ЭХО



СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мастер INC. Подземья

Карта равнины Варнур



СТАНЦИЯ ПРОПЕВАЕМАЯ
ОБРАЗЕЦ

Точки интереса:

1. Деревня Тот-варнур
2. Логово та-вуарон
3. Дороги Древних
4. Варнурский истукан
5. Сердце Эхо
6. Покинутая база

Под красным небом,
Средь песков
Бушует буря,
Что нельзя узреть -
Лишь сердцем трепетным почуять
И ради Бога умереть...

Астахион Словосклад
568 год от основания
Третьей Марсианской Империи



Обширные дюны оранжевого песка и гальки, среди которых растут большие кактусы - **на-хок**, покрытые ядовитыми колючками, вызывающими зуд и сыпь по всему телу. Некоторые дюны достигают в высоту двадцати метров, из-за чего с их вершин открывается хороший обзор



Среди гальки и песков, вопреки суровой природе равнины **Варнур**, растут деревья - **на-тар**, на чьих тонких, кривых стволах раскинулись густые кроны, дающие спасительную тень. Несмотря на внешнюю хрупкость, древесина **на-тар** очень прочная и ценится народом **хот-хо**



Земли **Эхо** раскинулись вокруг пещеры, где покоится сердце павшего архангела. Здесь из песка, словно щупальца неописуемых чудищ, медленно растут скрученные в спираль мегалиты из тёмного гранита, покрытые россыпью сияющих изумрудов размером с кулак



Рокочущие скалы - это горный массив, раскинувшийся к северу от равнины **Варнур**: практически безжизненные, голые камни, возвышающиеся на тысячи метров ввысь. Каждый день солнце настолько сильно раскаляет их, что скалы начинают вибрировать и иногда с грохотом трескаться, вызывая камнепады



Солёное озеро **Ту-арык**, чья гладь, сияющая как чистая слюда, раскинулась прямо среди дюн. Несмотря на большую площадь, глубина озера не превышает десяти метров. Его воды настолько солёные, что ни одно живое существо не продержится в воде больше нескольких минут

Случайные события:

Используйте скорость и время прохождения гексов исходя из правил системы, по которой вы играете, или придумайте их сами! Каждый раз, когда группа искателей приключений пересекает гекс, киньте 1к6 и, если выпало 1 или 2, обратитесь к таблицам ниже, чтобы определить случайное событие, броском еще одного 1к6.

1к6	День
1	Песчаная буря
2	Охотники хот-хо
3	Стадо нуров
4	Слуга эхо
5	Аномальная жара
6	Эхо

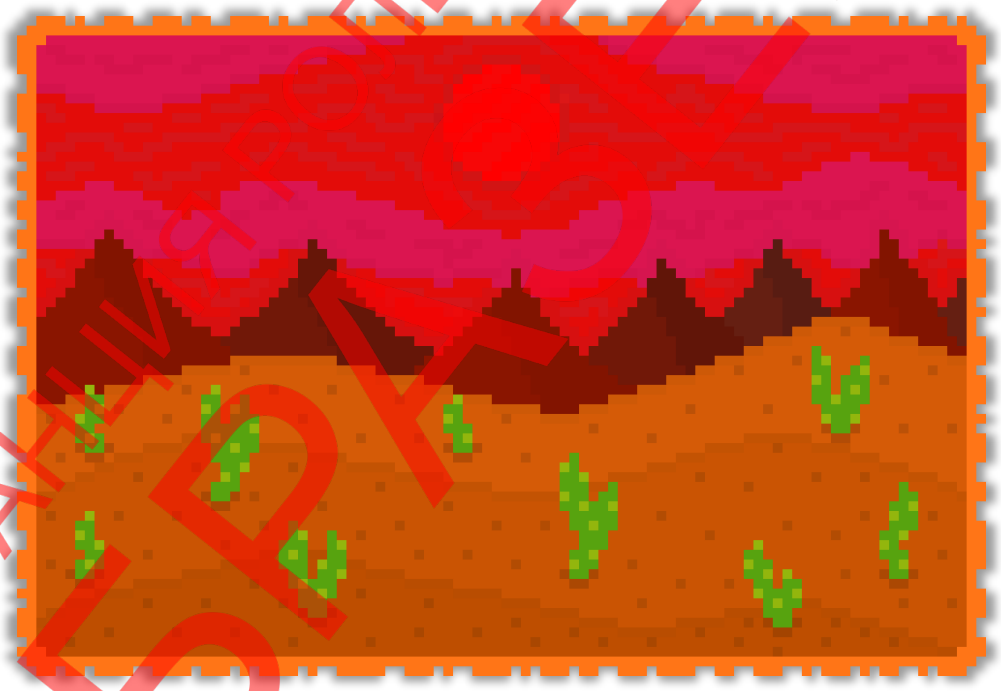
1к6	Ночь
1	Песчаная буря
2	Заморозки
3	Та-вуарон
4	Слуга эхо
5	Варнур
6	Эхо

