


THE UNOFFICIAL  
HOLLOW KNIGHT RPG



Приключения в увядающем королевстве жуков



Высшие существа, эти  
слова лишь для вас.

СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ  
ОБРАБОТКА

# Благодарности

Спасибо всем тем, кто помогал разрабатывать  
и тестировать эту систему, включая:

"Higher-ups insultor and maker of cowboys"	Grey
"Tommy Lee Jones & James Earl Jones"	Halex: artist, Nightmare appreciator
André "Blazer" Knights	LemLems
Anon "The only based Russian"	Limn, the dedicated scholar
Arch_Imedes "Time for Crab"	Lonk
Baguette/Usakumo	Olive "Zams"
battleviii	Randy
Bugonovich	Richter
Calypso	Machin
Cyclist "The Champ" Maximum	Toad
Dash Delta, the "beloved" Dicebot	Voidman Supreme
Egg-Z	Zee "Zee" Zee, Shitposter Supreme
Elijah Cloninger	... и всем тем, кого мы забыли упомянуть.

## На русский язык перевела команда Sneaky Dice:

DenianHydrove "главный воротила"  
combinatoricssuck "главный любитель PNG"  
Atreyu "от китайской манти к жукам"  
Kin "ждите меня с первым лучом солнца"  
Sneaky Dice "ничего не переводил, но всё это затеял".

Помогали с вычиткой: Марин Нойман, katejunior, millefolium, Willyamsturm, sidelev, Виктор Ксендзов, DarkGD, Jerahmiel, Ilya Tsurubrov, kachet0, kolya1ya, irina\_mist, Илья Ботин, Таратект, IlijaKalamurza, ppantyushin, Jewernice, poleno\_ttt, Василий Волков, Dushniiski, Александр Грабарский, cartezhik, Эрнест, Mironkk, Wordy, RedBerryPony, Дмитрий Терехов, SilverDrein, ellemilana, Vlad, KITNO, Глеб Лысенко, Солнце цвета Цин и многие многие другие :3

Версия перевода v.1.8

(Актуальную версию ищите тут: [t.me/sneaky\\_dice](https://t.me/sneaky_dice))

## Этот проект свободен для распространения

В его создании принимало участие множество людей, чей-то вклад был небольшим, а чей-то очень значимым. При разработке и тестировании множество голосов вносило свои идеи, которые слились воедино в этой системе.

Наша команда никак не связана с Team Cherry. Мы не претендуем на название или мир Hollow Knight и не стремимся получить какую-либо выгоду из нашей книги правил. Мы старались брать из оригинала как можно меньше, при этом оставаясь верными его духу. Это абсолютно неофициальный и некоммерческий проект, которым наша команда желает поделиться с другими фанатами жуков.

Любое коммерческое распространение при любых обстоятельствах строго запрещено.

Эта версия проекта – v1.0.15. Новейшую версию всегда можно найти [здесь](#).

Hollow Knight © Copyright 2021 Team Cherry

# Оглавление

<b>Предисловие</b>	<b>5</b>	<b>Умение</b>	<b>45</b>
Как работают броски?	5	Раскрытие Тайны и практика Искусства	46
Проверки Характеристик	6	Трудности Задач	46
Правило Вкусов	6		
Правило Конкретности	6	<b>Продвижение</b>	<b>47</b>
<b>Чем является жук?</b>	<b>7</b>	Мистические Ранги и Тайны	47
Главные и Вторичные Характеристики	7	Малое Продвижение	47
Другие Характеристики	8		
Запасы	9	<b>Боевые Искусства</b>	<b>48</b>
<b>Создание жука</b>	<b>10</b>	Подготовка Искусств	48
Шаблоны	10	Применение Искусств	48
Черты	11	Обычные Боевые Искусства	49
Природное оружие	11	Безоружные Искусства	51
Черты Характеристик	11	Искусства Гвоздя	51
Черты Разума	15	Искусства Иглы	52
Физиологические черты	17	Искусства Клыка	52
Черты Чувств	18	Искусства Природного Оружия	53
Мистические Черты	22	Искусства Крюка	54
Черты Тела	22	Искусства Пращи	54
Черты Движения	23	Искусства Щитов	56
Черты Природной Защиты	25	Искусства Противодействия	56
	26		
<b>Пути</b>	<b>28</b>	<b>Магия</b>	<b>57</b>
Военные пути	29	Модификации заклинаний	59
Гвоздь	29	Тайна	61
Игла	30	Тайна Шпиля	61
Клык	31	Тайна Плаща	62
Крюк	32	Тайна Грёз	63
Чрево	33	Тайна Кошмаров	64
Ракушка	34	Тайна Цветения	66
Праща	35	Тайна Шипа	68
Склянка	36	Тайна Пыли	69
Мистически пути	37	Примеры ритуалов	71
Шпиль	37		
Плащ	38	<b>Амулеты</b>	<b>73</b>
Грёзы	39	Редкость Амулетов	73
Кошмары	40	Общие Амулеты	75
Цветение	41	Амулеты Общения	80
Шип	42	Боевые Амулеты	81
Пыль	43	Амулеты Владения Орудием	83
		Магические Амулеты	83

Амулеты Путей	84
<b>Снаряжение</b>	<b>87</b>
Оружие	87
Щиты	94
Броня	96
Магическая фокусировка	98
Расходники	99
Запас и рецепты	99
Еда	99
Зелья и алкоголь	100
Склянки	103
Яды	106
Ловушки	108
Прочее снаряжение	111
Инструменты	111
Сокровища	112
Находки	113
Предметы Пояса	114
<b>Сражение</b>	<b>116</b>
Порядок Инициативы	116
Клетки и Движение	116
Действия	116
Защита	118
Глоссарий Выносливости	118
Урон	
и Состояния	118
Фокусировка	121
<b>Время, Отдых и Путешествия</b>	<b>122</b>
Время	122
Действия Лагеря	122
Опасности Окружения	123
<b>Общение</b>	<b>124</b>
Очарование	124
Запугивание	124
Обман	124
Убеждение	124
Впечатление	124
<b>Ресурсы для мастера и полезные ссылки</b>	<b>125</b>



# Предисловие

Вы читаете **The Unofficial Hollow Knight RPG** - игру о жуках, которые отправляются на поиски приключений в опасном и во многом безрадостном мире. Она вдохновлена видеоигрой **Hollow Knight**, созданной австралийской студией разработчиков **Team Cherry**. Это некоммерческий фанатский проект, который официально никак с ней не связан.

