

СТАНЦИЯ РОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Содержание:

Вступление

Создание персонажа

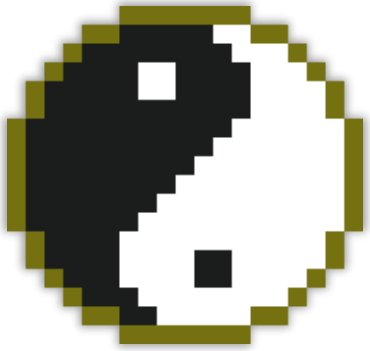
- Характеристики
- Прошлое
- Навыки искателя приключений
- Здоровье
- Снаряжение
- Развитие персонажа и опыт

Правила игры

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

Дополнительные материалы

- Товары и цены
- Наёмники и компаньоны
- Магические артефакты
- Путешествия



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 «Отбросы Оясимы» созданы на базе игры «Отбросы подземелья», и могут быть использованы как дополнение к оригинальной игре, так и абсолютно самостоятельно, для колоритных и аутентичных приключений с духом мистической средневековой Японии. **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 авторы черпали вдохновение из культуры и мифологии «страны восходящего солнца», особенно из её темных и мрачных сторон. Правила игры черпают 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) 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 магических талисманов, сопротивление чарам и любые проверки влияния на окружающих своим авторитетом.

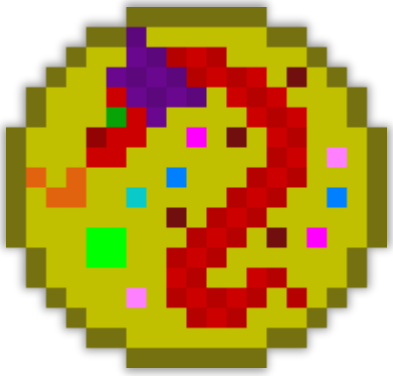


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Не стоит придавать прошлому персонажа слишком много значения, ведь на данный момент каждый из них потерял все и стал искателем 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 1к20** и обратится к таблице ниже.

Таблица прошлого персонажа:

1к20	Прошлое	Бонусное снаряжение
1	**Ронин (свободный воин)**	меч-трость сикомедзуэ 4к4 урона
2	**Асигару (солдат)**	копье яри 2к8 урона
3	**Сагеши (мошенник)**	игральные кости, трубка кисэру, кисет табака
4	**Кадзи (оружейник)**	кузнечный молот 2к4 урона, клещи, точильный камень
5	**Рёши (рыбак)**	удочка и снасти, рыбацкая сеть, гарпун 1к6 урона, веревка
6	**Хинин (попрошайка)**	бутылка сакэ
7	**Ниндзя (убийца\диверсант)**	подсумок с сюрикенами 1к6 урона 10 штук, смертельный яд, леска
8	**Нофу (фермер)**	мешок риса, бурдюк с водой, мотыга

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

1к20	Прошлое	Бонусное снаряжение
9	**Итамаэ (мастер сашими)**	нож сантоку 1к6 урона, бутылка с уксусом
10	**Тюнагон (советник\чиновник)**	перо и чернила, чистая книга, благовоние, связка с 1000 монет
11	**Сёка (каллиграф)**	кисточка, перо и чернила, лист пергамента
12	**Шонин (Торговец)**	связка с 1000 монет, счёты, пони
13	**Кабуки якуша (артист кабуки)**	банка грима, веер, украшенная маска
14	**Шокунин (ремесленник)**	набор универсальных инструментов
15	**Дёси (ученик додзе)**	набор для игры в сёги, меч бокен 1к6 урона
16	**Каннуси (жрец)**	боевая флейта сякухати 1к6 урона, чётки, **талисман офуда**, благовоние
17	**Кусуши (лекарь)**	противоядие 1к4 штук, целебные травы 1к4 штук
18	**Кариуда (охотник)**	длинный лук юми 2к10 урона, охотничий сокол
19	**Даймё (аристократ\ землевладелец)**	танто в серебряных ножнах 1к4 урона, связка с 1000 монет, благовоние, лошадь
20	**Онмёджи (колдун\шаман)**	книга о ёкаях, **талисман офуда**, защитный амулет омамори +1 к сопротивлению чарам

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Навыки искателя приключений

Каждый персонаж игрока обладает навыками, полезными для выживания в подземельях, руинах, заброшенных поместьях 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица стартового навыка:

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

!!!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!!!**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 1к8** и, обратившись к таблице ниже, выписать в лист персонажа оружие и доспехи, соответствующие выпавшему комплекту:

Таблица стартового снаряжения:

1к8	Комплект	Снаряжение
1	**Голодранец**	палка 1к4 урона, грязные обноски 1 брони
2	**Странник**	прямой меч кэн 1к10 урона, праща 1к4 урона, кимоно 2 брони, соломенная шляпа +1 защиты, мешочек камней 10 штук
3	**Разбойник**	дубинка дзютте 1к6 урона +1 защиты, самострел 1к12 урона, кожаный доспех 4 брони, плетеный щит +1 защиты, колчан стрел 20 штук
4	**Монах**	копье нагината 2к6 урона, кимоно 2 брони, соломенная шляпа +1 защиты, **талисман офуда**, благовоние
5	**Синоби**	короткий меч вакидзаси 3к4 урона, доспех синоби 3 брони, кунаи 1к4 урона 10 штук
6	**Стрелок**	длинный меч катана 3к6 урона, танэгасима 3к10 урона, нагрудник 5 брони, шлем дзингаса +2 защиты, мешочек с картечью 10 зарядов
7	**Самурай**	двуручный меч одати 2к12 урона, короткий лук юми 1к10, ламеллярный доспех 7 брони, шлем кабуто +3 защиты, колчан стрел 20 штук
8	**Мудрец**	посох сякудзе 1к8 урона, кимоно 2 брони, соломенная шляпа +1 защиты, **талисман офуда** 1к3 штуки, благовоние 3 штуки

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:

1к6	Предмет	Краткое описание
1	**Свеча**	горит 3 хода
2	**Факел**	горит 6 ходов
3	**Бумажный фонарь**	горит 9 ходов
4	**Медный фонарь**	горит 12 ходов
5	**Масленка**	ёмкость с горючим маслом
6	**Огниво**	даёт искру для розжига

Инструменты:

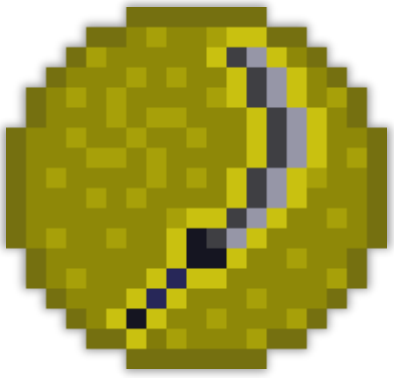
1к12	Предмет	Краткое описание
1	**Отмычки**	отмычки для взлома
2	**Веревка**	15 метровая вязаная верёвка
3	**Крюк-кошка**	металлический крюк
4	**Кирка**	пригодная для дробления камня
5	**Лопата**	пригодная для копки могил
6	**Лом**	универсальное приспособление
7	**Шест**	трехметровый шест
8	**Капкан**	волчий капкан
9	**Точильный камень**	точильный брусок
10	**Цепь**	5 метровая кованая цепь
11	**Напильник**	пригоден для обработки метала
12	**Молоток и зубило**	столярный молоток и зубило

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Полезные мелочи:

1к20	Предмет	Краткое описание
1	**Благовоние**	ритуальное благовоние
2	**Фляга**	железная фляга объёмом 1 литр
3	**Пергамент**	чистый лист пергамента
4	**Медное зеркало**	небольшое зеркало
5	**Гонг**	медный гонг и бамбуковая колотушка
6	**Мел**	кусочек мела
7	**Мыло**	кусок дешевого мыла
8	**Магнит**	крупный магнит
9	**Мраморные шарики**	10 мраморных шариков в кожаном мешочке
10	**Подзорная труба**	ценный прибор, увеличивающий дальность обзора
11	**Деревянный талисман офуда**	Редкий и ценный магический **талисман офуда**
12	**Леска**	10 метров прочной лески
13	**Омамори амулет удачи**	волшебный амулет, позволяет 1 раз в сутки перебросить «бросок на удачу»
14	**Лупа**	линза в медной оправе
15	**Свинцовая гиря**	свинцовая гиря весом 8 килограммов
16	**Нитки и игла**	железная игла и прочная шелковая нить
17	**Кожаный мяч**	набитый ветошью кожаный мяч
18	**Перо и чернила**	гусиное перо и чернильница
19	**Компас**	простой компас
20	**Сямисен**	струнный музыкальный инструмент и медиатор бачи

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 связка в 1000 монет занимает 1 строчку в рюкзаке**

Тоже самое с более крупным снаряжением - персонаж способен нести 3 вида 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.

***Примечание: комплект метательного оружия (сюрикены, кунаи и т.д.) занимает один слот оружия (при этом носить в одном слоте можно до 10 штук)**

!!!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	100
Редкое сокровище	80

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

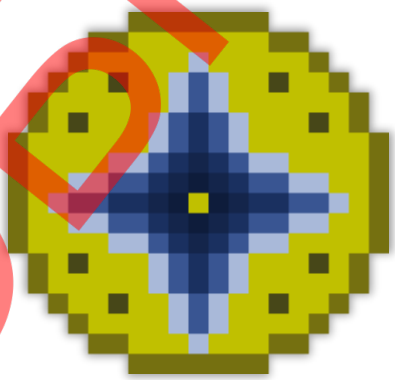
Любая проверка в игре совершается с помощью броска игральной кости 1к20.

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:

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

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 одной вахты. 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, проклятия и одержимости.**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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

Проклят: персонаж, подвергшийся проклятию все проверки разыгрывает с модификатором -5, до тех пор, пока не снимет с себя проклятие

Одержим: одержимый персонаж полностью переходит под контроль Мастера, пока не избавиться от овладевшей им сущности

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 встреченного ёкая 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:

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 талисмана офуда
Тип действия: применение магии (талисмана);
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 талисманов офуда

Магия — ценный ресурс. В данной игре нет магических классов или возможности запоминать заклинания: каждое заклинание — это конкретный предмет, а именно магический талисман офуда, который может использовать любой персонаж сколько угодно раз в день. Купить талисманы офуда достаточно сложно: их нужно добыть в подземелье, снять с трупа врага, своровать или вырвать из рук простофили, который ими кичится.

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

Применение талисманов офуда

Есть три способа использовать магию, заключённую в талисмане офуда. Каждый из них требует, чтобы у заклинателя были свободные руки и возможность произнести слова заклинания.

1 способ: перед тем как начать читать офуду, заклинателю **необходимо возжечь ритуальное благовоние** (горит в течение 1 хода). Пока благовоние горит в области рядом, любой персонаж может пытаться прочитать заклинание, записанное на талисмане. Для этого заклинателю **нужно пройти проверку на ВОЛЮ** сложностью выше, чем качество талисмана, который он читает.

2 способ: чтобы применить талисман немедленно, без подготовки, **заклинатель может пожертвовать своей кровью** (1 единицу текущего здоровья) и единожды попытаться прочитать заклинание, записанное на талисмане. Для этого заклинателю **нужно пройти проверку на ВОЛЮ** сложностью выше, чем качество талисмана, который он читает.

3 способ: чтобы гарантированно применить записанную на талисмане магию, **заклинателю необходимо поджечь офуду**, одновременно читая её. В этом случае магия гарантированно срабатывает согласно своему описанию, **однако талисман сгорает навсегда.**

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Износ талисманов офуда

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

Таблица износа талисманов:

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

!!!Деревянный талисман офуда!!!

