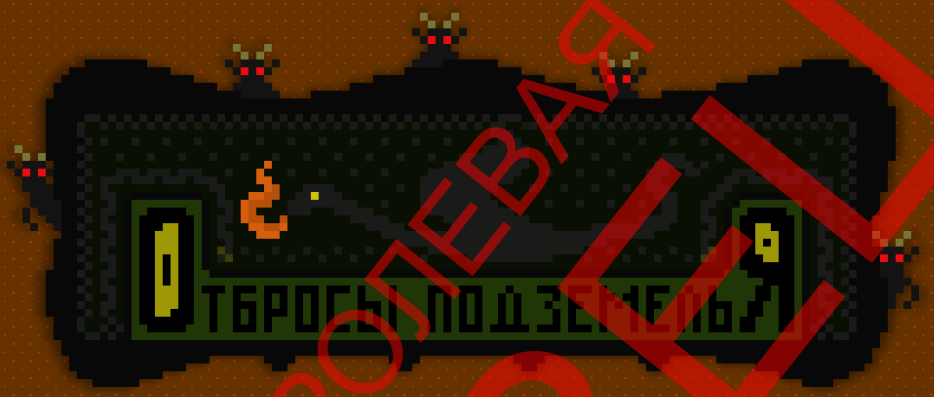




СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание:

Вступление

Создание персонажа

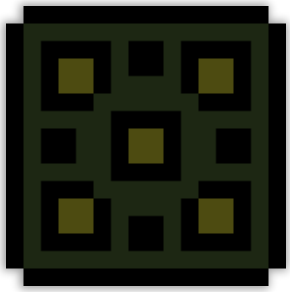
- Характеристики
- Прошлое
- Навыки искателя приключений
- Здоровье
- Снаряжение
- Развитие персонажа и опыт

Правила игры

- Проверки
- Правила исследования мира
- Бой
- Магия
- Противники

Дополнительные материалы

- Звон монет
- Компаньоны
- Волшебные штучки
- Опыт за монеты
- Генератор подземелий



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Вступление:

Вдохновение и роли

Данная игра создана для ведущих и игроков, уже знакомых с тем, что такое настольно-ролевые игры. Базовые понятия, основы игры, информация о том, что такое игральные кости и прочие нюансы подобного рода досуга в этой книге описаны не будут. Правила игры «Отбросы подземелья» созданы для быстрых игр, где создание персонажа отнимает немного времени, а само приключение можно выдумывать на ходу. **Не стоит воспринимать всё написанное ниже как нерушимое правило — используйте всё данное в этой книге как основу, которую можно дорабатывать под собственные нужды.** Пользуйтесь рандомными генераторами, готовыми модулями и всем, что угодно вашей душе, чтобы каждый, играющий за столом, получил свою толику волшебства под названием «настольные ролевые игры»!

Во время работы над этой игрой автор черпал вдохновение и подход к гейм дизайну из таких крутых настольно-ролевых систем, как: Cairn, Knave, Into the Odd, Mausritter, Shadowdark, Mork Borg, Hellenvald, Rogueland и других OSR\NSR-like игр.

Для игры понадобится от 2-х до 6-ти человек (их может быть и больше, но тогда готовьтесь к долгим сессиям), карандаши, ластик, игральные кости (к3, к4, к6, к8, к10, к12, к20, к100) и чистая бумага (или готовые листы персонажа).

Один из тех, кто собрался за игровым столом, должен взять на себя роль Мастера, тогда как остальные - роли Игроков. Роли игроков подразумевают создание персонажей, которыми играющие будут управлять в мире игры, тогда как роль Мастера подразумевает создание всего мира, окружения и ситуаций, с которыми столкнутся персонажи.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание персонажа:

Характеристики

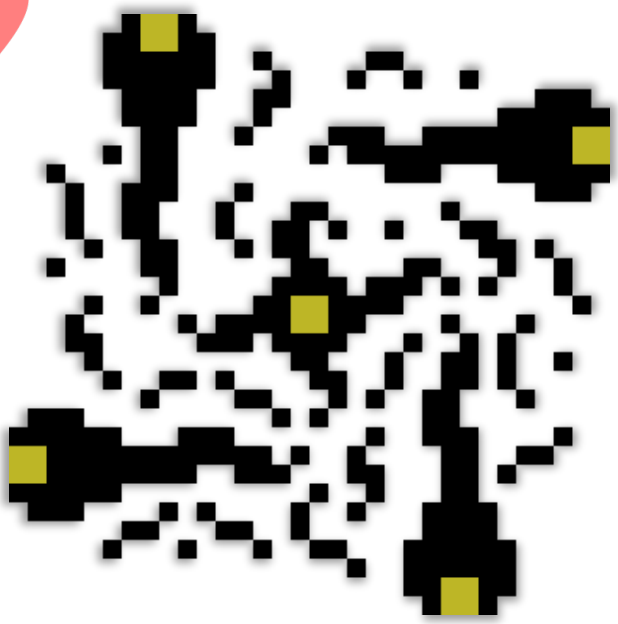
Игра начинается с создания персонажа — того, кем будет игрок в мире игры. Этот процесс начинается с определения характеристик, значения которых будут непосредственно влиять на то, какими сильными и слабыми сторонами он будет обладать.

В игре используется всего три характеристики:

Сила — отвечает за атаки ближнего боя, отражение вражеских атак и любые проверки, основанные на применении физической мощи.

Ловкость — отвечает за атаки дальнего боя, уклонение от вражеских атак и любые проверки, основанные на проворстве, реакции и скорости.

Воля — отвечает за применение заклинаний, сопротивление чарам и любые проверки влияния на окружающих своим авторитетом.

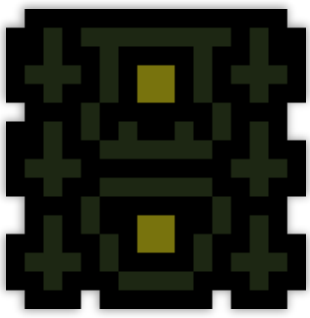


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Для того, чтобы определить значения характеристик, игрок должен три раза кинуть 3к6 и самостоятельно выбрать значения каждой характеристики из выпавших значений. Эти значения будут определять модификатор характеристики, которым игрок и будет оперировать во время проверок и столкновений. Определив модификаторы по таблице ниже, игрок выписывает их в лист персонажа.

Таблица модификаторов характеристик:

Значение характеристики	Модификатор
1	-4
2	-3
3	-3
4	-2
5	-2
6	-1
7	-1
8	-1
9	0
10	0
11	0
12	0
13	+1
14	+1
15	+1
16	+2
17	+2
18	+3
19	+3
20	+4



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Прошлое

Прошлое персонажа может показаться не самой важной его чертой, ведь на данный момент каждый из них опустился до искателя приключений. Однако во время игры, чтобы определить какие навыки имеет персонаж в обыденной жизни, нужно обратится к тому, кем он был когда-то. **Любыми знаниями, полученными им в прошлом, персонаж может успешно воспользоваться без проверки.** Помимо этого, вместе со своей предысторией персонаж получает один или несколько дополнительных предметов снаряжения, а иногда даже компаньона.

Для того, чтобы определить прошлое персонажу **нужно кинуть 1к100** и обратится к таблице ниже.

Таблица прошлого персонажа:

Значение (1к100)	Прошлое	Бонусное снаряжение
1	**Алхимик**	склянка «драконий бздох»: взрывается, нанося 4к12 урона рядом, если ее разбить
2	**Стражник**	алебарда 2к8 урона
3	**Картежник**	крапленые карты
4	**Культист**	оберег-амулет +1 к проверкам воли
5	**Повар**	кухонный тесак 1к6 урона, поварской колпак
6	**Школяр**	чистая книга
7	**Попрошайка**	заточенная монета
8	**Дикарь**	плащ из медвежьей шкуры +1 защиты
9	**Дровосек**	топор дровосека 1к10 урона
10	**Пастух**	дудочка, хлыст 1к6 урона
11	**Лакей**	флакон духов
12	**Травник**	универсальное противоядие 1к4 штук
13	**Колдун**	**свиток с заклинанием**, широкополая шляпа
14	**Скоморох**	бубен, шутовской колпак
15	**Конюх**	щетка, одеяло
16	**Разбойник**	изогнутый нож 1к6 урона, теплый шерстяной капюшон
17	**Плотник**	набор столярных инструментов
18	**Торговец**	счеты, кошелек 1000 монет, осел
19	**Матрос**	компас, кортик 1к4 урона
20	**Аристократ**	перстень с гербом, лошадь

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

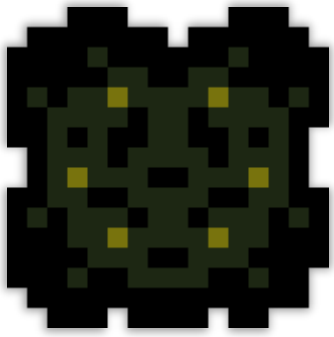
Значение (1к100)	Прошлое	Бонусное снаряжение
21	**Ученик чародея**	непредсказуемая волшебная палочка
22	**Гончар**	кувшин, сухая глина, бурдюк с водой
23	**Сказочник**	книга со сказками, перо и чернила
24	**Жрец**	святой символ +1 к сопротивлению чарам, кадило
25	**Вор**	отмычки, складной нож 1к4 урона
26	**Библиотекарь**	энциклопедия, перо и чернила
27	**Пират**	абордажная сабля 1к12 урона и +1 защиты
28	**Бастард королевской крови**	фамильный меч 2к8 урона, его атаки разят магией
29	**Солдат**	трофейный палаш 1к10 урона и +1 защиты
30	**Морской капитан**	секстант, пистоль 3к6 урона
31	**Звездочет**	хрустальный шар, телескоп
32	**Знахарь**	исцеляющий бальзам: может вылечить 2к4 здоровья, бинты и припарки: могут вылечить 1к4 здоровья 1к4 штук
33	**Садовник**	садовые ножницы, лопата
34	**Паладин**	освященная булава 1к8 урона, может разить любую нежить
35	**Охотник на нечисть**	осиновый кол, самострел 1к8 урона, 10 серебряных стрел
36	**Кузнец**	кузнечный молот 1к8 урона, клещи
37	**Сокольник**	перчатка сокольника +1 защиты, сокол
38	**Артист**	банка грима
39	**Мистик**	**свиток с заклинанием**, мел
40	**Гробокопатель**	лопата, теплый плащ
41	**Поэт**	лист пергамента, перо и чернила
42	**Дуэлянт**	отличный пистоль 3к8 урона
43	**Странствующий ронин**	катана 3к6 урона
44	**Алкоголик**	пустая бутылка
45	**Философ**	книга о богах и демонах
46	**Фокусник**	колода карт, шляпа с потайным дном, мешочек мраморных шариков
47	**Атлет**	кожаный пояс +1 защиты
48	**Охотник**	легкое копье 1к8 урона, мягкие сапоги +1 к проверкам скрытого перемещения

