Массы для отбросов подземель

Станция ролевая
ОБРАЗЕЦ



Дополнение для настольной ролевой игры

«Отбросы подземелья»

Как использовать эту книгу

Эта книга является дополнением для настольной ролевой игры «Отбросы подземелья». Если вы хотите использовать это дополнение, то вам нужно проигнорировать раздел с созданием персонажа из оригинальной книги, и обратиться к этой.

Создание персонажа

Характеристики

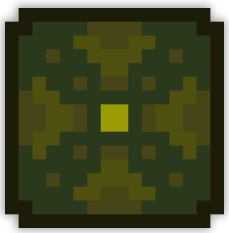
Игра начинается с создания персонажа. Этот процесс начинается с определения характеристик, значения которых будут непосредственно влиять на то, какими сильными и слабыми сторонами он будет обладать.

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

Здоровье

Следующим пунктом в создании персонажа является определение его значения максимального здоровья. Для этого **игрок должен кинуть 2к6** и получившееся суммарное значение записать в лист персонажа.



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:

1к4	Навык
1	Эрудиция
2	Основы выживания
3	Механика
4	Скрытность

Выбор класса

Далее игроку нужно определить какой класс он выберет для своего персонажа. Определившись с классом, игрок должен **кинуть два раза 1к6**, и обратиться к таблице класса, первый бросок определяет «особенность», которую получает его персонаж с классом, а второй бросок определяет какое персонаж получает «бонусное снаряжение».

!!!Значение «Х», встречающееся в книге, всегда равно уровню персонажа!!!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Воин



1к6	Где вы научились сражаться?	Бонусное снаряжение
1	Вы выросли в диком племени и научились держать оружие раньше, чем взяли в руку ложку. Для вас битва — священный танец, а смерть в бою — великая честь. Вы не подвержены никаким эффектам страха, и вам не страшны ауры противников.	**«Отличный пистоль»** Изящный и хорошо сделанный ручной пистоль. Его атаки наносят 3к8 урона.
2	Вас обучали лучшие инструкторы королевской гвардии. Вы — профессиональный военный, для вас нет тайн в стратегии и тактике. Вы умеете действовать в команде: каждый раз, когда сражаетесь в группе, численно превосходящей противников, вы выполняете все боевые проверки с модификатором +5.	**«Мухоморный отвар»** Испивший это зелье на 1 ход не подвержен ошеломлению, параличу и сну, а также наносит +2 урона в ближнем бою.
3	Вы учились у тех, кто охотится на чудовищ. Вы были одним из защитников простых людей — тех, кто выслеживает грифонов и мантикор, охотится на троллей и великанов. Когда вы сражаетесь с противником, значительно превосходящим вас по размеру, вы выполняете все боевые проверки с модификатором +5.	**«Большой лук»** Тяжёлый сложносоставной лук, грозное оружие в руках опытного стрелка. Его атаки наносят 2к8 урона.
4	Годами вы путешествовали с караванами как наёмный страж и телохранитель. Дорога закалила вас: вы научились отбиваться от дикарей и кочевников, защищать грузы и нанимателей. Каждый раз, когда противники численно превосходят вашу группу, вы выполняете все боевые проверки с модификатором +5.	**«Волшебный боевой топор»** Этот тяжёлый топор разит как сталью, так и магией. Его атаки наносят 2к10 урона.
5	Вы годами тренировались в искусстве поединков один на один. Вы оттачивали свои навыки на городских соревнованиях и турнирах по всему свету. Каждый раз, когда вы сражаетесь с кем-то один на один, вы выполняете все боевые проверки с модификатором +5.	**«Боевая лошадь»** Это животное прошло не одну битву. Возьмите себе в компаньоны лошадь сразу 3-го уровня.
6	Вы учились боевым искусствам в лучших додзё далёкой восточной империи. Ваши навыки противодействия противникам отточены и безупречны, а помимо этого вы неплохо играете в сёги. Каждый раз, когда вы контратакуете противника, вы делаете это из удачной позиции.	**«Катана»** Заморский меч работы искусного оружейника. Его атаки наносят 3к6 урона.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Плут