Если вы знакомы с **Hollow Knight**, то многие концепты в этой книге будут вам понятны, но имейте в виду, что некоторые механики значительно отличаются от тех, что есть в видеоигре. Всё ради того, чтобы они были более весёлыми и реализуемыми в рамках настольной игры. Часть этих механик может немного исказить историю вселенной или делать касательно неё некоторые предположения. Если вы не знакомы с **Hollow Knight**, то знайте, что эта книга не содержит для вас серьёзных спойлеров и не требует общих знаний об игре. Правда, к некоторым элементам придётся привыкнуть, так как мир **Hollow Knight** — не из обычных.

## Как работают броски костей

Система **The Unofficial Hollow Knight RPG** основана на бросках костей. Почти всегда требуются бросать один или несколько шестигранных кубиков. В среднем каждому игроку потребуются где-то восемь шестигранных кубиков, но для некоторых бросков может понадобиться намного больше.

Многие действия для определения успеха требуют бросок, также известный как "проверка". Бросается некоторое количество кубиков, и все, на которых выпало "5" или "6", считаются успешными. Количество бросаемых костей и требуемое число успехов определяются типом броска.

## Повторные броски

У совершаемой проверки может быть определённое количество повторных бросков. Как только игрок выполнил проверку, он может перебросить несколько костей (но не больше дозволенного количества) по своему усмотрению. Независимо - перекинута эта кость или нет - будет засчитан лучший результат.

Кроме того, Характеристики с дробным значением (3.5, 4.5, и т.д.) добавляют один повторный бросок всем проверкам, для которых та или иная характеристика используется — каждая половинка кости становится повторным броском.

## Проверки Характеристики

Когда жук выполняет действие, успех которого не гарантирован, Мастер может попросить его совершить проверку Характеристики. Существует два типа таких проверок: обычные броски и спасброски. Иногда проверки называют по используемой ими Характеристике. Например, "проверка Мощи".

### Обычные броски

Жук совершает обычную проверку Характеристики, если выполняемое им действие несёт риск неудачи.

Сначала Мастер решает, какая Главная Характеристика будет использована для проверки. После этого жук бросает число костей, равное значению этой Характеристики, а также число костей, равное наивысшему Рангу в соответствующем навыке.

К примеру, жук игрока пытается доплыть до дна озера — Мастер просит совершить проверку Мощи. Игрок спрашивает, можно ли использовать навык атлетики его жука, и Мастер соглашается, позволяя дополнительно бросить количество костей, равное Рангу жука в умении "Солдат", которое и даёт навык атлетики. Чем лучше навык соответствует проверке/ситуации, тем больше больше дополнительных повторных бросков он может дать. Например, навык "плавания" может дать один, а навык "ныряния" — два повторных броска.

### Спасброски

Когда жук пытается сопротивляться или помешать действию другого жука, может потребоваться спасбросок характеристики. Они очень похожи на обычные броски, но их успех сводит на нет успех того, чему противодействует.

Один из примеров применения спасбросков — попытка узнать, врут ли жуку. Для этого жук делает бросок пронизательности, и если успешных костей оказалось столько же или больше, чем у говорящего, то он узнаёт о попытке обмана.

## Правило Вкуса

Это игра о причудливых жуках всех форм и размеров. Несмотря на обширные возможности, игроки обязательно захотят создать персонажа, особенности которого выходят за пределы того, что есть в этой книге. Как бы то ни было, если игрок желает слегка изменить способность, черту или что-то в этом роде, что не затрагивает основные механики игры, то мастеру следует быть открытым для переговоров.

У игрока должна быть возможность создать такого жука, какого он сам желает, и мастеру следует помочь ему подкорректировать правила, если они этому мешают.

## Правило Конкретности

Конкретные правила и способности важнее общих. Например, согласно общим правилам, жук может добавить свой показатель панциря к броскам на Впитывание урона, но если у него есть черта "Мягкое тело", то он не может добавить этот показатель. Конкретная черта стоит выше общего правила.

*Добро пожаловать, юные куколки. Меня зовут Лимн, я буду вашим учителем на этот вечер. Доставайте свои листочки - мы начнём с основ.*



### Заметки Лимна

Некоторые части этой книги дополнены подобного рода заметками, которые поясняют определённые элементы игры, а также предоставляют опциональные правила.

# 1. Чем является жук?

В этом мире почти все существа называются жуками. Среди них есть гуманоиды, звери и монстры, созданные по образу разнообразных беспозвоночных. Если вы встретили здесь, к примеру, улитку, то это может быть очень похожее на улитку существо, медленно передвигающееся с большим панцирем на спине. А долгоносик может быть большим выючным животным, на котором через пустыню перевозят различные товары для торговли.

Жуки, достаточно развитые для того, чтобы говорить, зовутся "разумными", а остальные — "дикими". Граница между этими понятиями достаточно размыта, ведь некоторые дикие жуки достаточно умны, чтобы, пусть и с большим трудом, но научиться базовой коммуникации, а некоторые обладающим большим умом — одинокие хищники, не особо стремящиеся к изучению языка. Но, несмотря на это, подобное разделение в большинстве случаев верно.