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
OBRAZEC

Значение (1к100)	Прошлое	Бонусное снаряжение
49	**Ловчий**	ловчая сеть, капкан 1к4 штук
50	**Странник**	тяжелый посох 1к8 урона, карта
51	**Каменщик**	мастерок, отвес, молоток и зубило
52	**Архитектор**	циркуль, перо и чернила, лист пергамента 1к4 штук
53	**Художник**	краски, холст
54	**Рыбак**	удочка и снасти, рыбацкая сеть
55	**Друид**	костяной ритуальный нож 1к6 урона, **свиток с заклинанием**
56	**Пасечник**	горшок с воском, горшок с медом 1к6 штук
57	**Археолог**	кожаная шляпа, щетка, кирка
58	**Летописец**	перо и чернила, летопись
59	**Шахтер**	тяжелая кирка 1к10 урона
60	**Портной**	ножницы, игла и нитки, мыло
61	**Скальд**	меч 1к6 урона, бандура
62	**Кожевник**	нож 1к4 урона, обсидиановое скребло, выделанная кожа
63	**Факир**	факел, масленка, огниво
64	**Подмастерье**	набор универсальных инструментов
65	**Резчик**	нож резчика 1к4 урона, бивни моржа 1к4 штук
66	**Сапожник**	игла и нитки, шило, ножницы
67	**Жонглер**	жонглерские кегли
68	**Отравитель**	хлороформ, смертельный яд
69	**Мошенник**	кошелек с 1000 монет, сонный яд
70	**Крысолов**	мышеловка, дудочка, мешок крысиных черепов
71	**Пекарь**	мешок муки, бурдюк с водой, булка хлеба 1к4 штук
72	**Сыровар**	заплесневелая головка сыра 1к4 штук
73	**Скотник**	забойный молот 4к4 урона
74	**Егерь**	большой лук 2к10 урона, собака, рожок
75	**Водонос**	бочка с водой
76	**Раб**	рабские браслеты
77	**Гладиатор**	гладиус 2к4 урона, маника +2 защиты
78	**Судья**	медальон судьи
79	**Дрессировщик**	свисток, собака
80	**Вышибала**	дубина 1к8 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значение (1к100)	Прошлое	Бонусное снаряжение
81	**Танцор**	танцевальные сандалии, согревающая мазь
82	**Палач**	топор палача 2к8 урона, черный капюшон
83	**Трубочист**	мешочек медных пуговиц, черный цилиндр, щетка на палке, горшок золы
84	**Еретик**	проклятый амулет, его нельзя выкинуть, все члены вашего бывшего культа всегда узнают вас
85	**Трактирщик**	провизия 1к8 штук, бутылка самогона 1к4 штук
86	**Умалишённый**	осколок из непостижимых измерений, смирительная рубашка
87	**Углежог**	мешочек с углем 1к4 штук, горшок с дегтем
88	**Акробат**	ходули, маска, шест
89	**Менестрель**	лютня, шляпа с пером
90	**Натуралист**	лист пергамента 1к4 штук, перо и чернила, линза
91	**Банщик**	банный веник, мыло
92	**Ювелир**	изящные инструменты, лупа
93	**Бондарь**	бочка, молоток и стамеска
94	**Мародер**	рапира 1к6 урона и +1 защиты, странное кольцо
95	**Пивовар**	бочка пива
96	**Рыцарь**	щит с гербом +3 защиты
97	**Оратор**	рупор, ливрея +1 защиты
98	**Инквизитор**	клещи, тески, жаровня
99	**Шаман**	косточка с заточенным внутри демоном
100	**Астронавт**	бластер 6к6 урона





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Навыки искателя приключений

Каждый персонаж игрока обладает навыками, полезными для выживания в подземельях и дикой местности.

Всего таких навыков четыре:

Эрудиция: знания истории и легенд, какие-то экзотические и редкие знания, знания забытых языков, теософии и т.д.

Основы выживания: чтение следов, поиск воды и пищи, ориентирование на местности, разжигание костров и установка ловушек

Механика: управление, починка, сбор и разбор сложных механизмов, обезвреживание ловушек и взлом замков

Скрытность: скрытное перемещение, маскировка и карманные кражи

Каждый из навыков, имеет пять уровней развития. Изначально они равны нулю, но каждый уровень развития дает +1 к проверкам соответствующего навыка.

При создании персонажа игрок **должен кинуть 1к4**, чтобы определить какой из навыков у него развит до первого уровня, что он отмечает в листе персонажа.

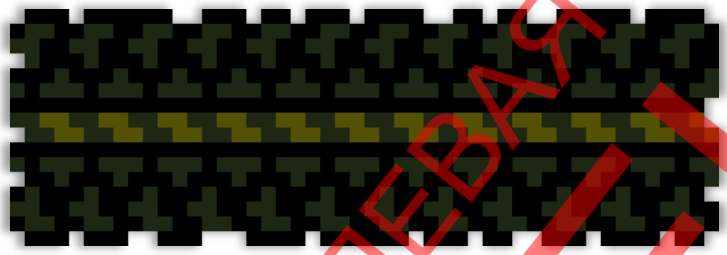
Таблица стартового навыка:

Значение (1к4)	Навык
1	Эрудиция
2	Основы выживания
3	Механика
4	Скрытность

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

!!!Здоровье!!!

Важным пунктом в создании персонажа является определение его значения максимального здоровья. Для этого игрок **должен кинуть 2к6** и получившееся суммарное значение записать в лист персонажа. Игроку рекомендуется относится к **здоровью** персонажа бережно, **если оно упадет до нуля, персонаж погибнет!!!**



Снаряжение

Во многом роль персонажа в группе определяют его оружие и доспехи, это не профессия, а комплект снаряжения, отражающий тактику ведения боя. Чтобы узнать каким из комплектов обладает персонаж на старте игры, игроку **нужно кинуть 1к10** и, обратившись к таблице ниже, выписать в лист персонажа оружие и доспехи, соответствующие выпавшему комплекту:

Таблица стартового снаряжения:

Значение (1к10)	Комплект	Снаряжение
1	**Оборванец**	кинжал 1к4 урона, грязное тряпье 1 брони
2	**Бродяга**	дубинка 1к6 урона, набивной доспех 3 брони, праща 1к4 урона, мешочек камней для метания 10 штук
3	**Исследователь**	топор 1к8 урона, кожаный доспех 4 брони, арбалет 1к12 урона, колчан стрел 20 штук
4	**Наемник**	меч 1к10 урона, пластинчатый доспех 7 брони, шлем +1 защиты, щит +2 защиты
5	**Чаротворец**	кинжал 1к4, грубая роба 2 брони, **свиток с заклинанием** 1к4 штук
6	**Рейнджер**	копье 1к12 урона, лук 1к10 урона, кольчуга 5 брони, колчан стрел 20 штук
7	**Отшельник**	посох 1к6 урона, грязное тряпье 1 брони, праща 1к4 урона, мешочек камней для метания 10 штук, **свиток с заклинанием**
8	**Ландскнехт**	двуручный меч 2к10 урона, бригантина 8 брони, шлем +1 защиты
9	**Мушкетер**	мушкет 3к12 урона, панцирь 6 брони, шлем +1 защиты, мешочек с картечью для стрельбы 10 штук
10	**Налетчик**	сабля 2к6 урона, пистоль 3к6 урона, панцирь 6 брони, промасленный мешочек с картечью для стрельбы 10 штук

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержимое рюкзака

Далее, игроку нужно чем-то заполнить содержимое рюкзака своего персонажа. В путешествии не бывает бесполезных вещей, однако, чтобы определить какие из них у персонажа имеются на старте, игрок должен обратиться к таблицам ниже. **Бросками трёх игральных костей - 1к6, 1к12 и 1к20** - игрок должен определить, что есть у его персонажа в рюкзаке.

Источники света:

Значение (1к6)	Предмет	Краткое описание
1	Свеча	Восковая свеча, горит 3 хода
2	Факел	Промасленный факел, горит 6 ходов
3	Фонарь	Масленый фонарь, горит 12 ходов
4	Масленка	Горючее масло
5	Огниво	Дает искру
6	Сияющая склянка	Прозрачный флакон со светящийся жидкостью

Инструменты:

Значение (1к12)	Предмет	Краткое описание
1	Точильный камень	Позволяет править лезвия изношенного оружия
2	Отмычки	Позволяют взламывать механические замки
3	Цепь	5 метров металлической цепи
4	Напильник	Напильник по металлу
5	Кирка	Может дробить камень
6	Лопата	Пригодна для копки могил
7	Лом	Универсальное приспособление
8	Веревка	15 метров веревки
9	Шест	Трехметровый деревянный шест
10	Кол	Осиновый кол
11	Капкан	Нажимной капкан на цепочке
12	Сеть	4 квадратных метра рыболовной сети

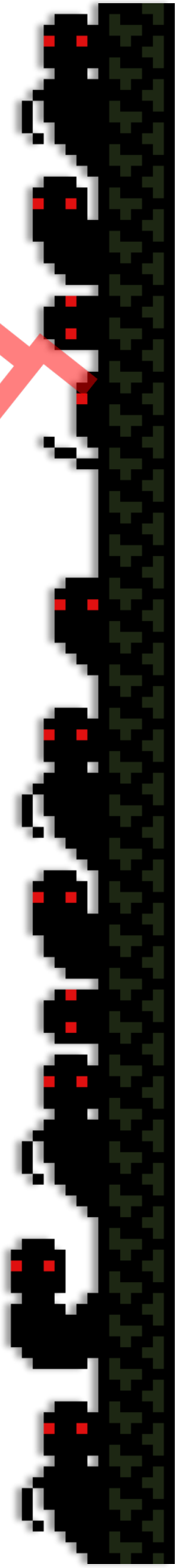
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Полезные мелочи:

Значение (1к20)	Предмет	Краткое описание
1	**Подзорная труба**	ценный прибор, увеличивающий дальность взора
2	**Мыло**	Крупный кусок дешевого мыла
3	**Крюк-кошка**	Крюк с тремя зубцами, легко цепляется за каменную кладку
4	**Медное зеркало**	Небольшое зеркальце
5	**Игральные кости**	Три шестигранных игральных кости
6	**Линза**	Выпуклый кусок стекла
7	**Фляга**	Металлическая фляга объёмом в 1 литр
8	**Флейта**	Музыкальный инструмент
9	**Перо и чернила**	Гусиное перо и склянка чернил
10	**Целебные травы**	Мешочек с целебными травами, могут исцелить 1к6 здоровья
11	**Свиток с заклинанием**	Новый **свиток с заклинанием**
12	**Горшок с клеем**	Горшок с очень прочным клеем
13	**Провизия**	Набор продуктов для одной персоны на один день
14	**Горн**	Костяной рог, можно использовать как музыкальный инструмент
15	**Пергамент**	Лист пергамента 20 на 50 сантиметров
16	**Горшок смолы**	Горшок горючей смолы
17	**Леска**	10 метров прочной лески
18	**Кандалы**	Пригодны как для рук, так и для ног
19	**Мел**	Кусочек мела
20	**Колокольчик**	Звонкий колокольчик из качественной меди

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





Количество снаряжения

Каждый предмет* занимает одну строчку в рюкзаке персонажа и нести предметов больше, чем строк в листе персонажа (15 строк) он нести не способен.

***Примечание: каждая 1000 монет занимает 1 строчку в рюкзаке**

Тоже самое с более крупным снаряжением - персонаж способен нести 3 оружия, 1 доспех, 1 шлем, 1 щит, 1 вид снарядов, а также 5 небольших аксессуаров. Данное ограничение нужно для того, чтобы избежать абсурдного обвешивания оружием без отвлечения на сложный подсчет точной загруженности персонажа.

!!!Износ снаряжения!!!

После каждого поединка, любой участвующий в нем персонаж, **должен кинуть 1к6 на каждый предмет**, участвовавший в бою (оружие, доспех, щит и шлем). В случае, если выпало 6, предмет считается изношенным, и с дальнейшим износом снаряжения предмет может оказаться сломанным и непригодным для применения. Что касается предметов из рюкзака, износ происходит только в случае логического действия: то, что может закончиться - заканчивается по мере использования (по умолчанию 2 использования), веревка может порваться, лопата - сломаться. В этом случае износ определяется по той же схеме - броском кубика после каждого применения, то есть после каждого использования предмета.

Таблица износа снаряжения:

Тип снаряжения	Эффект износа	Продолжительный эффект износа
Оружие ближнего боя	Урон данным оружием делится на 2	В случае повторного износа считается сломанным
Оружие дальнего боя	Использование из неудачной позиции	В случае повторного износа считается сломанным
Шлем и щит	Бонус защиты снижается на 1	Если значение защиты падает до нуля, считается сломанным
Доспех	Значение брони снижается на 1	Если значение брони падает до нуля, считается сломанным
Предмет из рюкзака	Частичный износ	Полный износ, считается не пригодным

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Развитие персонажа и опыт

Персонаж игрока начинает 0 уровнем с 0 опыта, чтобы поднимать уровни и развиваться он должен накапливать опыт, который получает за выполнение заданий, охоту на особо опасных монстров, и конечно сокровища и ценности, которые смог вытащить из подземелья.

Чтобы поднять уровень с 0 до 1, персонажу необходимо накопить 100 опыта. Стоит отметить, что поднять его он может только когда окажется в безопасном месте (таверна, трактир, дружелюбное поселение и т.д. на усмотрение Мастера).

Получив необходимое для подъёма уровня количество очков опыта, **персонаж должен кинуть 1к6**, чтобы определить на сколько пунктов он повышает свое максимальное количество здоровья, а также **повысить уровень одного из навыков искателя приключений**, по собственному усмотрению. Помимо этого, **он должен кинуть 1к20** для каждой своей характеристики в порядке: СИЛА, ЛОВКОСТЬ, ВОЛЯ. Если результат на кости будет выше текущего значения характеристики, ее значение увеличивается на 1. **За уровень персонаж может увеличить только одну характеристику, ту на броске которой первой выпало большее чем уже имеющееся значение. Если за три броска ни один не был больше текущего значения характеристик, игрок вынужден оставить все как есть.**

После получения уровня все очки опыта, необходимые для его подъёма, сбрасываются, и, чтобы подняться на следующий уровень, персонаж должен накопить нужное количество заново (то есть, если, получив 1 уровень, персонаж имел 105 опыта, 100 опыта он вычеркивает и начинает с 5 - копить на следующий уровень, для которого необходимо уже 200 опыта, и так далее).

