АРХИВ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА



СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

БЕСПЛАТНЫЕ ПРАВИЛА

Эта версия правил находится в свободном доступе. Полная версия журнала, включающая более 40 страниц с локациями для приключений, встречами и полезными таблицами, выйдет в 2026 году.

CULT OF THE LIZARD KING
WISH PORT

ТЕКСТ И ВЁРСТКА

Эмиль Бовен

РЕДАКТУРА И РАЗРАБОТКА

Ава Ислам

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Эмиль Бовен *(стр. 1, 12, 13, 16, 17, 19)*

Логан Шталь *(стр. 7, 9, 11, 23, 25)*

ПЕРЕВОД

Злата Федотова

РЕДАКТУРА РУССКОГО ИЗДАНИЯ

Полина Коврижкина

ВЁРСТКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ

Пётр «Джинн» Каршаков

ОТДЕЛЬНЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Хедвиг Кламер за веру в меня.

Ребятам из Good Sleep Collective за отзывы и позитив.

Маршаллу @vaphobos, основателю House Uvri, и Archaeomancer (также известному как Neonrelic), любителю запаха типографской краски, вдохновившему Voidlight Society.

Всем моим патронам, включая Фабио Майорану, Грейсона Яндта, Хайрика Лилреда, Джима, Джозефа Лукаса, Марсию Б., Матейса Леммерса, Питера Эйка, renaak и zacobin.

Всем, кто помогал финансировать проект, делился отзывами или участвовал в игровом тестировании на Discord-сервере CULT OF THE LIZARD KING.

Команда издательства WishPort благодарит Михаила Гордеева и Никиту «Тоську» Носкова.

Листы персонажей, лицензии третьих лиц и многое другое можно найти на сайте **electrumarchive.com** и **rpgbook.ru/ElectrumArchive**

Все художники, чьи работы представлены в этом зине, сохраняют за собой авторские права на свои работы.

Переведено на русский язык © WishPort, 2025
Авторизованный перевод английского издания.

СОДЕРЖАНИЕ

Создание персонажа 10
Посредник 12
Бродяга 14
Чернокнижник 16
Основы боя 18
Раны и исцеление 20
Улучшение персонажей 21
Снаряжение 22
Магические имена 26
Путешествие и исследование 28
Персонажи ведущего и монстры 62

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

МИР ОРНА

1 Давным-давно народ Орна был завезён сюда космической цивилизацией богоподобных существ, чьи имена давно забыты. Отныне их называют Старейшинами. Большая часть знаний Старейшин была утеряна ещё в далёком прошлом, когда их корабли упали с небес, похоронив себя в землях Орна.

2 Почва Орна изобилует золотом и серебром, поэтому те не имеют практически никакой ценности. Основной валютой являются **капли древних чернил** — магического вещества, оставленного Старейшинами.

3 Вдыхание испарений древних чернил временно расширяет разум, позволяя проникнуть в **Запредельное Царство** — параллельное измерение, населённое духами, — и использовать его магическую энергию. Чернила можно использовать и для питания различных древних конструкций, таких как големы и дирижабли.

4 Остатки торговли между регионами Орна поддерживаются горсткой **древних Торговых домов**, которые ведут ожесточённую войну друг с другом в отчаянных попытках вернуть себе былую славу.

5 **Костяные споры** — это грибковые паразиты, вызвавшие крах большей части Торговых домов. Они всё ещё опустошают некоторые районы Споровых дебрей, но их распространение держится под контролем благодаря усилиям группы, известной как Орден Ильсаара.

6 Под поверхностью Орна скрывается обширная сеть туннелей и пещер под названием **Бессолнечные Княжества**. Здесь насекомоподобные ирры ведут холодную войну за контроль над родным городом.

7 Некто, известный как **Император-Двоедушец**, утверждает, что он — дух из Запредельного Царства, рождённый в человеческой плоти. Он правит своими землями из древнего города Нол.

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ ОРДАБЕЛ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Определите значения характеристик и хитов

Бросьте к4 для каждой из ваших **характеристик** и запишите результаты. **Бросьте 2к4,** чтобы определить начальное количество **хитов**.

2. Выберите предысторию

Выберите или определите случайным образом предысторию из предложенных ниже вариантов. Предыстория предоставляет вам **таланты** (см. стр. 12) и **бонусы к характеристикам**, а также определяет, какие языки известны вашему персонажу (см. стр. 24). Кроме того, она даёт вам представление о том, что пережил персонаж до того, как стал искателем приключений. Запишите эти данные на листе персонажа.

3. Выберите архетип

Выберите **Архетип**, за который хотите играть (см. стр. 6-11). Он даст вам некоторые свойственные ему **черты**, которые следует отметить на листе персонажа. Например, чернокнижник получит возможность использовать магические имена.

4. Выберите снаряжение

Вы начинаете с **одним обычным оружием**, **набором инструментов** на ваш выбор, **рационами** и **факелами** (см. стр. 16-19).

Кроме того, у вашего персонажа есть при себе **флакон из электрума**, наполненный небольшим количеством **капель**. Запишите флакон в одну из предметных ячеек на листе персонажа. **Бросьте 2к8 и удвойте результат**, чтобы определить изначальное количество капель.

5. Выберите имя

Выберите своему персонажу **имя**. Подумайте о внешности и повадках, отношениях с другими персонажами в группе. Решите, как его прошлое повлияло на него, сделав его тем, кем он является в начале игры. Вам не обязательно решать всё это прямо сейчас; ваш персонаж может развиваться по мере течения сюжета. Но будьте осторожны и не привязывайтесь слишком сильно: мир полон опасностей.

Удачи вам, путник!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

У вашего персонажа есть пять характеристик, определяющих силу различных сторон его личности.

Ловкость — акробатика, скорость и точность. Карабкание по стенам, уклонение от опасностей, взлом замков и т.д.

Знание — информация, грамотность и понимание. Быстрый поиск в архивах, диагностика и лечение ран, использование чернильных технологий и т.д.

Тело — физическая сила и выносливость. Преодоление препятствий, сопротивление ядам и болезням, подъём тяжестей и т.д.

Маска — харизма и скрытность. Незаметное передвижение, сокрытие намерений, влияние на других и т.д.

Дух — интуиция и умственная выносливость. Сопротивление магическим воздействиям, сохранение хладнокровия в напряжённых ситуациях, чтение намерений существ и т. д.

ХИТЫ

У вашего персонажа есть некоторое количество **хитов**, определяющее, сколько урона он сможет выдержать, прежде чем погибнет. Подробнее об этом см. на странице 14.

ОБРАЗЕЦ
СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