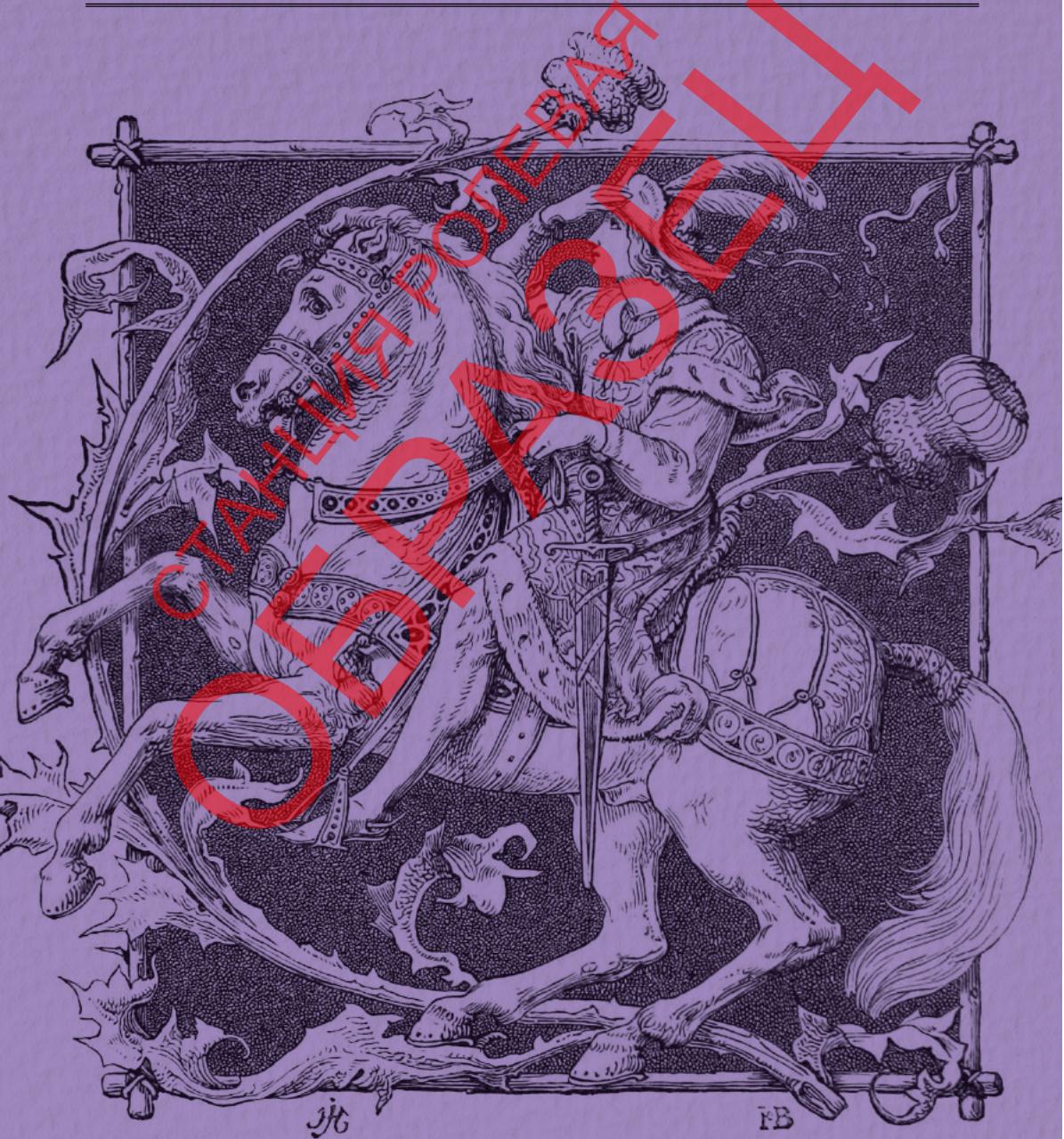


Грезы о Гатчурне

Модуль о путешествиях по осколкам чужих грез



БАРВИК
СТАННИ БЛОССОМ



СИНИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗАЦА

овары славных градов

1. Слёзы Дриады

Флакон с жидкостью, вызывающей галлюцинации на 6d часов.