Таблица уровней:

Уровень	Необходимый опыт
1	100
2	200
3	300
4	400
5	500 и т.д.

Начисление Мастером опыта происходит по следующей таблице:

Таблица начисление опыта:

Условие	Опыт
Выживший	5
Плевое дело	15
Рисковое предприятие	30
Крайне опасное дело	60
Опасный враг	50
Редкое сокровище	50
Каждая 1000 монет	25

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Правила игры

Проверки

Главное, что стоит запомнить Мастеру игры, — лучше отказаться от проверок, когда на кону не стоит чего-то важного. Пусть игроки подробно описывают свои действия, а Мастер рассказывает им, к чему они привели. Оставьте косноязычие и играйте словами до тех пор, пока в игре не случится что-то такое, у чего будет цена ошибки — не впоследствии, а здесь и сейчас. Помните, что **любую проверку можно пройти только один раз**: если она провалена, персонаж ничего не может поделать с возникшей проблемой тем же способом, что уже был заявлен.

Проверки характеристик

Это тот случай, когда персонаж, заявляя какое-либо действие, сталкивается с риском и, чтобы добиться успеха, вынужден преодолеть порог сложности, который устанавливает Мастер, используя одну из трёх своих характеристик. Для этого он **бросает 1к20 и прибавляет или вычитает модификатор указанной Мастером характеристики.** Совокупный результат должен быть больше заявленного порога сложности.

Проверки навыков искателя приключений

Это тот случай, когда персонаж хочет сделать что-то, зависящее от уровня его навыков искателя приключений. Стоит заметить, что персонаж так или иначе владеет всеми четырьмя навыками и может проходить связанные с ними проверки, а уровень развития навыка влияет на бонус, добавляемый к броску игральной кости при проверке. Как и в случае с любыми другими проверками, Мастеру стоит заявлять их только в том случае, если ситуация представляет какой-либо риск для персонажа. Для того чтобы определить успех своего действия, персонаж **бросает 1к20 и прибавляет уровень необходимого навыка (от 0 до +5) к выпавшему значению.** Совокупный результат должен быть выше заявленного Мастером порога сложности.

Скрытые проверки

Это тот случай, когда для нагнетания атмосферы Мастер решает, что последствия неудачной проверки не должны быть раскрыты сразу (например, отравился ли персонаж, испив сырой воды, и т. д.). Для этого **Мастер сам бросает 1к20 и прибавляет нужный модификатор характеристики или уровень навыка персонажа к своему броску.** Результат такой проверки Мастер волен огласить тогда, когда сочтёт нужным.

Таблица сложности проверок:

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Столкновение

Это тот случай, когда персонажи Мастера или игроков не могут решить какой-либо вопрос словами, и уступать никто не намерен. Подобный тип проверок используется, например, в бою. **Для того чтобы определить, кто преуспеет в столкновении, все его участники должны бросить 1к20 и прибавить модификатор своей характеристики или уровень навыка, озвученные Мастером.** Побеждает тот, у кого совокупное значение оказалось выше.

Критический успех и критическая неудача

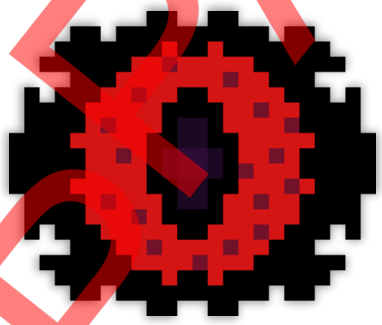
Любая проверка в игре совершается с помощью броска игральной кости 1к20.

В случае, когда выпадает значение 20, заявленное действие считается критическим успехом. Заявка автоматически достигает успеха, а Мастер, по своему усмотрению, может вознаградить персонажа каким-либо бонусом за этот успех.

В случае, когда на игральной кости выпадает значение 1, заявленное действие считается критическим провалом. Заявка автоматически считается проваленной, а Мастер, по своему усмотрению, может наложить на персонажа какой-либо штраф за этот провал.

Удачная и неудачная позиция

До проверки навыка или характеристики Мастер, по своему усмотрению, может выставить условие, что действие, заявленное игроком, будет разыграно из удачной или неудачной позиции. **В случае удачной позиции игрок бросает 2к20 и выбирает ту кость, на которой выпало большее значение. В случае неудачной позиции он также бросает 2к20, но выбирает ту кость, на которой выпало меньшее значение.**



!!!Бросок на удачу!!!

В тех случаях, когда сложно определить успех заявленного игроком действия исходя из имеющихся у персонажа навыков и характеристик, или когда ситуация вообще не зависит от его заявок, Мастер может объявить бросок на удачу. **Для этого игрок должен взять кость 1к6, громко и чётко произнести «чёт» или «нечёт», после чего бросить кость.** В случае, если он угадал, успех будет на его стороне.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Исследование мира:

Как и многие другие настольные ролевые игры, данная игра посвящена в первую очередь исследованию — будь то подземелья, дикая местность, большой город или что угодно ещё, в зависимости от вашей фантазии. Ниже приведены некоторые пояснения, призванные ввести в игру простые понятия, которыми могут оперировать Мастер и игроки во время исследования мира.

Дистанция:

Близко — можно достать рукой или дотянуться после рывка.

Рядом — можно добраться после перемещения или короткой перебежки.

Далеко — в зоне видимости.

Время:

Раунд — около 10 секунд. Раунды используются во время боя, а также в критических ситуациях, когда от действий персонажей зависит их жизнь.

Ход — около 10 минут. Ходы используются во время исследования замкнутых (и не только) пространств; например, примерно столько занимает тщательный осмотр каждого угла одной комнаты подземелья.

Вахта — 6 часов. Вахты используются во время путешествий и продолжительных переходов.

!!!Ловушки, засады и бросок на внимательность!!!

В большинстве случаев внимательность игрока выражается в его заявках во время исследования мира игры. **Если персонаж ясно заявляет о своих действиях, Мастеру лучше избежать каких-либо проверок, особенно если на кону не стоит жизнь персонажа.** Иными словами, если игрок что-то ищет, то пусть он это найдёт — если на его пути нет никаких препятствий. В том же случае, когда цена ошибки всё-таки есть — если игрока подстерегает засада или ловушка, а его действия никак не подразумевают осторожности — Мастер делает скрытую проверку на внимательность для одного игрока или для всей группы, в зависимости от обстоятельств. **Для этого он бросает 1к6 и сверяется с таблицей ниже:**

Таблица внимательности:

Значение (1к6)	Описание
1-2	Персонаж(и) точно определяет опасность, секрет, ловушку и т.д.
3-4	Персонаж(и) насторожены и замечают, что-то подозрительное
5-6	Персонаж(и) ничего не замечают

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Отдых

Один раз в сутки персонажам необходимо отдыхать хотя бы в течение одной вахты, иначе их очки здоровья не будут восстанавливаться, а усталость будет накапливаться, выражаясь в статусе «Изнурён».

Во время отдыха в полевых условиях персонажу необходимо выпить хотя бы один литр воды, съесть один рацион или его эквивалент и выспаться в течение 6 часов. В этом случае **за каждый такой отдых он восстанавливает 1к6 очков здоровья**, но не более своего максимального значения. **Если же персонаж отдыхает в условно безопасном месте, он может восстановить за каждую ночь отдыха 2к6 здоровья и снять все негативные статусы, кроме смерти.**

Базовые типы опасности

Далее указаны базовые опасности, с которыми персонажи могут встретиться в процессе своего приключения.

Падение: за каждые пять метров падения персонаж получает 1к6 урона

Открытое пламя: каждый раунд нахождения в открытом пламени персонаж получает 1к6 урона

Удушье: каждый раунд, если персонаж задыхается, он получает 1к4 урона

Мороз: каждый ход нахождения на морозе без теплой одежды или источника тепла персонаж теряет 1к4 здоровья

Невыносимая жара: каждую вахту нахождения на солнце, при условии, что персонаж не употребляет воду, он теряет 1 единицу здоровья

Темнота: персонаж, оказавшийся в темноте, все броски проверок со значением от 1 до 10 засчитывает как критический провал

Базовые негативные статусы

Далее указаны базовые негативные статусы, которые может получить персонаж, сталкиваясь с опасностями во время приключения.

Отравлен: если персонаж ел испорченную пищу, пил сырую воду или как-то иначе подвергся отравлению, его текущие значение здоровья падает до половины от максимального и не может быть выше, пока статус отравления не будет устранен

Изнурен: если персонаж не ел и не пил в течении суток, он должен пройти проверку на СИЛУ>12, в случае провала, любые его проверки будут разыгрываться из неудачной позиции, пока персонаж не утолит голод и жажду

Ошеломлен: если персонаж за одну атаку по нему теряет больше половины своего текущего здоровья, он теряет возможность как-либо действовать пока не пройдет проверку на СИЛУ>12

Паралич: персонаж теряет возможность как-либо действовать пока имеет этот статус

Мертв: если персонаж теряет все свое здоровье, он погибает, зачастую безвозвратно, но не стоит забывать, что в мире полном волшебства возможно всякое

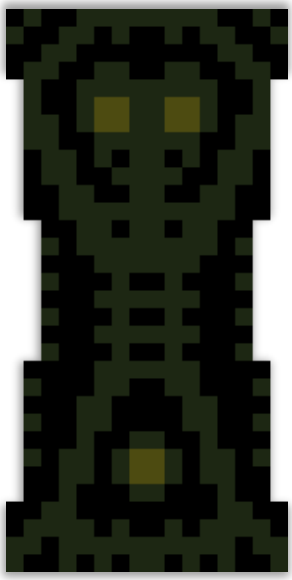
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Реакция на персонажей

Во время приключения Мастер игры может использовать как заготовленные сцены, соответствующие его задумке, так и случайные встречи, результаты и детали которых заранее не предопределены. В этом случае Мастеру стоит учитывать, что любое живое существо прежде всего хочет жить, а значит, может реагировать на встречу с персонажами игроков по-разному. Далеко не всегда реакция встреченных в лесу гоблинов будет агрессивной. Исключением из этого правила может быть нежить или иные потусторонние существа, которым чуждо всё человеческое, — хотя и это зависит от Мастера игры и его мира. Чтобы определить, как реагируют на персонажей те или иные встреченные ими существа (не обязательно монстры), **Мастер должен бросить 1к6 и по таблице, приведённой ниже, определить, как ему действовать.**

Таблица реакции на персонажей:

Значение (1к6)	Реакция	Пояснение
1	**Страх**	Чем персонажи напугали его\их?
2	**Агрессия**	Чем персонажи разозлили его\их?
3	**Недоверие**	Чем персонажи могли насторожить его\их?
4	**Равнодушие**	Чем персонажи могли бы привлечь его\их?
5	**Заинтересованность**	Чем персонажи могли бы быть полезны ему\им?
6	**Доброжелательность**	Чем он\они могли бы помочь персонажам?



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Бой

Бой — это всегда столкновение. Персонажи игроков и их противники постоянно бросают 1к20, чтобы определить, кто преуспел в этих столкновениях. Боевые сцены состоят из действия, противодействия и соответствующих этому проверок характеристик. В бою время течёт очень быстро: каждый круг, в котором поочерёдно действуют все участники столкновения, называется раундом и длится всего несколько секунд.

Инициатива в бою

Инициатива в боевом столкновении определяется максимально просто: **один из игроков и Мастер бросают по 1к6.** Если у игрока выпадает большее значение — он и его союзники ходят первыми; если большее значение у Мастера — первыми действуют противники. В случае равенства значений бросок повторяется. Эта очередность сохраняется до конца поединка, чем бы он ни закончился. Определившись с инициативой, персонажи игроков в рамках группы сами решают, в каком порядке будут действовать. В качестве альтернативы свободному выбору можно использовать значение ЛОВКОСТИ или просто действовать по часовой стрелке. В некоторых случаях можно обойтись без броска инициативы: если персонажи устроили засаду или сами попались в неё, первыми ходят те, кто инициировал первое действие.

Урон, броня и защита

В случае успешных атак, применения заклинаний или иных воздействий персонажи и их противники получают урон, который вычитается из их текущего количества очков здоровья. Для определения урона используются кости с разным количеством граней — у каждого оружия или заклинания эти значения могут сильно отличаться. **Чтобы определить, сколько урона получила цель, нужно бросить требуемое количество костей, сложить их значения, а затем вычесть текущее значение брони цели.** Полученное число и будет величиной нанесённого урона.