## Главные и Вторичные Характеристики

Главные Характеристики жука определяют значение его Второстепенных Характеристик. Каждая Главная Характеристика, а также каждый Запас, за исключением Сердца, не может превышать 7 единиц, это вершина того, чего может достичь смертный жук.

Существует возможность получить половину единицы в значении Главной Характеристики, которое будет отображаться, как "x.5". Вместо того, чтобы давать дополнительную кость, половина единицы позволяет жуку перебросить один проваленный бросок кости, когда тот использует эту Характеристику. Два "0.5" увеличивают значение Характеристики до следующего целого числа.

## Мощь

Сила и физическая подготовленность жука. Мощь определяет, как эффективно жук применяет оружие и парирует удары. Также она используется для проверок, включающих проявления грубой силы, подъём значительного веса или атлетику.

## Нагрузка

Нагрузка жука равна его Мощи, округлённой в меньшую сторону. Он может без штрафов переносить Вес, равный его Нагрузке. Жук может нести Вес, в два раза превышающий Нагрузку, но при этом бросая на одну кость меньше при всех проверках Мощи и Грации, а также тратя на одну единицу Выносливости больше на действия, требующие её. Жук не может переносить Вес больше его удвоенной Нагрузки.

## Лёгкие Предметы

Предмет с пометкой "Лёгкое" или "Л" в значении Веса не нагружает жука. Как опциональное правило для Мастеров, которые не хотят, чтобы их игроки ходили с огромным количеством всяких мелких безделушек, Лёгкие предметы могут обладать значением Веса в 1/3.

## Грация

Быстрота и ловкость движений жука.

Грация определяет эффективность жука в бросках на дальнобойное оружия и уклонении от опасности. Она используется в проверках на ловкость, баланс и изящество.

## Манёвренность

Манёвренность жука равна половине его Грации, округлённой в большую сторону. Каждый ход он может переместиться на количество клеток в пределах области угрозы противника, равное значению Манёвренности, не провоцируя атаку. Если жук покинет область угрозы, то он всё равно провоцирует атаку.

## Панцирь

Толщина хитина и жёсткость плоти жука определяет сопротивление повреждениям и болезням.

Когда по жуку проходит успешная физическая атака, он может совершить бросок Панциря на Впитывание урона. Тогда он игнорирует урон, равный числу успешно брошенных костей.

## Размер Пояса

Размер Пояса жука равен значению его Панциря, округлённого в меньшую сторону. В Поясе хранятся различные предметы, к которым можно получить быстрый доступ в напряжённых ситуациях. Жук может взять предмет из Пояса в свободную руку и наоборот, не тратя Скорости.

Подбор предмета не из Пояса или использование лежащей неподалёку вещи тратит значение Скорости, равное Весу предмета (минимум 1).

Выбрасывание предмета не считается! К примеру, персонаж может выкинуть лопату не тратя Скорость, но ему следует помнить, что тогда её способен подобрать другой жук.

## Проницательность

Насколько жук внимателен и умён. Проницательность используется для многих элементов магии (будет объяснено в главе 7), а также для выполнения любой задачи, требующей остроту ума, чувств и отличную память.

## Ячейки Техник

Ячейки Техник жука используются для подготовки его Искусств и Тайн, подобно тому, как персонажи в игре могут назначать способности на определённые клавиши.

Количество Ячеек Техник жука равно его Проницательности, округлённой в меньшую сторону.

## Другие Характеристики

### Голод и Сытость

Голод жука определяется его Размером и чертами. Он даёт понять, сколько еды персонаж должен есть. Сытость определяется Голодом и измеряет насыщение жука. Максимум Сытости персонажа равен его Голоду или 10, смотря что выше.

Каждый отдых жук теряет Сытость, равную его голоду или 10, смотря что выше. С понижением Сытости на персонажа накладываются определённые эффекты, как показано в таблице Эффектов Голода.

Продолжительные усилия по усмотрению Мастера также могут тратить Сытость.

## Эффекты Голода

Значение Сытости	Эффект
<b>0 или Выше</b>	Сон со значением Сытости 0 или выше полностью восполняет Душу жука и восстанавливает по единице Сердца за каждое действие Сна в лагере. Также жук восстанавливается от 1 урона всем Характеристикам.
<b>От -1 до -50</b>	Жук с таким значением Сытости восстанавливает лишь половину своей Души, округлённую в большую сторону.
<b>От -50 до -100</b>	Вдобавок к указанным выше эффектам, жук с таким значением Сытости получает -1 ко всем Главным Характеристикам, но может совершить бросок на поиск еды дважды и выбрать лучший результат.
<b>Ниже -100</b>	Жук мёртв, пал от голода и истощения.

## Жуть и Привлекательность

Жуть и Привлекательность жука влияют на то, как он социально взаимодействует с другими жуками. Это может быть его внешний вид, поведение и даже запах.

Начальные бонусные очки, которые вы можете вложить в Жуть и Привлекательность своего жука, при желании могут быть разделены между ними пополам.

## Скорость

Значение Скорости жука определяется его размером и чертами. Оно влияет на то, как быстро он двигается. Каждый ход жук может переместиться на число клеток, равное его Скорости.

## Вес

Вес персонажа определяет, насколько другому жуку будет тяжело его нести. Вес маленьких жуков равен 2, средних — 3, а больших — 4. Если жук несёт Вес больший, чем его собственный, то выбирается наибольшее из двух чисел.

## Метки

Жуки начинают с 3 меток плюс Ранг их Пути. Метки используются для надевания Амулетов и иногда для управления приспешниками.

## Поглощение

У некоторых жуков есть очки Поглощения. После того, как Понижение Урона снизило вероятный урон, а часть полученного урона была Впитана, применяется Поглощение. Оно снижает полученный урон на 1 плюс результат деления с округлением в меньшую сторону оставшегося урона на значение Поглощения. Это относится также к эффектам, наносящим урон постепенно, а также к невпитываемому урону.

