполнены, предмет уничтожается или изнашивается.

Оружие и доспехи можно полностью отремонтировать за четверть от их первоначальной стоимости.

Способ заполнения точек использования различается для разных видов предметов.

- **Оружие/Доспехи/Боеприпасы** — после боя бросьте к6 для каждого использованного предмета. При выпадении 1-3 отметьте, что предмет был использован.
- **Факелы/Светящиеся семена** — отметьте использование, когда этого требует таблица «Событие исследования» (см. стр. 28).
- **Продовольствие** — отметьте использование при продолжительном отдыхе без предварительной охоты или поиска провизии.
- **Наборы инструментов** — отмечайте использование каждый раз после непосредственного использования.
- **Прочее снаряжение** — отметьте использование в зависимости от ситуации.

Продажа предметов

Обычно предметы можно продать за **половину их стоимости**. Более высокую цену можно потребовать, пройдя проверку Маски или предварительно наладив хорошие отношения с покупателем.

Капли

Обычные рабочие зарабатывают около 1 капли в день.



Для капель древних чернил требуется ёмкость, например, флакон или ингалятор.

В одну ячейку помещается до 100 капель. Чтобы хранить большее количество валюты в одной ячейке, обратитесь к Слепому Банкиру. За 15 капель он заберёт ваши чернила и даст вам взамен именной стержень из электрума. Стержень можно обменять на количество отданных капель у любого Слепого Банкира. Способность расшифровывать отметки на именном стержне держится в строжайшем секрете.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наборы инструментов и предметы первой необходимости

Наборы инструментов — это наборы предметов схожей тематики, которые вместе занимают одну ячейку. Каждый раз, когда вы используете набор инструментов, отмечайте одну точку использования. Игрок и Провидец решают, будет ли набор инструментов содержать необходимые в данной ситуации предметы.

Предметы	Описание	Цена
Продовольствие	Запас воды и непортящихся продуктов на три дня.	2
Факелы	Освещает близлежащие объекты. Огонь. Необходимо держать в ячейке руки.	1
Световые семена	Растительное семечко. Сожмите, чтобы активировать. Излучает бирюзовый биолюминесцентный свет, освещающий близлежащие объекты. Не подвержен влиянию ветра и воды. Устанавливается в ячейку тела.	4
Мембранная маска	Защищает пользователя от вдыхания костяных спор.	50
Набор для лечения	Бинты, скальпели, спирт, иголки с нитками и т.д.	10
Набор для исследований	Верёвка, лом, молоток, шипы для обуви, отмычки и т.д.	8
Набор для письма	Доска для письма, обычные чернила, ручка, пергамент, воск и т.д.	8
Набор для навигации	Компас, карты местности, небольшой телескоп и т.д.	15
Набор для готовки	Соль и специи, столовые приборы, чугунные кастрюли и сковородки, масло и т.д.	8
Набор для маскировки	Макияж, парик, наборы хорошей и потрёпанной одежды, накладной нос и т.д.	10

Транспорт

Существует множество вариантов транспорта, которые делает путешествия быстрее и проще. Для каждого вида транспорта указана стоимость аренды и покупки, а также грузоподъёмность и максимальное количество пассажиров (пасс.). Крупные суда отмечены знаком *, что означает, что Провидец сам определяет, когда судно перегружено.



Транспорт	Описание	Вместимость	Стоимость
Шагун	Упрямый двуногий ящер, часто используемый в качестве вьючного животного. Количество предметных ячеек удваивается, если на нём никто не едет.	1 пасс., 10 ячеек	1/день или 25
Песчаный ялик	Небольшое судно с экипажем, используемое для плавания по дюнам моря Электрума.	8 пасс., * ячеек	2/день или 80
Речная лодка	Узкая лодка, используемая в дельте рек Миралл.	6 пасс., * ячеек	2/день или 60
Воздушный корабль	Древний парящий корабль, работающий на чернилах. Найти его в продаже практически невозможно.	20 пасс., * ячеек	10/день или 2000
Повозка	Простая повозка, которую тянут два шагуна или один бревноглав.	4 пасс., 50 ячеек	2/день или 60
Планер	Небольшой планер, работающий на чернилах и созданный из переделанной чернильной техники. Используется искателями чернил, исследующими Разлом.	1 пасс., 0 ячеек	1/день или 35

СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Оружие

У некоторых видов оружия есть ключевые слова, влияющие на их применение.