По умолчанию **импровизированное оружие и голые руки наносят 1к3 урона.** Если персонаж использует **массивный предмет, он наносит 1к8 урона.**

Броня всегда вычитается из общего, сложенного значения наносимого урона. Если урон меньше, чем значение брони цели, она не получает никакого урона. **Броня не защищает от магии, стихийных воздействий, падений с высоты и т. п.** Если не удаётся пробить броню цели, стоит атаковать туда, где её нет.

Шлемы, щиты, аксессуары и некоторое оружие обладают параметром защита, который влияет на броски персонажа, когда его атакуют. **Бонусы от такого снаряжения добавляются к броску к20, если персонаж решает уклониться или отразить атаку противника,** суммируясь с модификатором соответствующей характеристики.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Действия в бою

Каждый раз, когда персонаж или монстр получает право действовать в раунде, он волен совершить одно простое действие из представленного списка:

Перемещение
Тип действия: действие перемещения;
Расстояние: на любую дистанцию рядом;
Проверки: не требует проверки, если перемещение не затруднено.

Атака оружием ближнего боя
Тип действия: атака;
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки: требует проверки СИЛЫ, столкновение;
Дополнительные условия: нанесение урона происходит по следующим правилам:
- если персонаж атакует одноручным оружием, удерживая его в одной руке - урон определяется броском кости, соответствующей выбранному оружию;
- если персонаж атакует, держа оружие в двух руках или использует двуручное оружие, он бросает кость урона дважды и выбирает ту на которой выпало большее значение;
- если персонаж атакует двумя оружиями, в каждой руке, он кидает обе кости урона, но выбирает только то значение, на котором выпал больший результат.

Атака оружием дальнего боя
Тип действия: атака;
Расстояние:
- для дистанционного оружия: на расстоянии рядом и далеко;
- для метательного оружия: на расстоянии рядом и близко;
Проверки: требует проверки ЛОВКОСТИ, столкновение.

Применение магии с помощью свитка с заклинанием
Тип действия: применение магии (свитка);
Проверки: требует проверки ВОЛИ.

Применение какого-либо предмета из рюкзака или снаряжения
Тип действия: применение предмета (один предмет из рюкзака);
подготовка для применения предмета в комбинации с чем-то еще;
Проверки: не требует проверки, если Мастер не решил обратного.

Какой-либо маневр или трюк на свое усмотрение
Тип действия: какой-либо хитрый маневр или трюк;
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки: проверка на усмотрение Мастера, может быть разыграна как столкновение;
Дополнительные условия: не всегда направлен на нанесение урона, но с расчетом получить преимущество.

Побег
Тип действия: бегство с поля боя;
Проверки: проверка ЛОВКОСТИ;
Дополнительные условия: сложность проверки всегда >12.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Противодействие в бою

Каждый раз, когда на персонажа или монстра, направлено чужое действие он волен выбрать то, как будет защищаться:

Отразить атаку
Расстояние: на дистанции близко и рядом;
Проверки: проверка СИЛЫ + бонусы от защитного снаряжения.

Уклониться от атаки
Расстояние: заявить уклонение можно от атак на любой дистанции;
Проверки: проверка ЛОВКОСТИ + бонусы от защитного снаряжения.

Контратака
Расстояние: на дистанции близко;
Проверки:
- проверка СИЛЫ, если персонаж использует щит;
- проверка ЛОВКОСТИ для всех остальных случаев;

Дополнительные условия: в случае с контратакой никакие бонусы защиты персонажа не учитываются.

Сопротивляться чарам
Проверки: проверка ВОЛИ;
Дополнительные условия: сопротивление чарам невозможно заявить самому, оно используется только в тех случаях, когда персонаж подвергается сверхъестественному воздействию, со стороны некоторых противников и какой-то иной магии.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Магия

Магия — ценный ресурс. В данной игре нет магических классов или возможности запоминать заклинания: каждое заклинание — это конкретный предмет, а именно магический свиток, который может использовать любой персонаж, сколько угодно раз в день. Свитки не вечны — они могут изнашиваться, из-за чего применять их становится всё сложнее и сложнее, а цена провала при их использовании может быть крайне высока. Купить свитки с заклинаниями достаточно сложно: их нужно добыть в подземелье, снять с трупа врага, своровать или вырвать из рук простофили, который ими кичится.

Каждый свиток занимает одну строчку в рюкзаке персонажа, поэтому, если игрок хочет быть аналогом мага, ему стоит приготовиться к тому, что его сумка будет забита свитками под завязку.

Применение заклинаний

Для применения заклинания персонажу нужно иметь свободные руки, чтобы держать свиток, достаточно света, чтобы видеть, что на нём написано, и возможность говорить, чтобы произнести заветные слова заклинания. При этом доспехи и снаряжение произнесению заклинания не мешают. **Чтобы сотворить заклинание, персонаж должен пройти проверку ВОЛИ.** Для того чтобы **свиток сработал согласно его описанию, полученное значение проверки должно быть больше, чем заданная свитком сложность заклинания.** Сложность сотворения заклинания зависит от качества свитка. Стоит обратить внимание, что сопротивляться направленному на кого-либо заклинанию невозможно — его сила находится за гранью понимания простых смертных.

Износ свитка

Каждый раз после удачного применения заклинания **персонаж кидает 1к6, и в случае, если выпало 6, качество свитка падает,** а сложность его успешного прочтения увеличивается на 2. Когда сложность прочтения достигает значения 18, свиток рассыпается в прах.

Таблица износа свитков:

Качество свитка	Сложность использования
Новый	>10
Помятый	>12
Истертый	>14
Рваный	>16

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Неудачное применение

Если при использовании заклинания персонаж не смог пройти проверку, случается «магическая оплошность»: чары срабатывают со случайным, непредсказуемым эффектом. Чтобы определить, какой эффект воздействует на персонажа, **он должен последовательно кинуть две кости к6 (первая брошенная кость отвечает за десятки, вторая — за единицы) и обратиться к таблице ниже.**

Если при проверке сложности сотворения заклинания персонаж попал ровно в сложность читаемого свитка, заклинание срабатывает согласно своему описанию, однако в этом случае «магической оплошности» также не удаётся избежать.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица магических оплошностей:

Значение (к66)		Оплошность
1	1	Заклинатель превращается в каменную статую
1	2	Заклинатель превращается в 1к6: 1-муху, 2-овцу, 3-осла, 4-крысу, 5-змею, 6-слизняка
1	3	Заклинатель уменьшается в 10 раз и остается таким, пока не отдохнет
1	4	Заклинатель стремительно стареет, он теряет одну единицу каждой характеристики
1	5	Заклинатель сходит с ума от охватившего его магического безумия, все кто находится рядом с ним автоматически получают 1к6 урона в раунд, пока его не обезвредят
1	6	Заклинатель меняет свой пол на противоположный
2	1	Вся одежда заклинателя испаряется
2	2	Оружие заклинателя превращается в ядовитую змею, которая немедленно кусает его
2	3	Доспехи заклинателя превращаются в плотоядную слизь
2	4	Пока не отдохнет заклинатель не может лгать
2	5	Пока не отдохнет заклинатель источает крайне неприятный и едкий запах
2	6	Тело заклинателя вспыхивает ярким пламенем, наносящим ему 2к6 урона. Все, кто оказался рядом с ним должны пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >12 или получить 1к6 урона

Значение (к66)		Оплошность
3	1	Заклинатель заливается истерическим смехом, в следующий ход он не может делать ничего, кроме как смеяться
3	2	Заклинатель постоянно пританцовывает и не может остановиться, пока не отдохнет
3	3	Заклинатель засыпает на одни сутки, разбудить его может только что-то ядреное
3	4	Тело заклинателя одолевает слабость, от чего все проверки на СИЛУ он проходит из неудачной позиции, пока не отдохнет
3	5	Тело заклинания одолевает тремор, от чего любые проверки на ЛОВКОСТЬ он проходит из неудачной позиции, пока не отдохнет
3	6	Заклинатель поддается отчаянию, все проверки на ВОЛЮ он проходит из неудачной позиции, пока не отдохнет
4	1	Пока не отдохнет, каждый раз, когда заклинатель открывает рот, из него раздается кукареканье
4	2	Через неравные промежутки времени, из-под одежды заклинателя выпрыгивают крупные жабы, пока он не отдохнет
4	3	Пока не отдохнет, каждый раз, когда заклинатель делает шаг, рядом с ним раздается драматическая музыка
4	4	Пока не отдохнет, заклинатель разговаривает только на выдуманном им языке, никто не способен понять, что он говорит
4	5	Пока не отдохнет, заклинатель начинает вести себя как собака
4	6	Заклинатель с неистовством и яростью наносит сам себе урон своим основным оружием
5	1	Заклинатель чувствует, что стал чуть более несчастным, чем обычно
5	2	Заклинатель слепнет, все проверки он разыгрывает со статусом кромешная тьма, пока не отдохнет
5	3	Пока не отдохнет, заклинатель очень обильно потеет, ему постоянно хочется пить
5	4	Один из предметов в рюкзаке персонажа бесследно пропадает
5	5	Магия чудесным образом укрепляет заклинателя, он увеличивает свое здоровье на 1к4
5	6	Рядом с заклинателем появляется черт, который начинает сквернословить в его сторону, пока тот нет отдохнет
6	1	На заклинателя воздействует обратная гравитация, пока он не отдохнет
6	2	Заклинатель теряет весь накопленный опыт
6	3	Пока не отдохнет, заклинатель не может читать никакие заклинания
6	4	Свиток в руках заклинателя рассыпается в прах
6	5	Тело заклинателя электризуется, пока он не отдохнет, любое прикосновение к нему чревато получением 1к12+Х урона
6	6	В теле заклинателя трескается несколько костей, от чего он получает 1к12+Х урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Список заклинаний

Далее приведены примеры заклинаний, которые могут быть встречены персонажами игроков на свитках. В их описании будет встречаться обозначение **«X», где «X» — это уровень персонажа,** использующего свиток. Игрок, у которого изначально выпало наличие свитка при создании персонажа, **должен кинуть 1к100, чтобы определить, какое именно заклинание на нём записано.**

Сто заклятий Хаоса:

Значение (1к100)	Название	Описание
1	Врата	Заклинатель способен открыть двухсторонний портал в любое место, где он когда-то уже был; такой портал существует X+1 раундов
2	Телепортация	Заклинатель способен переместить себя и X других персон в любую точку в зоне видимости
3	Пирокинез	Заклинатель способен взглядом воспламенить любой способный гореть объект в зоне видимости; если таким образом он атакует кого-либо, то наносит цели 1к6+Xк6 урона
4	Телекинез	Заклинатель способен жестом руки управлять в пространстве любым объектом, вес которого не превышает 1+X x100 килограммов
5	Волшебная стрела	Заклинатель способен метнуть X+1 волшебных стрел, по одной или нескольким целям, наносящих 1к6 урона каждая
6	Волшебное оружие	Заклинатель создает в руках магическое оружие ближнего боя на свой вкус, способное наносить 1к6+Xк6 урона; оно существует пока заклинатель его держит
7	Волшебная броня	Заклинатель создает вокруг себя или другой цели прозрачную оболочку, в течении X ходов, защищающую от магических и сверхъестественных воздействий
8	Приказ	Заклинатель способен заставить указанную им цель выполнить его приказ, состоящий из X+1 слов
9	Видение прошлого	Заклинатель способен взглянуть в прошлое какого-либо предмета, к которому он прикоснулся, тем самым определяя его свойства и секреты
10	Вызов духа	Заклинатель способен призвать дух умершего из любого мертвого тела, чтобы задать ему X+1 вопросов
11	Гипноз	Заклинатель способен ввести в состояние транса указанную цель, после чего она должна правдиво ответить на X+1 любых его вопросов
12	Тишина	Заклинатель создает область рядом с собой, где в течении X+1 ходов не распространяются звуковые волны
13	Легкость	Заклинатель способен заставить X+1 тяжелых объектов парить за собой в течении X+1 ходов
14	Похищение	Заклинатель способен притянуть к себе X+1 неодушевлённых объектов

