
МРАЧНЫЕ СВОДЫ
СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание персонажа

Вы — искатель приключений, один из тех, кто шагнул под мрачные своды таинственного лабиринта. Каждый искатель приключений ищет внутри что-то своё, но лишь немногие смогут пройти этот путь до конца. Для начала игроку необходимо определить, кем является его аватар в этом безнадёжном приключении: определить его характеристики, народ, к которому он принадлежит, цель, которая им движет, и роль, которую он играет.

Каждый персонаж обладает набором из трёх характеристик:
***Сила** — отвечает за грубую силу, выносливость и стойкость*
***Ловкость** — отвечает за проворство, стрельбу, реакцию и скрытность*
***Воля** — отвечает за сопротивление чарам, применение магии и влияние на окружающих*

*Чтобы определить характеристики своего персонажа, бросьте 3к6 для каждой из них в порядке: **Сила, Ловкость и Воля**. Полученные значения будут соответствовать определённым модификаторам (см. таблицу 1). С этими модификаторами персонаж и будет взаимодействовать во время игры.*

Выберите, к какому народу принадлежит персонаж:

Таблица 1

Значение	Модификатор
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3



Люди
Условие: нет
Особенность: Адаптивность, персонаж всегда получает на 1 единицу опыта больше

Полурослики
Условие: Ловкость>12
Особенность: Тихая поступь, персонаж разыгрывает все проверки на скрытность из удачной позиции

Гномы
Условие: Сила>12
Особенность: Крепкий духом, персонаж разыгрывает любые проверки на сопротивление чарам из удачной позиции

Эльфы
Условие: Воля>12
Особенность: Волшебный народ, любое использование магии персонаж разыгрывает из удачной позиции

Выберите цель, которую преследует персонаж, ступая под мрачные своды. Что ведёт его туда? Зачем ему рисковать своей жизнью? Интерпретируйте выпавшее по-своему (каждый волен сохранить свою цель в тайне от других игроков):

Таблица 2

1к12	Цель	1к12	Цель
1	Месть	7	Могущество
2	Знание	8	Проклятие
3	Долг	9	Убеждение
4	Желание	10	Предательство
5	Страх	11	Сокровище
6	Вера	12	Пророчество

!!!Далее в тексте будет встречаться обозначение «Х», которое всегда равно уровню персонажа!!!

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Выберите роль, которую будет исполнять персонаж:

Воин

Кость здоровья: *1к8*

Особенность: *Точные атаки, всегда прибавляет X к урону*

Роль: *специалист по выживанию в дикой местности и ведению боевых действий*



Маг

Кость здоровья: *1к4*

Особенность: *Заклинатель, может изучать X заклятий (смотри таблицу 13)*

Роль: *специалист в применении магии, оккультизме, и мертвых культурах*

Плут

Кость здоровья: *1к6*

Особенность: *Проныра, всегда прибавляет X, если пытается что-то стащить, скрыться, взломать или обезвредить*

Роль: *специалист по механизмам, замкам, ловушкам и карманному воровству*

Жрец

Кость здоровья: *1к6*

Особенность: *Сила веры, может X раз между отдыхом, прикосновением рук восстановить все здоровье у одной цели*

Роль: *специалист по врачеванию, алхимии, истории и теологии*

Каждый персонаж может нести с собой: два оружия, один шлем, один щит, один доспех и рюкзак, в который помещаются 10 предметов. Чтобы определить, с чем персонаж начинает игру, используйте таблицы 3, 4 и 5.

Таблица 3 *(сделайте 1 бросок 1к6)*

1к6	Оружие
1	Без оружия 1к3 урона
2	Метательное оружие 1к4 урона
3	Легкое оружие 1к6 урона
4	Среднее оружие 1к8 урона
5	Дистанционное оружие 1к10 урона
6	Тяжелое оружие 1к12 урона

Таблица 4 *(сделайте 1 бросок 1к6)*

1к6	Доспех
1	Без доспеха
2	Шлем 1 защиты
3	Щит 1 защиты
4	Шлем и щит 2 защиты
5	Легкий доспех 1 защиты
6	Тяжелый доспех 2 защиты

