SLAYERS

ОСНОВЫ

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СПЕНСЕР КЭМПБЕЛЛ

Эта брошюра является частью серии Основы от Gila RPGs. Предназначение этой серии в том, чтобы извлечь ключевые элементы наших крупнейших игр и представить их в виде кратких брошюр.

В этой брошюре вы найдёте всё необходимое для игры в НРИ Slayers. Если увиденное пришлось вам по душе, обратите внимание на полную версию, в которой вас ждут прекрасные иллюстрации и вёрстка, множество инструментов для Ведущего, примеры охот, больше монстров и многое другое.

Текст, Дизайн, Вёрстка оригинала: **Спенсер Кэмпбелл** - gilarpgs.com
Перевод: **Глеб Скутин**
Редактура: **Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский**
Верстка: **Павел Павленко** - hexcat.run

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создано Gila RPGs

GilaRPGs.com - @GilaRPGs

Переведено HexCat

HexCat.run

ЖНЕЦЫ

Slayers - это игра про охотников на монстров в проклятом городе. В этой игре, лёгкая система, направленная на быстрый темп игры и увлекательные бои.

ЧТО ВАМ ПОТРЕБУЕТСЯ

От 3 до 5 игроков, набор многогранных костей (к4-к12), карандаши и немного бумаги.

ПРАВИЛО 4+

Существует одно правило, которое касается каждого броска костей: результат равный или выше 4 - Успех.
Любой результат ниже 4 - Провал.

НАВЫКИ

Если Жнецы не сражаются с чем-нибудь, то они, вероятно, совершают проверку навыка. Определите, какой навык наиболее подходит действию, и совершите бросок соответствующей навыку кости.

Ловкость: Уклонения, прыжки, акробатика.

Сила: Физическая работа, преодоление усталости, запугивание.

Обман: Ложь, уловки, отвлечение.

Охота: Выслеживание, знания о монстрах.

Восстановление: Предотвращение смерти, обработка ранений, медицинские умения.

Переговоры: Убеждение, дипломатия, принуждение.

Скрытность: Незаметность, бесшумность, ловкость рук.

Улицы: Полезные знакомства, навигация в городе, покупательная способность.

Изучение: Восприятие, считывание людей и ситуаций, наведение справок.

Тактика: Выстраивание стратегии, подготовка к битве, молниеносные решения.

БОЙ

ДАЛЬНОСТЬ

Дальность определяется условно. Термины дистанция и расстояние в данных правилах взаимозаменяемы.

- **Контакт**: В пределах ближнего боя, пара шагов от вас.
- **Близко**: На расстоянии пробежки, другой конец комнаты или улицы.
- **Далеко**: Всё, что дальше, чем Близко.

ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Перед началом боя каждый Жнец использует действие Подготовки класса.

ПОРЯДОК ХОДА

Все Жнецы бросают кость Скорости своего класса. У монстров Скорость предустановленна без использования бросков. Если у Жнеца и монстра одинаковые значения, Жнец действует первым.

РАУНДЫ И ХОДЫ

Раунд начинается с хода персонажа с наибольшей Скоростью и заканчивается, после хода персонажа с наименьшей Скоростью.

Ход - это отрезок раунда, в котором персонаж совершает боевые действия.

БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход персонажи могут выполнять вплоть до двух боевых действий (стр. 4) и перемещаться. Игроки могут использовать эти действия в любой комбинации и любом порядке, но не могут использовать одно и то же действие дважды за ход.

Игроки могут Перемещаться один раз в ход. Когда Жнец Перемещается, он сменяет одну дистанцию до цели или места на другую. Это может означать приближение (например от Близко к Контакт) или отдаление (например от Близко к Далеко).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

АТАКА

Чтобы атаковать, Жнец используют уникальное действие Атаки своего класса.

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Быстрые действия - это возможности Жнецов адаптироваться к текущему бою.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКА

Жнец может использовать навык, чтобы изменить расклад в бою, получить информацию или добиться преимущества.

Для применения навыка, объясните Ведущему, чего вы хотите добиться и какой навык используете. Если он посчитает это возможным, совершите бросок соответствующей кости. Любой результат выше 4 – Успех.