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Значение (1к100)	Название	Описание
15	Защитный круг	Заклинатель создаёт вблизи себя круг, пересечь который невозможно, согласно заданным им условиям (например: не могут пройти мертвые; не могут пройти живые; не могут пройти снаряды; не могут пройти заклинания и т.д.)
16	Звуковая иллюзия	Заклинатель создаёт рядом с собой любую звуковую иллюзию по своему желанию
17	Зеркальный двойник	Заклинатель способен создать X+1 собственных копий, которые полностью подчиняются его воле; двойники не могут использовать содержимое своих рюкзаков и творить заклинания, но способны выполнять простые действия, имеют все характеристики персонажа и запас здоровья равный X+1
18	Развеять магию	Заклинатель способен развеять действие любой магии в зоне видимости
19	Обнаружить магию	Заклинатель способен на дистанции рядом отличать иллюзии от реальности, видеть магические объекты или зоны действия каких-либо чар
20	Иллюзия	Заклинатель способен создать рядом с собой аудиовизуальную иллюзию, существующую X +1 ходов
21	Эластичное тело	Заклинатель способен на X+1 ходов сделать свое тело эластичным, получая способность растягиваться до десяти метров и протискиваться в узкие расщелины
22	Ледяное дыхание	Заклинатель способен дыханием заковать X+1 целей рядом в лёд
23	Зеркальный портал	Заклинатель способен создать в зеркале портал, ведущий в любое другое зеркало, в которое он когда-либо смотрелся
24	Волшебное око	Заклинатель создает парящее в воздухе око, с помощью которого он способен видеть; оно существует X+1 ходов и может удаляться от него на любое расстояние
25	Землетрясение	Заклинатель создает землетрясение высокой магнитуды, все находящиеся рядом с ним должны пройти проверку на ЛОВКОСТЬ >10+X или быть мгновенно сбитыми с ног; при применении заклинания хлипкие постройки и своды пещер могут рухнуть
26	Маска	Заклинатель способен изменить свою внешность, приобретая вид любого другого гуманоида своего размера
27	Уменьшить	Заклинатель способен на X+1 ходов уменьшить любую цель или любой объект в 10 раз
28	Волшебная веревка	Заклинатель создает верёвку длинной 20 метров, которая не может порваться и существует X+1 ходов

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значение (1к100)	Название	Описание
29	Волшебная мишень	Заклинатель создает вокруг указанной цели волшебную невидимую метку, после чего в течении Х+1 раундов любые снаряды на дистанции рядом автоматически попадают по ней, даже если были выпущены в другое место
30	Правда	Заклинатель способен заставить указанную им цель говорить только правду в течении Х+1 ходов
31	Астральная цепь	Заклинатель способен связать Х+2 целей невидимой цепью так, что они не могут отойти друг от друга дальше, чем на 5 метров
32	Туман	Заклинатель создает рядом с собой густой непроглядный туман
33	Вложить душу	Заклинатель способен оживить любой неодушевленный объект
34	Дымная форма	Заклинатель способен на Х+1 ходов превратить свое тело в облако дыма, при этом он получает возможность летать, просачиваться в маленькие отверстия и игнорирует любой физический урон
35	Огненный шар	Заклинатель способен метнуть в зоне видимости огненный шар, который взрывается, нанося всем рядом с местом взрыва 1к12+Хк12 урона
36	Горячий металл	Заклинатель способен заставить Х+1 металлических объектов рядом с собой нагреться до красна, любое соприкосновение с таким объектом наносит 1к8 урона
37	Телепатия	Заклинатель способен обмениваться мыслями с Х+1 целями в течении 1 хода
38	Взлом	Заклинатель способен открыть любой механический или магический замок в зоне видимости
39	Умиротворение	Заклинатель способен заставить Х+1 агрессивно настроенных целей отказаться от насилия на 1 ход
40	Властелин погоды	Заклинатель способен в течении Х+1 ходов управлять погодой в пределах одной области (гекса или поинта)
41	Вне гравитации	Заклинатель способен в течении Х+1 ходов перемещаться по потолку и стенам, как если бы он ходил по полу
42	Устрашение	Заклинатель способен вызвать у Х+1 целей чувство непреодолимого страха в течении 1 хода
43	Вихрь	Заклинатель создаёт мощный поток воздуха под ногами указанной цели, сбивая ее с ног и нанося 1к8+Хк8 урона
44	Свет	Заклинатель создает у себя в руках сгусток яркого света
45	Изменение формы	Заклинатель способен прикосновением рук менять форму неодушевлённых объектов объемом, не превышающим Х+1 кубических метров, как если бы они были сделаны из глины

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значение (1к100)	Название	Описание
46	Рой	Заклинатель способен наслать на Х+1 целей рой назойливых насекомых; в течении одного хода перед любым действием каждая цель должна пройти проверку на ВОЛЮ >10 + Х, чтобы иметь возможность его совершить
47	Дурман	Заклинатель способен наслать на цель в зоне видимости ужасные видения, из-за чего она в течении Х+1 ходов будет абсолютно недееспособна, находясь в состоянии бреда
48	Поиск	Заклинатель способен узнать точное расстояние и направление до объекта, который он уже видел
49	Полиглот	Заклинатель способен в течении Х+1 ходов понимать и разговаривать на любых языках
50	Смена позиций	Заклинатель способен поменять местами Х+2 одушевленных целей в зоне своей видимости, включая себя самого
51	Поднять мертвеца	Заклинатель способен создать из любой мертвой плоти Х+1 воинов скелетов, способных выполнять простейшие приказы и существующих в течении 1 вахты
52	Паутина	Заклинатель способен в течении Х+1 ходов создавать голыми руками прочную липкую паутину
53	Невероятный слух	В течении Х+1 ходов заклинатель способен слышать с невероятной чувствительностью
54	Стремительность	Заклинатель способен в течении Х+1 раундов совершать два действия подряд
55	Повелитель флоры	Заклинатель способен по собственной воле менять форму и размер растений и деревьев
56	Обратиться зверем	Заклинатель способен на Х+1 ходов обратиться диким зверем
57	Призрачный экипаж	Заклинатель способен призвать призрачную карету, существующую Х+1 вахт; такая карета способна преодолеть за одну вахту расстояние равное одному дню пешего пути отряда искателей приключений
58	Волшебный щит	Заклинатель создает в руках волшебный щит, дающий Х+1 защиты в течении 1 хода
59	Тихая походка	Заклинатель в течении Х+1 ходов разыгрывает любые проверки на скрытность из удачной позиции
60	Чтение мыслей	Заклинатель способен в течении одного хода читать мысли и намерения Х+1 целей, находящихся рядом
61	Слепота	Заклинатель способен на один ход ослепить Х+1 целей в зоне видимости
62	Крылья	Заклинатель способен отрастить крылья, с помощью которых он сможет летать в течении Х+1 ходов
63	Очарование	Заклинатель способен подчинить своей воле любую живую разумную цель на Х+1 ходов
64	Грандиозная иллюзия	Заклинатель способен создать вечную иллюзию, размер которой может быть в Х+1 квадратных километров

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значение (1к100)	Название	Описание
65	Ядовитое облако	Заклинатель создает рядом с собой облако едкого газа, существующее в течении X+1 раундов; цели оказавшиеся в области действия заклинания должны каждый раунд проходить проверку на СИЛУ >10 +X или получить статус «ОТРАВЛЕН»
66	Обратиться слизью	Заклинатель способен на X+1 ходов превратиться в плотоядную слизь
67	Тьма	Заклинатель способен создать рядом с собой область абсолютной тьмы, где в течении X+1 ходов не будет работать ни один источник света
68	Великая сила	Заклинатель способен в течении X+1 раундов наносить x2 урона любыми атаками ближнего боя
69	Каменная кожа	Кожа заклинателя становится значительно прочнее, в течении 1 хода он получает X+1 брони
70	Целительное прикосновение	Заклинатель способен прикосновением рук восстановить 1к6+Xк6 здоровья
71	Волшебный котелок	Заклинатель создает волшебный котелок, который за 1 ход создает X+1 рационов
72	Магнетизм	Заклинатель способен заставить X+2 объектов или целей, находящихся рядом с ним, прилипнуть друг к другу на 1 ход
73	Изгнание нежити	Заклинатель способен на 1 ход обратить X+1 нежити в бегство
74	Вред	Заклинатель способен прикосновением нанести 1к10+Xк10 урона
75	Барьер	Заклинатель способен создать в дверном проеме или зеве пещеры непреодолимый барьер, действующий в течение X+1 ходов
76	Песнь исцеления	Заклинатель способен восстановить всем своим союзникам рядом 1к4+Xк4 здоровья
77	Левитация	Заклинатель способен медленно парить в воздухе в любом направлении в течении X+1 ходов
78	Ярость	Заклинатель способен вызвать у X+1 целей непреодолимую злость и ярость, в течении 1 хода
79	Молния	Заклинатель способен метнуть в X+1 целей рядом молнию, наносящую 2к10 урона
80	Самоисцеление	Заклинатель способен восстановить 1к8+Xк8 собственного здоровья
81	Коррозия	Заклинатель способен прикосновением разрушить любой металлический объект объемом, не превышающим X+1 кубических метров
82	Обратить камнем	Заклинатель способен прикосновением обратить в камень любую цель, или оживить окаменевшую цель
83	Вселиться	Заклинатель способен на X+1 ходов вселиться в любую одушевлённую цель
84	Повелитель фауны	Заклинатель способен подчинить своей воле любое неразумное животное на X+1 ходов
85	Вытягивание жизни	Заклинатель способен похитить в свою пользу 1к12+Xк12 здоровья у цели рядом

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Значение (1к100)	Название	Описание
86	Пройти сквозь стену	Заклинатель способен пройти сквозь любую стену толщиной X+1 метров
87	Восстановление	Заклинатель способен восстановить любое не магическое снаряжение, механизм или объект
88	Обращение	Заклинатель способен на X+1 ходов превратить указанную цель в животное по своему выбору
89	Форма гиганта	Заклинатель способен вдвое увеличить размер своего тела на X+1 ходов, на это время он вдвое увеличивает свое максимальное здоровье, а его модификатор силы становится равен +5
90	Жабры	Заклинатель способен вырастить жабры, с помощью которых может дышать под водой в течении X+1 ходов
91	Удача	В течении X+1 раундов заклинатель все проверки разыгрывает из удачной позиции
92	Отторжение ядов	Заклинатель способен прикосновением исцелять любые отравления
93	Волшебная цепь	Заклинатель способен сковать цель рядом, на X+1 ходов
94	Беспробудный сон	Заклинатель способен на 1 вахту погрузить в беспробудный сон X+1 целей
95	Родник	Заклинатель способен создать родник с чистой водой, существующий в течении X+1 ходов
96	Создать проход	Заклинатель способен создать коридор в камне, глубиной X+1 x10 метров
97	Роща	Заклинатель способен вырастить рощу густого непроходимого леса, площадью X+1 квадратных километров
98	Дезинтеграция	Заклинатель способен обратить в прах любую цель рядом
99	Слуга из бездны	Заклинатель призывает X+1 чертей, подконтрольных его воле в течении 1 вахты
100	Вершитель судьбы	Заклинатель должен кинуть 3к20, и наивысшее выпавшее значение, которое он выписывает себе, и в следующий раз, когда будет проходить проверку может использовать его, не бросая костей; заклинатель не может накапливать таким образом больше X+1 значений

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Противники

Любое приключение может обернуться столкновением с противниками — будь то уличные бандиты, шайка лесных гоблинов или мантикора, засевшая в руинах заброшенного храма. Ниже приведён шаблон с пояснениями по всем параметрам, присущим противникам, которыми управляет Мастер игры, а также список наиболее распространённых врагов в жанре фэнтези.