Это особый вид талисмана: записанное на нём заклинание высечено на особой деревянной табличке. В отличие от бумажной офуды, чтобы применить его, не нужны ни благовония, ни кровь — достаточно просто иметь свободные руки и возможность прочесть заклинание. **Проверка на ВОЛЮ для использования деревянного талисмана офуда всегда >12. Он не изнашивается после удачного использования.** Чтобы использовать записанную на деревянной офуде магию гарантированно, без проверок, заклинателю достаточно просто сломать её, тем самым уничтожив талисман.

!!!Костяной талисман офуда!!!

Это особый вид талисмана: записанное на нём заклинание высечено на старой человеческой кости. В отличие от других талисманов, **его можно применить только одним способом — просто сломать.** Сломанный костяной талисман офуда всегда срабатывает согласно своему описанию, после чего рассыпается в прах.

Список талисманов

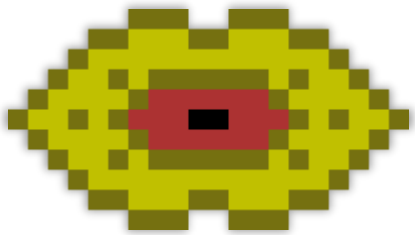
Далее приведены примеры наиболее распространённых талисманов офуда, которые могут быть встречены персонажами во время игры. В их описании используется **обозначение «X», где «X» — это уровень персонажа, использующего талисман.** Игрок, у которого изначально выпало наличие талисмана при создании персонажа, **должен кинуть 1к20, чтобы определить, какое именно заклинание на нём записано.** Если у персонажа больше одного талисмана, повторите бросок, игнорируя повторяющиеся значения.



1к20	Название	Описание
1	**Очищение**	Заклинатель может избавить X+1 целей рядом от любых негативных статусов, кроме смерти
2	**Подавление воли**	Заклинатель способен на X+1 ходов взять под свой контроль любую одушевлённую цель рядом
3	**Помощь предков**	Заклинатель может призвать себе на помощь духов своих предков. В течение следующих X+1 проверок или столкновений он проходит их с модификатором +5
4	**Переливание жизни**	Заклинатель способен вытянуть из любой цели рядом 1к6+Xк6 текущего здоровья и передать его любой другой цели рядом, включая себя самого
5	**Глаз истины**	Заклинатель способен в течение 1 хода замечать любые ловушки, скрытые проходы, магические предметы, ауры и видеть невидимое
6	**Леденящий вопль**	Заклинатель способен на 1 ход ввести в состояние паралича X+1 одушевлённых целей рядом с собой
7	**Светлячок**	Заклинатель создаёт призрачного мотылька, испускающего яркий свет и следующего за ним в течение X+1 ходов
8	**Духовный клинок**	Заклинатель создаёт у себя в руках волшебное оружие по своему вкусу, наносящее 1к8+Xк8 урона. Оно существует, пока он держит его в руках

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1к20	Название	Описание
9	**Иллюзорный обман**	Заклинатель способен сотворить любую аудиовизуальную иллюзию рядом с собой. Иллюзия существует X+1 ходов
10	**Отворись**	Заклинатель способен отворить любой механический или магический замок в зоне видимости, а также заставить сработать любой не магический механизм
11	**Кинетический удар**	Заклинатель способен метнуть в X+1 целей рядом невидимый магический снаряд, наносящий 1к6+Хк6 урона и сбивающий с ног
12	**Непроницаемая сфера**	Заклинатель способен заточить X+1 целей рядом, включая себя самого, в прозрачную неразрушимую сферу, существующую 1 ход
13	**Призвать ёкая**	Заклинатель способен призвать ёкая себе в услужение. Его вид зависит от области, в которой он был призван. Все его модификаторы характеристик равны X (но не выше 5), кость здоровья и уровень равны X+1. Ёкай служит заклинателю в течение 1 вахты, после чего может повести себя непредсказуемо
14	**Густые тени**	Заклинатель способен сделать тени вокруг себя более густыми, что даёт ему бонус к скрытности X+1 в течение X+1 ходов
15	**Небесный огонь**	Заклинатель способен метнуть в любую цель рядом разряд молнии, наносящий 1к12+Хк12 урона
16	**Изгнание нечисти**	Заклинатель способен на 1 ход изгнать всю нежить, демонов или ёкаев рядом, чей уровень не превышает X+1
17	**Защитный наговор**	Заклинатель способен повысить на X+1 защиту любой цели рядом, включая себя самого, наговор действует в течении 1 хода
18	**Дух защитник**	Заклинатель способен призвать духа, который в течение X+1 ходов защищает его от воздействия любой магии и сверхъестественных эффектов
19	**Повелитель пламени**	Заклинатель способен в течение X+1 раундов управлять огнём из любого открытого источника пламени. Если таким образом он атакует, то наносит 1к4+Хк4 урона
20	**Исцеляющий наговор**	Заклинатель способен восстановить X+1 целям рядом по 1к6 здоровья





СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Неудачное применение

Если, применяя талисман персонаж не смог пройти проверку на его использование, случается «магическое бедствие»: чары срабатывают со случайным, непредсказуемым эффектом. Чтобы определить, какой эффект воздействует на персонажа, **он должен последовательно кинуть две кости 1к6 (первая брошенная кость отвечает за десятки, вторая — за единицы) и обратиться к таблице ниже.**



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблица магических бедствий:

к66		Бедствие
1	1	Демоническая сила утягивает заклинателя в бездну
1	2	Магия негативно влияет на тело заклинателя — он мгновенно получает статус «отравлен»
1	3	Магия негативно влияет на тело заклинателя — он мгновенно получает статус «изнурён»
1	4	Магия негативно влияет на тело заклинателя — он мгновенно получает статус «одержим»
1	5	Магия негативно влияет на тело заклинателя — он мгновенно получает статус «ошеломлён»
1	6	Магия негативно влияет на тело заклинателя — он мгновенно получает статус «проклят»
2	1	Заклинатель превращается в маленькое животное на усмотрение Мастера
2	2	Заклинатель полностью теряет контроль над своим телом, пока не отдохнёт. Его нельзя исцелить или привести в чувства: он может только дышать и моргать
2	3	Заклинатель чувствует неожиданный упадок сил: следующую проверку он должен пройти из неудачной позиции
2	4	Заклинателя преследует надоедливый невидимый ёкай, пока он не отдохнёт. Через неравные промежутки времени он должен проходить проверку на ЛОВКОСТЬ >12 или получать 1к4+Хк4 урона от случайно летящего
2	5	Всё снаряжение и содержимое рюкзака заклинателя мгновенно изнашивается
2	6	Каждый раз, когда заклинатель делает шаг, раздаётся оглушительный раскат грома — до тех пор, пока он не отдохнёт

к66		Бедствие
3	1	Всё содержимое рюкзака заклинателя превращается в нечистоты
3	2	Заклинатель слепнет до тех пор, пока не отдохнёт
3	3	Тело заклинателя начинает сиять ярким слепящим светом до тех пор, пока он не отдохнёт
3	4	Неконтролируемая магическая сила отбрасывает все цели рядом с заклинателем, нанося им 1к6+Хк6 урона
3	5	Неконтролируемая магическая сила развеивается без негативных последствий
3	6	Неведомая сила сбивает с ног все цели рядом с заклинателем и его самого
4	1	Заклинатель мгновенно стареет, все его характеристики уменьшаются на один пункт
4	2	Неконтролируемая магия настолько сильна, что ломает кости заклинателя, нанося ему 1к10+Хк10 урона
4	3	Кратковременное безумие охватывает заклинателя: при броске 1к6 < 3 он наносит сам себе максимальный урон своим основным оружием, при 1к6 > 3 он нападает на ближайшего союзника и не отстаёт от него в течение 1 хода
4	4	Максимальное здоровье заклинателя уменьшается вдвое (с округлением в меньшую сторону)
4	5	Всё живое рядом с заклинателем увядает и чахнет, живые существа теряют 1к4+Хк4 максимального здоровья
4	6	Талисман офуда в руках заклинателя вспыхивает ярким пламенем, нанося ему 1к6 урона и рассыпаясь в прах
5	1	Неожиданный порыв ветра вырывает талисман из рук заклинателя и уносит его на дистанцию «далеко»
5	2	Заклинатель вопит неестественным призрачным голосом в течение одного хода
5	3	Качество талисмана офуды в руках заклинателя понижается
5	4	Заклинатель вытягивает из всех целей рядом 1к6+Хк6 здоровья, тем самым восстанавливая своё текущее здоровье до максимального
5	5	Заклинатель чувствует неожиданный прилив сил: следующую проверку он может пройти из удачной позиции
5	6	Заклинатель теряет дар речи до тех пор, пока не отдохнёт
6	1	Кровь заклинателя кипит, его текущее здоровье мгновенно падает до 1
6	2	Все не магические металлические предметы рядом с заклинателем рассыпаются в прах
6	3	Талисман офуда в руках заклинателя взрывается, нанося ему и всем целям рядом 1к12+Хк12 урона
6	4	Заклинателя преследует дурное знамение: он должен кинуть 4к20 и выбрать меньшее выпавшее значение. Вместо следующей проверки он обязан использовать это значение вместо броска
6	5	Из тени заклинателя материализуется злобный демон-они, который хочет его убить
6	6	Демоническая сила утягивает в бездну ближайшего союзника заклинателя — кого именно, решает Мастер

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Противники

Любое приключение может обернуться столкновением с противниками — будь то отчаявшиеся хитокири, группа злых они или юрэй, засевший в руинах заброшенного храма. Ниже приведён шаблон с пояснениями по всем параметрам, присущим противникам, которыми управляет Мастер игры, а также список с примерами противников.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Шаблон противника:

Наименование: Инугами *(общеизвестное название противника)*

Описание: Зловредный ёкай, похожий на антропоморфную собаку. Способен ходить на двух лапах и пользоваться обычными вещами, как человек. Известен тем, что способен вселяться в разумные создания. *(краткое описание противника)*

Кость здоровья\уровень: 2 *(количество 1к6 костей, которые должен кинуть Мастер, чтобы определить текущее здоровье противника\уровень существа, необходимый для определения значение X)*

Характеристики: С+1; Л+3; В 0; *(модификаторы СИЛЫ, ЛОВКОСТИ и ВОЛИ противника)*

Защита: Соломенный щит +1 защиты *(бонус защиты противника)*

Броня: Собачья шкура 2 брони *(значение брони противника)*

Атака: Собачья пасть 1к6 урона, Свинцовая бита 1к8 урона *(виды атак противника и их урон)*

Особенности:
- Сумеречное зрение: способен без помех видеть даже при слабом свете
- Вселение: один раз за сутки инугами способен вселиться в живое существо на дистанции близко, персонаж должен пройти проверку ВОЛИ>12, или оказать одержимым ёкаем *(какие-либо особые свойства, присущие конкретному противнику)*



Примеры некоторых противников Оясимы:

Наименование: Каппа

Описание: Разумный ёкай невысокого роста, обитающий в пресноводных водоёмах, болотах и реках. Выглядит как помесь человека, лягушки и черепахи. Любит шалости.

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1 Л +1 В 0

Защита: Ракушечный щит +2

Броня: Черепаший панцирь 6 брони

Атака: Ракушечное копье 1к10 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: Они

Описание: Демон высокого роста (2–3 метра) с рогами и однотонным, неестественным оттенком кожи (красный, синий и т. п.). Может быть как агрессивным (любит человеческое мясо), так и спокойным. Живёт малыми кланами или одиночками в лесах и горах.

