

# Грезы о атурне

Модуль о путешествиях по осколкам чужих грез

18+



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью!

Содержит нецензурную брань.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗЕЦ





# Ловары славных градов

## 1. Слёзы Дриады

Флакон с жидкостью, вызывающей странные сны на  $d6$  часов.

## 2. Песок Забвения

Крепкий табак, стирающий  $d4$  часа памяти.

## 3. Код Фобоса-9

Чип с паролями от подвалов орбитальной станции (шанс 1 из 6, что они устаревшие).

## 4. Сердце Механизма

Деталь от древнего робота, которая всё ещё бьётся. Может быть использован как источник энергии или же как граната с  $4d10$  урона.

## 5. Лунный плащ

Плащ, делающий владельца невидимым при лунном свете.

## 6. Зуб Кракена

Яд, убивающий за 10 минут, если не ввести антитот.

## 7. Дыхание Звезды

Ампула с пылью звезд - вдыхающий видит прошлое на  $d10$  ходов назад.

## 8. Часы Обратного Хода

Идут назад, когда кто-то врёт на расстоянии от них в 5 футов.

## 9. Кольцо Не-Существования

Надевший его исчезает из памяти других на  $d6$  ходов.

## 10. Зеркало Двух Ликов

Передает изображение и звук обладателя парного зеркала.

## 11. Ключ от Тьмы

Открывает любые двери, но только в полной темноте.

## 12. Череп Ясновидца

Отвечает правдиво на один вопрос, но за каждый ответ требует человеческую жертву.





Исторические



Емлю

СТАЛИНСКАЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАЗЦЫ





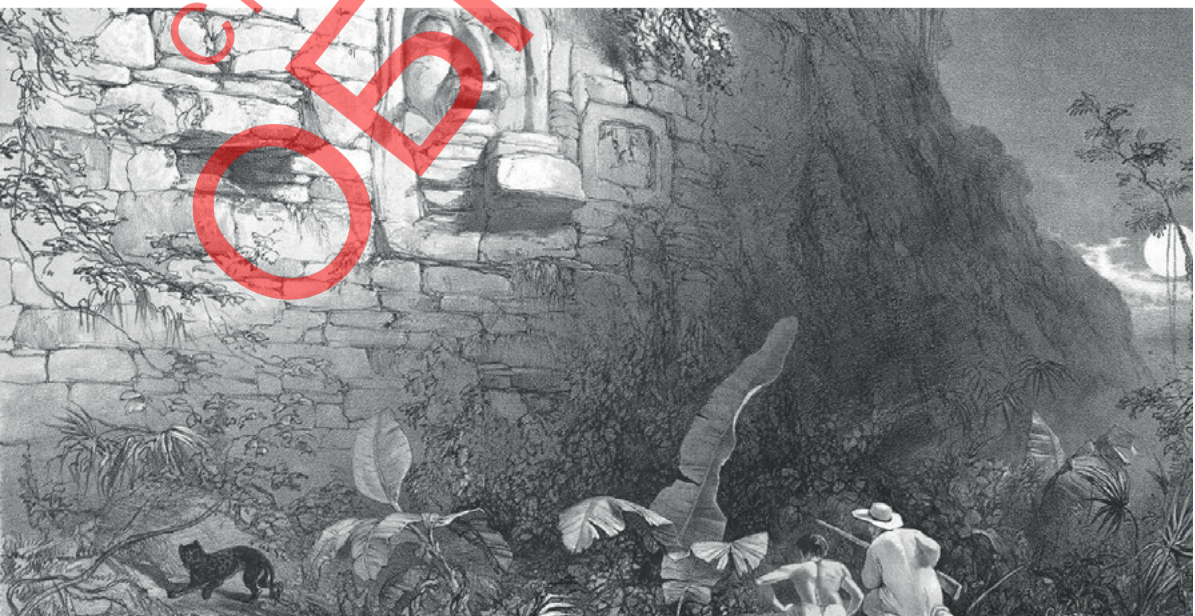
по морям Сатурна плыл вослед  
Далёких амарантовых земель,  
Цветов огняязыких буйный хмель  
В тиши парил; весь жемчугом одет  
Рубинно-красным, берег золотой  
Меня манил; но, как заговорён  
Заморским континентом без имён  
И тайных бухт пленящей красотой,  
Сидел недвижно я. Огонь и медь,  
Под сенью лун мерцающая, небеса  
Разверзли – до чернеющих высот,  
Над сводом - новый алмазный свод,  
Вершины чёрные родила круговерть  
Из царств неясных, как реальность сна!

Кларк Эштон Смит, 1919.



# Содержание

Основные термины.....	4
Что это такое?.....	5
Где мы?.....	6
Слухи.....	8
Погода и болезни.....	10
Случайные встречи.....	13
Ключевые гексы.....	14
Генераторы.....	18
Деревни, хутора и лагеря беженцев.....	18
Создаем монстра.....	20
Создаем точку исследования.....	24
Создаем артефакт.....	33
Бестиарий.....	36
Дополнительные материалы.....	43
Послесловие.....	47





# СНОВНЫЕ



# Термины

**ПИ** - Персонаж Игрока.

**КБ** - Класс Брони, приравнивается к одному из следующих типов: кожаная, кольчуга, кираса.

**КЗ** - Кость Здоровья, количество костей (дайсов) которые нужно бросить для определения **ОЗ**.

**ОЗ** - Очки Здоровья, показывает сколько урона может получить **ПИ** или **НИП** до потери сознания и возможной смерти.

**МИРОВОЗЗРЕНИЕ** - система взглядов на мир и принадлежность к одной из сторон в извечной борьбе хаоса и закона.

**МОРАЛЬ** - данный показатель колеблется от 2 (трус) до 12 (бесстрашный). Когда сумма **ОЗ** достигает половины от исходной, ведущий бросает 2д6, в случае когда выброшено равно и больше показателя морали, то существо или монстр отступает. Если же выброшенный результат на костях ниже, то оно продолжает сражаться.

**СКОРОСТЬ** - описывает, насколько может переместиться существо или монстр в течение раунда.

**ВЕДУЩИЙ** - человек, что подготавливает игру для других и беспрестанно принимает решение о ре-

зультате действий и решений **ПИ**.

**ИГРОК** - один из людей, что управляет персонажем (**ПИ**) и через него взаимодействует с игровым миром.

**dX** - d2, d3, d4, d6, d8, d10, d12, d20, d100. Это типы костей которые используются для игры.

**ХОД** - время необходимое на исследование комнаты, преодоления коридора, взлома консоли.

**РАУНД** - полный круг действий в бою.

**НИП** - Персонаж под управлением ведущего.

**ПРОВЕРКА** - бросок кости с целью разрешения спорных ситуаций вне или во время боя с добавлением модификатора подходящего атрибута (по решению Ведущего).

**ОСЛОЖНЕНИЕ** и **ПРЕИМУЩЕСТВО** - проверки с использованием двух костей. Принимается наибольший (преимущество), либо наименьший (осложнение) результат.

**СПАСБРОСОК** - проверка, совершаемая, чтобы избежать или минимизировать воздействие различных эффектов на **ПИ** (по усмотрению Ведущего).

**ОСОБЕННОСТЬ** - уникальная способность или свойство существа.