Боеприпасы — при ношении этого оружия боеприпасы занимают ячейку тела.

Взрыв — наносит урон всем существам в зоне.

Перезарядка X — после использования этому оружию требуется время на перезарядку. В начале каждого раунда бросьте к10. Если результат равен или меньше X, оружие перезаряжено.

Короткая дистанция — это оружие можно использовать для атаки по существу, которое находится в той же зоне, что и персонаж, или в соседней от него. Атаки по существу на расстоянии более 2-х зон осуществляются с помехой.

Дальнобойность — это оружие можно использовать для атаки цели в соседней и более удалённых зонах.

Метательное — это оружие можно метнуть в цель в соседней зоне.

Двуручное — это оружие занимает две ячейки рук.

Универсальное — в разделе «Урон» у этого оружия указаны два значения: первое оно наносит при использовании одной рукой, второе — двух.

Скорость	Оружие	Урон	Описание	Цена
Ловкость	Кулаки	к4	Не игнорирует Броню при критическом уроне.	–
8	Кинжал	к4	Метательное.	5
8	Дубина	к6		3
7	Копьё	к6/к8	Универсальное, Метательное.	4
7	Посох	к6/2к4	Универсальное.	3
6	Меч	к8		18
5	Топор	к8	Метательное.	12
5	Глефа	2к4	Двуручное.	15
4	Булава	2к4		18
4	Кувалда	к10	Двуручное, требуется *Тело* 4+	30
3	Двуручный меч	2к6	Двуручное, требуется *Тело* 6+	35
9	Праща	к4	Короткая дистанция.	2
7	Короткий лук	к6	Короткая дистанция, Двуручное, требуется *Ловкость* 4+, Боеприпасы.	15
4	Арбалет	к8	Дальнобойность, Двуручное, требуется *Ловкость* 4+, Боеприпасы.	20
6	Длинный лук	к10	Дальнобойность, Двуручное, требуется *Ловкость* 6+, Боеприпасы.	30
–	Боеприпасы	–	Во время боя занимают ячейку тела.	2

Броня и щиты

Отличный способ выжить в бою – носить надлежащую защиту.

Броня даёт **Класс Брони (КБ)**, который **уменьшает входящий урон**. КБ у персонажа игрока не может превышать **6**, даже если предметы увеличивают его сверх этого значения.

Щит увеличивает КБ, но снижает Скорость.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Броня	КБ	Описание	Цена
Лёгкая	1		15
Средняя	2	Требуется *Тело* 4+	60
Тяжёлая	3	Требуется *Тело* 6+	120
Шлем	+1		15
Щит	+1	-1 Скорость оружия	6
Башенный щит	+2	-3 Скорость оружия	14

Редкое оружие

Некоторые искатели чернил или высокопоставленные солдаты Домов могут обладать редким оружием, которое передавалось из поколения в поколение, было найдено на обломках кораблей Старейшин или выкуплено у торговцев из Бессолнечных Княжеств. **Редкие боеприпасы** для оружия можно купить или изготовить у некоторых специалистов за **5 капель чернил.**

Скорость	Оружие	Урон	Описание	Цена
8	Чернилопийца	к4 (к12)	При добавлении 10 капель кинжал вырастает до клинка размером с человека на один Ход.	95
8	Споровый пистоль	к6	Дальнобойность, Боеприпасы. Парализует цель на Ход при критическом ударе. Грибные существа не подвержены его воздействию.	90
8	Силовой посох	к6/к8	Универсальное. Один раз за Раунд вы можете отразить снаряд, направленный на вас, обратно в существо, которое его выпустило.	75
7	Голосовой стержень	к8	Короткая дистанция, Взрыв, Перезарядка 4.	80
6	Клинок из пустотного стекла	к8	Игнорирует КБ. При нанесении критического урона отметьте использование.	75
6	Керамическая коса	к8/к12	Универсальное, требует *Дух* 5+.	85
5	Луносветная винтовка	к12	Дальнобойность, Двуручное. Перезарядка 3 в течение дня, 6 — ночью.	135
5	Энергокирка	к4/2к4	Универсальное. При нанесении критического урона уничтожает Броню цели.	60
5	Подкожный шип	к10	Перезарядка 5 (только после выстрела шипа). Заполняет ячейку руки навсегда. Можно использовать как клинок ближнего боя и как оружие короткой дистанции.	95

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МАГИЧЕСКИЕ ИМЕНА

Генерация имён

Чтобы сгенерировать магическое имя, **бросьте к4** по первому шаблону, затем **бросьте два к8 для каждого компонента** в таблицах ниже.