Кость здоровья\уровень: 9

Характеристики: С +3; Л +3; В +3

Защита: Шкуры зверей +2 защиты

Броня: Доспех из звериных шкур 4 брони

Атака: Большие кулаки 2к6 урона, Палица канабо 4к6 урона, Большой лук юми 2к10 урона

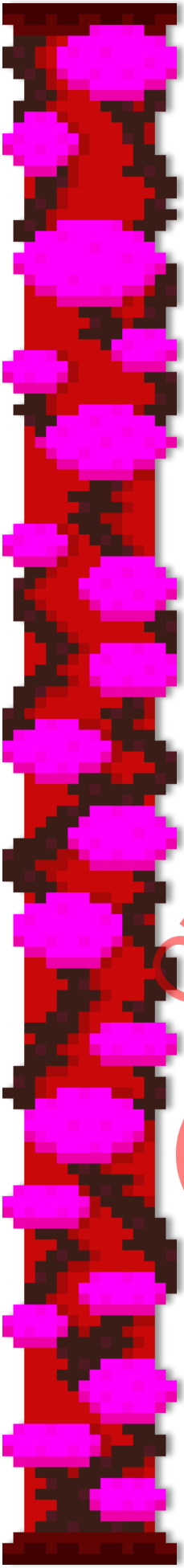
Особенности:

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

-Проклятая кровь: любая магия направленная на они увеличивает свою сложность на +3

-Регенерация: каждый раунд они восстанавливает 3к6 здоровья, способен приращивать отрубленные конечности

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Асура

Описание: Разумный ёкай очень крепкого телосложения и высокого роста, имеющий шесть рук. Отличается однотонным цветом глаз и неестественным оттенком кожи (красный, багровый и т.п.). В основном живёт в лесах и предгорьях небольшими племенами или одиночками. К другим народам настроен агрессивно. Никогда не отступает в бою.

Кость здоровья\уровень: 10

Характеристики: С +4; Л +3; В +1

Защита: Оборонительная стойка +5 защиты

Броня: Твёрдая кожа 3 брони

Атака: Огромные кулаки 2к6 урона, Одати 2к12 урона.

Особенности:

-Великанская мощь: атаки асуры невозможно отразить

-Амбидекстрия: асура способен наносить полный урон атакой каждой руки

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

-Крепкое здоровье: асура иммунитет к болезням и ядам

-Безумие: получив урона больше половины от текущего вместо ошеломления впадает в неконтролируемое безумие яростно атакуя каждого персонажа, получает возможность действовать два раза подряд, в этом состоянии его нельзя испугать ввести в паралич или сон

Наименование: Иттан-момэн

Описание: Призрак, являющийся в виде длинной белой ткани, обматывающей тело жертвы и душащей её до смерти.

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С -2; Л +1; В +1

Защита: -

Броня: -

Атака: Холодное прикосновение 1к8+1 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

-Призрачный захват: после успешного захвата, чтобы получить возможность действовать, персонаж должен пройти проверку на ВОЛЮ>16, или получить 3к4+1 урона, игнорирующего броню, эту атаку нельзя отразить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Самурай

Описание: Воин знатного сословия, служащий даймё или сёгуну. Опасный боец ближнего боя как в атаке, так и в защите.

Кость здоровья\уровень: 5

Характеристики: С +2; Л +1; В+1

Защита: Шлем дзингаса +2 защиты

Броня: Самурайский доспех 6 брони

Атака: Катана 3к6 урона, Вакидзаси 3к4 урона, Большой лук юми 2к10 урона

Особенности:

-Сигнальный рожок: способен подать сигнал об опасности

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Мастер меча

Описание: Воин, достигший небывалых высот в искусстве владения мечом. Редкое сокровище на службе у любого даймё, но чаще всего такие люди открывают собственные додзё или ведут уединённый образ жизни.

Кость здоровья\уровень: 7

Характеристики: С +3; Л +2; В +2

Защита: Соломенная шляпа +1 защиты

Броня: Кимоно 2 брони

Атака: Превосходное нодати 3к8+1 урона

Особенности:

-Вихрь атак: на дистанции близко мастер меча может нанести 1к3+1 атак по одной или нескольким целям в раунд

-Точный удар: мастер меча ценой износа оружия может совершить не отражаемую атаку на дистанции близко, игнорирующую броню цели в случае успеха

Наименование: Исонадэ

Описание: Огромное чудовище, похожее одновременно на акулу и кита. Плотоядное, является грозой океанов с неопределённым местом обитания. Бесшумно подплывает к кораблям и лодкам и топит их.

Кость здоровья\уровень: 14

Характеристики: С +5; Л +3; В -3

Защита: Чешуя и шипы +3 защиты

Броня: Шкура и чешуя 10 брони

Атака: Хвост 3к10 урона, Пасть 5к12 урона

Особенности:

-Глубинное создание: видит в темноте, способен ориентироваться по звукам и вибрациям, способен дышать только под водой, имеет удачную позицию при любых проверках, если находится в воде

-Великанская мощь: атаки исонадэ невозможно отразить

-Шкура исонаде: любой магический урон делиться на 2



Наименование: Бакэкудзира

Описание: Скелет кита, всплывающий к поверхности только ночью, чтобы топить корабли и утаскивать моряков на дно. Эту жуткую нежить всегда сопровождают странные исковерканные рыбы и зловещие чёрные морские птицы.

Кость здоровья\уровень: 16

Характеристики: С +5; Л +3; В -2

Защита: Голые кости +5

Броня: Прочные кости 5 брони

Атака: Гигантская пасть 4к12 урона, Могучий хвост 4к10 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.

-Великанская мощь: атаки бакэкудзиры невозможно отразить.

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Наименование: Дзеро-гумо

Описание: Разумный ёкай, представляющий собой верхнюю часть туловища красивой девушки с торсом и лапками паука. Любит обольщать и играть с чувствами других.

Кость здоровья\уровень: 7

Характеристики: С +1; Л +3; В +2

Защита: Хитиновая защита +3 защиты

Броня: Прочный хитин 3 брони

Атака: Лапы 2к6

Особенности:

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

-Ядовитые жвала: жвала дзеро-гумо наносят 2к8 урона, в случае успешной атаки, персонаж должен пройти проверку на СИЛУ >12, или мгновенно умереть, в случае успеха 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 участью

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

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

-Оборотень: может менять облик по желанию

Наименование: Дзюбокко

Описание: Зловредный ёкай, выглядящий как дерево с чуть более тёмным оттенком коры, чем у любых других деревьев в лесу. Нападает на путников, высасывая из них кровь для выживания.

Кость здоровья: 9

Характеристики: С +4; Л -3; В -2

Защита: Древесные ветви +6 защиты

Броня: Древесная кора 6 брони

Атака: Ветви 2к10 урона

Особенности:

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

-Смертельный захват: после успешного захвата, чтобы получить возможность действовать, персонаж должен пройти проверку на СИЛУ>16

-Боязнь огня: любой урон огнем наносит ×3 урона и игнорирует броню

-Древесные корни: не может перемещаться, дзюбокко может перемещаться только в полнолуние

-Неожиданный захват: ветви наносят 3к12 урона и опутывают жертву, эту атаку нельзя отразить, в следующем раунде урон наносится автоматически, наносимый по цели урон восстанавливает 3к6 здоровья дзюбокко , выбраться из захвата можно только убив дзюбокко

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Некомата

Описание: Разумный ёкай, выглядящий как кошка с двумя хвостами. Живёт одиночкой или малыми семьями. Очень умен. По легендам, хитёр и мстителен. В большинстве случаев является женщиной, чей внешний вид он принимает. Специалист в применении магии.

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С -1: Л +3; В +4

Защита: -

Броня: Кошачья шкура 1 брони

Атака: Когти и клыки 1к4 урона, Снаряд синего пламени 6к6 игнорирующего броню урона

Особенности:

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

-Оборотень: может менять облик по желанию

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

-Манипуляция огнем: нэкомата может манипулировать любым огнем на дистанции рядом, атака таким огнем наносит 1к8 урона за каждый источник пламени

Наименование: Тэнгу

Описание: Разумный ёкай ростом чуть выше человека, с длинным носом и вороньими крыльями. Живёт в основном в горах, предгорьях и лесах. К другим расам относится нейтрально, но может атаковать незваных гостей. Очень умен, сведущ как в магии, так и в боевых искусствах.

Кость здоровья\уровень: 5

Характеристики: С +3; Л +3; В +4

Защита: Взмах крыльев +5 защиты

Броня: Кожаный доспех 4 брони

Атака: Посох сякудзе 1к8 урона, Катана 3к6 урона, короткий лук юми 1к10 урон

Особенности:

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

-Крылья: способен летать

-Волшебная шкура: любая магия, направленная на тэнгу, увеличивает свою сложность на +5

-Подчинение: один раз за бой тэнгу может заставить всех персонажей рядом пройти проверку на ВОЛЮ>16, в случае провала персонажи окажутся полностью в его власти на одни сутки

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

-Оборотень: может менять облик по желанию

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Бьякко

Описание: Легендарный зверь бьякко — это огромный белый тигр, достигающий в холке трёх метров. Обитает в горных долинах и глухих лесах. Не агрессивен, если не заходить на его территорию.

Кость здоровья\уровень: 9

Характеристики: С +4; Л +5; В +1

Защита: -

Броня: Шкура белого тигра 8 брони

Атака: Когти и пасть 3к10+3 урона, игнорирующего броню

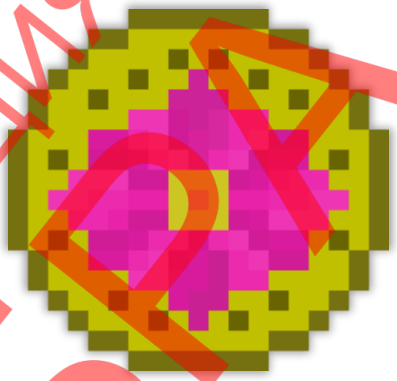
Особенности:

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

-Волшебный мех: любая магия и сверхъестественная сила направленная на бьякко, отражается в того, кто ее применил

-Устрашающий рык: один раз за бой бьякко может издать устрашающий рык, все персонажи рядом с ним должны пройти проверку на ВОЛЮ>12 или впасть в паралич на 1к4 раундов

-Подчиняющий вой: один раз за бой бьякко способен подать сигнал об опасности, призывая 2к4 диких зверя до конца боя



Наименование: Басан

Описание: Гигантский чёрный огнедышащий петух, обитающий в необжитых лесах и предгорьях.

Кость здоровья\уровень: 7

Характеристики: С +5; Л +1; В -1;

Защита: Взмах крыльев +6 защиты

Броня: Перья басана 5 брони

Атака: Лапы и клюв 2к12+1 урона, Огненное дыхание 3к10+1 урона

Особенности:

-Огнестойкость: игнорирует любой урон от огня

-Великанская мощь: его атаки невозможно отразить

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Хитокири

Описание: Воин, владеющий боевыми искусствами, но свернувший с пути законов чести. Может быть как отпетым разбойником, так и наёмником на службе у тех, кто нечист на руку.

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1; Л +1; В -1

Защита: Соломенная шляпа +1 защиты

Броня: Кимоно 2 брони

Атака: Катана 3к6 урона, Самострел 1к12 урона

Особенности:

-Подлая атака: один раз за бой хитокири может совершить атаку из удачной позиции



Наименование: Ниндзя

Описание: Наёмный убийца, владеющий боевыми искусствами. Хитрый и осторожный, он всегда продумывает свои действия наперёд. Таким людям хорошо платят за шпионаж и выполнение смертоносных заданий.