1к6	Как вы получили ваши навыки?	Бонусное снаряжение
1	Вы выросли на улицах большого города, без родителей и надзора старших. Большой базар или любой рынок — это ваша стихия, где вы словно рыба в воде. Любые проверки, связанные с карманными кражами, вы всегда выполняете из удачной позиции.	**«Алхимический огонь»** Если разбить эту склянку, жидкость будет гореть в течение 1 хода.
2	Вы учились у лучших медвежатников вашего города и некоторое время были частью банды взломщиков, ограбившей не один банк. Каждый раз, когда вы пытаетесь что-то взломать, делайте это из удачной позиции.	**«Дуэльный нож»** Длинный кинжал с гардой и массивным клинком. Атаки им наносят 2к4 урона.
3	Вы ходили под разными флагами по десяткам морей. Вы хорошо играете в кости, умеете управлять кораблём и справляться с качкой. Пиратские будни закалили вас и сделали безжалостным, грубым и безрассудным. Вас преследует шальная удача: ваш диапазон критического успеха при любых проверках равен 18–20.	**«Мягкие сапоги»** Мягкая кожа и тонкая подошва позволяют ходить значительно тише. В этих сапогах вы получаете +1 к проверкам скрытности, когда пытаетесь подкрасться к кому-либо или куда-либо прошмыгнуть.
4	С раннего возраста вас вела дорога приключений: вы странствовали с торговыми караванами по всему миру, выступали в придорожных трактирах и на приёмах во дворцах. Вы отлично поёте, слагаете стихи и неплохо играете на музыкальных инструментах. За годы странствий ваши навыки общения сильно выросли и сделали вас мастером слова. Вы всегда можете бросать кости удачи дважды.	**«Шляпа-невидимка»** Надев на голову эту шляпу, вы становитесь полностью невидимым на 1 ход. После этого эффект спадает и может быть применён только на следующий день.
5	Вы выросли в секте, где вас учили убивать. Вы всё знаете о ядах и физиологии человека. Вы знаете, как и куда нужно бить, чтобы было больно. Каждый раз, когда вы атакуете цель из засады, умножайте наносимый урон на 3.	**«Смертельный яд»** Бутылёк с очень опасным и гарантированно смертельным для всего живого ядом.
6	Вы не выбирали эту жизнь — дорога судьбы сама привела вас на путь мошенника, шантажиста и фальшивомонетчика. Вы легко подделываете любые бумаги, меняете свой образ и находите общий язык с людьми. Каждый раз, когда вы пытаетесь кого-то в чём-то убедить или повлиять на него своим авторитетом, делайте это из удачной позиции.	**«Полный кошелёк»** У вас есть кошелёк с 1000 монет.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Жрец



1к6	Какими силами одарили вас боги?	Бонусное снаряжение
1	В храме вы были одарённым послушником, ведь боги наделили вас силой исцеления. Прикосновение ваших рук способно исцелять. Для этого вам нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае успеха цель восстанавливает 1к8 здоровья, в случае неудачи вы лишаетесь этой способности, пока не отдохнёте.	**«Целебные травы»** Эти целебные травы могут исцелить 1к6 здоровья.
2	Ваш монастырь воспитывает не только дух, но и тело: каждый послушник не только слуга богов, но и меч, направляемый верой. Ваши кулаки — это оружие: каждый их удар наносит 1к3+Хк3 урона. Помимо этого, если вы сражаетесь без доспехов, то получаете 1+Х брони.	**«Амулет защиты»** Пока этот амулет на вашей шее, вы получаете +1 к любым проверкам сопротивления чарам.
3	Ваша секта обладает мистической силой над огнём. Никакое пламя не может нанести вам урона. Помимо этого, как и любой послушник, вы можете управлять любым источником открытого пламени. Для этого вам нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае успеха можете описать, что вы делаете с огнём. Если вы пытаетесь атаковать кого-то таким образом, то по умолчанию наносите 1к6 урона. В случае неудачи вы лишаетесь этой способности, пока не отдохнёте.	**«Освящённая булава»** Атаки этого оружия способны разить любую нежить, даже ту, у которой не осталось плоти. Её атаки наносят 1к8 урона.
4	Ваш орден посвящает себя охоте на нежить. Каждый его член поклялся защищать людей от немертвых, за это вы получаете способность обратить в прах любого восставшего мертвеца. Для этого вам нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае успеха вся нежить рядом, чей уровень равен или меньше Х+1, обращается в прах. В случае неудачи вы лишаетесь этой способности, пока не отдохнёте.	**«Череп с душой»** В этот череп заключена душа давно умершего человека. Один раз в сутки ему можно задать любой вопрос, на который он обязательно ответит.
5	Вы святой рыцарь, паладин вашей церкви: боги одарили вас силой нести их волю огнём и мечом. Вы способны Х+1 раз в день призывать божественную силу. Для этого вам нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае успеха в течение 1 хода все проверки вы разыгрываете с модификатором +5.	**«Ритуальный нож»** Кривой клинок, однажды вкусивший жертвенную кровь. Его атаки наносят 1к4 урона.
6	Вы одинокий отшельник, отмеченный тёмными богами, что шепчут из тени. Ваш дар — предвидение: вы можете перебросить любой кубик проверки Х+1 раз в сутки.	**«Универсальное противоядие»** Это зелье может нейтрализовать действие любого яда и отравления.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