к4	Шаблон
1	[Существительное] [Форма]
2	[Прилагательное] [Существительное]
3	[Прилагательное] [Форма]
4	[Форма] или [Прилагательное] [Существительное]

Сила имени

Когда игрок предлагает эффект и использует для этого одно из своих магических имён, Провидец должен определить его силу. Указанные значения урона являются базовыми и могут быть увеличены или уменьшены в зависимости от обстоятельств.

Малое — результат может быть достигнут без магии. Создание света, открытие двери, преодоление отвесной поверхности. Обычно малого имени недостаточно, чтобы нанести урон.
Стоимость сотворения: 2к6 капель.

Среднее — результат чуть больше, чем возможно без магии. Метание молний, быстрое исцеление, создание силового поля, дыхание под водой, невидимость, телепатическая связь. Среднее имя наносит 2к6 урона одной цели или к6 нескольким целям.
Стоимость сотворения: 2к6 × 2 капель.

к8.к8	Форма	Прилагательное	Существительное	к8.к8	Форма	Прилагательное	Существительное
1.1	Аура	Беспорядочный	Болезнь	3.1	Клык	Карающий	Железо
1.2	Броня	Вдохновляющий	Боль	3.2	Коготь	Колющий	Замирание
1.3	Взгляд	Дробящий	Ветер	3.3	Колесница	Контролирующий	Звезда
1.4	Взрыв	Дымящий	Вода	3.4	Кольцо	Кричащий	Звук
1.5	Вихрь	Завораживающий	Воздух	3.5	Конь	Медленный	Здоровье
1.6	Волна	Загадочный	Воспоминание	3.6	Корона	Меняющий	Земля
1.7	Вуаль	Замораживающий	Время	3.7	Крылья	Мерцающий	Зрение
1.8	Глаз	Запутывающий	Гибель	3.8	Куб	Многоцветный	Измерение
2.1	Голос	Застывающий	Глина	4.1	Лезвие	Молниеносный	Кислота
2.2	Дверь	Зевающий	Гниение	4.2	Ловушка	Нарастающий	Кожа
2.3	Диск	Изгоняющий	Гриб	4.3	Луч	Невидимый	Космос
2.4	Дротик	Изменчивый	Грёза	4.4	Маска	Незаметный	Кость
2.5	Замóк	Изысканный	Дух	4.5	Маяк	Неразрушимый	Кошмар
2.6	Зверь	Иллюзорный	Душа	4.6	Метка	Окутывающий	Кристалл
2.7	Карман	Иссушающий	Жадность	4.7	Монолит	Ослепительный	Кровь
2.8	Каскад	Истощающий	Жар	4.8	Оберег	Открывающий	Лёд

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Большое — результат невозможен без магии и нарушает законы природы. Телепортация, оживление предметов или мертвецов. Большое имя наносит 4к6 урона одной цели или 2к6 нескольким целям.
Стоимость сотворения: 3к6 × 5 капель.

Мифическое — результат значительно изменяет мир или его обитателей. Воскрешение, влияние на время, стихийные бедствия, создание новой формы жизни. Мифическое имя наносит 8к6 урона одной цели или 4к6 нескольким целям.
Стоимость сотворения: 4к6 × 25 капель.

Провидец должен учитывать любые другие факторы, которые могут повысить или понизить силу эффекта магического имени, например:

- Количество целей.
- Длительность эффекта.
- Дальность действия эффекта.
- Время сотворения.
- Место сотворения.
- Материалы для сотворения.
- Соответствие эффекта магическому имени

Например, создание эффекта невидимости, нацеленного на нескольких существ или действующего в течение длительного времени, может повысить силу эффекта со Среднего до Большого. Аналогичным образом, сбор трав в течение недели и проведение однодневного ритуала в месте большой силы могут снизить силу эффекта воскрешения с Мифического до Большого.