Кость здоровья\уровень: 6

Характеристики: С +1; Л +3; В +1

Защита: Маска синоби +1 защиты

Броня: Доспех синоби 3 брони

Атака: Катана 3к6 урона, Сюрикен 1к6 урона

Особенности:

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

-Внезапная атака: если ниндзя атакует из засады он наносит х3 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Юрэй

Описание: Восставший мертвец, движимый местью. Юрэй обитают в местах, где их настигла смерть, или там, где проходила их жизнь. Они ненавидят всё живое и несут только смерть и разложение всему, к чему прикасаются. Говорят, уничтожить юрэй можно только, отомстив виновнику его смерти.

Кость здоровья\уровень: 3

Характеристики: С +1; Л +2; В -2

Защита: -

Броня: Грязное тряпье 1 брони

Атака: Обломок оружия 1к8 урона, Мертвые руки и зубы 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

-Мертвая плоть: любой не магический урон делится на 2

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

Наименование: Сагари

Описание: Нежить, выглядящая как лошадиная голова, парящая в воздухе в мерцании призрачного пламени. Обитает на местах сражений и там, где произошло бедствие, связанное с массовой гибелью людей.

Кость здоровья\уровень: 1

Характеристики: С -1; Л +3; В -1

Защита: Левитация +3 защиты

Броня: -

Атака: Хищная пасть 2к4+1 урона

Особенности:

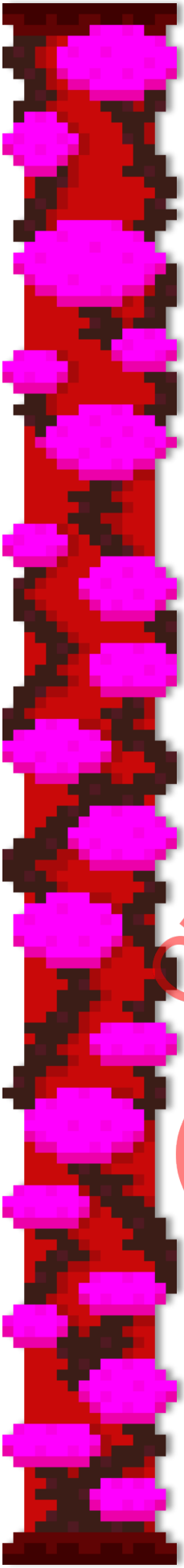
-Дар полета: свободно левитирует в пространстве

-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

-Болезненная аура: каждый раунд нахождения рядом с сагари, любой живой персонаж должен проходить проверку на СИЛУ >12, или получить статус «отравлен»

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Наименование: Ау-бодзу

Описание: Зловредный ёкай, выглядящий как циклоп-коротышка, обладающий невероятной силой. Живёт в высокой траве и промышляет воровством скота и детей у фермеров.

Кость здоровья\уровень: 4

Характеристики: С +3; Л -1; В 0

Защита: -

Броня: Толстая кожа 5 брони

Атака: Кулаки и ноги 1к12 урона, Тяжелая дубина 2к8 урона

Особенности:

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

Наименование: Ака-намэ

Описание: Зловредный ёкай, пожирающий застарелый жир и нечистоты. Выглядит как человек с очень вытянутыми конечностями, серой кожей и неестественно длинным, покрытым язвами языком.

Кость здоровья\уровень: 2

Характеристики: С +1; Л +2; В -1

Защита: Жирная кожа +2 защиты

Броня: Прочная шкура 2 брони

Атака: Лапы и пасть 1к8 урона

Особенности:

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

-Невыносимое зловоние: оказавшись близко с ака-намэ, персонаж должен пройти проверку на СИЛУ>8, или пропустить следующий раунд в приступах неконтролируемой тошноты

-Цепкие лапы: способен передвигаться по стенам и потолку

-Гнойный язык: может атаковать на дистанции рядом на дистанции «рядом», в случае успешной атаки, цель получает статус «отравлен»

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Нури-ботокэ

Описание: Злой призрак, выглядящий как высокий мужчина с угольно-чёрной кожей и выпавшими из глазниц глазами. Нури-ботокэ обитает у осквернённых святилищ, в заброшенных монастырях и храмах.

Кость здоровья\уровень: 5

Характеристики: С +2; Л -1; В +1

Защита: -

Броня: -

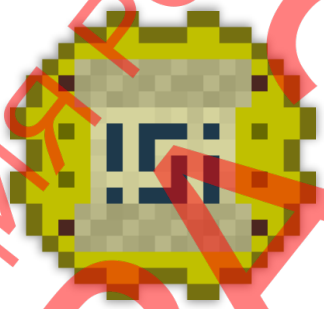
Атака: Кулаки и ноги 2к8+1 урона, игнорирующего броню

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

-Аура гниения: любое живое существо оказавшись рядом с нури-ботокэ, теряет 1 здоровья в раунд



Наименование: Хари-онаго

Описание: Разумный ёкай, выглядит как женщина с копной густых волос, которые способны двигаться и имеют на кончиках острые крюки. Обитает на заброшенных дорогах и лесных тропах, где докучает путников истерическим смехом. Тех, кто ответит ей, она стремится съесть.

Кость здоровья\уровень: 4

Характеристики: С +1; Л +2; В +1

Защита: Живые волосы +4 защиты

Броня: Кимоно 2 брони

Атака: Острые зубы 1к8+1 урона

Особенности:

-Вихрь атак: на дистанции близко хари-онаго может нанести 1к3+1 атак волосами по одной или нескольким целям в раунд

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

-Живые волосы: могут атаковать на дистанции рядом нанося 4к4+1 урона

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Нингё

Описание: Зловредный ёкай, обитающий в море, выглядит как рыба с человеческими руками и головой обезьяны. Обладает скверным характером и всячески досаждает морякам: рвёт сети, отрывает снасти и проделывает дыры в днище судов. Говорят, что его мясо даёт бессмертие.

Кость здоровья\уровень: 2

Характеристики: С +3; Л -1; В 0

Защита: Костяные наросты +1 защиты

Броня: Чешуя 1 брони

Атака: Хвост и зубы 1к12 урона, Трезубец 4к4 урона

Особенности:

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

-Волшебное мясо: мясо нингё мгновенно восстанавливает здоровье до максимального



Наименование: Наага

Описание: Разумный ёкай — обитатель глубин, выглядящий как помесь змеи, рыбы и человека. Наага обитают на дне морей в коралловых дворцах, однако иногда поднимаются на поверхность, чтобы поохотиться или торговать.

Кость здоровья\уровень: 6

Характеристики: С +1; Л +2; В -1

Защита: Костяные наросты +2 защиты

Броня: Прочная чешуя 2 брони

Атака: Большой гарпун 2к10 урона, Коралловый клинок 2к8 урона, Хвост и пасть 1к10 урона

Особенности:

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

-Волшебная шкура: любая магия, направленная наага, увеличивает свою сложность на +5

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

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Перст глубин

Описание: Огромное щупальце таинственного существа, обитающего на глубине. Иногда оно поднимает свои щупальца к поверхности, чтобы утащить моряка в море или потопить корабль. Говорят, что среди островитян существуют культы, приносящие жертвы этому чудовищу.

Кость здоровья\уровень: 11

Характеристики: С +5; Л -3; В +5

Защита: Шипастая кожа +3

Броня: Толстая кожа 6 брони

Атака: Могучие щупальце 3к12 урона

Особенности:

-Великанская мощь: атаки перста глубин невозможно отразить

-Волшебная шкура: любая магия, направленная на перст глубин, увеличивает свою сложность на +5

-Смертельный захват: на дистанции близко от перста глубин, цель должна пройти проверку на ЛОВКОСТЬ>12, или мгновенно умереть

Наименование: Онмёджи

Описание: Человек, заключивший сделку с тёмными силами. Сведущ в алхимии и магии во всех её проявлениях.

Кость здоровья\уровень: 7

Характеристики: С 0; Л +2; В +4

Защита: Соломенная шляпа +1 защиты

Броня: Кимоно 2 брони

Атака: Посох сякудзе 1к8 урона, Кривой нож 1к6 урона

Особенности:

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

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

-Могущество: онмёджи способен подчинять своей воли любых животных и нежить

-Оборотень: может менять облик по желанию

-Тубус с талисманом офуда: тубус с помятым талисманом офуда (1к20 по таблице\или на усмотрение Мастера)

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Кицунэ

Описание: Разумный ёкай — лиса-оборотень, может выглядеть как обычная или антропоморфная лиса. Часто принимает облик девушки и заводит дружбу с людьми. Любит воровать и жульничать. Хорошо владеет магией.

Кость здоровья\уровень: 8

Характеристики: С +2; Л +3; В +4

Защита: -

Броня: Лисья шкура 2 брони

Атака: Лапы и пасть 2к4+1 урона

Особенности:

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

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

-Волшебная шкура: любая магия, направленная на кицунэ, увеличивает свою сложность на +5

-Подчинение: один раз за бой кицунэ может заставить всех персонажей пройти проверку на ВОЛЮ>16, в случае провала персонажи окажутся полностью в её власти на одни сутки

-Оборотень: может менять облик по желанию

Наименование: Кирин

Описание: Легендарный бескрылый дракон, способный создавать бури и дышащий молниями.

Кость здоровья\уровень: 14

Характеристики: С +5; Л +5; В +5

Защита: Порывы ветра +8 защиты

Броня: Шкура кирина 10 брони

Атака: Когти, хвост и пасть 3к10+5 урона, Грозовое дыхание 8к8 урона, игнорирующего броню

Особенности:

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

-Дар полета: свободно левитирует в пространстве

-Великанская мощь: атаки дракона невозможно отразить

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

-Непрекращающаяся буря: оказавшись рядом с кирином, персонаж должен каждый раунд проходить проверку на ЛОВКОСТЬ>12 или мгновенно получить 1к20 игнорирующего броню урона, от бьющих во все стороны молний

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наименование: Юке-она

Описание: Разумный ёкай, обитающий на снежных вершинах самых высоких гор. Выглядит как невообразимо прекрасная женщина с тёмными волосами и белой кожей. Любит очаровывать мужчин и женщин, превращая их в ледяные скульптуры.

Кость здоровья\уровень: 10

Характеристики: С +2; Л +3; В +5

Защита: -

Броня: Кимоно 2 брони

Атака: Ледяное прикосновение 6к6 урона, игнорирующего броню, успешная атака полностью восстанавливает здоровье юке-она

Особенности:

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

-Холодный поцелуй: юке-она может заставить персонажа на дистанции близко пройти проверку на ВОЛЮ>16, в случае провала он превращается в ледяную скульптуру

-Искусное колдовство: любое применение магии разыгрывает из удачной позиции

-Оборотень: может менять облик по желанию.