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Равнина Варнур

Песчаная равнина, расположившаяся к югу от **Рокочущих скал** в северном полушарии **Марса**. Суровые, неплодородные земли, отрезанные от цивилизации бескрайней пустыней, где растут только ядовитые кактусы **на-хок** и пасутся стада марсианских страусов - **нуров**. В этой местности испокон веков жило славное племя охотников-собирателей из народа **хот-хо** (четырёхруких гуманоидов, которых эволюция создала для выживания в диких марсианских пустошах), однако за два столетия, после того как по равнине распространилось проклятие, прозванное «**Эхо**», племя истощилось и в данный момент насчитывает меньше десятка семей. В этих землях невыносимо жарко днём, а ночью могут начаться заморозки, опускающие температуру до отрицательных значений. Дожди здесь бывают лишь один раз в несколько лет*, зато регулярно бушуют песчаные бури.

**В начале каждого игрового дня бросайте 1к100, и если выпало 1 или 100 — сегодня будет дождь.*



Завязки для приключений:

1к6	Завязка
1	Император Третьей Марсианской Империи отправляет группу искателей приключений, чтобы разобраться с явлением, прозванным «эхо»
2	Во снах к вам взывает шаман из племени Ат-хо, моля о помощи и суля некую награду
3	Потерявшись в пустыне, вы попали в песчаную бурю, которая длилась несколько дней. Когда она утихла, перед вами открылись виды равнины Варнур.
4	Старый охотник из народа хот-хо соблазнил вас историями о россыпях изумрудов, растущих как ягоды на гранитных глыбах
5	В составе охотничьей группы вы преследовали особенно крупное стадо нуров, пока не оказались у загадочных каменных образований, покрытых изумрудами
6	Во время гиперпространственного путешествия варп-двигатель вашего космического корабля выходит из строя, и вас выбрасывает с обломками судна посреди марсианской пустыни

ОБРАЗЕЦ

Легенда о Эхо

Два столетия назад в небе над Марсом сошлись в битве два архангела: с невероятной скоростью, сравнимой с тысячами комет, столкнулись две неописуемые силы. Это была битва одного удара: тот небожитель, чьё мастерство оказалось выше, поразил соперника, расщепив его тело на атомы, и лишь пылающее сердце уцелело и, подобно метеору, рухнуло на поверхность **Марса**. Шли годы. Кратер, образовавшийся от падения сердца поверженного архангела, занесло песком, но оно продолжало медленно, аритмично биться, с каждым ударом распространяя загадочное проклятие - **Эхо**. Проклятие медленно искажает земли вокруг: из-под толщи песка начали расти причудливые изогнутые камни, покрытые изумрудами, а разум всех живых существ в округе рано или поздно становится подконтролен всё ещё бьющемуся сердцу архангела...

Слухи:

1к6	Слух	Достоверность
1	Представители народа хот-хо не поддаются влиянию Эхо	ложь
2	Изумруды, добытые в землях Эхо, притягивают беды	полуправда
3	На дне озера Ту-арык покоится могучий артефакт из прошлой эпохи	ложь
4	На равнине Варнур есть таинственная арка, через которую можно попасть в любую точку Вселенной	правда
5	Эхо - это выдумка местных туземцев, чтобы отпугнуть незваных гостей	ложь
6	Эхо - это посмертный крик падшего архангела	правда

Проклятие Эхо

Каждый раз, когда на таблице случайных событий выпадает пункт «**Эхо**», мистическая сила сердца павшего архангела влияет на разум искателей приключений; **один раз в сутки это происходит даже без случайных событий.** Обычно сила **Эхо** выражается как гул в ушах и лёгкое кратковременное недомогание. Однако каждый раз во время этого воздействия игроки должны бросить 1к6 и, на тех, у кого выпало от 1 до 3 падает проклятие **Эхо** (**если у персонажа при себе имеется хотя бы один изумруд, добытый в Землях Эхо, он должен сделать этот бросок дважды**). Каждый эффект, который вызывает проклятие, последовательный, то есть сначала на персонажа падает первое проклятие, затем второе и так далее.

Проклятия	
Первое проклятие	На персонажа нахлынули самые трагичные воспоминания его прошлого - пусть игрок ответит, какие?
Второе проклятие	Персонаж впадает в кататонию на 1к4 вахты - пусть игрок ответит, что ему снится?
Третье проклятие	Персонаж впадает в неконтролируемую ярость: в течение одного хода он атакует всех своих союзников - пусть игрок ответит, кого он хочет убить больше других?
Четвертое проклятие	Персонаж в течение одной вахты пытается всячески навредить самому себе - пусть игрок ответит, чем он заслужил эти муки?
Пятое проклятие	Персонаж в течение 1к4 вахт с пустым взглядом бредёт в сторону сердца Эхо - пусть игрок ответит, что шепчет ему Эхо?
Шестое проклятие	Персонаж теряет контроль над собой: у него одна цель - добраться до сердца Эхо и пожертвовать ему себя; после он навсегда становится слугой Эхо...