ПРЕИМУЩЕСТВА И ПОМЕХИ

Когда персонаж действует с Преимуществом, бросьте все кости дважды и используйте наибольший результат.

Когда персонаж действует с Помехой, бросьте все кости дважды и используйте наименьший результат.

Если персонаж обладает и Преимуществом, и Помехой одновременно, их эффекты отменяют друг друга.

УРОН И СМЕРТЬ

Урон вычитается из Пунктов Здоровья (ПЗ).

Если какой-либо эффект или способность дают персонажу +/- Х урона, подразумевается урон за каждое отдельный Успех.

Если ПЗ монстра опустились до 0, он мёртв или побеждён. Если ПЗ Жнеца опустились до 0, он повержен и больше не может совершать ходы.

Он может быть приведён в сознание союзником с помощью проверки Восстановления.

При Успехе Жнец возвращается в бой с половиной своих ПЗ. В случае Провала он остаётся поверженным.

Если Жнец получит любое количество урона, будучи поверженным, он умрёт.

СОЗДАНИЕ ЖНЕЦА

1. Выберите свой класс.
2. Определите значения навыков: Назначьте одному навыку к10, двум навыкам к8, а оставшимся навыкам к6.
3. Выберите два Базовых Продвижения.
4. Запишите свои начальные характеристики на основе класса и продвижений.
5. Запишите на листе персонажа его имя и стильное краткое описание.

ПРОДВИЖЕНИЯ

После успешной Охоты ваш Жнец становится сильнее. Однако перед этим поразмышляйте о пережитом и ответьте на как минимум один из следующих вопросов:

Что вы поняли о себе благодаря этой Охоте?

Что вы поняли о товарище во время Охоты?

Сделали бы вы что-либо иначе?

Что из этой Охоты надолго останется с вами?

Сделайте бросок 1к4 и увеличьте ПЗ на полученный результат.

Затем увеличьте один навык с к6 до к8. Если кости всех ваших навыков уже равны как минимум к8, увеличьте один навык до к10.

И наконец, выберите продвижение. Базовые продвижения можно выбрать в любой момент, а Экспертные только после того, как вы получили минимум 5 Базовых.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КЛИНОК

Клинок - это боец, который прорубает путь сквозь поле боя с изящной жестокостью.

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ПЗ: 10
- Кость Скорости: к8
- Кость Оружия: 1к6
- Урон За Успех: 2

ДЕЙСТВИЕ ПОДГОТОВКИ

Выберите стойку (Поток, Парирование или Истребление), в которой начнёте бой.

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Выберите монстра на дистанции Контакта и совершите бросок Кости Оружия. Успех активирует комбо, и вы повторно бросаете Кость Оружия. Комбо продолжается до тех пор, пока вы не выбросите Провал. Нанесите урон за каждый Успех.

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Смените свою боевую стойку. Её эффекты продолжают действовать, пока вы не используйте ещё одно Быстрое Действие, для смены стойки.

- Поток: После убийства монстра вы можете совершить бесплатное Перемещение.
- Парирование: Монстры получают -1 на броски атаки по вам.
- Истребление: Вы наносите +1 урон за Успех, но и получаете на 1 урон больше.

БАЗОВЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Проницательность: Первый бросок вашей атаки всегда совершается с Преимуществом.

Равновесие: Перебросьте первую 1, полученную при броске атаки.

Защитник: Парирование применяется к союзникам на дистанции Контакта от вас.

Убийца: Увеличьте оба эффекта стойки Истребления на +1.

Смерч: Ваша кость Скорости становится к10, и вы всегда бросаете её с Преимуществом.

Плотный: Вместо броска 1к4 всегда увеличивайте ПЗ на 4 при продвижении.

Обида: После атаки монстра по вам, ваша следующая атака по нему совершается с Преимуществом.

ЭКСПЕРТНЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Встречайте, «Руби» и «Кромсай»: Увеличьте Кость Оружия до 2к6.

Смертоносное Торнадо: Убивая монстра находясь в стойке Поток, вы можете совершить бесплатную атаку по монстру, к которому передвинулись.

Заточенный Клинок: Вы получаете +1 ко всем броскам вашего действия Атаки.

Добей Его: Вы атакуете с Преимуществом монстров, у которых осталось половина или меньше ПЗ.