-Проклятая кровь: любая магия, направленная на юке-она, увеличивает свою сложность на +3

-Холодная аура: любое живое существо оказавшись рядом с юке-она, теряет 1к4 здоровья в раунд

-Хладостойкость: игнорирует любой урон от холода



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Дополнительные материалы

Товары и цены

Ниже даны несколько таблиц в которых указаны рекомендательные **цены на товары и услуги**, которые могут пригодится во время игры, а также **характеристики наёмников и компаньонов, семь магических артефактов и правила для путешествий по Оясиме.**

Оружие	Стоимость
Примитивное оружие (праща, нунчаки, дубинка, боло, посох, трубка и т.п.)	От 100
Легкое оружие (вакидзаси, кодати, катана, сай, легкий лук юми, самострел, танто, кама, кэн, дзютте и т.п.)	От 600
Тяжелое оружие (одати, яри, канаба, нагината, секира, арбалет, большой лук юми и т.п.)	От 1000
Изящное оружие (меч-трость сикомидзуэ, боевой веер тэссэн, кусаригама, большой боевой веер гунбай и т.п.)	От 1200
Огнестрельное оружие (пищаль, аркебуза, танэгасима, мушкет, пистоль и т.п.)	От 4500
Набор метательного оружия (кунаи, сюрикены, метательные иглы сенбоны и т.п.)	От 200 монет за комплект
Снаряды (стрелы, болты, дротики, картечь и т.п.)	От 10 монет за штуку
Доспехи	**Стоимость**
Кимоно 2 брони	150 монет
Доспех синоби 3 брони	250 монет
Кожаный доспех 4 брони	500 монет
Нагрудник 5 брони	1000 монет
Доспех самурая 6 брони	1600 монет
Ламеллярный доспех 7 брони	3200 монет
Плетеный щит +1 защиты	250 монет
Переносной щит татэ +4 защиты	800 монет
Соломенная шляпа +1 защиты	100 монет
Маска синоби +1 защиты	250 монет
Шлем дзингаса +2 защиты	400 монет
Шлем кабуто +3 защиты	800 монет
Одежда	**Стоимость**
Бедняцкая	40 монет
Крестьянская	80 монет
Городская (хакама-шаровары с рубахой и т.п.)	180 монет
Купеческая или заморская	500 монет
Дворянская (куге, хаори и т.п.)	1000 монет
Изысканная (юката и т.п.)	2500 монет
Императорская (дайме/сегун)	5000 монет
Теплая	От 500 монет
Освещение	**Стоимость**
Свеча (горит 3 хода)	3
Факел (горит 6 ходов)	5
Бумажный фонарь (горит 9 ходов)	80
Медный фонарь (горит 12 ходов)	150
Масленка с горючим маслом	60
Огниво	45

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Инструменты и полезные мелочи	Стоимость
Гвозди	20
Молоток и зубило	50
Клещи	25
Кирка	70
Лопата	40
Пила	90
Цепь (5 метров)	110
Напильник	45
Кол	4
Киридаши (нож для резьбы)	40
Шест (3 метра)	10
Сеть (4 квадратных метра)	80
Сантоку (нож для готовки)	45
Удочка и снасти	60
Капкан	150
Счеты	15
Ножницы	35
Крюк	30
Шило	20
Щетка	8
Свисток	15
Кандалы	85
Верёвка (15 метров)	25
Лестница (4 метра)	60
Веревочная лестница (8 метров)	170
Крюк-кошка	50
Альпинистское снаряжение	150
Водолазное снаряжение	2000
Канат (30 метров)	250
Точильный камень	40
Леска (10 метров)	30
Отмычки	120
Лом	80
Бамбуковая фляга (1 литр)	20
Тыква-горлянка (2 литра)	50
Бурдюк (3 литра)	75
Бутылка (2 литра)	15
Котелок (5 литров)	60
Ведро (10 литров)	40
Бочка (50 литров)	85
Горшок (2-5 литров)	10
Горшок с жиром	25
Горшок с клеем	50
Горшок смолы	30
Горшок с углями	15
Мел	5
Перо и чернила	20
Чистая книга	500
Чистый свиток	350
Флаг или знамя	600
Печать	800
Гобелен или панно	От 1000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Инструменты и полезные мелочи	Стоимость
Игральные карты и кости	80
Колокольчик	110
Музыкальный инструмент	От 250
Мешок	15
Корзина	10
Непромокаемый кожаный мешок	150
Спальный мешок	70
Палатка (двухместная)	120
Шатер (на 6 человек)	850
Курительная трубка кисэру	60
Кисет табака (10 порций)	45
Тушь	100
Грим и макияж	300
Духи и ароматические масла	820
Мыло	180
Веер	От 100
Бамбуковый зонтик	150
Статуэтка духа или божества	От 150
Замок и ключ	850
Сундук	От 750
Ящик	От 50
Линза	45
Лупа	200
Очки	500
Медное зеркало	160
Игла и нитки	25
Набор универсальных инструментов	250
Набор изящных инструментов	600
Кисточка	70
Краска	От 300
Набор сёги	120
Набор столярных инструментов	220
Подзорная труба	800
Компас	450
Секстант	1800
Карта региона	3000
Магнит	70
Свинцовая гиря (8 килограмм)	75
Кожаный мяч	120
Медная лента (три метра)	150
Поджог	85
Петарда	100
Фейерверк	280
Воздушный змей	От 100
Набор для иглоукалывания	260
Фурин (стеклянный колокольчик)	600
Мраморные шарики	70
Бонсай (горшок с растением)	От 300
Композиция из икебаны и оригами	От 250
Мешок семян	От 400
Мешочек экзотических семян	От 1000
Удобрения	От 100

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Украшения и драгоценности	Стоимость
Мелкие драгоценные камни (за штуку)	От 20
Крупные драгоценные камни (за штуку)	От 150
Огромные драгоценные камни (за штуку)	От 1000
Деревянные и каменные украшение (шпилька, гребень, магатама)	От 150
Медные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 350
Серебряные украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 700
Золотые украшения (кольцо, серьги, ожерелья, браслеты)	От 1000
Колье или браслеты с драгоценными камнями	От 5000
Ритуальная маска (фарфоровая, керамическая, металлическая)	От 450
Ритуальный жезл	От 2000
Расшитое драгоценностями одеяние	От 7000
Товары алхимика	**Стоимость**
Алхимический огонь (1к6 урона, горит 1 ход)	150
Целебный напиток (1к12 здоровья)	400
Целебный сок аодзиру (испивший восстанавливает вдвое больше здоровья во время отдыха)	200
Металоед (разъедает любой металл, объёмом 1 кубический метр)	350
Дымный порошок (на 1 ход, создает дымное облако рядом)	180
Бомбочка (взрывается, нанося 3к6 урона близко)	380
Обморочный яд (проверка СИЛЫ>12, в случае успеха 1к4 раундов паралич, в случае провала 1к4 часов беспробудного сна)	650
«Черный яд» (проверка СИЛЫ>16, в случае успеха статус «отравлен», в случае провала мгновенная смерть)	1000
Универсальное противоядие (помогает от любых отравлений)	250
Обезболивающее (не подвержен ошеломлению, на 3 хода)	100
Волшебный порошок починки (восстанавливает изношенное снаряжение)	500
Товары онмёджи или шамана	**Стоимость**
Омамори амулет характеристики (+1 к проверкам СИЛЫ, ЛОВКОСТИ или ВОЛИ, на выбор)	4000
Омамори амулет удачи (позволяет один 1 раз в сутки перебросить «бросок на удачу»)	2500
Защитный амулет омамори (дает защиту от одного негативного статуса)	От 5000
Магические услуги	От 10000
Костяной **талисман офуда**	От 2000
Истертый **талисман офуда**	30000
Деревянный **талисман офуда**	100000
Услуги храма	**Стоимость**
Благовоние	200
Бинты и припарки (1к4 здоровья)	100
Целебные травы (1к6 здоровья)	150
Ритуал восстановления (восстанавливает здоровье до максимального)	500
Ритуал исцеления (избавляет от любых заболеваний и отравлений)	1500
Ритуал избавления от одержимости (позволяет снять статус)	2500
Ритуал избавления от проклятия (позволяет снять статус)	3500
Ритуал благословения (персонажи получают бонус +1 ко всем проверкам в своем следующем предприятии)	2000
Ритуал воскрешения (персонаж, над которым проводят ритуал должен пройти проверку на ВОЛЮ>12, чтобы воскреснуть)	25000
Пророчество (подсказка от Мастера в предстоящем приключении)	5000

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Животные	Стоимость
Курица или иная домашняя птица	От 100
Коза, овца или свинья	От 300
Корова, домашний бык или як	От 750
Осел или мул	От 1200
Пони	От 2000
Лошадь	От 5000
Дрессированная собака	От 500
Охотничий сокол	От 1800
Дрессированный тигр	От 15000
Панда	От 25000
Наземный транспорт	**Стоимость**
Повозка рикши	От 500
Телега или сани	От 800
Фургон или паланкин	От 2000
Воздушный транспорт	**Стоимость**
Планер	От 3500
Воздушный шар	От 10000
Водный транспорт	**Стоимость**
Небольшая лодка, каноэ или каяк	От 500
Рыбацкая лодка	От 2000
Парусник джонка	От 10000
Боевой парусник кохая	От 50000
Военный корабль атакебунэ	От 200000
Недвижимость	**Стоимость**
Нока (крестьянский дом)	От 1500
Мансен (квартира)	От 4500
Додзё (школа боевых искусств)	От 10000
Идзакая (бар, заведение)	От 15000
Матия (традиционный дом с ремесленным цехом и магазином)	От 20000
Хокора (маленькое святилище)	От 25000
Ясики (поместье, усадьба)	От 35000
Рёкан (гостиница с горячими источниками)	От 80000
Дзиндзя (большое святилище, храм, монастырь)	От 150000
Дзе (замок)	От 500000
Кокё (резиденция правителя, дворец)	От 1000000
Бытовые услуги	**Стоимость**
Выпивка	3
Хорошая выпивка	8
Заморская выпивка	От 20
Провизия в дорогу, или сытный обед	15
Ночлег на соломе	10 за сутки
Ночлег в рёкане	50 за сутки
Посещение офуро (общая ванная и баня)	12
Отдельная комната с офуро	100 за сутки
Постой для лошади	20 за сутки
Свежее седло, сбруя и подковы	200
Горячие источники	30
Пир	1000
Услуги артистов и гейш	От 250
Услуги ремесленника	От 300
Посещение театра	От 500
Услуги каллиграфа	От 300

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Наёмники и компаньоны

Наемники и компаньоны неотъемлемая часть группы искателей приключений, те кто держат факел в подземелье, защищает своего нанимателя или помогает вынести сокровища из руин. Далее даны краткие правила использования таких помощников, их характеристики и стоимость услуг.

Таблица с характеристиками компаньонов:

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

Наименование	Снаряжение	Параметры	Описание	Стоимость в сутки
Фурайбо (бродяга)	Грязные обноски 1 брони Палка 1к4 урона Праща 1к4 урона	С 0, Л 0, В -2 КЗ/У 1	Безработный бродяга, безграмотный и не очень сообразительный	50
Кирай (слуга)	Кимоно 2 брони Дубинка дзютте 1к6 урона	С 0, Л +1, В -1 КЗ/У 2	Умеющий читать, писать и разбирающийся в искусстве слуга и посыльный	80
Катанамоти (оруженосец)	Кожаный доспех 4 брони Плетеный щит +1 защиты Кэн 1к10 урона Короткий лук юми 1к10 урона	С +1, Л 0, В -1 КЗ/У 3	Крепкий юноша, умеет ездить верхом и следить за снаряжением	100
Буси (самурай/ронин)	Ламеллярный доспех 7 брони Шлем кабуто +3 защиты Катана 3к6 урона Длинный лук юми 2к10 урона	С +2, Л +1, В -1 КЗ/У 4	Опытный воин следующий законам чести, знакомый со всеми аспектами искусства войны	250
Ниндзя (синоби/куноити)	Доспех синоби 3 брони Кодати 2к6 урона Сюрикены 1к6 урона 10 штук Короткий лук юми 1к10 урона	С +1, Л +2, В 0 КЗ/У 5	Разведчик, следопыт и мастер шпионажа, использующий все, от соблазнения до отравления	300

!!!Любое животное компаньон персонажа начинает со следующими параметрами и развивается так же, как любой другой компаньон, если Мастер не указал иного:

** С 0 Л 0 В 0*

** КЗ\У 1*

** Атака 1к6 урона*

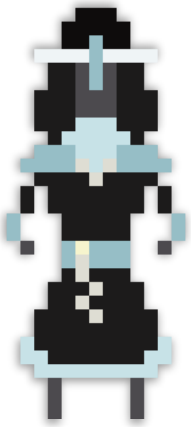
Развитие и отыгрыш наемников и компаньонов

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!