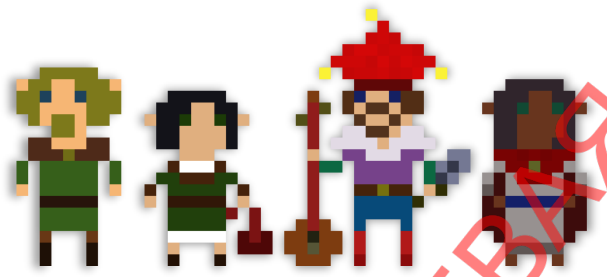
Маг



1к6	Какими чарами вы обладаете?	Бонусное снаряжение
1	Ваши чары позволяют вам обращаться в любое неразумное животное. Для этого вы должны пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае успеха мгновенно сменяете облик на желаемый, в случае неудачи результат обращения определяет Мастер.	**«Свиток с заклинанием»** Возьмите один новый свиток с заклинанием.
2	Вы способны подчинять своей воле Х+1 мертвецов рядом. Для этого нужно пройти проверку на ВОЛЮ >8 + самый высокий уровень мертвеца. В случае успеха все мертвые встают как нежить, подконтрольная вашей воле, пока вы находитесь в сознании; в случае неудачи они попытаются вас убить.	**«Чистая книга»** Только представьте, сколько всего важного и интересного в неё можно записать.
3	Ваши силы позволяют жестами рук манипулировать в пространстве Х+1 объектами рядом. Для этого нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12. В случае успеха вы можете управлять объектами, пока они не коснутся чего-либо или вы не потеряете сознание; в случае неудачи сила может сработать непредсказуемо, на усмотрение Мастера.	**«Волшебная палочка»** Эта волшебная палочка способна метать магические снаряды в зоне видимости, наносящие 1к4+Хк4 урона. Чтобы метнуть такой снаряд, нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае неудачи придётся смириться с последствиями магической оплошности.
4	Вы обладаете уникальными способностями управлять эмоциями окружающих. Ваши силы позволяют незаметно менять реакцию на вас и ваших компаньонов у Х+1 целей рядом. Для этого нужно пройти столкновение ВОЛИ против СОПРОТИВЛЕНИЯ ЧАРАМ цели или целей, нельзя пытаться влиять на одну цель дважды за сутки	**«Волшебный порошок починки»** Этот порошок способен восстановить любое не магическое снаряжение.
5	Ваши чары способны творить яркие и красочные образы. Вы можете создавать рядом с собой любые аудиовизуальные иллюзии, существующие до тех пор, пока их никто не тронул. Для этого нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12; в случае провала вы не сможете творить иллюзии, пока не отдохнёте.	**«Широкополая шляпа»** В такой шляпе не страшен даже сильный дождь.
6	Вы обладаете редким даром вызывать молнию, бьющую по указанной цели. Для этого нужно пройти проверку на ВОЛЮ >12. В случае успеха вы наносите цели 1к10+Хк10 урона, если находитесь в помещении, и 1к20+Хк20 урона, если находитесь под открытым небом. В случае провала: 1-2 — молния попадает в одного из ваших союзников, 3-5 — в противника, 6 — в вас.	**«Посох света»** Набалдашник этого посоха сделан из кварца, который по желанию владельца может сиять ярким или тусклым светом. Атаки этим посохом наносят 1к6 урона.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Полуросли́к