## Размер

У каждого жука есть размер. Он может быть Маленьким, Средним и Большим. Это определяется шаблоном жука. Маленькие и Средние персонажи занимают одну клетку пространства, а Большие — две клетки в виде квадрата 2 на 2.

## Запасы

В отличие от Характеристик, которые во время боя обычно фиксированы, запасы изменяются при совершении действий и учёте последствий.

## Сердце

Как много урона жук может получить, прежде чем погибнет.

Получение урона снижает значение Сердца. Если значение Сердца доходит до "0", жук умирает. Особо важные персонажи и жуки, контролируемые игроками, при понижении значения их Сердца до "0" могут вместо этого ступить во Врата Смерти.

## Душа

Запас магической силы жука.

Все заклинания и некоторые способности потребляют Душу, она также может быть использована при концентрации для лечения. Душа восстанавливается во время отдыха. Кроме того, можно получить 1 единицу души, если нанести урон врагу в ближнем бою.

Каждый Ранг Мистического Пути повышает максимум Души на 1.

## Выносливость

Даёт понять, насколько жук способен выложиться в каждом раунде боя.

Большинство совершаемых в бою действий потребляют минимум 1 единицу Выносливости. Также она может быть потрачена на броски атаки и защиты. Жук восстанавливает свою Выносливость в начале каждого своего хода.

Каждый Ранг воинского пути повышает максимум Выносливости на 1.

## Припасы

Некоторые Пути дают доступ к дополнительному запасу - Припасам. Он обозначает, сколько различных материалов изобретательный жук может иметь под рукой, когда он собирается быстро что-то создать по придуманным им рецептам. Припасы можно получить только через соответствующие Пути или через другие открывающие их источники, а начальный максимум Припасов равен половине Проницательности жука, округлённой в большую сторону.

Обычные предметы требуют 1 единицу Припасов, необычные требуют 2, а редкие — 3. Созданные предметы распадаются на части или теряют свои свойства после их применения из-за своей импровизированной и временной природы.

## Приложение:

### Живокровь и Слава

Особые способности и магические эффекты могут дополнительно увеличивать запасы жука, которые отслеживаются отдельно от основных и не учитываются в максимальном их количестве: Сердце Живокрови, Выносливость Славы, Душа Славы и Припасы Славы.

Эти дополнительные очки исчезают, когда жук совершает Отдых, если не указано иначе.

Сердце Живокрови всегда тратится перед основным, в то время как использование обычных запасов или запасов Славы остаётся на усмотрение жука.

# 2. СОЗДАНИЕ ЖУКА

## Шаблоны

### Мелкий Жук

Мощь	Проницательность	Панцирь	Грация
2	3	3	4
Сердце	Выносливость	Душа	
6	3	3	
Привлекательность	Жуть	Бонус к привлек./жути	
1.5	1	1	
Голод	Скорость		
Старт: -1	7		
Максимум: 15			



### Средний Жук

Мощь	Проницательность	Панцирь	Грация
3	3	3	3
Сердце	Выносливость	Душа	
7	3	3	
Привлекательность	Жуть	Бонус к привлек./жути	
1	1	1.5	
Голод	Скорость		
Старт: 4	6		
Максимум: 20			



### Большой Жук

Мощь	Проницательность	Панцирь	Грация
4	3	4	2
Сердце	Выносливость	Душа	
8	3	3	
Привлекательность	Жуть	Бонус к привлек./жути	
1	1.5	1	
Голод	Скорость		
Старт: 9	5		
Максимум: 25			



# Черты

Чтобы создать жука, игроку необходимо выбрать **Шаблон**, получая все Запасы и Характеристики. После этого, игрок может выбрать **Черты**, которые он желает добавить к своему жуку. У каждой черты есть показатель Голода, который добавляется к Голоду из начального шаблона. Общий показатель Голода не может превышать максимальный из шаблона. Жук игрока может иметь до **семи черт**.

Жук игрока всеядный, имеет две руки, две ноги и от двух до восьми глаз, если **Черта** не изменяет этого.

Черты, выделенные **чёрными точками** — это Подчерты. Нельзя брать Подчерту без указанной **Черты**. Подчерты не занимают лимита семи черт. Черты, выделенные **белыми точками**, — это Подчерты Подчерт, и чтобы взять их, необходимо сперва взять Подчерту с чёрной точкой и основную Черту.

## Природное оружие

Природное оружие имеет базовое Качество 1, и Лёгкий Вес. Вес такого оружия не считается в Нагрузке жука.

Потерянное оружие регенерирует до Качества 0 после отдыха с полной Сытостью. Оружие восстанавливает 1 качество после каждого отдыха.

### Дробящие Челюсти

+1 **Голод**, +0.5 **Жуть**

У жука есть челюсти способные прогрызать плоть. Это природное оружие, которое наносит 2 единицы урона укусом. Такими челюстями можно схватить, как если бы они были конечностью.

- **Огромные Челюсти**

+2 **Голод**, +0.5 **Жуть**, -0.5 **Привлекательность**  
Челюсти этого жука невероятно большие, они наносят 3 единицы урона, вместо 2, а также дают +2 к броску на захват или удержания врага. Огромные челюсти имеют Вес 1.