Таблица 5 *(сделайте 3 броска 1к12)*

1к12	Снаряжение	1к12	Снаряжение
1	Трехметровый шест	7	Напильник
2	Железный крюк	8	Бурдюк
3	Факел	9	Кирка
4	Медное зеркало	10	Горючее масло
5	Паёк	11	Верёвка
6	Огниво	12	Отмычки

Персонаж начинает игру с 1 уровня. Записав выпавшее ему снаряжение на бумагу (или в лист персонажа), игрок должен бросить две кости здоровья, соответствующие его роли, и выбрать ту, на которой выпало больше, в качестве своего значения здоровья.

Преодолевая испытания под мрачными сводами, персонаж будет получать очки опыта. Накопив определённое их количество (см. таблицу 6), он может получить новый уровень, если отдохнёт. С повышением уровня персонаж увеличивает значение «X» и бросает кость здоровья, соответствующую его роли.

Таблица 6

Уровень	Опыт
2 уровень	10
3 уровень	30
4 уровень	60
5 уровень	100 и т.д.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Правила игры

Подготовка к игре

Для игры вам понадобится: от одного до шести человек, эта брошюра, набор игральных костей с к3, к4, к6, к8, к10, к12, к20 гранями, карандаши, чистая бумага и листы персонажей.

Для начала вам нужно определить, кто из вас возьмёт на себя обязанности Рефери, а кто будет искателем приключений. Рефери необходимо будет изучить эту брошюру и использовать её для создания увлекательной истории в бесконечном лабиринте под названием Мрачные Своды. Искателям приключений необходимо создать своего персонажа, используя только первый разворот брошюры, и готовиться к опасному погружению в недра подземелья. В случае, если вы играете в соло, все эти обязанности ложатся на ваши плечи.

Проверки и столкновения

Персонажи игроков вольны совершать любые действия, которые придут им в голову, на которые Рефери должен адекватно реагировать, сохраняя холодный разум. Не стоит проводить проверки по каждому случаю и трясти кубами направо и налево. Если у заявленного действия нет цены в случае ошибки, от любых бросков кубика лучше отказаться и вести игру на словах.

В остальных случаях Рефери должен объявить игроку проверку, какой характеристики и против какой сложности он должен пройти (см. таблицу 7). Чтобы сделать это, игрок должен кинуть к20 и прибавить или вычесть значение модификатора указанной Рефери характеристики. Если общее значение больше выставленной сложности — персонаж добился успеха, если нет — потерпел неудачу. При этом, если на к20 выпало 20, он автоматически добился успеха; если 1 — автоматически провалился.

Столкновение разыгрывается, когда успеха в каком-либо действии пытаются достичь одновременно две или более целей. В этом случае все участники должны кинуть к20 и прибавить или вычесть модификатор указанной Рефери характеристики. Тот, у кого выпало большее значение, добивается успеха.

Удачная позиция разыгрывается как бросок двух к20 с выбором большего выпавшего значения. Неудачная позиция разыгрывается как бросок двух к20 с выбором меньшего значения.

Таблица 7

Сложность	Значение
Просто	>4
Умеренно	>8
Сложно	>12
Очень сложно	>16
Невозможно	>20

Дистанция и время

Чтобы облегчить ориентирование в пространстве лабиринта и не потерять счёт времени, используйте следующие термины для дистанции (см. таблицу 8) и времени (см. таблицу 9).

Таблица 8

Близко	На расстоянии вытянутой руки
Рядом	На расстоянии пробежки
Далеко	В зоне видимости

Таблица 9

Раунд	Несколько секунд
Ход	Несколько минут
Вахта	Несколько часов

Уровень освещения

В подземелье очень мало источников света, каждый факел на вес золота. Поэтому очень важно не забывать, сколько света сейчас есть у игроков (см. таблицу 10), ведь никто из них не видит в кромешной тьме, а значит, от этого зависят их жизни. Чем меньше света, тем выше шанс автоматического провала.