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Точки интереса:

1. Деревня Тот-варнур

На возвышенности у подножия **Рокочущих скал** уже не первую сотню лет стоит поселение, жители которого поколениями бросают вызов суровой природе равнины **Варнур**. Десятки круглых домов из глины с плоской крышей сгрудились вокруг единственного колодца. Когда-то здесь кипела жизнь, однако всё сошло на нет, когда пришло **Эхо**. Ныне большая часть домов пустует или уже давно рухнула под давлением безжалостного ветра. Лишь немногие из народа **хот-хо** всё ещё живут здесь, отказываясь признавать губительную силу космического проклятия.

Населяют деревню ведущие почти первобытный быт охотники-собиратели из племени, зовущегося **Ат-хо**. Возглавляет их старый шаман **Тавур-ра**. В отличие от других представителей племени, он понимает опасность, исходящую от **Эхо**, и рад любым чужестранцам, готовым решить эту проблему. В награду он даже обещает некое сокровище своего племени.



Сокровища племени Ат-хо:

- ***Собрание Путевых Песен.***

Свиток с нотами старинных мелодий, которыми можно пробудить Дороги Древних. К сожалению, невозможно понять, какая песня куда конкретно открывает путь, из-за того, что язык Древних давно утерян.

- ***Перо Архангела***

Небольшой осколок неизвестного метала, формой отдаленно напоминающий перо, чудесным образом тот, кто держит его в руках не подвержен влиянию агрессивной внешней среды, будь то открытый космос, морские глубины, экстремальная жара или холод.

Примеры имен народа хот-хо:

Мужские имена: Анур-на, Кавар-ту, Дуран-ум, Гару-он, Нарак-ун, Тавир-ан, Шамир-ам, Парак-ас, Хамур-ис

Женские имена: Кана-ана, Анас-нус, Бану-мел, Ралун-вос, Санда-ара, Катир-рам, Химин-ира, Шаму-ума, Зина-ана

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

2. Логово та-вуарон

На южных склонах **Рокочущих скал** есть гора, насквозь пронизанная тоннелями и пещерами, внутри которых от света солнца скрываются жуткие марсианские вампиры - **та-вуарон**. От основания до самой вершины в скале зияют круглые отверстия, ведущие в её мрачные недра. Пол этих тоннелей и пещер устлан костями жертв их зловещих обитателей, а на потолке под тёмными сводами скрываются их хозяева. Мало кто смог войти сюда и выйти, но те немногие, кому это удалось, утверждают, что ночь, проведённая в недрах скалы, избавляет от влияния **Эхо** (**сбрасывает все накопленные проклятия**).

Если персонажи рискуют пробраться в недра логова, внутри их ждет уникальное подземелье, для создания которого на ходу или заранее вы можете использовать таблицы ниже. Помните, что скала, в которой поселились марсианские вампиры, пронизана тоннелями, полостями, гротами и пещерами, где не так-то просто передвигаться, если ты не умеешь ловко цепляется к стенам и потолку. Каждый тоннель, по которому пойдут смельчаки ведет в пещеру, из которой всегда **минимум два выхода, можете решать этот вопрос броском игральных костей, или решать самостоятельно**. Просто **бросайте 1к6 по таблицам ниже** и импровизируйте пока хватает фантазии, чтобы свободно интерпретировать выпавшее.

1к6	В какую пещеру ведет тоннель?
1	пещера с водоёмом
2	колоссальный грот
3	вертикальная шахта
4	тесная расселина
5	рукотворная камера
6	нестабильные готовые рухнуть своды

1к6	Что в пещере?
1	гнездо та-вуарон
2	пропасть, обвал или иное препятствие
3	останки жертв та-вуарон
4	выход наружу и свежий воздух
5	зловещая тишина или тревожные звуки
6	сокровище, при 1 и 2 на 1к6 - оно на виду, иначе скрыто