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Магические артефакты



Доспех и шлем Серебряного Ронина

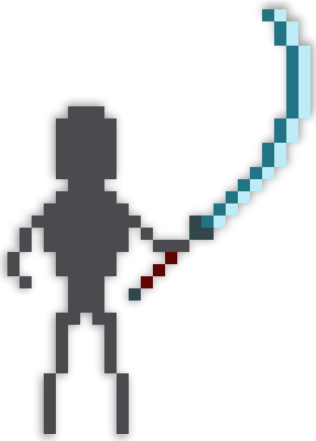
Доспех 8 брони \ Шлем +3 защиты

Доспех и шлем легендарного самурая прошлой эпохи. Одев их вместе, персонаж может двигаться, молниеносно если находиться в бою, совершая Х дополнительных действий в раунд. Однако если он бежит из боя, всегда делает это из неудачной позиции, даже если носит только один элемент доспеха

Катана Небесного Пламени

3к8 урона

Клинок принадлежавший Первому Сёгуну, Дар Райдзю, бога грома и молнии. Лезвие этого меча способно метать молнии на дистанции рядом, наносят такие молнии 1к6+Хк6 урона. При этом любая молния, летящая во владельца будет поглощена клинком





Молот Кагуцути

3к12 урона

Тяжелый боевой молот, выкованный богом кузнецом Кагуцути. По воле владельца молот может начать полыхать огнем, дающим свет и наносящим Хк4 урона огнем. Помимо этого, владелец молота не боится никакого холода

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Паучий Доспех

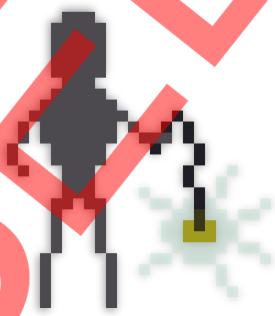
5 брони

Владелец этого доспеха может отращивать 4 паучих лапы и свободно передвигаться по стенам и потолку, помимо этого лапами можно атаковать с 1к8+Х урона

Поющая Праща

4к4 урона

Когда эта праща стреляет она издаёт резкий свистящий звук. В ней всегда есть тот снаряд, что был заряжен последним. Иногда, владельцу кажется, что праща тихо поет





Проклятый Меч Убийцы Рю

1к10 + Хк10 урона

*Кэн легендарного Убийцы Рю. Атаки этого меча разят и лезвием, и колдовством, его невозможно сломать или выбросить. Если владелец потратит 1 единицу текущего здоровья окропив лезвие меча, следующую атаку он может совершить из удачной позиции. Однако каждый раз, когда, используя меч персонаж выбрасывает **критическую неудачу** (1 на к20), меч мгновенно убивает одного из его союзников на дистанции рядом*

Талисман Райдзю

Молния 1к20+Хк20 урона

*Магический талисман офуда, на нем записано заклинание молнии, составленное самим богом грома и молнии Райдзю. **Этот талисман офуда работает только под открытым небом**, всегда со сложностью >10, **он не изнашивается при успешном использовании.** Заклинание вызывает молнию с неба, наносящую по указанной цели на любой дистанции 1к20+Хк20 урона*



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Путешествия

Оясима — это страна, расположенная на отдалённом от материков архипелаге, поэтому важной частью жизни искателей приключений являются путешествия и исследования: пешком, на лошадях, повозках, лодках или кораблях. У каждого Мастера будет своя страна, основу для которой он возьмёт из этой или другой книги. А может, он вообще создаст всё с нуля и будет использовать лишь свои идеи.

Во время путешествий Мастеру стоит помнить, что любой путь из одной точки в другую — это не рутина, а прежде всего красочная часть истории. Используя таблицы из этой книги, интерпретируйте их максимально широко и вплетайте в полотно повествования логично и лаконично. Не забывайте делать бросок на реакцию: не каждая встреча с монстром — это бой. Если же выпало событие, описывающее какой-то объект, описывайте его, используя фантазию, дополняя подробностями и сценами по своему усмотрению.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Общие сведения о Оясиме

Ниже приведены общие сведения о Оясиме, как её представляют авторы книги. Их можно использовать как основу для собственных игр, а можно и полностью проигнорировать - выбор остаётся за вами.

География: Оясима расположена на отдалённом архипелаге, острова которого имеют вулканическое происхождение. Большую часть суши занимают небольшие горы и возвышенности, а низменности и равнины встречаются преимущественно у береговой линии

Климат: Большая часть архипелага характеризуется типичным островным климатом с резкими перепадами температур между зимой и летом, а также между ночью и днём. Однако даже зимой снег в обитаемых регионах не задерживается надолго, а летом недели напролёт идут тропические проливные дожди. В горах климат может значительно меняться в зависимости от высоты. Некоторые северные острова отличаются суровым климатом с холодными зимами, тогда как южные острова наслаждаются мягким субтропическим солнцем

Флора и фауна: Основу флоры составляют леса: горные склоны и возвышенности густо покрыты разнообразной растительностью — от хвойных лесов на северных островах до тропических зарослей на южных. Поля и равнины, обрабатываемые людьми, когда-то были частью этих лесов, но ныне используются для выращивания сельскохозяйственных культур — в основном пшеницы и риса. Фауна островов куда менее разнообразна, чем на материке, зато здесь сохранились различные реликтовые (легендарные) виды животных

Политическое устройство: Оясима — феодальное государство. Каждый регион, будь то отдельный остров или лишь его часть, находится под властью крупного землевладельца — даймё, у которого есть собственная армия, законы и амбиции. Формально каждый даймё подчиняется Императору, который сидит на престоле в столице Оясимы — Ахаме. Однако реальная власть Императора редко распространяется за пределы его вотчины, поэтому на островах постоянно идут междоусобные войны за власть над скудными территориями

Религия, потусторонние силы и магия: Основной религией является поклонение духам и предкам. Однако от посёлка к посёлку могут встречаться различные региональные культы с неповторимым колоритом и особенностями. Есть места, где почитают ёкаев и чутко чтят не только храмовые догматы, но и суеверные традиции прошлых лет. Отношение к магии в основном негативное: онмёджи и шаманы пользуются дурной славой, а те, кто применяют магию прилюдно, рискуют стать жертвами разгневанной толпы

Технологии: Общий уровень технологического прогресса соответствует зрелому средневековью (или тому, как его понимает Мастер). На островах используют металлические орудия труда, уже более века известен дымный порох, а развитая алхимия занимает заметное место в жизни жителей

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

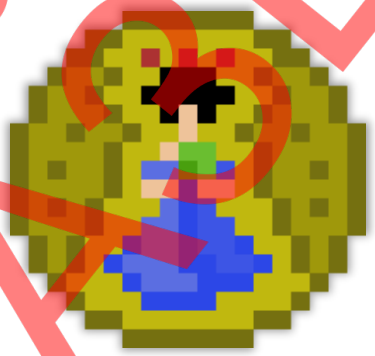
Правила путешествий

Любая точка на карте может стать началом вашего приключения. Персонажи игроков могут перемещаться по карте в любом направлении, но при путешествии по морю им всегда необходим водный транспорт.

Что нужно делать Игрокам:

Игрокам прежде всего нужно определиться, как они двигаются: пешком, на лошади, на повозке, если это море — то на лодке или корабле, а также в каком порядке это делают. Каждый способ имеет свои плюсы и минусы, но общее правило таково: в конце каждого дня пути игроки должны **бросать 1к6 на использование своего транспорта**. Если выпало 6, им придётся столкнуться с последствиями дорожных неприятностей. Если персонажи идут пешком — могут стоптать подметки, у лошадей износятся подковы, колёса повозки могут повредиться, дно лодки дать течь, а парус корабля порваться. Последствия такого износа Мастер определяет по своему усмотрению.

Помимо этого, игрокам нужно помнить, что их персонажи — живые люди. **Им необходимо тратить хотя бы одну вахту в сутки на отдых, а также выпивать минимум литр воды и принимать пищу**, чтобы избежать негативных состояний в дороге.



Что нужно делать Мастеру:

Мастеру во время путешествий необходимо следить за временем и перемещением игроков по карте. Чтобы сделать этот процесс простым и систематичным, рекомендуется использовать следующие правила:

Время – в стандартных сутках 24 часа, то есть 4 шестичасовые вахты. Две из них приходятся на утро (с 6 до 12 дня) и день (с 12 до 6 вечера), а две — на вечер (с 6 до 12 ночи) и ночь (с 12 до 6 утра). Разные типы гексов требуют разного времени для преодоления. Мастеру нужно внимательно следить, сколько времени в дороге провели персонажи, чтобы корректно отслеживать их перемещение по карте.

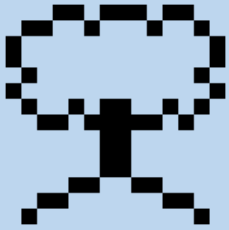
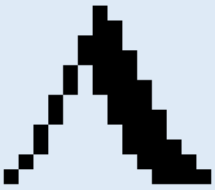
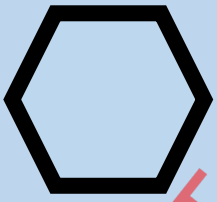
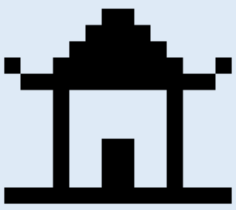
Погода – Мастер определяет погоду дважды в день (чаще или реже — на своё усмотрение), во время утренней и вечерней вахты. Для этого достаточно использовать таблицу, приведённую дальше в книге. Погода напрямую зависит от типа гекса и времени года.

Случайные встречи – каждый раз, когда персонажи переходят в следующий гекс, Мастер должен определить, какое случайное событие их ждёт. Для этого можно использовать таблицы из этой книги или собственные заготовки. Когда и при каких обстоятельствах разыгрывать событие — решает Мастер, руководствуясь логикой и стройностью повествования. При переходе персонажей в гекс с руинами, монастырём или поселением разыгрывать случайное событие необязательно.