### Экзотический Яд

+0 **Голод** (Обычный Яд)

+2 **Голод** (Необычный яд)

несовместимо с **Парализующим Ядом**

Можно взять как подчерту любой черты, которая наносит **отложенный урон** в виде Состояния Эффекта. Ядовитый укус этого жука имеет эффект яда или эффект Склянки, вместо обычного постепенного

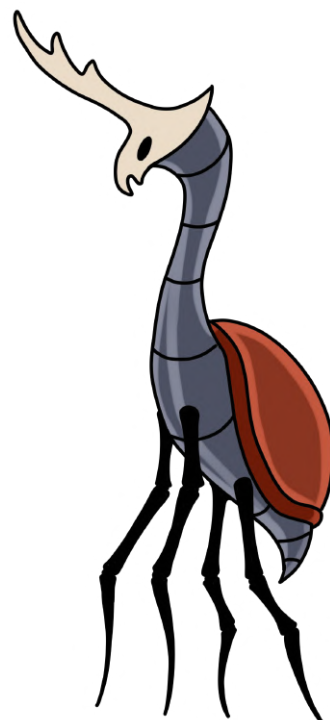
урона. Эффекты Склянки работают иначе, например, ядом считается клей, который замедляет цель. Если берётся как подчерта Жала, то убавьте голод на 2.

Жук получает рецепт Экзотического яда и может производить его даже без Пути Припасов до тех пор, пока у него есть доступ к Припасам.

### Рог

+2 **Голод**

У этого жука есть большой Рог на голове. Это природное оружие, которое наносит 2 единицы урона. Первая успешная атака рогом в каждом раунде, наносит 1 стак Дисбаланса.



## Раздражающие Щетинки

+3 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

У этого жука есть щетинки, которые вонзаются в нападающих. Когда другой жук в пределах 3 клеток поражает его атакой, на него накладываются 3 очка Эффекта Статуса, который дает всем броскам, кроме проверки Панциря, штраф -1 кубик за каждые 3 очка. Жертва может сопротивляться этому проверкой Панциря, уменьшая Эффект Статуса на 1 за каждый успех.

Жук может атаковать щетинками как оружием с дальностью 3 или ближнего боя, не нанося урона кроме эффекта статуса.

## Природный Снаряд

+4 **Голод**

Этот жук может запустить снаряд из своего тела. Он наносит 2 урона и имеет радиус действия 4 клетки. Это природное оружие относится к типу Праща. Эта Черта не может иметь несколько Подчерт, но может быть взята несколько раз с разными Подчертами на каждом из них.

### ● Калечащий Выстрел

Снаряд не наносит урона, вместо этого накладывает дебафф. Когда выбрана эта черта, выберите основную характеристику, Запас или Скорость. Пораженный жук совершает проверку Панциря. Попадание снижает Характеристику или Запас на 1 очко, если только жук не совершает 2 успеха в проверке Панциря. Это дебафф с запасом, равным урону, который нанесла бы атака. За каждые 2 очка в Запасе эффект дебаффа увеличивается на 1.

### ● Жидкости

Снаряд этого жука может содержать смесь. Выберите один обычный эффект Слянки, или необычный, за +2 голода. Вместо обычного урона снаряд наносит эффекты Слянки. Если эффект Слянки обычно имеет зону действия, он не повлияет на клетку этого жука, если только этот жук не решит это сделать. Жук получает рецепт своей Жидкости и может производить ее даже без правильных Припасов Пути, если у него есть какой-либо источник Припасов.

### ● Тяжелый выстрел

Снаряд наносит на 1 больше урона и считается тяжелым оружием. Можно использовать с Калечащим выстрелом, Слепящим выстрелом или Спреем.

### ● Слепящий выстрел

Снаряд не наносит урона, вместо этого поражая органы чувств других жуков. Когда этот жук атакует своим снарядом, он выбирает цель. Пораженный жук теряет доступ к чувству в виде дебаффа с Запасом, равным урону, который нанесла бы атака.

### ● Спрей

Снаряд воздействует на Конус короткого, длинного или широкого размера, выбранного при выборе этой черты. Использование требует 1 дополнительной Выносливости, которая также применяется к атакам, совершенным с помощью оружейных искусств. Эта атака имеет Область Действия. Можно использовать с Калечащим выстрелом, Слепящим выстрелом или Жидкостью, получив +2 голода.

## Природные Выделения

+3 **Голод**, +0.5 **Жуть или Привлекательность**

Выберите любую обычную или необычную Слянку. В свой ход этот жук может потратить Выносливость, равную стоимости Припасов выбранной Слянки, чтобы получить Эффект Статуса на 2 очка. Если выбранная Слянка имеет Восстановление или Окружение+, ее Направленный или Проглоченный эффект может быть использован на этом жуке или нацелен на клетку этого жука. Это немедленно прекращает эффект статуса.

Находясь под действием этого эффекта состояния, жук покрыт веществом и применяет свои Направленные эффекты к жукам в захвате, жукам с природным оружием ближнего боя; или применяет свои эффекты Окружения к клетке этого жука и только к ней.

Когда жук с Выделениями получает урон, эффект Окружения Слянки применяется к

соседним клеткам. Уклонение от эффекта как зоны действия требует 1 успеха. Восстанавливающие эффекты выделений применяются один раз за способность для каждого жука. Эффекты Склеяшки могут быть активированы только раз атакой или захватом. Жук невосприимчив к пагубному воздействию собственных выделений.

## ● След Выделений

### +3 Голод

Вместо обычных выделений этот жук может выпустить след своих природных выделений, потратив выносливость, равную стоимости Припасов выбранной Склеяшки. Каждая клетка, через которую проходит жук в этот ход, покрыта Выделениями, применяющими эффекты Окружения к клетке до конца следующего хода жука.

Когда жук пересекает След в первый раз за ход или начинает свой ход, находясь на Следи, на него воздействуют точечные эффекты выделений. Если у выделений есть эффект Окружение+, жук может сделать так, чтобы След не имел эффекта, кроме взрыва в конце своего хода, что удаляет След и применяет эффект Окружения ко всем клеткам на Следи, как действие по площади с 1 успехом.

Омолаживающие эффекты выделений применяются один раз за способность для каждого жука.