Таблица 10

Уровень освещения	Факелы	Автоматический провал
Светло	2 и больше	Только на 1
Полумрак	1	На 1-5
Кромешная тьма	0	На 1-10

Отдых

Испытания под мрачными сводами лабиринта могут негативно сказываться на здоровье персонажа, и, если оно достигнет нуля, он безвозвратно погибнет. Чтобы этого не произошло, персонажам нужно отдыхать. Отдых восстанавливает персонажу 1к6 здоровья за каждую вахту, а приём пищи во время отдыха дополнительно восстанавливает 1к4 здоровья.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Боевое столкновение

Любой бой — это столкновение. Как только ситуация доходит до боя, Рефери должен кинуть к6. Если выпало больше 2, персонажи действуют первыми, если нет — их противники. Этот порядок сохраняется до конца столкновения. В бою время исчисляется раундами. Порядок, в котором игроки ходят в рамках одного раунда, они определяют сами, так же как Рефери определяет порядок действий противников. Когда все участники столкновения сходили, начинается следующий раунд.

Каждый раз, когда участник столкновения действует в течение раунда, он волен выбрать одно из предложенных вариантов действий (см. таблицу 11). Каждый раз, когда на участника столкновения направлено чужое действие, он волен выбрать одно из предложенных противодействий (см. таблицу 12).

Таблица 11

Действие	Проверка	Дистанция
Атака в ближнем бою	СИЛА	Близко и рядом
Атака в дальнем бою	ЛОВКОСТЬ	Рядом и далеко
Применение заклятия	ВОЛЯ	Любая
Какой-либо финт, трюк, или перемещение	На усмотрение Рефери	Близко и рядом
Побег	ЛОВКОСТЬ	Любая

Таблица 12

Противодействие	Проверка	Дистанция
Уклонение	ЛОВКОСТЬ	Любая
Контратака	СИЛА	Близко
Сопротивление чарам	ВОЛЯ	Любая

Защита и урон

В случае успешных атак персонажи и их противники наносят друг другу урон оружием или иными способами. Урон уменьшает текущее здоровье цели, и если доводит его до нуля — мгновенно убивает. Защита всегда вычитается из любого получаемого персонажем или его противником урона. Если максимальное значение урона ниже защиты цели, она не получает никаких повреждений.

Магия и заклятия

Магия вездесуща, ей пропитано само мироздание, а уж под Мрачными Сводами её хоть отбавляй. Персонажи, выбравшие роль мага, являются специалистами и экспертами в этой области. Они способны запоминать «Х» заклятий и использовать их сколько угодно раз в день (смотри таблицу 13).

Каждое применение магии — это риск. Есть два типа применения магии. В первом случае это магия, направленная на окружающее пространство, чтобы успешно применить её, магу необходимо пройти проверку на ВОЛЮ>12 для успеха. Во втором случае — это магия, направленная на конкретную цель, и тогда маг должен разыграть столкновение ВОЛИ против СОПРОТИВЛЕНИЯ ЧАРАМ цели, чтобы добиться успеха. В случае успеха заклятие срабатывает согласно своему описанию, тогда как в случае провала на заклинателя падает «магическое бедствие» (смотри таблицу 14).

Таблица 13

Заклятие	Описание
Волшебные стрелы	Х волшебных стрел наносящих 1к6 урона каждая
Беспробудный сон	Погружается Х целей в сон на 1 вахту
Развеять магию	Рассеять действие магии с Х целей
Волшебная броня	Х защиты на 1 ход
Иллюзия	Аудиовизуальные иллюзии существующие Х ходов
Телекинез	Перемещать Х объектов силой мысли
Светлячок	Подконтрольный источник света существующий Х вахт
Очарование	Вызывает интерес у Х целей
Огненный снаряд	Огненный снаряд наносящий Хк8 урона
Барьер	Непроницаемый прозрачный барьер существующий Х ходов

Таблица 14 (бросьте 1к10)

1к10	Магическое бедствие
1	Заклинатель получает 1к12 урона
2	Заклинатель не может колдовать пока не отдохнёт
3	Все погружается во тьму
4	Кто-то должен умереть
5	Заклинание не сработало
6	Забавные последствия
7	Стихийное бедствие
8	Все снаряжение заклинателя исчезает или исчезает он сам
9	Ужасные непредсказуемые последствия
10	Все рядом с заклинателем получают 1к12 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мрачные Своды

Мрачные Своды — это бесконечный подземный лабиринт, находящийся посреди безжизненной пустоши. Сам путь сюда — испытание, которое проходят немногие. Отважные искатели приключений добираются до входа в лабиринт лишь с крохами их былого снаряжения и, как правило, куда меньшим отрядом, чем выдвигались.