Перемещение – скорость перехода персонажей из гекса в гекс зависит от типа гекса и транспорта, на котором они движутся (см. таблицу на следующей странице). Мастеру нужно учитывать это во время игры, чтобы не запутаться в подсчётах времени и расстояний. Примите во внимание, что карта — это условность. На ней нет прямых дорог: лесные и горные тропы извилисты, море непредсказуемо, а каждое путешествие, даже по знакомым местам, уникально.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЦЫ

Типы гексов на карте Оясимы

Изображение	Наименование\тип гекса	Время путешествия
	Равнины, поля и сельскохозяйственные угодия	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 1 вахта
	Леса, болота и дикая местность	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 1 вахта
	Горы и предгорья	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 3 вахты
	Море	На лодке: 1 гекс = 2 вахты На корабле: 1 гекс = 1 вахта
	Руины	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 1вахта
	Монастырь	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 1 вахта
	Поселение	Пешком: 1 гекс = 3 вахты На транспорте: 1 гекс = 1 вахта

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблицы погоды и случайных встреч

Тип гекса: Равнины, поля и сельскохозяйственные угодия

Таблица Погоды

1к6	Теплое время года	Холодное время года
1	Солнечно и невыносимо жарко	Солнечно и тепло
2	Солнечно и жарко	Пасмурно и прохладно
3	Солнечно и тепло	Пасмурно и холодно
4	Пасмурно и тепло	Ветрено и холодно
5	Идёт дождь	Идёт снег
6	Гроза	Снежная буря

Талица случайных событий

1к12	Событие утром и днем	Событие ночью и вечером
1	Ферма или поместье	Лагерь разбойников
2	Разумный ёкай	Зловредный ёкай
3	Водоём	Лагерь торговцев
4	Дикие звери	Онмёджи
5	Отряд самураев	Лагерь жрецов
6	Холм или овраг	Басан
7	Красивые виды	Ферма или поместье
8	Отряд разбойников	Осквернённое святилище
9	Святилище	Дикие звери
10	Группа фермеров	Водоём
11	Жреческая процессия	Нежить
12	Торговый караван	Святилище

Тип гекса: Леса, болота и дикая местность

Таблица Погоды

1к6	Теплое время года	Холодное время года
1	Солнечно и невыносимо жарко	Солнечно и прохладно
2	Солнечно и жарко	Пасмурно и холодно
3	Пасмурно и тепло	Ветрено и холодно
4	Пасмурно и прохладно	Невыносимо холодно
5	Идёт дождь	Идёт снег
6	Гроза	Снежная буря

Талица случайных событий

1к12	Событие утром и днем	Событие ночью и вечером
1	Заброшенная хижина или поместье	Зловредный ёкай
2	Отряд разбойников	Нежить
3	Зловредный ёкай	Лагерь разбойников
4	Отряд охотников	Онмёджи
5	Водоём	Зловещие звуки
6	Холм или овраг	Дикие звери
7	Осквернённое святилище	Осквернённое святилище
8	Красивые виды	Водоём
9	Руины	Сильный туман
10	Дикие звери	Заброшенная хижина или поместье
11	Разумный ёкай	Они
12	Басан	Бьякко

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Таблицы погоды и случайных встреч

Тип гекса: Горы и предгорья

Таблица Погоды

1к6	Теплое время года	Холодное время года
1	Солнечно и невыносимо жарко	Солнечно и тепло
2	Солнечно и тепло	Пасмурно и холодно
3	Пасмурно и прохладно	Ветрено и холодно
4	Ветрено и прохладно	Идёт снег
5	Идёт проливной дождь	Невыносимо холодно
6	Гроза	Снежная буря

Талица случайных событий

1к12	Событие утром и днем	Событие ночью и вечером
1	Пещера	Лагерь разбойников
2	Разумный ёкай	Зловредный ёкай
3	Стихийное бедствие	Уединённое поселение
4	Водоём	Разумный ёкай
5	Они	Заморозки
6	Красивые виды	Зловещие звуки
7	Осквернённое святилище	Сильный туман
8	Руины	Они
9	Уединённое поселение	Нежить
10	Группа монахов	Водоём
11	Святилище	Стихийное бедствие
12	Бьякко	Кирин

Тип гекса: Море

Таблица Погоды

1к6	Теплое время года	Холодное время года
1	Солнечно и жарко	Солнечно и прохладно
2	Ветрено и жарко	Ветрено и холодно
3	Полный штиль	Полный штиль
4	Идёт проливной дождь	Идет проливной дождь
5	Ветрено и прохладно	Ветрено и холодно
6	Шторм	Шторм

Талица случайных событий

1к12	Событие утром и днем	Событие ночью и вечером
1	Кирин	Рифы
2	Крупный косяк промысловой рыбы	Неизвестный корабль
3	Разумный ёкай	Морская флора и фауна
4	Исонадэ	Стихийное бедствие
5	Жертвы кораблекрушения	Перст глубин
6	Подводные руины	Таинственное подводное свечение
7	Остров	Корабль мертвецов
8	Морская флора и фауна	Остров
9	Стихийное бедствие	Разумный ёкай
10	Рифы	Сильный туман
11	Неизвестный корабль	Зловредный ёкай
12	Зловредный ёкай	Баки-кудзира

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание руин

Используйте таблицы ниже и свою фантазию, чтобы создать собственные руины, монастыри или поселения. Таблицы не создадут за вас локацию для исследования, но дадут наводки для того, чтобы вы создали её самостоятельно.

1к3	Вход в руины	Размер руин	Степень опасности
1	Открыт и доступен…	Маленькие (от 5 до 15 комнат)	Умеренной опасности (почти не обитаемо, опасность исходит в основном от ловушек и препятствий, ловушки срабатывают на 1к6>4)
2	Охраняет сильный противник…	Средние (от 15 до 50 комнат)	Опасные (обитатели руин могут быть агрессивны, повсюду ловушки и препятствия, ловушки срабатывают на 1к6>2)
3	Скрыт за препятствием…	Большие (50+ комнат)	Крайне опасные (по руинам бродят могучие монстры, ловушки всегда срабатывают)

1к6	Что это за руины?	Какой эпохи эти руины?	Кто создал эти руины?
1	Башня	Этой эпохи, несколько столетий назад	Боги
2	Храм или монастырь	Прошлой эпохи, больше тысячи лет назад	Онмёджи
3	Замок или крепость	Эпохи богов и ёкаев, несколько тысячелетий назад	Могущественный ёкай
4	Пещера или подземелье	Из времени, о котором не сохранилось даже легенд	Последователи культа
5	Гробница или могильник	Достоверно неизвестно	Великий правитель
6	Конструкция не известного предназначения	Современная постройка, несколько десятилетий назад	Демоны

1к6	Почему опустели руины?	Кто обитает в руинах сейчас?	Что скрывают руины?
1	Строителей уничтожила сила могущественной магии…	Демоны, они, потусторонние силы	Легендарное сокровище
2	Строителей уничтожили враги…	Разнообразная нежить	Волшебный источник
3	Обитателей уничтожила странная болезнь…	Ёкаи	Заточенное зло
4	Строители покинули руины после стихийного бедствия, голода, мора и т.д.	Сектанты, монахи, жрецы	Тайные или запретные знания
5	Строители пали жертвой проклятия…	Разбойники, беглые рабы	Несметные богатства
6	Строители все еще здесь…	Онмёджи, шаман	Могущественный артефакт

1к12	Странность	1к12	Странность
1	Внутри все звери могут говорить	7	Неестественная жара
2	Любой источник пламени горит вдвое быстрее	8	Не покидающее чувство что за тобой следят
3	Внутри очень много ядовитых насекомых	9	Повсюду растет фосфоресцирующий мох
4	Внутри всегда полно комаров и гнуса	10	Пол и стены внутри покрыты пахучим жиром
5	Вся провизия мгновенно портиться	11	Внутри руин вода не утоляет жажду
6	Неестественный холод	12	Нахождение внутри сводит с ума

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Создание монастырей

1к3	Когда построен?	Насколько сложно добраться?	Размер?
1	Тысячи лет назад	Дорога – это настоящее испытание…	Маленький (от 100 до 500 человек)
2	Столетия назад	Дорога – сложная и труднодоступная…	Средний (от 500 до 1500 человек)
3	Десятки лет назад	Дорога – простая и общедоступная…	Большой (1500 + человек)

1к3	Кому здесь поклоняются?	Открыт ли он для посещений?	Каково положение дел?
1	Духам…	Это полностью закрытое для посещений место	Бедственное (стоимость услуг вдвое больше)
2	Богам…	Частично открыт для посещений	Благоденственное (стоимость услуг вдвое меньше)
3	Философскому течению…	Полностью открыт для посещений	Обыденное (стоимость услуг без изменений)

1к3	Чему здесь обучают?	Что здесь храниться?	Кто покровительствует этому месту?
1	Знаниям…	Знания…	Сёгун или даймё
2	Ремеслу…	Реликвия…	Могущественная потусторонняя сущность
3	Боевым искусствам…	Мощи…	Настоятель или верховный жрец

1к12	Особенность	1к12	Особенность
1	Все монахи дали обет молчания	7	Здесь кажется, что все статуи и изображения движутся
2	Здесь никогда не бывает плохой погоды	8	Здесь бок о бок живут люди и ёкаи
3	Время здесь идет как-то иначе	9	На территории монастыря не работают талисманы офуда
4	Здесь никто не называет своего имени	10	На территории монастыря никогда не смолкает пение птиц
5	Вода здесь исцеляет любые раны	11	Дикие звери подчиняются монахам
6	Жрецы и монахи здесь обладают таинственной силой	12	Все жрецы и монахи тут асура

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Создание поселений

1к3	Размер	Возраст	Положение дел
1	Маленькое (сотни жителей)	Тысячу лет назад	Обыденное (цены без изменений)
2	Среднее (тысячи жителей)	Сотни лет назад	Бедственное (цены вдвое больше)
3	Большое (десятки тысяч жителей)	Десятки лет назад	Благоденственное (цены вдвое меньше)

1к8	Глава поселения	Черта характера	Причуда
1	Крупный вельможа	Жестокий	Ярко красит волосы
2	Богатый купец	Надменный	Носит на плече птицу
3	Знатный дайме	Жадный	Не ступает на голую землю
4	Верховный жрец	Добродушный	Носит заморское оружие
5	Асура	Хитрый	Всегда ходит под зонтом
6	Они	Непредсказуемый	Собирает головы своих врагов
7	Онмёджи	Мудрый	Покрыт татуировками
8	Народный лидер	Слабый	Постоянно курит трубку

1к3	Самая сильная фракция в городе	Их принципы	Их методы
1	Оябун и якудза	Нулевая терпимость	Оговоры и подкупы
2	Вельможи и самураи	Лояльность	Кулаки и запугивание
3	Гильдии и наёмники	Доброжелательность	Яд и нож в спину

1к3	Отношение к магии	Ношение оружия	Отношение к чужакам
1	Абсолютно нетерпимое	Открытое	Предвзятое
2	Настороженное	Ограниченное	Лояльное
3	Лояльное	Под запретом	Доброжелательное

1к3	Религиозность	Основная часть населения	Лояльность власти
1	Высокая	Живут бедно	Низкая
2	Умеренная	Живут обычно	Умеренная
3	Низкая	Живут зажиточно	Высокая

1к12	Традиция	1к12	Традиция
1	Местные жители почитают ёкаев	7	Местные жители не заходят в дом без приглашения
2	Местные жители носят маски	8	Местные жители ходят босыми
3	Местные жители поклоняться они	9	У многих местных отрезан язык
4	Местные жители вешают колдунов	10	У всех жителей есть татуировки
5	Местные жители разговаривают певуче	11	Местные жители носят причудливую одежду
6	Местные жители не считают мелкое воровство преступлением	12	Местные жители совершают жертвоприношения

Завязки для приключений

1к12	Бедствия поселения	1к12	Бедствия поселения
1	Бушующая болезнь	7	Плохая погода
2	Война с соседями	8	Ужасное чудовище
3	Таинственный культ	9	Стихийное бедствие
4	Проклятие	10	Разбушевавшаяся преступность
5	Странные исчезновения	11	Борьба за власть
6	Проблемы с поставками провизии	12	Нежить

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ!