## Природный инструмент

### +1 Голод

У этого жука есть часть тела или придаток, который можно использовать в качестве инструмента, выбранного при получении этой черты, но его нельзя использовать в качестве Оружия Инструмента. Этот Инструмент имеет 1 Качество, и для повышения его Качества можно потратить Малое Продвижение. Инструменты, выполняющие специфическую роль, могут иметь повышенное Качество.

## Парализующий Яд

Парализующий Яд можно взять как Подчерту любой черты, которая накладывает ОУ как часть эффекта статуса. Вместо ОУ применяется в два раза больше

стаков Парализующего яда, хотя жук может применять меньше яда, если пожелает.

Парализующий яд — это эффект статуса, который получает дополнительные эффекты в зависимости от того, сколько стаков на жуке:

## Эффекты Парализующего Яда

Стаки	Эффекты
1	Выносливость пораженного жука уменьшена на 1, пока есть этот статус.
5	Пораженный жук получает штраф -1 к кубу на броски атаки и защиты.
10	Статус действует Сцену, а не Раунд, и от него нельзя избавиться Выносливостью.
15	Пораженный теряет сознание и остаётся таким, пока Стаки не опустятся ниже 15
20+	Пораженный жук умирает из-за отказа органов.

## Клешни

### +1 Голод, +0.5 Жуть

У этого жука есть пара огромных клешней на концах двух его рук. Это природное оружие, которое наносит 1 урон. У них есть +2 переброса к проверкам захвата, которые они совершают. Клешни наносят 2 урона против жуков, уже схваченных ими. Клешни можно использовать для рукопашного боя.

## ● Огромные Клешни

### +5 Голод, -0.5 Привлекательность, +0.5 Жуть

Одна или обе клешни теперь наносят 3 единицы урона вместо 1 и 4 уже схваченным ими жукам. Большие клешни не могут эффективно держать такие вещи, как оружие и щиты или выполнять ловкие задачи, которые обычно

требуют пальцы или похожие конечности. Большие клешни имеют Вес 1 и считаются Клыками.

## Руки-Косы

+0.5 **Жуть**

Две руки этого жука заканчиваются косами, которые являются природным оружием, наносящим 2 урона, и всегда могут быть образованы с собой парой. Руки-косы могут захватывать предметы, но не могут эффективно выполнять ловкие задачи, такие как владение оружием или щитом.

Руки-косы считаются любым типом оружия из Искусств, выбранным при создании персонажа, и начинают с модификатором оружия, хотя не могут получить другой, потратив повышение Характеристики.



## Острые Когти

+1 **Голод**

Пальцы этого жука оканчиваются свирепыми когтями, которые наносят 1 единицу урона и всегда могут сочетаться с любым оружием. Они могут держать предметы и выполнять ловкие действия без штрафа, но для их использования требуется свободная рука. Когда острый коготь наносит парный удар, его базовый урон увеличивается на 1.

## Острый Хоботок

+1 **Голод**

Этот жук обладает длинным игольчатым ртом. Это природное оружие, которое наносит 1 урон. Он обходит Понижение Урона брони, и броски на Впитывание против него делаются с -2. Если у жука есть черта Кровосос, через свой хоботок он поглощает полное значение Сытости.

## Удар

+1 **Голод** (Маленький)

+2 **Голод** (Средний)

+3 **Голод** (Большой)

Этот жук тяжёлый, что позволяет ему расталкивать противников. Если жук перемещается по крайней мере на 1 клетку к цели или выполняет действие прыжка, он может совершить одиночную атаку ударом по этой цели, которая наносит 2 урона для маленького жука, 3 для среднего жука и 4 для большого жука. Попытки парировать удар делаются с -2.

Большой Удар — это тяжелое оружие, Средний Удар имеет Вес 1.

## Шипастый

+3 **Голод**, +0.5 **Жуть**

Этот жук частично покрыт шипами и может использовать их как природное оружие, наносящее 2 урона. Кроме того, всякий раз, когда этот жук схвачен или атакован природным оружием и поражен или парирован шипами, атакующий получает впитываемый урон, равный выносливости, потраченной на атаку, а также выносливости, потраченной на перемещение или препятствие этому жуку во время захвата.

Жуки, схватившие или схваченные этим жуком, получают 1 впитываемый урон в начале каждого своего хода.

## Жало

+3 **Голод**, + 0.5 **Жути**

У этого жука в брюшке есть выдвижное жало. Это природное оружие, которое со временем наносит 3 единицы урона, но получает -2 к попаданию, если только

пользователь не летает или не схватил цель. Жало имеет 1 Вес.

### ● Цепкий Хвост

+2 **Голод**, +0.5 **Жути**

Жало этого жука находится на конце хвоста и не имеет штрафа за попадание

### Щупальце

+3 **Голод**, +0.5 **Жуть**

У жука есть длинное цепкое щупальце. Оно может держать предметы, но они не надеваются. Оно имеет радиус действия и может нанести 1 урон. Щупальце можно использовать для захвата на Расстоянии, но при этом его Мощь всегда считается равной 3. Щупальце можно брать несколько раз.

Каждое щупальце после первого, предназначенного для захвата на Расстоянии, добавляет +1 к проверке Мощи.

Может использоваться для безоружных искусств

### Ядовитый Укус

+3 **Голод**, +0.5 **Жуть** или **Привлекательность**

Укус этого жука становится природным оружием, способным нанести 1 урон и нанести 2 ОУ. Если у него есть какая-либо форма атаки укусом, то вместо этого он наносит ОУ через указанную атаку, но для этого нужно потратить 1 Выносливость. Это не суммируется с другими ОУ от той же атаки, но может рассматриваться как дополнительная черта указанного укуса.

Ядовитые укусы не могут быть парным оружием.

## Черты Характеристик

Черты характеристики изменяют характеристики Жука. Те черты, которые разрешено использовать несколько раз, могут быть взяты как подчерты самих себя.