Эффективный Жнец: Когда вы атакуете с Преимуществом, Успехи наносят +1 урон.

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СТРЕЛОК

Стрелок способен устроить свинцовый дождь, который повалит даже самых жутких тварей, таящихся в Городе.

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ПЗ: 8
- Кость Скорости: к6
- Урон За Успех: 2

ДЕЙСТВИЕ ПОДГОТОВКИ

В начале боя расположите 6к6 перед собой. Они отражают патроны в вашем револьвере.

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Выберите монстра, находящегося от вас Близко или Далеко, и патроны, которыми желаете выстрелить. Каждая Попавшая пуля наносит ваш Урон. Потраченные патроны не могут быть использованы снова, пока вы не перезарядитесь Быстрым Действием.

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вы можете перезарядить до 2 патронов в пустые гнёзда барабана.

БАЗОВЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Хитрость: Используя Навык в бою, вы используете сразу два Навыка вместо одного.

Ковка: Вырежьте руну на своём револьвере. Это продвижение можно взять 3 раза.

Быстрые Руки: Ваша Кость Скорости увеличивается до к8.

Молниеносные Рефлексы: (требуется Быстрые Руки). Ваша кость Скорости становится к10 и вы всегда имеете Преимущество.

Всегда Готов: Пули, выпущенные из полностью заряженного револьвера, бросаются с Преимуществом.

Отчаянный: Последняя пуля в револьвере наносит 5 урона за Успех.

ЭКСПЕРТНЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Шквальный Огонь: Вы можете выбрать больше одной цели для Свинцового Дождя. Определите, какой цели достанутся какие патроны, перед броском.

Заклинатель Пушек: Вырежьте руну на своём револьвере. Можно взять 3 раза.

РУНЫ

Вырезая руну на своём оружии, выберите руну из списка ниже и нанесите её на гнездо барабана, у которого ещё нет руны. Каждая пуля, выпущенная из него, получит дополнительные эффекты его руны. Каждое гнездо барабана может вместить только одну руну, и нанесённая руна останется в нём навсегда.

Экспансивная пуля: +2 урона за Успех.

Хлопок: Наносит урон, и цель отбрасывается с дистанции Близко на Далеко.

Смола: Наносит только 1 урон. Цель выполняет на 1 действие меньше в свой ход.

Силки: Наносит только 1 урон. Цель совершает своё следующее действие с Помехой.

Кровотечение: Наносит только 1 урон. Цель теряет 1 ПЗ в начале каждого своего хода, пока не умрёт.

Ищейка: Успех при результате 3+ вместо 4+.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

АРКАНИСТ

Арканист - это заклинатель, которого убивает источник его собственной силы.

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ПЗ: 6
- Кость Скорости: к6
- Известные Заклинания: Выберите 4 (см. следующую страницу)

ДЕЙСТВИЕ ПОДГОТОВКИ

Выберите Известное Заклинание, которое станет избранным. Не увеличивайте Скверну при его использовании, если только оно не является Насыщенным.

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Чтобы сотворить заклинание, выберите Известное Заклинание, отметьте 1 пункт Скверны и сделайте бросок 1к6. При Успехе (4+) заклинание работает согласно описанному эффекту. При Провале заклинание не срабатывает.

Заклинания можно Насытить перед броском. Чтобы Насытить заклинание, добавьте к броску один к6 и увеличьте Скверну ещё на 1. Для заклинаний с эффектами "за Успех" учитывается результат каждой кости.

После наложения заклинания, сравните наибольший выпавший на костях результат с вашим значением Скверны. Если значение Скверны выше, сделайте бросок по таблице Кары (см. справа) и уменьшите Скверну до 0.

По окончании боя уменьшите Скверну до 0.

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Совершите бросок 1к8. При Успехе, уменьшите скверну на 1.

БАЗОВЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Освоить: Добавьте заклинание в список ваших Известных Заклинаний. Это продвижение можно взять 2 раза.

Мастерство: Улучшите заклинание, навсегда добавив к нему эффект Улучшения. Это продвижение можно взять 2 раза.

Сделка: При броске по таблице Кары, используйте две кости вместо одной. Используйте один из выпавших результатов на свой выбор.

Проводник: Вместо увеличения Скверны на 1 вы можете потерять 1 ПЗ.