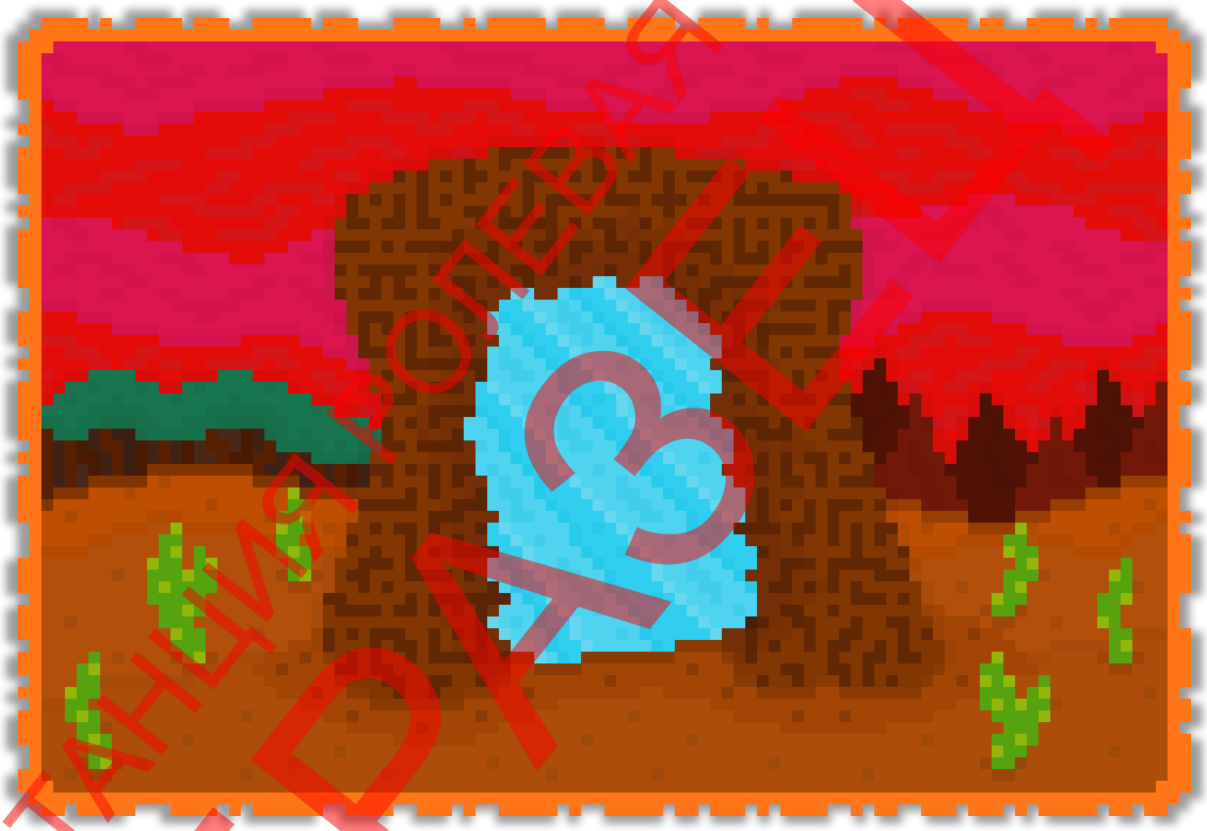
Каждый раз, когда персонажи находят сокровище, обратитесь к таблице ниже, чтобы определить, что это за предмет и какой силой он обладает.

1к6	Что за сокровище?	1к6	Какую силу имеет?
1	чаша	1	собственное сознание
2	ритуальная маска	2	разрушает камень
3	меч	3	создает иллюзии
4	барабан	4	защищает разум
5	драгоценный камень	5	находит воду
6	накидка	6	усмиряет бури

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

3. Дороги Древних

Древняя мегалитическая арка высотой в три десятка метров покрыта забытыми древними символами. Внутри арки в свете солнца сияет застывший рябью чистый горный хрусталь, который не способна разрушить ни одна известная сила. Цивилизация, о которой не сохранилось записей ни в одной летописи, использовала такие арки для путешествий во времени и пространстве; однако секрет их применения был давно утерян.



ОБРАЗЕЦ
Станция Погребя

Активировать арку можно только сыграв у её подножья специальную мелодию на любом музыкальном инструменте. При этом, если транспонировать мелодию вверх или вниз, можно регулировать время, в которое портал будет открыт. Мелодии записаны в **Собрании Путевых Песен**. Варнурский истукан может помочь с расшифровкой мелодий Путевых Песен, если же персонажи играют какую-либо мелодию наугад обратитесь к таблице ниже. Понять куда точно ведет открывшийся портал можно только пройдя в арку, активированный портал действует всего несколько минут.

1к4	Куда ведет открывшейся портал?
1	В другую точку Марса
2	На одну из планет Солнечной системы
3	В другой конец Вселенной
4	В иной Мир