Шаблон противника:

Наименование: Мимик (общеизвестное название противника)

Кость здоровья\уровень: 4 (количество 1к6 костей, которые должен кинуть Мастер, чтобы определить текущее здоровье противника\уровень существа, необходимый для определения значение X)

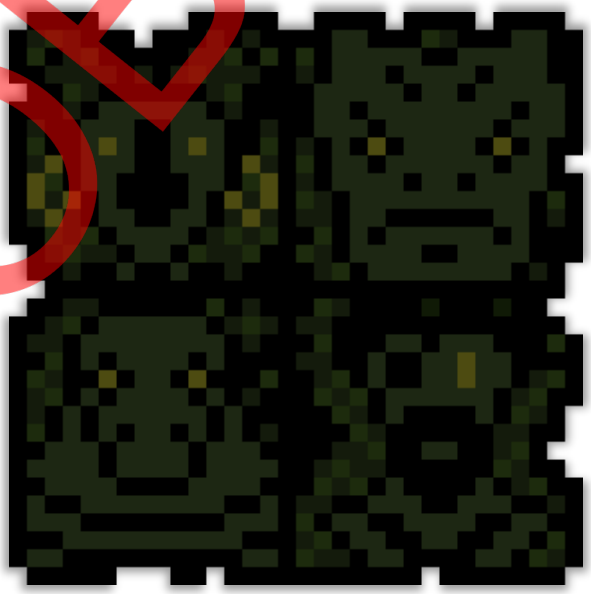
Характеристики: С+2; Л+3; В-3 (модификаторы СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и ВОЛИ противника)

Защита: +3 шипастые щупальца (бонус защиты противника)

Броня: Вязкое тело 6 брони (значение брони противника)

Атака: Шипастые щупальца 1к6+3 урона, Пасть Мимика 1к12+3 урона (виды атак противника и их урон)

Особенности: Идеальная мимикрия: может сымитировать любой неодушевлённый объект, если подойти к мимику, в этом состоянии, на дистанцию близко, он может атаковать без проверки нанося 3к12+3 урона (какие-либо особые свойства, присущие конкретному противнику)



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Параметры некоторых противников:

Наименование: Плотоядная слизь

Кость здоровья\уровень: 2

Характеристики: С 0; Л +1; В -3

Защита: -

Броня: -

Атака: Жгучее щупальце 1к4+1 урона, игнорирующего броню

Особенности:

-Жидкое тело: игнорирует любой урон, кроме огненного

Наименование: Рыбочеловек

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1; Л +1; В -1

Защита: Коралловый щит +2 защиты

Броня: Рыбья чешуя 3 брони

Атака: Акульи зубы 1к6 урона, Коралловый трезубец 1к12 урона

Особенности:

-Земноводное: способен дышать как под водой, так и на суше, а также имеет удачную позицию при любых проверках, если находится в воде

Наименование: Ящеролюд

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +2; Л -1; В -1

Защита: Костяной щит +2 защиты

Броня: Костяной доспех 4 брони

Атака: Тяжелое копье 2к6 урона, Каменный топор 2к4 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от ящеролюда, получает статус «отравлен»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Главарь бандитов

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1; Л +2; В +1

Защита: Баклер +1 защиты

Броня: Кольчуга 5 брони

Атака: Сабля 1к8 урона, Пистоль 3к6 урона

Особенности:

-Сигнальный рожок: способен подать сигнал об опасности

-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от главаря разбойников, получает статус «отравлен»

Наименование: Разбойник

Кость здоровья\уровень: 2

Характеристики: С +1; Л +1; В -1

Защита: Кожаный шлем +1 защиты

Броня: Кожаный доспех 3 брони

Атака: Кинжал 1к4 урона, Большой лук 2к6 урона

Особенности:

-Отравленное оружие: персонаж, получивший урон от разбойника, получает статус «отравлен»



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Темный рыцарь

Кость здоровья\уровень: 5

Характеристики: С +2; Л 0; В +2

Защита: Рыцарский щит +4 защиты

Броня: Черные латы 10 брони

Атака: Боевая секира 3к6 урона

Особенности:

-Сигнальный рожок: способен подать сигнал об опасности

Наименование: Солдат

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1; Л +1; В +1

Защита: Щит +3 защиты

Броня: Пластинчатый доспех 7 брони

Атака: Длинный меч 1к10 урона, Арбалет 2к8 урона

Особенности:

-Сигнальный рожок: способен подать сигнал об опасности

-Командная работа: если атакуют, превосходя числом, действуют из удачной позиции



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Свирепый волк

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +2; Л 0; В -2

Защита: -

Броня: Волчья шкура 2 брони

Атака: Волчья пасть 1к10+1 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Свирепая хватка: после успешной атаки волка, чтобы получить возможность действовать, персонаж должен пройти проверку на СИЛУ>12, пока он этого не сделает получает урон автоматически

Наименование: Гигантская змея

Кость здоровья\уровень: 6

Характеристики: С +2; Л +2; В 0

Защита: -

Броня: Змеиная чешуя 4 брони

Атака: Змеиная пасть 1к12+1 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Змеиный яд: персонаж, получивший урон от змеиной пасти, получает статус «отравлен»

-Смертельный захват: захватывает цель нанося 3к10+1 урона, после успешного захвата, чтобы получить возможность действовать, персонаж должен пройти проверку на СИЛУ>16, пока он этого не сделает получает урон автоматически

Наименование: Гигантский паук

Кость здоровья\уровень: 4

Характеристики: С +1; Л +2; В 0

Защита: Хитиновая защита +1 защиты

Броня: Хитиновая броня 4 брони

Атака: Ядовитые жвалы 2к8+1 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Смертельный яд: персонаж, получивший урон от паука, должен пройти проверку на СИЛУ>12 или мгновенно умереть, в случае успешной проверки он получает статус «отравлен»

-Липкая паутина: попав в паутину, персонаж должен пройти проверку на ЛОВКОСТЬ>12 или лишиться возможности действовать; чтобы вернуть себе эту возможность, ему нужно пройти проверку на СИЛУ>16 или смириться со своей незавидной участь

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Скелет

Кость здоровья\уровень: 1

Характеристики: С -1; Л +2; В -3

Защита: Разбитый щит +1 защиты

Броня: Ветхие доспехи 2 брони

Атака: Обломок оружия 1к6 урона

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

Наименование: Немертвый бродяга

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +2; Л -2; В -2

Защита: -

Броня: -

Атака: Тяжелые кулаки и гнилые зубы 1к6 урона, Ржавое оружие 1к8 урона

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

-Мертвая плоть: любой не магический урон делится на 2

Наименование: Призрак

Кость здоровья\уровень: 2

Характеристики: С -1; Л +3; В +2

Защита: -

Броня: -

Атака: Холодное прикосновение 1к6+3 урона, игнорирующего броню

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

-Призрачное тело: игнорирует любой не магический урон

-Ужасный вопль: один раз за бой призрак может издать ужасный вопль, все персонажи рядом с ним должны пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раундов

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Мумия

Кость здоровья\уровень: 4

Характеристики: С +1; Л -1; В +1

Защита: -

Броня: -

Атака: Древнее оружие 1к12 урона

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

-Мертвая плоть: любой не магический урон делится на 2

-Ужасная аура: оказавшись близко с мумией, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раунда

Наименование: Вампир

Кость здоровья\уровень: 6

Характеристики: С +3; Л +4; В +3

Защита: -

Броня: Старинные латы 10 брони

Атака: Когти и пасть вампира 1к12 урона, игнорирующего броню, успешные атаки восстанавливают вампиру здоровье, Двуручный меч 2к10 урона

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

-Мертвая плоть: любой не магический урон делится на 2

-Ужасная аура: оказавшись близко с вампиром, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раунда

-Очарование: один раз за бой вампир может заставить персонажа пройти проверку на ВОЛЮ>16, в случае провала персонаж окажется полностью в его власти на одни сутки

Наименование: Лич

Кость здоровья\уровень: 10

Характеристики: С -2; Л +1; В +5

Защита: -

Броня: Грубая роба 2 брони

Атака: Посох 1к6 урона

Особенности:

-Нежить: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте, если нежить не упокоить должным образом, на следующую ночь она восстанет вновь

-Филактерия: упокоить лича можно только, уничтожив предмет, в котором хранится его душа

-Мертвая плоть: любой не магический урон делится на 2

-Ужасная аура: оказавшись близко с личом, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раунда

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Гоблин

Кость здоровья\уровень: 1

Характеристики: С 0; Л +3; В -1

Защита: Кожаный щит +1 защиты

Броня: Кожаный доспех 3 брони

Атака: Костяное копье 1к8 урона, Короткий лук 1к6 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

Наименование: Хобгоблин

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +2; Л +1; В -1

Защита: Круглый щит +2 защиты

Броня: Кольчужный доспех 6 брони

Атака: Боевой ятаган 3к4 урона, Самострел 1к12 урона

Особенности:

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свет

Наименование: Тролль

Кость здоровья\уровень: 5

Характеристики: С +3; Л +2; В -3

Защита: -

Броня: Троллья шкура 10 брони

Атака: Кулаки и пасть 2к6 урона, Костяной топор 2к8 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки тролля невозможно отразить

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Волшебная кровь: каждый раунд тролль восстанавливает 1к6 здоровья, пока не погибнет

-Боязнь огня: урон огнем наносит х3 урона, и игнорирует броню

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Огр

Кость здоровья\уровень: 6

Характеристики: С +3; Л -1; В -2

Защита: -

Броня: Грязные шкуры 3 брони

Атака: Огромные кулаки 3к6 урона, Гигантская дубина 3к8 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки огра невозможно отразить

Наименование: Великан

Кость здоровья\уровень: 12

Характеристики: С +5; Л -3; В -1

Защита: -

Броня: Великанская кожа 6 брони

Атака: Кулаки и ноги 3к10 урона, Валун 3к8 урона, Выкорчеванное дерево 4к10 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки великана невозможно отразить

Наименование: Голем

Кость здоровья\уровень: 4

Характеристики: С +3; Л -2; В -3

Защита: Глиняная плоть +5 защиты

Броня: Глиняная плоть 10 брони

Атака: Кулаки и ноги 2к8 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки голема невозможно отразить

-Волшебное создание: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Подземный червь

Кость здоровья\уровень: 10

Характеристики: С +4; Л -2; В -3

Защита: -

Броня: Костяные наросты 8 брони

Атака: Хвост 2к10+5 урона, Ганглий 3к12+5 урона

Особенности:

-Слепой: способен ориентироваться в пространстве по звукам и вибрации

-Великанская мощь: атаки червя невозможно отразить

Наименование: Грифон

Кость здоровья\уровень: 7

Характеристики: С +3; Л +2; В +3

Защита: Взмах крыльев +8 защиты

Броня: Перья 2 брони

Атака: Когти и клюв 2к12+3 урона, разрушает защиту и броню успешными атаками

Особенности:

-Крылья: способен летать

-Великанская мощь: атаки грифона невозможно отразить

-Волшебные перья: любая магия, направленная на грифона, отражается в того, кто ее применил

Наименование: Мантикора

Кость здоровья\уровень: 8

Характеристики: С +3; Л +2; В +1

Защита: -

Броня: Львиная шкура 4 брони

Атака: Когти, пасть и жало 2к12+3 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки мантикоры невозможно отразить

-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Смертельный яд: персонаж, получивший урон от жала мантикоры, должен пройти проверку на СИЛУ>16 или мгновенно умереть

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Демон

Кость здоровья\уровень: 8

Характеристики: С +4; Л +4; В +4

Защита: Взмах крыльев +5 защиты

Броня: Шкура демона 7 брони

Атака: Когти, пасть и хвост 2к12+3 урона

Особенности:

-Волшебное создание: никакие ментальные эффекты не действуют, никакие яды не действуют, видит в темноте

-Крылья: способен летать

-Шкура демона: игнорирует любой не магический урон

-Оборотень: может менять облик по желанию

Наименование: Дракон

Кость здоровья\уровень: 15

Характеристики: С +5; Л +2; В +5

Защита: Взмах крыльев +10 защиты

Броня: Шкура дракона 12 брони

Атака: Когти, хвост и пасть 3к12+5 урона, Дыхание дракона 6к12 урона, игнорирующего броню

Особенности:

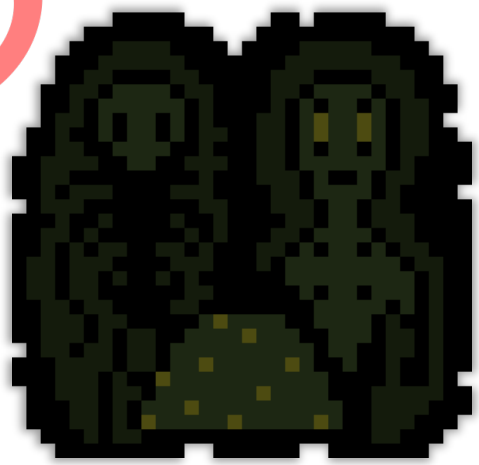
-Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете

-Крылья: способен летать

-Великанская мощь: атаки дракона невозможно отразить

-Волшебные шкура: любая магия, направленная на дракона, увеличивает свою сложность на +5

-Ужасная аура: оказавшись близко с драконом, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раунда



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Дополнительные материалы

Звон монет

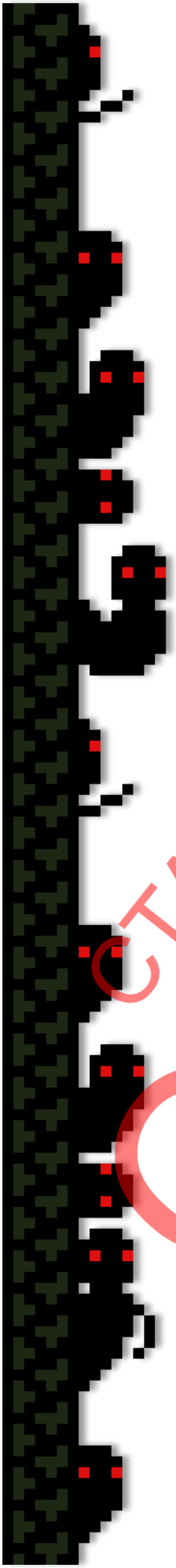
Ниже даны несколько таблиц в которых указаны рекомендательные **цены на товары и услуги**, которые могут пригодится во время игры, а также **характеристики компаньонов, четыре волшебных предмета и опциональные правила получения опыта за монеты.**