Приток: При Насыщении заклинания, добавляйте к броску к8 вместо к6.

ЭКСПЕРТНЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Зубрёжка: Добавьте заклинание в список ваших Известных Заклинаний. Это продвижение можно взять 2 раза.

Совершенство: Улучшите заклинание, навсегда добавив к нему эффект Улучшения. Это продвижение можно взять 2 раза.

Моя Финальная Форма: Используйте 1к8 при Наложении Заклинаний вместо 1к6.

ТАБЛИЦА КАРЫ

1. -1 при следующей проверке Навыка

2. Следующее Наложение Заклинания происходит с Помехой

3. Вы не можете Перемещаться в свой следующий ход

4. Вы не можете использовать Быстрое Действие в свой следующий ход

5. Вы можете выполнить только 1 действие в свой следующий ход

6. Получите урон равный вашей скверне

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЗАКЛИНАНИЯ АРКАНИСТА

Скверное Касание

Базовый Эффект: Цель заражена вашей Скверной. Каждый раз, когда вы накладываете заклинание, зараженная цель получает 1 урон.
Эффект длится до тех пор, пока вы или цель не будете Повержены.

Дистанция: Контакт.

Насыщение: Каждый раз, когда вы накладываете заклинание, цель получает урон равный вашему значению Скверны.

Улучшение: Когда цель умирает, немедленно выберите цель в Близкой дистанции. Она получает эффект Скверного Касания.

Волна Скверны

Базовый Эффект: Все, находящиеся в пределах Близкой дистанции от вас, включая союзников, получают урон равный вашему значению Скверны.

Дистанция: Контакт и Близко.

Насыщение: Урон удваивается.

Улучшение: Союзники получают только 1 урон от эффекта.

Энергетический Снаряд

Базовый Эффект: Запустите снаряд из энергии в цель, нанося 2 урона за Успех.

Дистанция: Близко или Далеко.

Насыщение: +1 к урону за Успех.

Улучшение: Урон от базового эффекта становится 3 за Успех.

Облако Страха

Базовый Эффект: До начала вашего следующего хода цель и все находящиеся с ней в дистанции Контакта будут использовать своё действие Перемещения, чтобы удалиться от вас как можно дальше.

Дистанция: Близко.

Насыщение: Попавшие под эффект совершают на 1 Действие меньше в следующий ход.

Улучшение: Можно накладывать на любой дистанции.

Проклятье

Базовый Эффект: Выберите 1 эффект. Эффект длится до конца следующего хода цели.

- Марево: Цели нужен результат 5+ для Успеха.
- Под Замком: Цель не может использовать Перемещение.
- Предательство: Цель атакует ближайшего монстра.

Дистанция: Любая.

Насыщение: Эффект длится 2 хода.

Улучшение: Выберите 2 эффекта вместо 1.

Исцеление

Базовый Эффект: Цель восстанавливает 1к6 ПЗ за Успех. Это может привести в сознание поверженного персонажа.

Дистанция: Любая.

Насыщение: Восстанавливает 2к6 ПЗ за Успех.

Улучшение: Если вы исцелили персонажу хотя бы 4 ПЗ, вы также можете избавиться от одного пункта Скверны.

Откачка жизни

Базовый Эффект: Цель теряет 2 ПЗ и вы восстанавливаете 2 ПЗ.

Дистанция: Контакт.

Насыщение: Исцелите все ваши недостающие ПЗ и нанесите цели столько же урона.
Улучшение: Базовые урон и исцеление увеличиваются на 1.

Темпоральный Сдвиг

Базовый Эффект: Выберите 1 эффект:

Замедление: Цель выполняет на 1 действие меньше в свой следующий ход.

Ускорение: Цель выполняет на 1 действие больше в свой следующий ход.

Дистанция: Близко или Далеко.

Насыщение: Влияет на 2 действия вместо 1.

Улучшение: Жнецы могут выполнять одно и то же действие дважды под влиянием Темпорального Сдвига.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ТАКТИК

Тактики используют свои знания и опыт для координации действий своих товарищей.