1к6	Откуда вы родом?	Бонусное снаряжение
1	Ваша родина — солнечные поля и долины рек. С молодости вы шастали по окрестным рощам и оврагам, мечтая однажды отправиться в большое путешествие. До того, как жизнь занесла вас на дорогу приключений, вы неплохо поднаторели в метании камней, поэтому если используете в качестве дистанционного оружия что-то, что можно метнуть, делайте это из удачной позиции.	**«Меч далёкого предка»** Этот меч достался вам по наследству: ваш далёкий предок принёс его из путешествия. Атаки им наносят 1к8 урона. Главное же, что когда поблизости находится враг, его клинок начинает слабо светиться.
2	Ваша родина — густые леса, в темных чащах которых живёт ваше племя. Вы очень осторожны и скрытны по природе, и можете ходить почти бесшумно. Каждый раз, когда пытаетесь подкрасться к кому-то или куда-либо проскользнуть, делайте это из удачной позиции.	**«Пастушья праща»** Это большая праща, в которую можно уложить крупный камень для стрельбы. Атаки ей наносят 1к6 урона.
3	Ваша родина — труднодоступные горные долины и плато. Жизнь там сурова и трудна, поэтому вы умеете избегать опасностей, действуя проворно и смело. Каждый раз, когда вы пытаетесь уклониться, делайте это из удачной позиции.	**«Шерстяной плащ»** С таким плащом вам не страшны ни холод, ни ветер, ни ливень.
4	Ваша родина — далекие пески бескрайней пустыни Каракхатур, колыбели цивилизации, родины наук и искусства. Вы выросли не среди дикарей и варваров севера, а среди учёных и мудрецов юга. Ваша начитанность и образованность безупречны, поэтому любую проверку на эрудицию вы проходите из удачной позиции.	**«Драконий вздох»** Склянка с взрывоопасной жидкостью. Если её разбить, она наносит 4к12 урона всем целям рядом.
5	У вас нет родины: вы выросли среди повозок странствующего по всему свету каравана, артистов, акробатов и музыкантов. Представления и сцена — ваша стихия, где вы чувствуете себя уверенно и смело. Каждый раз, когда вы выступаете как оратор или пытаетесь повлиять на толпу, делайте это из удачной позиции.	**«Книга Путешественника»** В этой книге собраны тысячи карт. Куда бы вы ни пришли и где бы ни оказались, у вас всегда будет карта местности или региона, пусть возможно устаревшая.
6	Ваша родина — большой город: узкие улочки, бескрайние базары и километры многоэтажной застройки — это ваша вотчина. Вы горожанин, пусть и ростом ниже людей, хорошо ориентируетесь в поселениях, где живут тысячи жителей, что сделало вас осторожным и чутким к любой опасности. Каждый раз, когда вы пытаетесь сбежать от противников, делайте это из удачной позиции.	**«Посох-рогатка»** Это универсальное оружие: им можно как бить как дубинкой, нанося 1к6 урона, так и стрелять камнями, нанося 2к4 урона.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Гном