Оружие	Стоимость
Простое и примитивное оружие (нож, дубинка, праща, боло, посох и т.д.)	От 100 монет
Легкое оружие (кинжал, меч, булава, топор, цеп, лук, самострел и т.д.)	От 300 монет
Тяжелое оружие (двуручный меч, копье, секира, алебарда, полэкс, арбалет и т.д.)	От 500 монет
Изящное оружие (шпага, сабля, катана, глефа и т.д.)	От 1000 монет
Огнестрельное оружие (мушкет, пистоль, пищаль, аркебуза и т.д.)	От 4000 монет
Волшебное оружие (на усмотрение Мастера)	От 10000 монет
Стрелы, болты, картечь и т.д.	От 5 монет за штуку
Доспехи	**Стоимость**
Хорошая роба 3 брони	200 монет
Кожаный доспех 4 брони	400 монет
Кольчуга 5 брони	800 монет
Панцирь 6 брони	1500 монет
Пластинчатый доспех 7 брони	3500 монет
Бригантина 8 брони	5000 монет
Латы 10 брони	8000 монет
Открытый шлем +1 защиты	150 монет
Закрытый шлем +2 защиты	300 монет
Щит +2 защиты	200 монет
Большой щит +3 защиты	350 монет
Одежда	**Стоимость**
Бедняцкая	20 монет
Крестьянская	50 монет
Городская	150 монет
Купеческая	400 монет
Дворянская	1000 монет
Изысканная	1500 монет
Королевская	3000 монет
Теплая	300 монет
Освещение	**Стоимость**
Свеча (горит 3 хода)	3
Факел (горит 6 ходов)	5
Фонарь (горит 12 ходов)	150
Масленка с горючим маслом	60
Огниво	50
Сияющая склянка (светит пока не открыта или не разбилась)	1000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Инструменты и полезные мелочи	Стоимость
Кирка	80
Лопата	50
Лом	40
Молоток и зубило	60
Гвозди	25
Пила	95
Цепь (5 метров)	120
Напильник	50
Шест (3 метра)	10
Кол	2
Удочка и снасть	70
Сеть (4 квадратных метра)	80
Леска (10 метров)	30
Капкан	150
Кандалы	80
Веревка (15 метров)	25
Лестница (4 метра)	60
Веревочная лестница (8 метров)	160
Альпинистское снаряжение	150
Крюк-кошка	60
Канат (30 метров)	250
Точильный камень	40
Отмычки	100
Фляга (1 литр)	50
Бурдюк (2-3 литра)	80
Ведро (10 литров)	30
Бутылка (2 литра)	15
Котелок (5 литров)	50
Бочка (50 литров)	60
Большая бочка (300 литров)	300
Горшок (2-5 литров)	10
Горшок с клеем	50
Горшок смолы	30
Горшок с углями	15
Горшок с жиром	25
Перо и чернила	15
Мел	5
Пергамент	50
Чистая книга	500
Игральные кости или карты	80
Колокольчик	90
Музыкальный инструмент	От 200
Мешок	10
Непромокаемый кожаный мешок	100
Спальный мешок	70
Палатка (двухместная)	120
Шатер (на 6 человек)	850
Юрта	1500
Шапито	2000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Инструменты и полезные мелочи	Стоимость
Набор универсальных инструментов	350
Мыло	200
Духи или благовония	800
Замок и ключ	600
Сундук	От 750
Ящик	От 50
Очки	500
Лупа	200
Линза	50
Грим или макияж	250
Нитки и игла	25
Медное зеркало	180
Подзорная труба	800
Компас	450
Секстант	1800
Карта региона	3000
Магнит	70
Мраморные шарики	80
Кожаный мяч	120
Свинцовая гиря (8 килограммов)	75
Медная лента (три метра)	180
Каучуковые перчатки	450
Драгоценности и украшения	**Стоимость**
Мелкие драгоценные камни (за штуку)	От 20
Крупные драгоценные камни (за штуку)	От 150
Огромные драгоценные камни (за штуку)	От 1000
Медные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 350
Серебряные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 700
Золотые украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 1000
Перстень с драгоценным камнем	От 2500
Колье с драгоценными камнями	От 5000
Браслеты с драгоценными камнями	От 3000
Корона или тиара	От 10000
Алхимические товары	**Стоимость**
Бинты и припарки (1к4 здоровья)	100
Целебные травы (1к6 здоровья)	150
Алхимический огонь (1к6 урона, горит 1 ход)	120
Исцеляющий бальзам (2к4 здоровья)	300
Металоед (разъедает любой металл, объёмом 1 кубический метр)	350
Дымный порошок (на 1 ход, создает дымное облако рядом)	180
Универсальное противоядие	250
Обезболивающее (не подвержен ошеломлению, на 3 хода)	100
Мухоморный отвар (не подвержен ошеломлению, параличу и сну, x2 урона в ближнем бою, на 1 ход)	350
«Драконий бздох» (взрывается, нанося 4к12 урона рядом, если ее разбить)	500
Мазь глиняной кожи (+3 брони и защиты на 1 ход)	400
Защитный амулет (+2 к сопротивлению чарам)	10000
Истертый **свиток с заклинанием**	25000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Животные	Стоимость
Курица или иная домашняя птица	От 50
Коза, овца или свинья	От 300
Осел или мул	От 800
Корова или лошадь	От 3500
Дрессированная собака	От 500
Охотничий сокол	От 1500
Верблюд	От 2500
Слон	От 25000
Наземный транспорт	**Стоимость**
Повозка, телега или сани	800
Фургон	2000
Карета	От 3500
Воздушный транспорт	**Стоимость**
Воздушный шар	От 5000
Воздушный корабль	От 500000
Водный транспорт	**Стоимость**
Каное, обласок или каяк	От 600
Рыбацкая лодка	От 2000
Баркас или ладья	От 10000
Каравелла	От 100000
Галеон	От 250000
Недвижимость	**Стоимость**
Хижина	800
Крестьянский дом	1500
Мастерская ремесленника	3500
Квартира	5000
Ферма	8000
Гильдейский цех	15000
Усадьба	25000
Дозорная башня	30000
Храм	80000
Монастырь	100000
Крепость	400000
Дворец	800000
Услуги	**Стоимость**
Выпивка	3
Хорошая выпивка	8
Провизия в дорогу, или сытный обед	15
Ночлег	10
Отдельная комната с ванной, или баней	50 за сутки
Постой для лошади	20 за сутки
Свежие седло, сбруя и подковы	150
Пир	1000
Услуги ремесленника	От 300
Услуги алхимика, оракула, колдуна, жреца и т.д.	От 1000
Факелоносец, паж, слуга, оруженосец	От 60 за сутки
Воин, проводник, моряк	От 100 за сутки
Боевая дружина	От 1000 за сутки
Чародей	От 1500 за сутки

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Компаньоны

Таблица с характеристиками компаньонов:

!!!**КЗ/У** – это кость здоровья и уровень компаньона!!!

Наименование	Снаряжение	Параметры	Описание
Факелоносец	Грязное тряпьё 1 брони, Дубинка 1к6 урона	*С -2, Л 0, В -2, КЗ\У 1*	Не очень проницательный житель отдалённых поселений
Паж	Набивной доспех 3 брони, праща 1к4 урона	*С -1, Л +1, В 0, КЗ\У 2*	Воспитанный, услужливый, обученный музыке и грамоте паж
Слуга	Набивной доспех 3 брони, Короткий меч 1к6 урона, праща 1к4 урона	*С 0, Л +1, В 0, КЗ\У 3*	Ловкий обученный грамоте слуга и посыльный
Оруженосец	Кожаный доспех 4 брони, Короткий меч 1к6 урона, Круглый щит +2 защиты, Шлем +1 защиты	*С +1, Л 0, В -1, КЗ\У 3*	Крепкий малый, умеет ездить верхом и следит за снаряжение
Воин	Кольчуга 5 брони, Меч 1к10 урона, Щит +2 защиты, Шлем +1 защиты, Арбалет 1к12 урона	*С+2, Л 0, В-1, КЗ\У 5*	Опытный рубака, умеет держать любое оружие и не боится им пользоваться
Проводник	Доспех из шкуры 3 брони и теплая одежда, Посох-дубина 1к8 урона, Лук 1к10 урона	*С 0 Л+2 В 0 КЗ\У 4*	Проводник, исследователь и мастер выживания в дикой местности
Моряк	Кожаный доспех 4 брони, Сабля 2к6 урона	*С +1, Л+1, В -1, КЗ\У 4*	Моряк, знакомый с корабельным делом, может как держать оружие, так и вести судно в составе команды
Чародей	Хорошая роба 3 брони, Волшебный посох	*С -1, Л 0, В +2, КЗ\У 5*	Маг, колдун, жрец или волшебник, сведущий в колдовстве и мистицизме

!!!Любое животное компаньон персонажа начинает со следующими параметрами и развивается так же, как любой другой компаньон:

** С 0 Л 0 В 0*

** КЗ\У 1*

** Атака 1к6 урона*

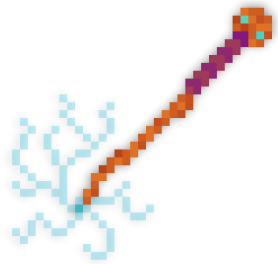
Развитие и отыгрыш компаньонов

Компаньоны растут в уровнях так же, как и персонажи игроков. **Они начинают с уровня, выраженного в их костях здоровья, и 0 опыта.** За каждый уровень они получают 1к6 здоровья и один раз в 3 уровня могут на единицу увеличить модификатор любой характеристики.

Компаньоны могут отыгрываться как игроками, так и Мастером. **Однако помните, что они — не болванчики, которые идут на смерть,** и постараются сбежать, если их жизни будет грозить смертельная опасность!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Волшебные штучки



«Лихая палочка Рохла Шляпы»

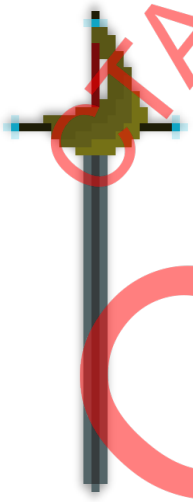
Эта волшебная палочка способна метнуть в любую цель поблизости случайную «магическую оплошность». Для этого персонаж должен пройти проверку ВОЛИ>12. Однако в случае провала оплошность срабатывает на самого персонажа



«Разящий»

3к8 урона

Этот меч способен разить любого противника, даже если тот не обременен плотью или имеет иммунитет к другому оружию



«Вихрь Агамета»

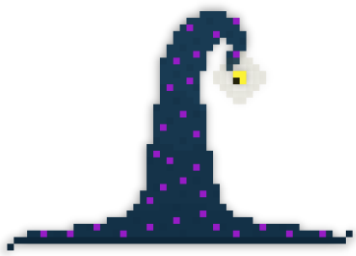
2к6 урона, +2 защиты

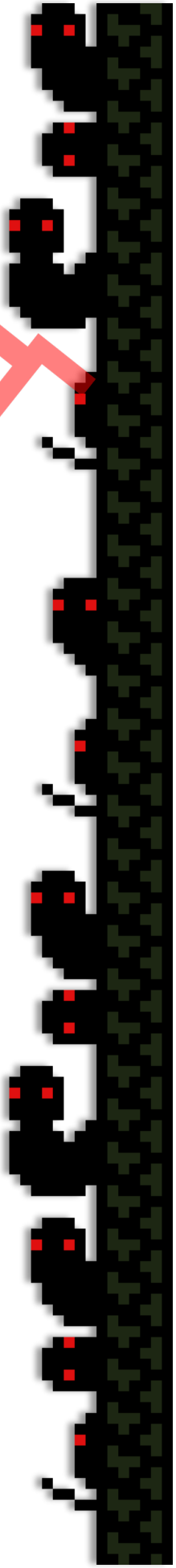
Этим палашом персонаж способен совершать Х+1 атак ближнего боя в раунд

«Глаз Мондо»

+1 защиты

Одевший эту шляпу персонаж начинает видеть все в истинном свете





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Опыт за монеты

Если игроки решают обменять добытые монеты на опыт, они должны учитывать, **что сделать это можно только в безопасном месте** (город, деревня или иное поселение, не охваченное бедствиями или войной).