2. Песок Забвения

Одноразовый наркотик, 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 антидот.

7. Дыхание Звезды

Ампула с пылью звезд - вдыхающий видит прошлое на 4d10 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 6d 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.

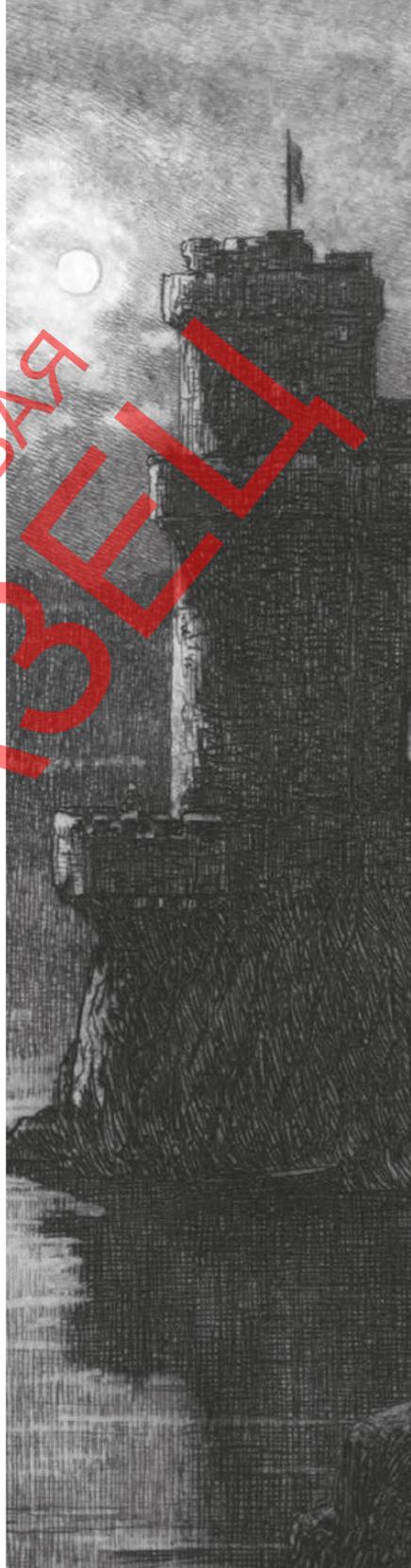


Стави СТАВИ



СМЛН

ОБРАЗЕЦ





СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ

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

Кларк Эштон Смит, 1919.



одержание

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 лагери беженцев.....	18
Создаем монстра.....	20
Создаем точку исследования.....	24
Создаем артефакт.....	33
Бестиарий.....	36
Дополнительные материалы.....	43
Послесловие.....	47

СТАНЦИЯ ПОТЕВАЯ
ОБРАЗЫ





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 определение 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 2d6, 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.

САМЫЕ РОТЕВЫЕ ГАДЖЕТЫ



Что это такое?

Это небольшой гекскроул.
Он приоткрывает дверь в амарантовые земли прекрасного Сатурна.
В этой работе намеренно не даны точные показатели или привычные описания - автор убежден, что подлинная сказочность этих мест может быть передана лишь в такой форме.

Считайте этот гекскроул лишь заготовкой для вашей игры, черновиком, призванным вдохновить вас на создание собственного мира. Возьмите пожелтевшую бумагу, перо или дедушкину ручку - и опишите видения, явившиеся вам в грезах о далеких землях Сатурна.

Как в это играть?

Для комфортной игры вам будет необходимо выбрать подходящий набор правил, в которых будут присутствовать механики для исследования дикой местности.
Автор рекомендует следующий список игр:

- ♣ Чорное кромсалово
- ♣ White Box
- ♣ Стенания огненной принцессы
- ♣ Белый шум
- ♣ Золото и прак