1к6	Из какого вы клана?	Бонусное снаряжение
1	Вы гном из клана Железного Молота, мастерски владеете кузнечным молотом и разбираетесь в металлах и их сплавах. Столетиями ваш клан отстаивал свои родные земли от нападений тварей из земных недр, поэтому ваш разум закалился, и любую проверку на сопротивление чарам вы проходите из удачной позиции.	**«Тяжёлая аркебуза»** Очень мощное огнестрельное оружие. Наносит 4к12 урона.
2	Вы гном из древнего клана Серых Холмов. Ваш клан известен как изготовитель лучшего пива и других крепких алкогольных напитков. Вы крепче и выносливей многих, поэтому любую проверку против воздействия болезней, ядов или суровой природы вы проходите из удачной позиции.	**«Боевой топор гномов»** Тяжёлый топор с шипом на обухе, который можно использовать как одной, так и двумя руками. Атаки им наносят 2к8 урона.
3	Вы гном из клана Белого Медведя, прирождённый охотник, закалённый ледяными ветрами и трескучими морозами. Вы хорошо обращаетесь с инструментами для обработки дерева и кости, а также отлично справляетесь с управлением небольшими лодками. Вам не страшны никакие негативные воздействия льда или холода, будь то стихия или магия.	**«Железные сапоги»** Это особые сапоги гномов. В них невозможно передвигаться скрытно, однако того, кто их одел, невозможно сбить с ног.
4	Вы гном из клана Золотой Шестерни. Ваш клан немногочисленный, но славится чудесными достижениями в научном прогрессе. Вы начитаны и разбираетесь в естественных науках. Ваш клан первым открыл секрет дымного пороха, поэтому если в качестве дистанционного оружия вы используете огнестрельное оружие, все проверки проходите из удачной позиции.	**«Ларец с самоцветами»** Внутри этого ларца лежит 300 маленьких драгоценных камней.
5	Вы гном из клана Щиторубов, мастер войны, хорошо разбирающийся в стратегии и тактике. Ваш клан всегда находится в состоянии войны: если не с соседями, то внутри себя. Вы крепче других; при создании персонажа и повышении уровня вы можете кинуть кости здоровья дважды и выбрать лучший результат.	**«Бочонок с пивом»** Бочонок с 30 литрами ароматного крепкого тёмного пива, сваренного лучшими мастерами гномов.
6	Вы гном из клана Темноходов, выросший в недрах подземных каверн. Вы отлично разбираетесь во всём, что касается горного дела. Ваши глаза привыкли к темноте настолько, что солнечный свет вам неприятен; однако оказавшись в кромешной тьме, вы можете видеть.	**«Вопящий камень»** Этот камень начинает кричать ругательства, когда оказывается рядом с любой скрытой дверью.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Эльф



1к6	Какие силы дает ваше происхождение?	Бонусное снаряжение
1	Вы потомок диких эльфов, выросший среди лесов и гор севера. Ваше эльфийское племя преуспело в охоте и мастерстве стрельбы из лука. Если вы используете лук в качестве дистанционного оружия, все проверки на попадание делайте из удачной позиции.	**«Эльфийский лук»** Отличный большой лук. Выстрел из такого наносит 3к6 урона.
2	Вы из племени лесных эльфов, обитающих в потаённых чащах по всему свету. Вы способны подчинять своей воле диких неразумных животных, чей уровень не превышает Х+1. Для этого нужно пройти столкновение ВОЛИ против СОПРОТИВЛЕНИЯ ЧАРАМ цели рядом. В случае успеха зверь будет подчиняться вашей воле в течение 1 вахты; в случае провала он попытается сбежать.	**«Целебный бальзам»** Этот бальзам может исцелить 1к12 здоровья.
3	Вы из племени солнечных эльфов, обитателей далёких экваториальных пустынь. Ваше происхождение даёт вам мистические силы: каждый раз, когда вы используете магию или любой волшебный предмет, делайте это из удачной позиции.	**«Зверь-компаньон»** Придумайте, какой зверь у вас есть, и запишите его себе в компаньоны.
4	Вы из племени воинственных тёмных эльфов, обитателей отдалённых горных долин и густых тёмных лесов. У вас талант амбидекстрии: если в бою вы используете два оружия, можете складывать оба урона от каждого из них.	**«Эльфийский плащ»** Этот плащ может менять свой цвет, подстраиваясь под окружение. С ним вы получаете +3 ко всем проверкам на скрытное перемещение.
5	Вы потомок легендарных, почти мифических морских эльфов. Ваше происхождение позволяет вам свободно дышать как на воздухе, так и под водой, а также погружаться на любую глубину без каких-либо специальных средств, не испытывая негативных последствий.	**«Колчан эльфийских стрел»** Эти стрелы пробивают любую броню. В колчане их всего 15 штук.
6	Вы из малочисленного народа высших эльфов, обитателей древних эльфийских городов. Ваш дух крепок, а разум всегда чист: на вас не действуют никакие негативные ауры, а также вы не подвержены чарам сна, страха, паралича и очарования.	**«Эльфийский меч»** Отличное и хорошо сбалансированное оружие. Его клинок способен разить даже то, что не облачено плотью. Атаки этим мечом наносят 2к6 урона.