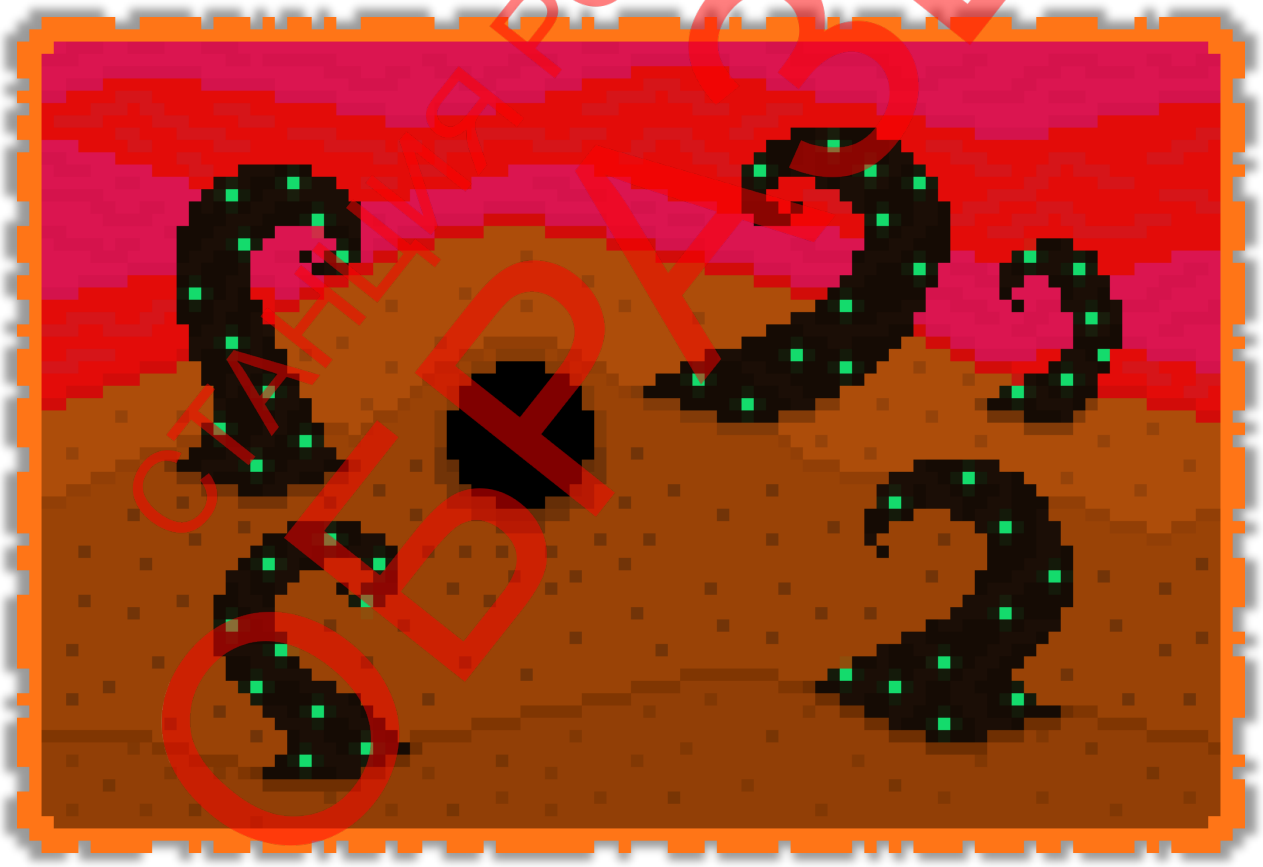
4. Варнурский истукан

Каменный десятиметровый истукан торчит посреди пустыни. На его южной стороне есть углубления в виде глаз и рта, в которых горят призрачные огни, а вся поверхность покрыта забытыми письменами Древних, обветрившимися под влиянием времени. В темноте или тени эти письмена отсвечивают так, будто покрыты позолотой.

Истукан способен говорить на всех известных языках во Вселенной и не прочь пообщаться на любую тему. Истукан всегда готов поделиться любой информацией, правда, на него тоже подействовало **Эхо**, поэтому при выпадении 1 или 2 на броске 1к6 он врёт.

5. Сердце Эхо

Обширная пещера находится в основании скученных в узел гранитных мегалитов. Широкий коридор ведёт от поверхности вглубь под толщу земли на десятки метров и заканчивается огромной сферической пещерой, стены которой выстланы слабо мерцающими мелкими изумрудами. В центре пещеры, словно на паутине из слизи, напоминающей сукровицу, висит **Сердце Эхо** - не знающее ничего, кроме боли, способное лишь кричать и нести смерть.



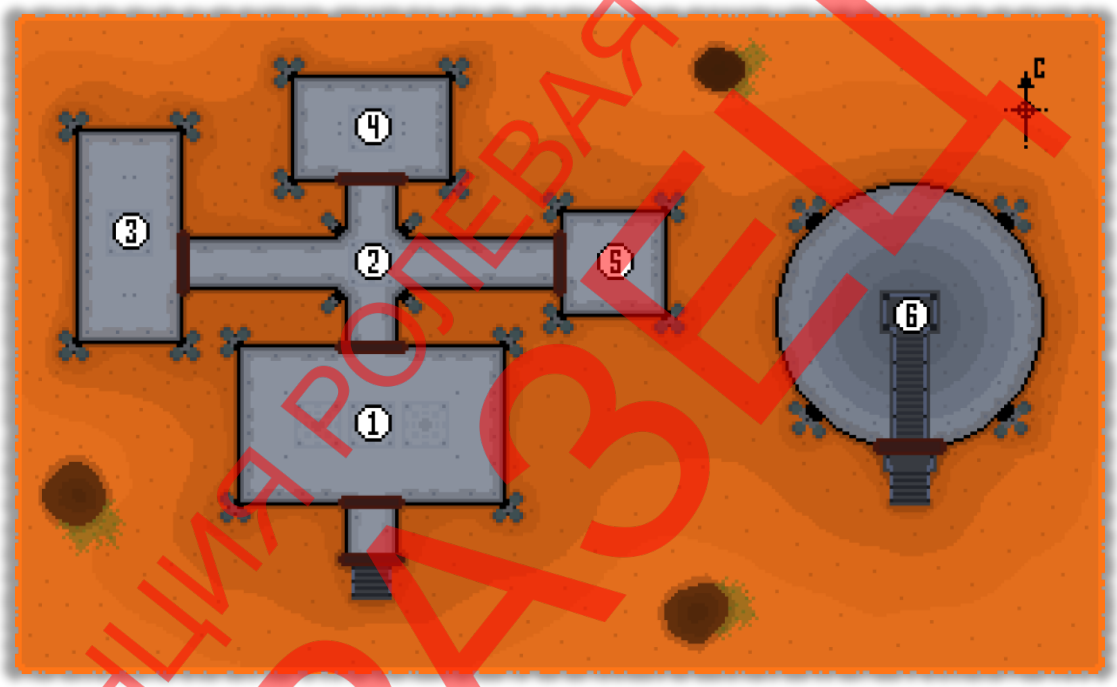
СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