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- ПЗ: 8
- Кость Скорости: к4

ДЕЙСТВИЕ ПОДГОТОВКИ

Сделайте бросок к6 в количестве, равном числу сторон кости вашего навыка Тактики (6к6, если навык Тактики к6; 8к6, если он равен к8 и т.д.) Выпавшие результаты - ваш Стратегический Резерв.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

В бою, во время хода союзника или противника, вы можете заменить результат любого совершенного им броска, на любой результат из вашего Стратегического Резерва. Потраченная кость из вашего Стратегического Резерва не используется до конца боя.

Это не считается действием. Вместо этого, оно применяется только во время хода другого персонажа.

ДЕЙСТВИЕ АТАКИ

Сделайте бросок 1к6 для атаки по цели, находящейся Близко или в Контакте. При Успехе нанесите 1 урон.

БЫСТРОЕ ДЕЙСТВИЕ

Выберите другого Жнеца в пределах Близкой дистанции. Этот Жнец может немедленно бесплатно использовать Перемещение или Быстрое действие.

БАЗОВЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Подготовка: Добавьте 1к6 к своему Стратегическому Резерву. Это продвижение можно взять 3 раза.

Ослабить: Вы можете использовать к4 вместо любого количества к6 в своём Стратегическом Резерве.

Усилить: Вы можете использовать к8 вместо любого количества к6 в своём Стратегическом Резерве.

Смещение: Вы можете прибавлять или вычитать результат кости вашего Стратегического Резерва из результата броска, вместо его замены.

Сплочение: При смерти монстра, совершите бросок 1к6 и добавьте его в ваш Резерв.

Засада: Вы и все ваши союзники совершаете бросок Скорости с Преимуществом.

ЭКСПЕРТНЫЕ ПРОДВИЖЕНИЯ

Без Пощады: Когда вы используете своё Быстрое Действие на союзных Жнецах, они могут использовать его для Атаки.

Отработанный Свинец: Союзные Стрелки перезаряжают 3 патрона вместо 2.

Переменчивый Ветер: После смены стойки, союзные Клинки выполняют следующую атаку с Преимуществом.

Сохрани Рассудок: Используя своё Быстрое Действие, союзные Арканисты получают Успех при результате 3+.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRASELI

МОНСТРЫ

Монстры - это общий термин для всего, с чем Жнец решат сражаться.

ПЗ

Количество урона, которое монстр способен получить. Когда ПЗ монстра достигают 0, он умирает.

СКОРОСТЬ

Монстры не выполняют бросков для определения своего места в порядке хода. У них заранее установлено значение Скорости.

ДЕЙСТВИЯ

Монстры могут совершать количество действий в свой ход равное числу в скобках рядом со словом Действия. Они также могут единожды Переместиться, и это не уменьшит количество доступных им действий.

Каждый монстр обладает уникальными действиями. Некоторые действия не требуют броска. Если броски требуются, используемые для них кости указаны в начале действия, и, как и всегда, применимо правило 4+: результат 4+ на костях – Успех. Также может быть указано требование к дистанции.

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Они не требуют действий для активации. Вместо этого они действуют всегда или после выполнения определённых условий.

РЕАКЦИИ

Такие действия выполняются вне собственного хода персонажа, однако монстры способны использовать только одну реакцию в раунд.

НАВЫКИ

У монстров нет навыков и, как правило, они их и не используют. Но в тех редких случаях, когда монстру было бы уместно применить в бою навык, для этого используется к6.

Бандит

ПЗ: 3 Скорость: 3

Действия (1) + Перемещение

- Порез: 1к6. Контакт. 1 урон за Успех, +1 если удар наносится со спины.
- Грязный Приём: 1к6. Контакт. Атаки по цели выполняются с Преимуществом до конца её следующего хода.

Реакция: Если ПЗ опустились до 1, сразу используйте Порез на Жнеце в Контакте.

Мерцающий Пёс

ПЗ: 7 Скорость: 6

Пассивно: Когда Пёс получает урон, он Перемещается к атакующему и атакует Когтями.

Действия (1) + Передвижение

- Когти: 1к6. Контакт. 1 урон за Успех.
- Утащить: 1к6. Контакт. Мерцающий Пёс и Жнец телепортируются в место, находящееся Близко или Далеко.