Лабиринт состоит из коридоров и залов. Для их создания существуют специальные схемы, чтобы можно было генерировать их на ходу или заранее. Помните, что лабиринт, хоть и является сосредоточением хаоса, действует по определённым, описанным ниже, правилам:

- Каждый коридор ведёт в залу, а каждый выход из залы ведёт в коридор

- Бросок 1к3 решает, сколько коридоров ведёт в залу. Если вы зашли в тупик в ваших исследованиях, значит, где-то есть скрытая дверь (даже если её не выпало на к3 изначально). На 1к6>3 она находится в этой зале

- Любое разумное существо в лабиринте может по-разному реагировать на персонажей (см. таблицу 15)

- Лестница всегда ведёт на следующий уровень: из залы в залу

- Каждый раз, когда персонажи находят лестницу, они могут перейти на следующий уровень, но в этот момент Рефери должен кинуть 1к6 для каждого факела. Если выпало>2 — он тухнет. В ином случае факел тухнет по умолчанию, когда персонажи решают отдохнуть

- Каждый пятый уровень лабиринта — это столкновение с одним из повелителей Мрачных Сводов. Там нет коридоров, только зала с чудовищем и лестница ещё глубже.

- За продвижение по лабиринту персонажи получают опыт (смотри таблицу 16)

Таблица 15

1к3	**Реакция на персонажей**
1	Агрессия
2	Равнодушие
3	Интерес

Таблица 16

Кол-во	**Опыт за…**
1	Победу в битве
2	Переход на следующий уровень
3	Сокровище
10	Победу над повелителем
20	Исполнение цели

- Используя таблицы ниже и игральные кости, определите, что за коридор или зала открывается перед искателями приключений. Всегда широко интерпретируйте выпавшее вам на таблицах, используйте свою фантазию или любые готовые материалы.

Коридоры *(два броска 1к3, горизонтальный и вертикальный)*

1к3	**1 Ловушка**	**2 Препятствие**	**3 Аномалия**
1	Коварная ловушка 1к6 урона	Дверь или головоломка	Нарушает физические законы
2	Опасная ловушка 1к12 урона	Обвал или тупик	Влияет на психику
3	Разряженная ловушка	Противник	Что за ужас тут твориться?

Залы *(два броска 1к6, горизонтальный и вертикальный)*

1к6	**1 Безопасное место**	**2 Опасное место**	**3 Зловещее место**	**4 Волшебное место**	**5 Хранилище**	**6 Лестница вниз**
1	Пустая зала	Опасный противник	Тут пахнет смертью	Здесь очень красиво	Снаряжение	Могучий противник
2	Оставленный лагерь	Лагерь противников	Это место проклято	Лучше тут не колдовать	Магические штучки	Заперто на ключ
3	Источник чистой воды	Логово нежити	Осквернённое святилище	Лаборатория	Съестные припасы	Головоломка
4	Святилище	Засада	Здесь все истлело	Этого не может быть	Золото и драгоценности	Пролёт рухнул
5	Загадочный торговец	Здесь лучше не отдыхать	Слишком много трупов	Это место меняет вас	Артефакт, но есть и страж	Группа противников
6	Это что таверна в подземелье?	Кажется, на потолке что-то есть	Кажется, что эхо говорит	Причудливая флора и фауна	Это проклятые вещи	Эта лестница ловушка!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Шаблон (создавайте своих монстров)
КЗ (количество 1к6 определяющее здоровье противника) З (защита противника)
С Л В (модификаторы характеристик противника)
***Атака** (атака противника)*
Особенность:
(коварная особенность противника)

Бестиарий

Гигантская крыса
КЗ 1 З 1
С 0 Л +2 В -2
***Атака** 1к4*
Особенность:
Её укус заражает