В пещере гарантированно будет **1к6 слуг Эхо**, неистово молящихся агонизирующему сердцу архангела, подносящих ему свежедобытую плоть или стерегущих его от любого вторжения. Пещера обладает уникальными акустическими свойствами: любой громкий звук здесь отражается от стен по несколько минут. Внутри затруднено использование любых средств и заклинаний, в основе которых лежит звук, а выстрелы или крики гарантированно сольются в непрекращающийся гул, от которого из ушей может пойти кровь.

6. Покинутая база

Среди пустыни стоит загадочная конструкция из металла. Мало кто из ныне живущих знает, откуда она и каково её предназначение, только у шамана племени **Атхо** или **варнурского истукана** можно выяснить, что она принадлежала людям, которые заблудились во времени и оказались там, куда хотели попасть, но на тысячи лет вперёд. Эти странные люди какое-то время жили на равнине, пока все до одного не пали жертвами проклятия **Эхо**.

Карта-план покинутой базы



База состоит из двух крупных строений с отдельными входами, собранных из листов лёгкого и термически стойкого металла. Первое и самое крупное из них — сама исследовательская база, состоящая из соединённых между собой модулей (1, 2, 3, 4 и 5 — на карте); второе, менее массивное, — металлическая сфера неопределённого назначения (6 — на карте).Вокруг строений пустыня уже давно поглотила все следы жизнедеятельности, однако самые опытные следопыты могут заметить в округе следы нуров, странные гуманоидные отпечатки, напоминающие подошвы крупных тяжёлых сапог, оплавленные камни и остекленевший песок — признаки применения лучевого оружия. Все модули оснащены герметичными раздвижными дверями, в которые легко пройдёт человек, облачённый в доспехи (или скафандр). Механизмы, управляющие дверями, давно не работают, но их можно открыть, применив лом и мускульную силу.

Внутри базы царит полный хаос: мебель и снаряжение давно и старательно приведены в негодность спятившими хозяевами этого места. Вещи располагаются не там, где им положено быть, а высокотехнологичные приборы разобраны или разбиты. Однако в каждом помещении базы есть шанс отыскать что-то ценное, поэтому каждый раз, когда игроки осматривают разбросанный в модуле хлам, они должны бросить 1к6, чтобы определить, что уцелевшего тут можно обнаружить.

1к6	Что тут можно найти?	1к6	Что тут можно найти?
1	бластер	4	космический скафандр
2	плазменная горелка	5	лучевой меч
3	контейнер с кислотой	6	реактивный ранец

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

1) Главный модуль

Просторное помещение, обшитое пластиковыми и металлическими панелями, погружено в зловещую тишину и темноту. Вдоль восточной стены располагаются прямоугольные шкафчики, большинство из которых небрежно раскрыты. В центре комнаты возвышается круглый стол, на котором периодически моргает голографическая проекция с сильно устаревшей картой местности. У западной стены располагается панель управления, варварски разбитая вдребезги чем-то тяжёлым, а рядом с ней находится морозильный контейнер с запасом концентрированного провианта. Если его открыть, по помещению распространится непереносимая вонь давно испортившегося провианта.

2) Соединительный модуль

Этот модуль состоит из четырёх соединённых между собой коридоров, каждый из которых заканчивается закрытой дверью. В потолок вмонтированы квадратные плафоны, в которых изредка вспыхивают и тут же гаснут лампы. По полу слева направо тянется длинный, давно почерневший кровавый след, обрывающийся у одной из дверей. Если провести здесь какое-то время и внимательно слушать, можно заметить, что из-за двери, ведущей на север (4 — на карте), раздаётся слабый приглушённый звук, будто кто-то стучит о металлическую обшивку.