Трупный Гигант

ПЗ: 12 Скорость: 2

Действия (2) + Перемещение

- Крушить: 1к10. Контакт. 3 урона за Успех.
- Поглощение: Контакт. Поглотите любого, будь он монстр или Жнец, с 2 или менее ПЗ. Восстановите столько же ПЗ.

Реакция: Когда Трупный Гигант умирает, он взрывается, нанося 2 урона всем в пределах Близкой дистанции.

Коряга

ПЗ: 5 Скорость: 3

Пассивно: После нанесения урона Жнецу, Скрытень выполняет все атаки против него с Преимуществом.

Действия (1) + Перемещение

- Захват: 1к8. Близко. Цель совершает на 1 действие меньше в свой следующий ход.
- Яд: 1к6. Контакт. 1 урон за Успех. До конца боя цель теряет 1 ПЗ после каждого Провала при атаке.

Реакция: Если находящийся в Контакте Жнец находится под воздействием Захвата, выполните против него атаку Ядом.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ГОРОД

Это место лишилось имени давным-давно. Но это не проблема. Имя не стоит ничего в сравнении с тем, что здесь происходит.

Город продолжает расти.

Когда-то в прошлом Город был проклят разрастаться без конца. Стены и границы в состоянии постоянного изменения. Новые районы Города возникают каждую ночь, без предупреждения и они уже заселены. В противовес, некоторые районы исчезают. Сначала по ним скорбят, но память об их существовании тоже вскоре угасает.

РАЙОНЫ

Район - это условная единица пространства, описывающая область Города, объединённую рядом общих черт. Вспомните кварталы, из которых состоит ваш родной город, и у вас сложится представление о том, что такое районы.

Каждый район состоит из этих элементов:

Описание: В том числе как он выглядит, его роль в Городе, что, как правило, можно в нём найти и прочие важные культурные особенности. Районы могут очень значительно отличаться друг от друга, так что не волнуйтесь, если настроение одного района совсем не вяжется с соседним.

Ключевые Места: Три или более места, важные для района. Это не обязательно должны быть места, которые Жнецам придётся посетить, но они помогают сохранять тематику района чёткой и заметной.

Слухи: Это различные возможности, которые Жнецы могут проверить в этом районе. Как правило, каждый слух даёт начало новой Охоте, но вы можете последовательно объединить несколько слухов, чтобы показать этим более значимую проблему.

ПРИЮТ ЖНЕЦА

Приют Жнеца назван очень уместно, ведь здесь оказывается большинство Жнецов между Охотами. В нём можно найти отдых и покой, а также наводку на следующую работу. Улицы вымощены камнем и заполнены людьми, а большинство зданий совершенно не сочетаются друг с другом.

КЛЮЧЕВЫЕ МЕСТА И ЛЮДИ

И жнец, и на дуде игрец: Популярный среди Жнецов постоялый двор. Доска объявлений полна честной работы, а приватные комнаты хранят в себе более прибыльные, но менее законные предложения.

Рынок плоти: Торговцы всеми видами настоящей плоти, в том числе плоти монстров. Падальщики перерабатывают тела, низводя их до самых ценных компонентов.

Академия клинков: Крупнейший тренировочный зал мечников во всём Городе.

Бутик Блайт: Маленький магазинчик, втиснувшийся меж двух огромных кабаков. Хозяйка - Блайт - меняет свой ассортимент каждый день. Блайт предпочитает оплату обязательствами и услугами, а не монетой, так что, входя в её двери, ожидайте, что придётся побегать.

СЛУХИ

На улицах и переулках стали появляться трупы Жнецов. Все тела были обнаружены с улыбкой до ушей на мёртвых лицах.

Некоторые Жнецы стали заметно чаще сорить деньгами, как правило, всего вскоре после посещения Рынка Плоти. И речь о суммах, которые в Приюте просто не водятся.

В последнее время было много сообщений о проблемах у бизнеса в Приюте: поставки не доходят, завсегдатаи внезапно перестают приходить. Кто или что пытается лезть в дела района? Кто ненавидит Жнецов?

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ОХОТА НА МОНСТРОВ В ПРОКЛЯТОМ ГОРОДЕ.

ИСТРЕБИ ИЛИ БУДЬ ИСТРЕБЛЁН.

ПОРА ПРИНИМАТЬСЯ ЗА РАБОТУ.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