### Книжный Червь

+1 **Голод**

Этот жук пренебрег своим телом ради разума. До прибавок от других черт увеличьте его Проницательность до 4, затем уменьшите его Мощь или Панцирь на столько пунктов, на сколько была увеличена Проницательность.

### Жук-тягач

+1 **Голод**

Нагрузка этого жука увеличивается на 1. Эту черту можно взять до трех раз, но она даёт +2 Голода каждый раз, когда берётся после первого.

### Тяжелый Панцирь

+1 **Голод**

Этот жук имеет огромный панцирь. До прибавок от других черт увеличьте его Панцирь до 4, затем уменьшите его Грацию или Скорость на столько пунктов, на сколько был увеличен Панцирь. Эта черта также увеличивает Вес жука на одно очко.

### Неуклюжий

-3 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

Этот жук довольно неуклюж, уменьшите его Грацию на 1. Эту черту можно взять дважды.

### Сконцентрированная Мощь

+1 **Голод**

Этот жук обладает силой жука, во много раз превышающей его размер. До прибавок от других черт увеличьте его Мощь до 4, затем уменьшите его Грацию на столько пунктов, на сколько была увеличена Мощь.



### Мечтатель

-2 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

Всегда предаваясь воспоминаниям и охваченный чувствами, этот жук уделяет мало внимания тому, что происходит здесь и сейчас. Он имеет штраф -2 кубика к проверкам Инициативы.

## Ослепительный

+1 **Голод**, +1 **Привлекательность**

Этот жук приятен для чувств и склонен успокаивать других жуков. Можно взять дважды.

## Тупой

-3 **Голод**

Этот жук простодушен, его Проницательность снижается на 1. Эту черту можно взять дважды.

## Хрупкий

-3 **Голод**

Этот жук хрупкий, что уменьшает его Панцирь на 1. Эту черту можно взять дважды.

## Грациозный

+2 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

Этот жук исключительно проворный, что увеличивает его Грацию на 0.5. Эту черту можно взять дважды.

## Сердечный

+4 **Голод**

Этот жук особенно добродушен, поэтому он получает +1 к максимуму Сердца.

## Немощный

-4 **Голод**

Лучшие годы этого жука позади, и у него на 1 максимальное Сердце меньше.

## Проницательный

+2 **Голод**

Этот жук исключительно проницателен, что увеличивает его Проницательность на 0,5. Эту черту можно взять дважды.

## Увлеченный

2 **Голод**

Этот жук способен быстро реагировать и адаптироваться к новым ситуациям. Он имеет +2 бонус кубика к проверкам Инициативы.

## Могучий

+2 **Голод** +0.5 **Жуть**

Этот жук исключительно силен, что увеличивает его Мощь на 0,5. Эту черту можно взять дважды.

## Ученый

+1 **Голод**

Этот жук гениален, но не имеет некоторых социальных навыков, которые присущи другим. Проницательность увеличивается до 4 до любых других модификаций этой черты, но жук получает штраф -3 ко всем социальным проверкам, требующим любой формы общения.

## Медленный

-2 **Голод**

Этот жук вялый, его Скорость уменьшена на 1. Эту черту можно взять дважды.

## Тонкая Грация

+1 **Голод**

Этот жук хрупкий и элегантный, несмотря на свои размеры. Перед модификацией других черт увеличьте его Грацию до 4, затем уменьшите его Мощь на столько пунктов, на сколько была увеличена Грация.

## Жуткий

+1 **Голод** +1 **Жути**

Этот жук очень пугающий и заставляет нервничать других Жуков. Черту можно взять дважды.

## Крепкий

+2 **Голод**

Этот жук исключительно устойчив, что увеличивает его панцирь на 0,5. Эту черту можно взять дважды.

## Быстрый

+2 **Голод**

Этот жук быстрый, его Скорость увеличивается на 1. Эту черту можно взять дважды.

## Слабый

-3 **Голод** +0.5 **Привлекательность**

Этот жук довольно слаб, что уменьшает его **Мощь** на 1. Эту черту можно взять дважды.

## Черты Разума

### Цивилизованный

-5 **Голод**, +1 **Привлекательность**

Этот жук не привык к лишениям и боли. Всякий раз, когда у него меньше полного запаса сердец, жук получает штраф -1 кубик к броскам атаки и проверкам **Характеристик**.

Минимальные потери **Сытости** этого жука за отдых составляют 5 вместо 10.

### Подлый

+3 **Голод**, -0.5 **Привлекательность**

Этому жуку не чуждо отчаяние, и он сделает все, чтобы дожить до завтра. Когда у этого жука 1 **Сердце** или меньше, Его **Скорость** увеличивается на 2, и он получает +2 кубика на броски **Впитывания**.

## Обездоленный

-2 **Голод** +0.5 **Жути**

Этот жук с трудом выживает в пустошах и привык бегать натошак. Они требуют меньше еды, но имеют 50% от обычных стартовых денег.

### Дикий

-5 **Голод**

Этот жук не является разумным, и его **Проницательность** и **Душа** уменьшаются на 1. **Минимум Сытости**, который этот жук теряет за **Отдых** — 5 вместо 10. Дикие жуки могут использовать **Мощь** или **Гранию** в качестве своего оружия, но атаки ближнего боя, основанные на **Грании**, совершаются со штрафом -1.

Дикие жуки могут использовать только природное оружие и инструменты.

### Инструментолог

+3 **Голод**

Этот жук может использовать самодельное оружие и инструменты со штрафом -1 кубик.



## Коллективный разум

+2 **Голод**, +0.5 **Жуть или Привлекательность**

Этот жук получает +1 кубик, чтобы поразить цель, которая была поражена союзником с момента последнего хода этого жука.