Гоблин
КЗ 1 З 2
С -1 Л +2 В -1
***Атака** 1к6*
Особенность:
Ходит бесшумно

Бесёнок
КЗ 1 З 3
С -2 Л +3 В +1
***Атака** 1к6*
Особенность:
Летает и плюётся огнём

Гигантская сколопендра
КЗ 2 З 3
С +1 Л +2 В -2
***Атака** 1к8*
Особенность:
Её укус отравляет

Обезумевший
КЗ 2 З 1
С +1 Л +1 В -1
***Атака** 1к8*
Особенность:
Ему уже нечего терять

Слизь
КЗ 1 З 0
С 0 Л +1 В -3
***Атака** 1к8*
Особенность:
Делит любой урон на 2

Скелет
КЗ 1 З 1
С -2 Л +1 В -3
***Атака** 1к6*
Особенность:
Не боится ментальной магии

Призрак
КЗ 1 З 0
С 0 Л +3 В -1
***Атака** 1к8*
Особенность:
Игнорирует физический урон

Хищная пиявка
КЗ 2 З 0
С 0 Л +2 В -2
***Атака** 1к6*
Особенность:
Её укус вызывает кровотечение

Рыболюд
КЗ 2 З 1
С +2 Л +1 В -1
***Атака** 1к8*
Особенность:
Удачная позиция если находится в воде

Червь трупоед
КЗ 3 З 0
С +1 Л +2 В -2
***Атака** 1к6*
Особенность:
Лишившись половины здоровья создает свою копию в следующий раунд

Гигантский паук
КЗ 3 З 2
С +1 Л +2 В -2
***Атака** 1к8*
Особенность:
Его укус гарантированно убивает

Горгулья
КЗ 3 З 4
С +2 Л 0 В -1
***Атака** 1к10*
Особенность:
Не боится никакой магии

Темный аколит
КЗ 2 З 1
С -1 Л +1 В +3
***Атака** 1к8*
Особенность:
Может применять магию

Троглодит
КЗ 2 З 2
С +3 Л +1 В -1
***Атака** 1к10*
Особенность:
Видит в темноте

Пещерный тролль
КЗ 5 З 3
С +3 Л +1 В 0
***Атака** 1к12*
Особенность:
Регенерирует 1к6 здоровья в раунд

Голем
КЗ 4 З 5
С +3 Л -1 В -3
***Атака** 1к10*
Особенность:
Оружие, не пробившее его защиту - ломается

Повелители Мрачных Сводов

Король Слизи
КЗ 10 З 0
С +4 Л +2 В +1
***Атака** 1к10*
Особенности:
- Не боится ментальной магии
- Делит любой урон на 2
- Может поглотить персонажа на дистанции близко нанося ему 2к12 урона
- Каждый раунд ему на помощь приходят 1к3 слизи
- После смерти на его месте появляется 2к3 слизи
- на 1к6>3 внутри что-то есть

Повелитель Мёртвых
КЗ 8 З 3
С +1 Л +3 В +5
***Атака** 1к8*
Особенности:
- Может применять любую магию
- Не боится ментальной магии
- Каждый раунд ему на помощь приходит 1к3 скелета
- Погибнув единожды за бой мгновенно возвращается к жизни
- Свободно левитирует в любом пространстве

Черный дракон
КЗ 12 З 5
С +5 Л +3 В +4
***Атака** 1к12*
Особенности:
- Имеет удачную позицию при сопротивлении чарам
- Может атаковать ядовитым дыханием по всем целям рядом нанося 1к20 урона
- Каждый раунд ему на помощь приходит 1к3 троглодита
- Может летать

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



ОБРАЗЕЦ
Станция ролевая

Автор:
Андрей Вебер
(https://t.me/IndrKDungeon)

Помощь с раздаточными материалами:
Александр Карелин

Тестировщики:
Тимур Гусейнов, Максим Матюшенко, Александр Карелин,
Александр Зырянов, Игнатий Смоленский, Николай Стонис,
Игорь Хомяков, Евгений Воронцов, Виктор Софронов

Мастер Подземелья INC.
-2025-