СТАРТОВЫЙ РОЛЕВОЙ ОБРАЗЕЦ

Стартовое снаряжение

Чтобы определить, каким снаряжением обладает персонаж на старте, **ему нужно обратиться к таблице, доступной его классу, и сделать бросок соответствующей кости.**

Снаряжение бойца

Доступно: Воин, Жрец, Гном, Эльф

1к4	Комплект	Снаряжение
1	Ландскнехт	двуручный меч 2к10 урона, пластинчатый доспех 7 брони, шлем +1 защиты
2	Солдат	булава 1к8 урона, самострел 1к12 урона, кольчуга 5 брони, шлем +1 защиты, щит +2 защиты, колчан стрел 20 штук
3	Мушкетёр	мушкет 3к10 урона, панцирь 6 брони, шлем +1 защиты, мешочек с картечью 10 зарядов
4	Рыцарь	меч 1к10 урона, лук 1к10 урона, бригантина 8 брони, шлем +1 защиты, щит +2 защиты, колчан стрел 20 штук

Снаряжение проныры

Доступно: Плут, Полуросли, Эльф

1к6	Комплект	Снаряжение
1	Дебошир	кинжал 1к4 урона, набивной доспех 3 брони
2	Бандит	топор 1к6 урона, самострел 1к12 урона, набивной доспех 3 брони, шлем +1 защиты, колчан стрел 20 штук
3	Лазутчик	копье 1к12 урона, лук 1к10, кожаный доспех 4 брони, колчан стрел 20 штук
4	Убийца	короткий меч 1к6 урона, кольчуга 5 брони, свиток с заклинанием
5	Налётчик	сабля 1к8 урона, пистоль 3к6 урона, панцирь 6 брони, мешочек с картечью 10 штук
6	Менестрель	кинжал 1к4 урона, пистоль 3к6 урона, набивной доспех 3 брони, мешочек с картечью 10 штук, музыкальный инструмент на свой выбор

Снаряжение мудреца

Доступно: Жрец, Маг, Эльф

1к3	Комплект	Снаряжение
1	Отшельник	посох 1к6 урона, грязные обноски 1 брони, праща 1к4 урона, мешочек камней 10 штук, свиток с заклинанием
2	Чародей	кинжал 1к4 урона, грубая роба 2 брони, свиток с заклинанием 1к3 штук
3	Волшебник	тяжелый посох 1к8 урона, хорошая роба 3 брони, свиток с заклинанием 1к4 штук

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание рюкзака

Каждый персонаж не зависимо от класса на страте имеет у себя в рюкзаке следующие вещи: **факел, бурдюк с водой на 2 литра и 3 рациона.** Каждый предмет занимает 1 строчку в рюкзаке!

Полезные инструменты

Сделайте 3 броска 1к20, обратившись к таблице ниже, чтобы определить, что еще завалялось в вашем рюкзаке.

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	Шест	Трехметровый деревянный шест
6	Линза	Выпуклый кусок стекла
7	Фляга	Металлическая фляга объёмом в 1 литр
8	Точильный камень	Позволяет править лезвия изношенного оружия
9	Перо и чернила	Гусиное перо и склянка чернил
10	Веревка	15 метров веревки
11	Лом	Универсальное приспособление
12	Горшок с клеем	Горшок с очень прочным клеем
13	Напильник	Напильник по металлу
14	Масленка	Горючее масло
15	Пергамент	Лист пергамента 20 на 50 сантиметров
16	Горшок смолы	Горшок горючей смолы
17	Леска	10 метров прочной лески
18	Огниво	Дает искру
19	Фонарь	Масленый фонарь, горит 12 ходов
20	Отмычки	Позволяют взламывать механические замки

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

Имя			Навыки искателя приключений
Класс			Эрудиция ○○○○○
Уровень		Опыт	Основы выживания ○○○○○
Сила ☐	Ловкость ☐	Воля ☐	Механика ○○○○○
			Скрытность ○○○○○
Здоровье		Броня	Рюкзак
максимальное	текущее		
		Защита	
Снаряжение			
оружие			
оружие			
оружие			
шлем			
щит			
доспех			
снаряды			
аксессуар			
аксессуар			
аксессуар			
аксессуар			
аксессуар			

Заметки \ Особенности

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СКЕТЧИ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор: Андрей Вебер
Помощь с раздаточными материалами: Александр Карелин
Тестировщики: Максим Матюшенко, Николай Стонис, Тимур Гусейнов, Катерина Вебер, Евгений Воронцов, Захар Понамаренко, Виктор Софронов, Игнатий Смоленский, Александр Карелин и другие.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ



ОБРАЗЕЦ

Мастер Подземелья INC.

-2025-

(https://t.me/IndrKDungeon)