3) Лабораторный модуль

За дверью располагается помещение, заставленное столами и верстаками, на которых когда-то стояли колбы и вычислительные машины, ныне пребывающее в состоянии разрухи. Жидкости, вытекшие из разбитых колб, смешались в пахучую массу тёмного цвета, разлитую по полу и обладающую клейкими свойствами, отчего передвигаться здесь может быть сложно.

4) Жилой модуль

Это помещение оснащено трёхъярусными капсульными кроватями вдоль стен. В центре когда-то стоял стол с голографической панелью, ныне перевёрнутый. Внутри находятся 2к4 слуг эхо, облачённых в потрёпанные скафандры и вооружённых массивными разводными ключами и плазменными горелками. Все они находятся в состоянии покоя. Лишь один, стоящий у самой двери, с периодичностью в несколько минут ударяет своим орудием в стену, после чего снова замирает. Однако стоит свету упасть хотя бы на одного из них, как все тут же набросятся на вошедших.

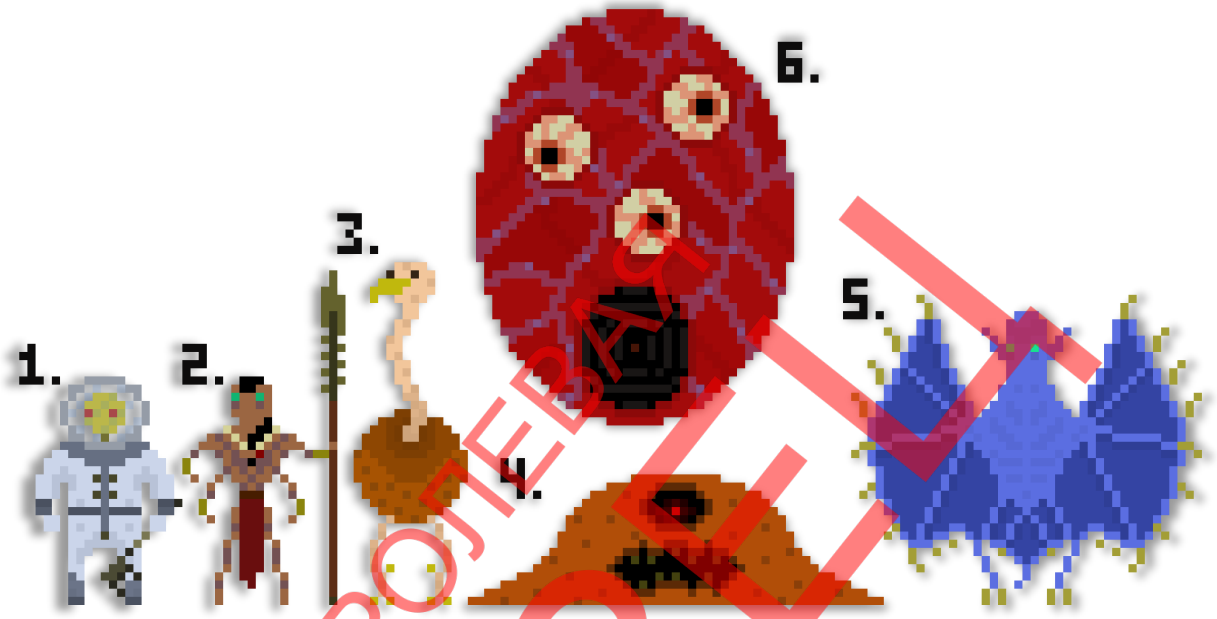
5) Санитарный модуль

Это помещение встречает ужасным запахом разложения и нечистот. Вдоль северной и южной стен располагаются душевые кабинки из замутнённого пластика, а у восточной стены в таких же кабинках находятся санитарные узлы. Почти все дверцы распахнуты или сорваны с петель, а контейнеры с нечистотами вскрыты и источают вонь. В центре помещения лежит истерзанный обнажённый труп, настолько обезображенный, что определить, кому он принадлежал, очень сложно.

6) Стационарный влагоуловитель РЭМ-1

Эта массивная сферическая конструкция предназначена для того, чтобы собирать воду прямо из атмосферы. Внутри неё есть платформа, к которой ведёт металлический трап; под платформой находится резервуар, куда поступает собранная влага. На данный момент воды внутри него нет, ведь в резервуаре затаилось 1к2 варнура, поглощающих воду. Однако если их уничтожить или как-то выманить оттуда, влагоуловитель будет гарантированно собирать в резервуаре 2к10 литров воды в сутки.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ



1. Слуга Эхо

КЗ: 2 **Броня**: как кольчуга **Урон**: как от тяжёлого оружия
Особенность: его тело восстанавливается через одну вахту после поражения.
Мертвец, движимый волей Эхо, безустанно ищущий живых; оболочка иссохшей лишённой каких-либо жидкостей плоти.