Чтобы получить желанный опыт, **они должны устроить общую пирушку стоимостью 1000 монет в день. За каждый такой день праздности вся компания искателей приключений получает 25 опыта.** Однако, сколько бы ни длилась такая пирушка, в конце у неё всегда будут определённые последствия.

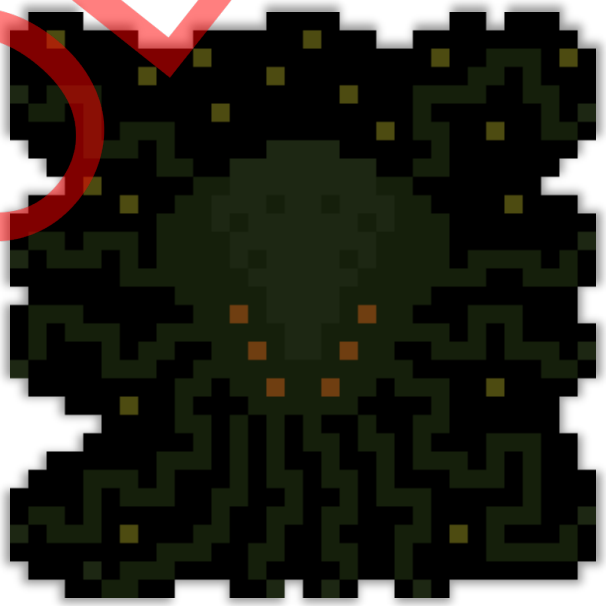
Чтобы определить последствия пирушки, каждый **персонаж должен последовательно бросить две кости к6 (первая брошенная кость отвечает за десятки, вторая — за единицы) и обратиться к таблице ниже.** Интерпретировать выпавшие последствия Мастер волен по своему усмотрению.

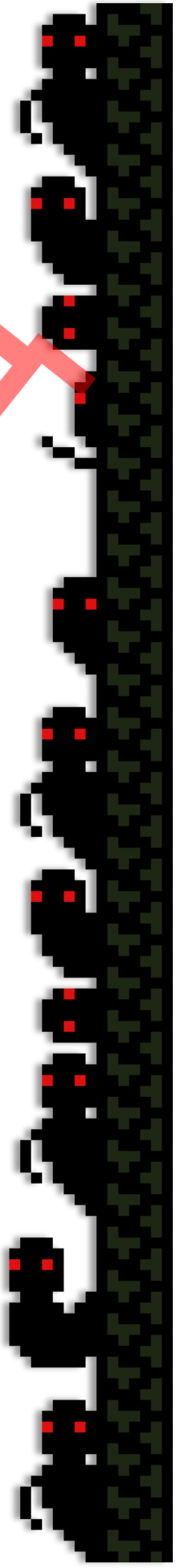
Таблица последствий пирушки:

Значение (к66)		Последствия
1	1	Все жители поселения смеются и указывают на персонажа пальцем…
1	2	Персонаж проигрывает в азартные игры все деньги и снаряжение…
1	3	У персонажа появилась татуировка очень сомнительного содержания…
1	4	Персонаж приходит в себя в темнице…
1	5	Персонаж поклялся выполнить суицидальное задание…
1	6	Персонажу назначена дуэль на рассвете следующего дня…
2	1	У персонажа появился таинственный двойник…
2	2	Персонаж просыпается в комнате с незнакомым ему мертвецом…
2	3	Персонаж сильно покалечен в пьяной драке…
2	4	У персонажа ужасно сильное похмелье…
2	5	Персонаж приютил брошенного пса…
2	6	Персонаж просыпается в латном доспехе, который никак не может снять…
3	1	На пальце персонажа сверкает обручальное кольцо…
3	2	Персонаж просыпается в незнакомой холодной канаве…
3	3	Персонаж нажил себе зловещего врага…
3	4	Наемный убийца охотиться за персонажем…
3	5	Рядом с кроватью персонажа стоит незнакомец в ошейнике…
3	6	Персонаж проигрывает в кости…

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значение (к66)		Последствия
4	1	Персонаж обнаруживает любовную записку…
4	2	Странствующий воин поклялся служить персонажу…
4	3	Персонаж унаследовал подозрительную заброшенную усадьбу…
4	4	Персонаж чем-то насолил криминальным кругам города…
4	5	Персонаж просыпается в грязном проулке абсолютно голый и с признаками насилия…
4	6	Таинственный ворон повсюду следует за персонажем…
5	1	Персонаж просыпается с неизвестной волшебной палочкой в руках…
5	2	Персонаж просыпается посреди бани в компании женщин и мужчин…
5	3	Персонаж усыновил сироту…
5	4	Персонаж обнаруживает у себя в рюкзаке контракт, по которому обязан…
5	5	Все передние зубы персонажа…
5	6	Персонаж просыпается в…
6	1	В рюкзаке персонажа теперь живет ворчливый…
6	2	У персонажа в кармане обнаруживается…
6	3	Персонаж спас жизнь благородному жителю города, после чего тот…
6	4	Персонаж просыпается, осознавая, что он превратился в…
6	5	Персонаж стал жертвой проклятия…
6	6	Персонаж разозлил могущественного волшебника…





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Генератор подземелий

Для создания подземелья **Мастеру игры нужно бросать шестигранные кубики для каждого помещения**, обращаясь к таблицам данным ниже, и с помощью своей фантазии интерпретировать то, что у него выпало.

Помещение

1к6	Помещение
1	коридор
2	комната
3	тупик
4	перепутье
5	лестница
6	зала

- **Что слышно о этом месте:** пока герои готовятся к походу придумайте слухи о том месте куда они идут, пусть часть из них будет полной брехней, часть ложной интерпретацией истины, и лишь некоторые по настоящем намекать на опасности и сокровища подземелья…
- **Врата:** используйте вход в подземелье как отдельную сцену! как попасть в подземелье? Что или кто стоит на пути героев?

1к6	Вход в подземелье
1	Ничего
2	Безумный предвестник
3	Препятствие
4	Ловушка
5	Головоломка
6	Страж привратник

- **Зашли в тупик?** Где-то рядом есть секретная дверь или иллюзия, на 1к6>3, она в этом помещении!
- **Рисуйте карту-схему на ходу!** Используйте любой удобный вам способ, или обратитесь к игровому полю размещённому в это книге

Наполнение

1к6	Наполнение	Варианты наполнения
1	Пусто	Таблица 1
2	Головоломка	Таблица 2
3	Ловушка	Таблица 3
4	Препятствие	Таблица 4
5	Сокровище	Таблица 5
6	Логово	Таблица 6

- **Цель:** что ведет сюда героя? Древнее сокровище, тайные знание или месть чудовищу? Что может считаться успешным посещением подземелья? **Заполните таблицы с первой по шестую:** используйте фантазию или готовые материалы, чтобы создать уникальный плацдарм для вашего приключения!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица 1

1к6	Пустая комната
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Таблица 2

1к6	Головоломка
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Таблица 3

1к6	Ловушка
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Таблица 4

1к6	Препятствие
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Таблица 5

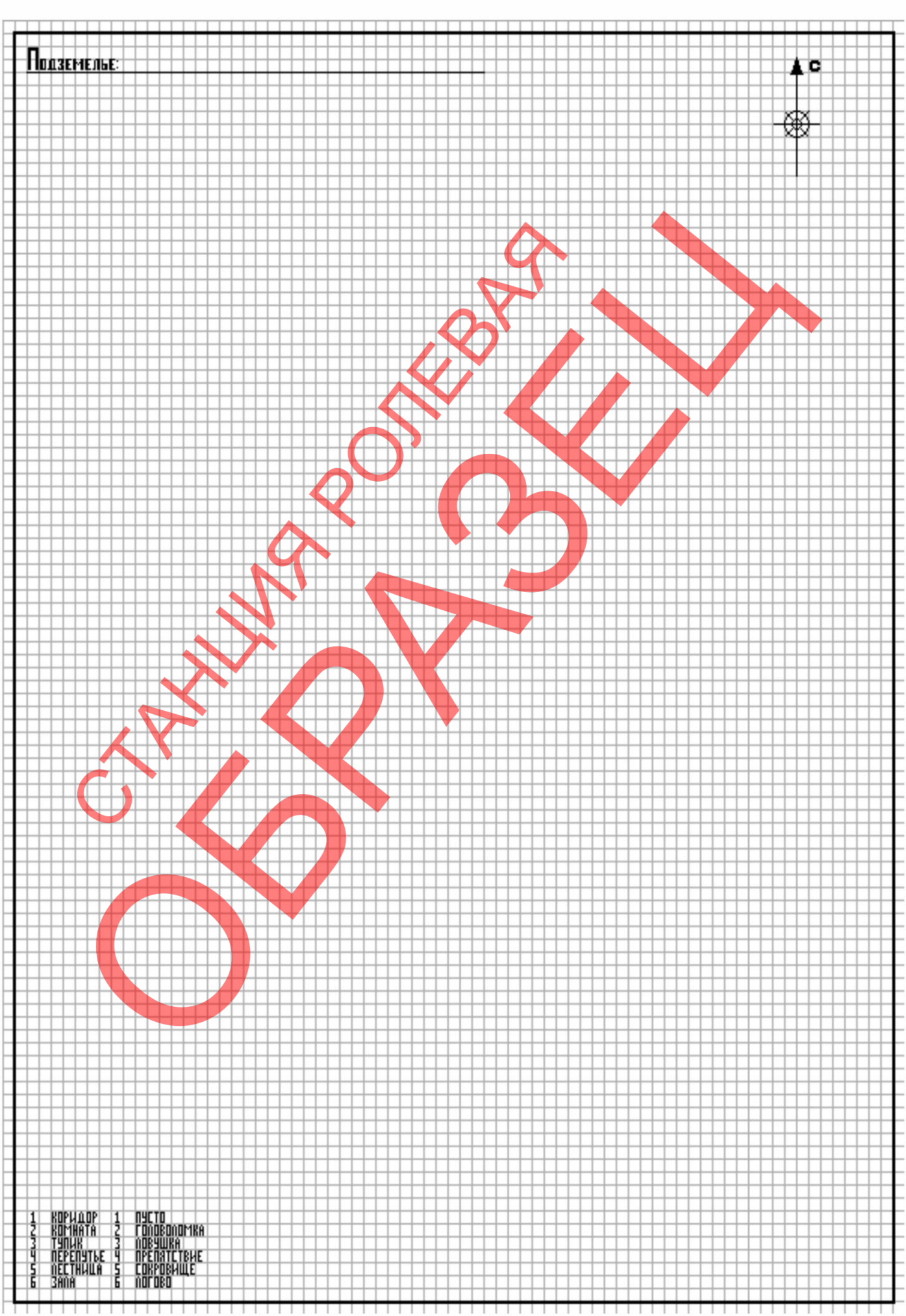
1к6	Сокровище
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Таблица 6

1к6	Логово
1	
2	
3	
4	
5	
6	

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Поле для генератора подземелий



Лист персонажа

Имя		Опыт	
Прошлое			
Уровень			

Сила	Ловкость	Воля

Здоровье		Броня
максимальное	текущее	
		Защита

Снаряжение
оружие
оружие
оружие
шлем
щит
доспех
снаряды
аксессуар
аксессуар
аксессуар
аксессуар
аксессуар

Навыки искателя приключений	
Эрудиция	○○○○○
Основы выживания	○○○○○
Механика	○○○○○
Скрытность	○○○○○

Рюкзак

Заметки

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист компаньонов

КОМПАНЬОНЫ

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

Имя\Кличка				
уровень		опыт		
здоровье	броня / защита	сила	ловкость	воля
основная атака				
груз\поклажа				

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист отбросов

ОТБРОСЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

имя отряда

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

Имя\прошлое				компаньоны
сила		здоровье	заметки	
ловкость		броня		
воля		защита		

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Скетчи



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНИСЛАВ РОДЕВАЛЬД
ОБРАЗЕЦ

Автор: Андрей Вебер

Редактор: Екатерина Вебер

Помощь с раздаточными материалами: Александр Карелин

Тестировщики: Александр Карелин, Тимур Гусейнов, Максим Матюшенко, Николай Стонис, Никита Тупахин, Евгений Воронцов, Руслан Исламов, Иван Плигин, Артем Бригадин, Михаил Завьялов, Римма Вебер, Лидия Калинина, Ярослав Колесников, Александр Зырянов, Николай Осьминский, Виктор Софронов, Игорь Хомяков и другие.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ

Мастер Подземелья INC.

-2025-

(https://t.me/IndrKDungeon)