к8.к8	Форма	Прилагательное	Существительное	к8.к8	Форма	Прилагательное	Существительное
5.1	Оковы	Отравляющий	Масло	7.1	Силуэт	Светлый	Сила
5.2	Оракул	Очаровательный	Миф	7.2	Слово	Светящий	Слизь
5.3	Осколок	Парализующий	Молния	7.3	Слуга	Сводящий с ума	Смерть
5.4	Палец	Плывущий	Мощь	7.4	Стена	Связывающий	Солнце
5.5	Паутина	Потребляющий	Ненависть	7.5	Столп	Скрывающий	Соль
5.6	Песня	Препятствующий	Обман	7.6	Стрела	Смущающий	Сумерки
5.7	Печать	Призматический	Огонь	7.7	Сфера	Сочащийся	Тень
5.8	Пир	Прогоняющий	Отрицание	7.8	Танец	Спящий	Тление
6.1	Плащ	Пульсирующий	Пар	8.1	Тюрьма	Тихий	Туман
6.2	Поле	Пылающий	Паразит	8.2	Удар	Тошнотворный	Тьма
6.3	Порыв	Радужный	Пепел	8.3	Указатель	Увядающий	Электрум
6.4	Поток	Раздирающий	Песок	8.4	Хватка	Ужасный	Эмоция
6.5	Пузырь	Распадающийся	Плоть	8.5	Чары	Уменьшающий	Энергия
6.6	Ритуал	Расширяющийся	Разум	8.6	Шёпот	Успокаивающий	Яд
6.7	Рой	Регенерирующий	Растение	8.7	Щит	Устрашающий	Янтарь
6.8	Рука	Сверкающий	Свет	8.8	Щупальце	Чувствительный	Ярость

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бросок на путешествие

Во время путешествия Провидец определяет количество дней, которое потребуется группе для достижения выбранного пункта назначения, а затем **бросает к6**. Результат — количество дней до События путешествия. Если выпавшее число превышает продолжительность путешествия, группа прибывает в пункт назначения без каких-либо примечательных событий.

Если Событие путешествия происходит до того, как игроки достигают пункта назначения, бросьте кость по таблице «События путешествия», чтобы определить его характер. После разрешения события Провидец повторяет этот процесс, пока игроки не доберутся до пункта назначения.

Если у персонажа группы есть **талант**, связанный с выживанием в дикой природе (например, охота, выслеживание, навигация), или **набор инструментов**, который может помочь в этом, Провидец **бросает к8 вместо к6** при определении количества дней, прошедших без Событий путешествия.

Если окружающая среда, через которую проходит группа, особенно коварна или враждебна, **вычтите 1** из результата броска по таблице Событий путешествия.

к6	События путешествия
1	**Неудача** — плохая погода, потеря пути, труднопроходимая местность или поломка транспортного средства замедляют продвижение группы. Увеличьте количество дней, оставшихся до достижения пункта назначения, на 1.
2-3	**Случайная встреча** — бросьте кость по таблице встреч, предоставленной для данной местности, чтобы определить, с чем столкнётся группа.
4-5	**Не удалось собрать еду** — собирательства или охоты недостаточно для поддержания сил группы. Каждый персонаж должен отметить использование рациона, иначе подвергнется лишению.
6	**Удача** — хорошая погода или обнаружение короткого пути позволяют группе двигаться быстрее, чем ожидалось. Уменьшите количество дней, оставшихся до достижения пункта назначения, на 1.

Транспорт	Изменение времени путешествия
Пеший ход	Не меняет время путешествия.
Животные (верхом или запряжены в повозку)	Уменьшает время путешествия **вдвое**. В случае События путешествия 4-5 животным тоже потребуется продовольствие.
Песчаный ялик, планер, речная лодка, воздушный корабль	Уменьшает время путешествия **на две трети**. Может требовать обученного водителя.
Марш-бросок	Уменьшает время путешествия **на одну треть**. Каждый персонаж должен отмечать использование рациона, иначе подвергнется лишению.

СТАНИСЛАВА ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ИССЛЕДОВАНИЕ

Бросок на исследование

Исследуя место приключений или отдыхая там, Провидец отслеживает Ходы исследования. **Каждый Ход он бросает к6** и сверяется с таблицей Событий исследования.

к6	События исследования
1	**Встреча** — бросьте кость по таблице встреч, предоставленной для местности, чтобы определить, с чем столкнётся группа.
2	**Знак встречи** — бросьте кость по таблице встреч, чтобы определить, какие признаки потенциальной встречи найдёт группа. В следующем броске на Исследование при результате 1 или 2 произойдёт указанная встреча.
3	**Свет** — отметьте точку использования на источниках света, которыми воспользовалась группа.
4-6	Ничего не происходит.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