Примечательные места

Брось кость по таблице ниже, 1к3 раз для маленьких, 2к3 для средних, 3к3 для больших поселений

1к12	Место	1к12	Место
1	Храм	7	Парк или сад
2	Мастерская оружейника	8	Квартал красных фонарей
3	Театр кабуки	9	Искусный ремесленник
4	Горячий источник	10	Додзё
5	Лавка алхимика	11	Школа для вельмож
6	Купеческая гильдия	12	Шатёр шамана или онмёджи

Рёкан

1к20	Первое слово названия	1к20	Второе слово названия
1	Золотой	1	Дракон
2	Жирный	2	Император
3	Маленький	3	Они
4	Могучий	4	Самурай
5	Ветреный	5	Храм
6	Жидкий	6	Карп
7	Горячий	7	Сямисен
8	Пахучий	8	Корень
9	Солёный	9	Источник
10	Горький	10	Змея
11	Колючий	11	Ёкай
12	Мокрый	12	Мико
13	Хмельной	13	Попугай
14	Липкий	14	Кит
15	Крепкий	15	Кудесник
16	Скользкий	16	Сакэ
17	Старый	17	Катана
18	Добродушный	18	Монах
19	Похотливый	19	Тануки
20	Чайный	20	Асура

1к20	Особенность рёкана	1к20	Особенность рёкана
1	Разбавленная выпивка	11	Голова исонадэ на стене
2	Фирменное сашими	12	Тут обедают стражники
3	Вечерами выступают артисты	13	Очень вкусный рамен
4	Есть сад и пруд с карпами	14	Сюда не пускают с оружием
5	Замысловатая роспись на стенах	15	Красивый бонсай
6	Здесь обслуживают ёкаев	16	Неуклюжие слуги
7	Здесь не подают мяса	17	Проводят чайные церемонии
8	Здесь игорный притон	18	Хорошее сакэ
9	Воздух пахнет насилием	19	Здесь квартируют якудза
10	Здесь подают заморские напитки	20	Однажды здесь обедал Император

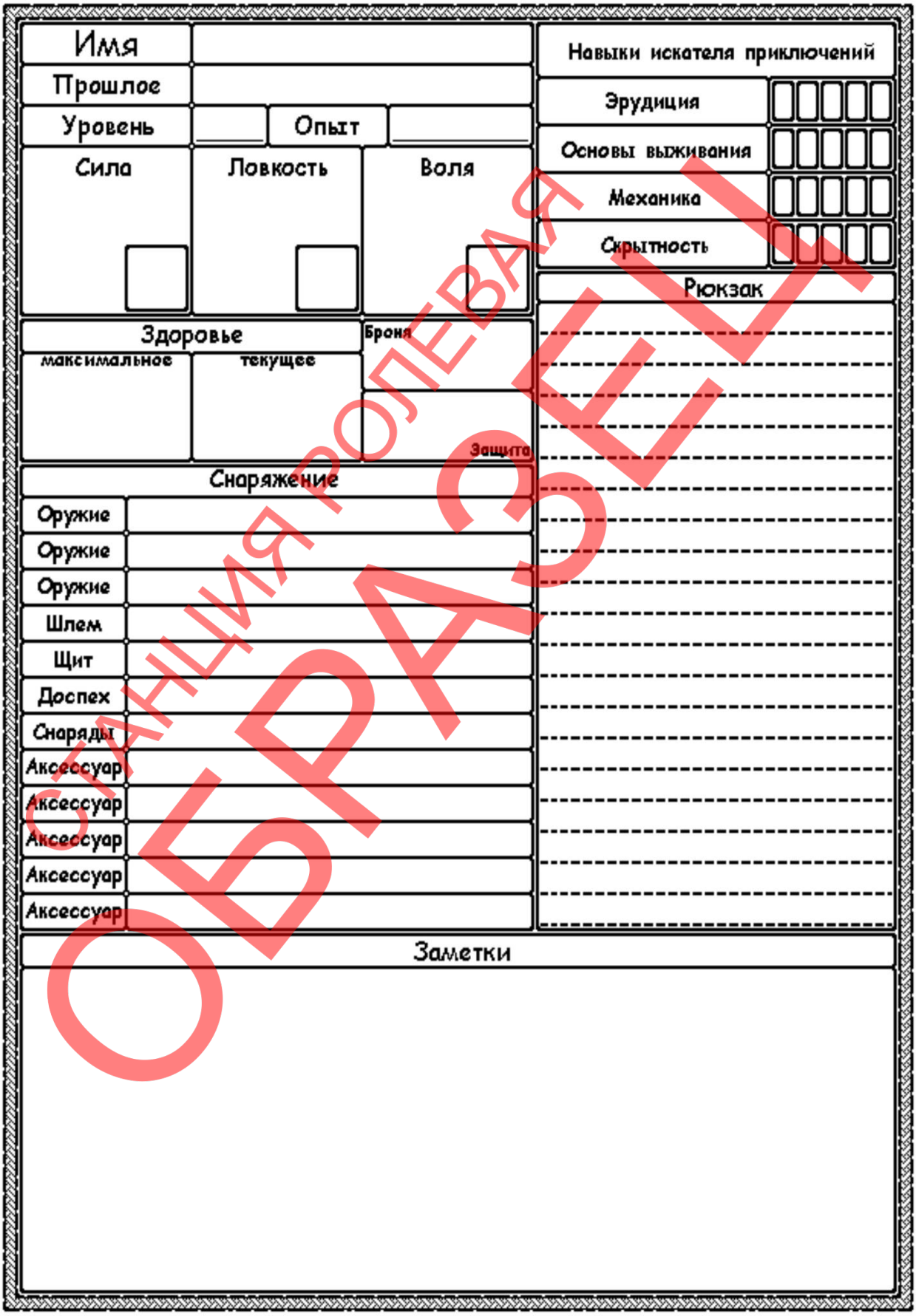
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Карта Оясимы



ОБРАЗЕЦ
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

Лист персонажа



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист компаньонов

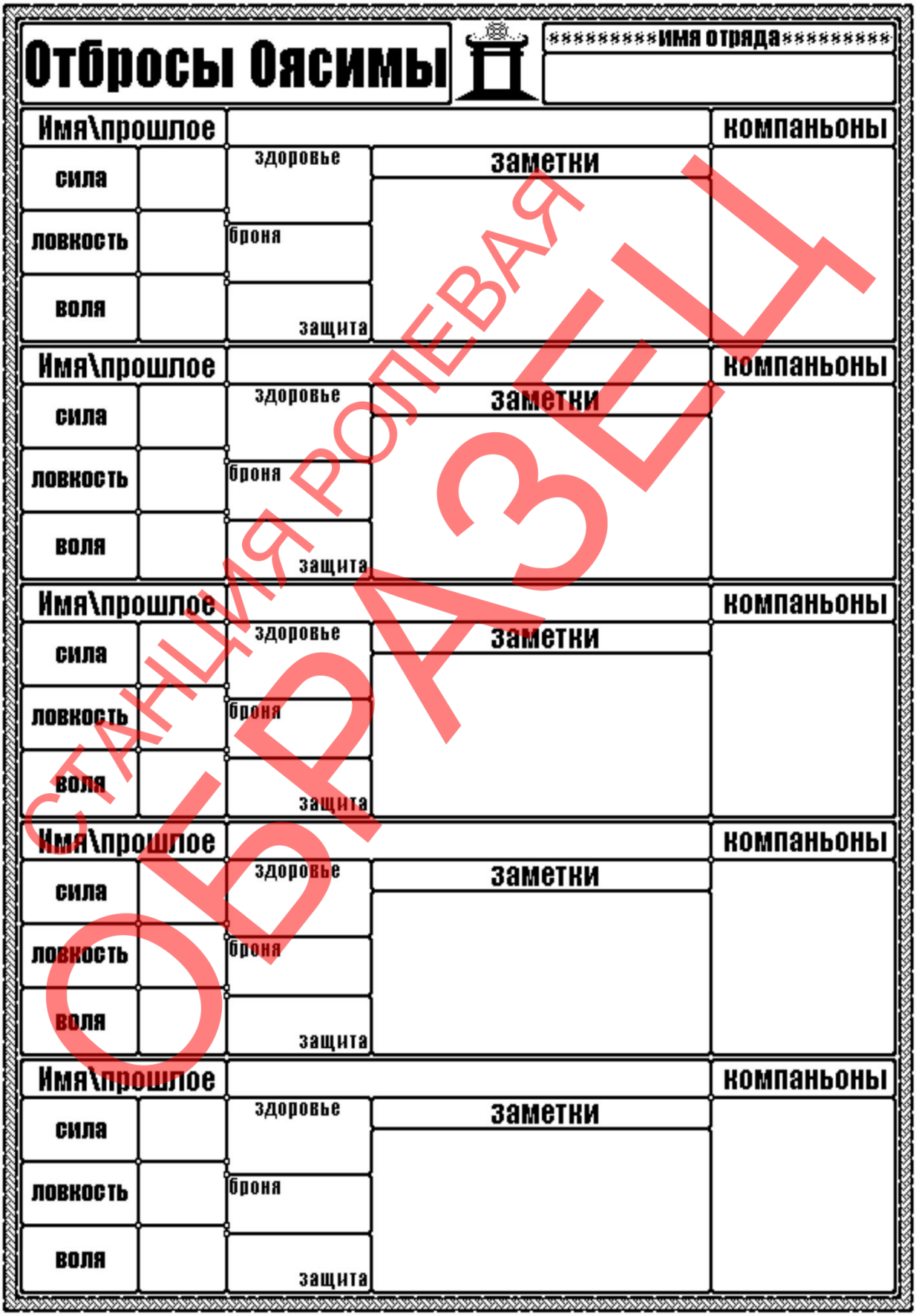
Имя\Кличка					Имя\Кличка				
уровень		опыт			уровень		опыт		
здоровье	броня	сила	ловкость	воля	здоровье	броня	сила	ловкость	воля
	защита					защита			
основная атака					основная атака				
груз\поклажа					груз\поклажа				

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

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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Лист отбросов



Отбросы Оясимы

**********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

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Скетчи



СТАНДИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Авторы: Андрей Вебер и Тимур Гусейнов

Редактор: Катерина Вебер

Помощь с раздаточными материалами: Александр Карелин

Тестировщики: Александр Карелин, Максим Матюшенко, Андрей Вебер, Александр Зырянов, Игорь Хомяков, Евгений Воронцов, Римма Вебер, Лидия Калинина, Николай Осьминский, Виктор Софронов, Анатолий Кривоченко, Николай Стонис, Андрей Поносов, Михаил Толстогузов, Катерина Ким, Виталий Ким, Милана Масленникова и другие.



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

1	*сикомедзуэ*	**11**	*дзингаса*	**21**	*татэ*
2	*нагината*	**12**	*самурайский доспех*	**22**	*кимоно*
3	*сюрикен*	**13**	*ламеллярный доспех*	**23**	*соломенная шляпа*
4	*вакидзаши*	**14**	*нагрудник*	**24**	*танэгасима*
5	*катана*	**15**	*танто*	**25**	*яри*
6	*одати*	**16**	*самострел*	**26**	*плетеный щит*
7	*духовая трубка*	**17**	*юми*	**27**	*бокен*
8	*кэн*	**18**	*кожаный доспех*	**28**	*дзютте*
9	*кабуто*	**19**	*доспех синоби*	**29**	*сякухати*
10	*праща*	**20**	*сякудзе*	**30**	*палка*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



Мастер Подземелья INC.

-2025-

(https://t.me/IndrKDungeon)