Кроме того, этот жук дает +1 повторный бросок к соответствующим броскам при выполнении профессии вместе с другим, выполняющим ту же задачу.

## Избалованный

+2 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

Этот жук привык к роскошной жизни и, таким образом, привык к тому, чтобы вдоволь поесть и попить. Ему требуется больше еды, чтобы оставаться сытыми, но они получают на 50% больше стартовых средств.

## Фобия

-4 **Голод**, +0.5 **Привлекательность**

Этот жук испытывает изнурительный страх перед чем-то. Встретив свой страх, жук совершает проверку **Проницательности**. Сложность проверки определяется Мастером на основе того, как часто встречается объект или концепция, и серьезности текущего воздействия.

Если жук проваливает проверку, он получает штраф -1 кубик ко всем броскам кроме **Впитывания** и не может противостоять или приближаться к цели своего страха. Это продолжается, пока они не перестанут ощущать свой страх и не пройдут раунды, равные успехам, из-за которых они провалили проверку **Проницательности**.

## Отважный

+3 **Голод** +0.5 **Привлекательность**

Этот жук имеет Запас 3 очков Отваги. Они позволяют перебросить кубик даже после броска. Отвага полностью восстановится если Жук отдохнёт с Сытостью 0 или выше.

Максимальная отвага увеличивается на 1 очко за каждые два открытых слота черт, которые есть у жука.

## Талант

+2 **Голод**

Этот жук имеет склонность к какому-либо навыку. При использовании этого навыка для добавления кубиков к броску один из этих кубиков автоматически становится успешным и не выбрасывается. Эту Черту можно использовать несколько раз, но не более одного раза для одного и того же навыка.

## Физиологические Черты

### Чужеродное Тело

-4 **Голод**

Тело этого жука устроено странно. В зависимости от того, насколько заметны эти различия, эта Черта дает до +2 Жуты за счет равной потери **Привлекательности**. Большинство целителей не понимают, как вылечить этого жука, а любая попытка это сделать теряет 1 успех.

При использовании лекарства или зелья, не предназначенных специально для этого типа насекомых, бросьте кубик. При выпадении 1-2 оно не оказывает эффекта. При 3-4 оказывает обычный. При 5-6 его эффект удваивается.

### Автоварка

+2 **Голод**

Этот жук способен сбраживать алкоголь в своем теле. За время отдыха они производят 1 порцию браги стоимостью 10 Сытости.

Жук с чертой характера «Большой желудок» может хранить в желудке до 2 порций браги вместо обычной еды.

Алкоголь, хранящийся в желудке, не считается переносимым весом и может быть использован жуком в любое время.

### Кровь Древних

+1 **Голод**

Внутри этого жука течет кровь древних обитателей океана, обладающая чудодейственными свойствами. Когда другой жук выпивает крови этого жука на 1 Сердце, он получает 1 Сердце Живокрови. Кровососы могут истощить этого жука,

чтобы получить это преимущество, один раз за отдых.

## ● Первобытный Ихор

### +3 Голод

Кровь этого жука обладает целебными свойствами. Жуки, потребляющие её, получают Сердце Живокрови, исцеляют 1 урон по любой Характеристике и 1 очко всех ОУ и отрицательных Эффектов Статуса.

Жук может получить полностью невпитываемый урон, чтобы излечить равное количество очков этих эффектов, как Действие Фокусировки.

## Кровосос

### +4 Голод

Жук может питаться свежей Кровью. Используя атаку укусом с нулевым уроном, при успехе он получает 5 Сытости, а жертва теряет 10 Сытости. Если цель была без сознания или недавно убита, эти числа удваиваются, и жук может активировать эту способность несколько раз, тратя 1 выносливость за каждое использование.

Эту черту можно взять как подчерту природного оружия для атаки укусом. В таком случае его можно использовать только с этим природным оружием.

## Плотоядный

### -4 Голод, +0.5 Жуты

Жук не получает Сытости или полезных эффектов от поедания растительности и находит вкус отталкивающим.

## Пожиратель

### +4 Голод (Сердце)

### +2 Голод (Душа)

### +1 Голод (Выносливость)

При выборе этой черты жук должен выбрать один из своих Запасов. Когда этот жук потребляет не менее 20 Сытости плоти или крови разумного жука, он может восстановить 1 очко в выбранном Запасе, вплоть до предела на единицу выше максимума этого пула. Если очко является очком Души или Выносливости, жук может сохранить его

при трате очков из выбранного пула, чтобы потратить его позже.

Поедание трупа в бою для этого жука является Действием Фокуса

## Травоядный

### -4 Голод +0.5 Привлекательность

Этот жук не получает ни Сытости, ни полезных эффектов от поедания мяса и находит вкус отталкивающим.

## Спячка

### +3 Голод

С этой чертой жук может оставаться неподвижным или малоподвижным в течение длительного периода времени, не испытывая недостатка кислорода или пищи. Во время спячки жук не может задохнуться, а его Сытость, потребляемая за отдых, уменьшается до 5.

Тем не менее, жук, находящийся в спячке, получает штраф -2 к тому, чтобы замечать происходящее вокруг него, если только с ним напрямую не взаимодействуют, и теряет свой первый ход, если его резко разбудить.

## Скрытая Красота

### +2 Голод

У этого жука есть оперение или какая-то другая красивая черта внешности, которую можно раскрыть, получая бонус +1 к Привлекательности.

Эту черту можно рассматривать как подчерту любой другой черты. Если это так, то выбранная черта не может быть обнаружена, если жук не решит ее отобразить.

## Скрытая Угроза

### +2 Голод

У этого жука есть украшения или какие-то другие угрожающие атрибуты, которые можно раскрыть, чтобы получить бонус +1 Жуты.

Эту черту можно рассматривать как подчерту любой другой черты. Если это так, то выбранная черта не может быть обнаружена, если этот жук не решит ее отобразить.