2. Охотник хот-хо

КЗ: 2 **Броня**: как кожаный **Урон**: как от среднего оружия
Особенность: всегда бросает на урон дважды и выбирает большее значение.
Сильнейшие воины племени, выслеживающие стада нуров среди пустошей; гордость народа хот-хо и их опора.

3. Нур

КЗ: 1 **Броня**: как кожаный **Урон**: как от среднего зверя
Особенность: иммунитет к любым ядам.
Крупные бескилевые птицы, одни из немногих существ, способных выживать в марсианской пустыне.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

4. Варнур

КЗ: 4 **Броня**: как без доспеха **Урон**: как от магического оружия

Особенность: нанести урон ему может только магическое или лучевое оружие.

Хищный элементаль, состоящий из песка; неизвестно, куда пропадают те, кого он пожрал, но останков их жертв никто никогда не видел.

5. Та-вуарон

КЗ: 3 **Броня**: как кольчуга **Урон**: как от тяжёлого оружия

Особенность: раны, оставленные им, нельзя исцелить без магии.

Хищные крылатые твари, бесшумно парящие в ночном небе и выслеживающие свои жертвы, в одиночку или в составе небольшой стаи.

6. Сердце Эхо

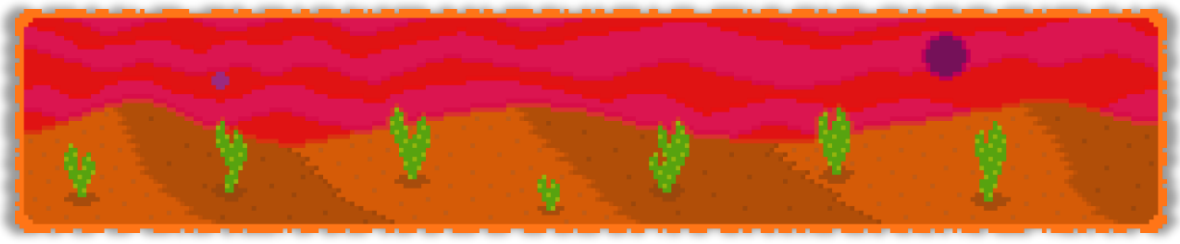
КЗ: 8 **Броня**: как латы **Урон**: как от большого зверя

Особенность: каждый раунд рядом с ним все, способные слышать, теряют 1к3 здоровья.

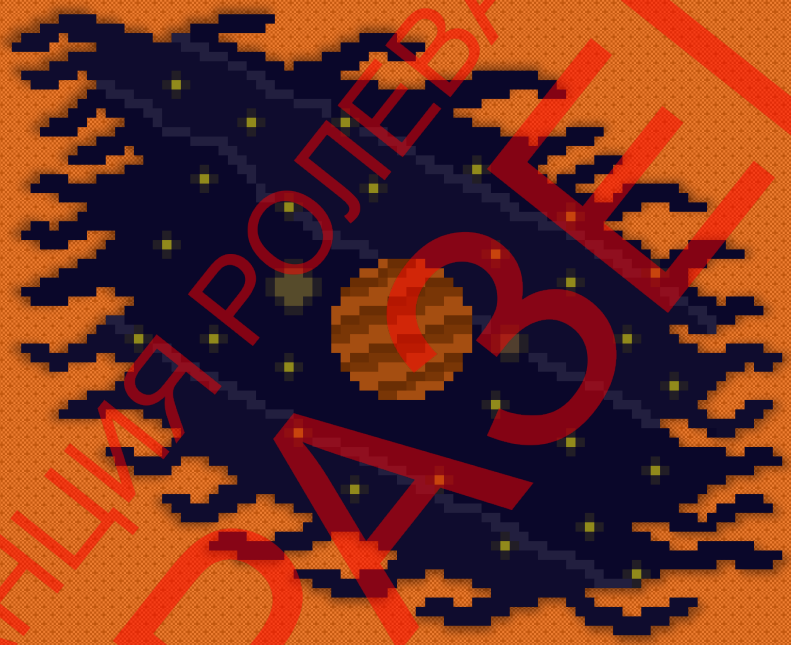
Сердце павшего архангела, плоть и кровь, свитые в узел; безустанно влияет на живую и неживую материю вокруг себя с одной целью - собрать силы и возродиться в былом обличии.

Особую благодарность хотел бы выразить Кваку из «Логова Троглодита», за возможность написать этот модуль для его джема!

Спасибо за чтение и приятных вам игр!



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Автор:
Андрей Вебер

Тестировщики:
Анатолий Кривченко, Виталий Ким, Катерина Ким,
Андрей Поносов, Лера Светлакова, Алексей Лемешев
Милана Масленикова, Ярослав Дудченко, Василий Бубёнов,
Ярослав Волков, Рамдас Махманазаров, Тимур Гусейнов,
Николай Стонис, Александр Карелин,
Максим Матюшенко

Ссылки:
t.me/IndrKDungeon
vk.com/indrkevil
rpgbook.ru/Nemo_June
nemo-june.itch.io

- 2026 -