



СТАЛИНИСТ ПЛЕВАЯ
ОБРАТНО

12+

Cairn

Книга Игрока

Cairn: Книга Игрока

Cairn — настольная ролевая игра о путешествиях по тёмному и загадочному Лесу, полному странных обитателей, скрытых сокровищ и невыразимых ужасов. Персонажи создаются быстро и хаотично, приключения держат в напряжении и награждают за тщательное исследование. А бои яростные и смертоносные.

Титры и Благодарности

Английская версия

Текст игры

Йохай Гал

Редактура и Разработка

Дерек Б.

Корректурa

Йосси Крауз

Верстка и дизайн

Адам Хенсли

Иллюстрация обложки

Бруно Прозайко

Внутренние иллюстрации

Аманда Ли Франк

Рисунок Дикой местности

Адам Хенсли

Русская версия

Перевод

Дмитрий «Авендим» Скрипчик,
Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский

Редактура

Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский

Верстка

Павел Павленко

Иллюстрации предысторий

Анна «Дори» Музыка

Автор благодарит всех 4 649 спонсоров английского издания, которые помогли воплотить этот проект в жизнь, а также свою жену Сару (Она знает, почему). Отдельное спасибо нашему сообществу за помощь в проведении игровых тестов.

Команда русской версии благодарит всех 200+ спонсоров на сборе средств русского издания этой замечательной игры. Также благодарим CrowdRepublic за предоставление площадки и помощь с организацией сбора средств.

ru.cairnrpg.com

**Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя.
Курение и алкоголь вредят вашему здоровью. 12+**

Cairn: Полное издание • Версия 1.0.0. • Май 2026 •

Текст распространяется по CC BY-SA 4.0

Содержание

Введение	4
Принципы Игрока	5
Глава 1: Создание персонажа	8
Черты персонажа	10
Узы	12
Знамения	14
Рынок	16
Глава 2: Предыстории	18
1. Антимаг	20
2. Ветрокрыл	22
3. Грибной следопыт	24
4. Карманник	26
5. Котельщик	28
6. Лесничий	30
7. Ловчий	32
8. Наездник	34
9. Найденыш	36
10. Певец ручьев	38
11. Писарь	40
12. Полуведьма	42
13. Ремесленник	44
14. Страж пограничья	46
15. Страж полей	48
16. Трюкач	50
17. Укротитель зверей	52
18. Хранитель костей	54
19. Цирюльник	56
20. Шарлатан	58
Глава 3: Правила	60
Основные правила	62
Сражение	64
Шрамы	66
Магия	67
Глава 4: Процедуры	68
Исследование подземелий	70
Исследование дикой местности	74
Время простоя	80
Глава 5: Мир Вальд	84
Вальд	86

Введение

Cairn был разработан с учетом следующих принципов в философии дизайна:

Нейтралитет

Роль Смотрителя заключается в том, чтобы быть беспристрастным арбитром и ясно представлять правила, ситуации, Персонажей Смотрителя (ПС), а также вести повествование.

Бесклассовость

Роли и навыки персонажа не привязаны к определенным классам. Вместо этого, специализацию персонажа определяет используемое снаряжение и полученный опыт.

Смерть

Персонажи могут обрести могущество, но все также остаются уязвимыми к различным повреждениям. Смерть всегда рядом, но она никогда не бывает случайной, и не приходит без предупреждения.

Сюжет превышает все

Игральные кости не всегда отражают сложность столкновения или его исход. Вместо этого успех и неудача зависят от обстоятельств и определяются Смотрителем в диалоге с игроками.

Рост

Персонажи развиваются через взаимодействие с игровым миром, приобретая новые навыки и способности, преодолевая препятствия и опасные ситуации.

Выбор игрока

Игроки должны всегда понимать предпосылки своих выборов, а информация о возможных рисках должна предоставляться открыто и регулярно.

Принципы

Смотритель и игроки придерживаются общих принципов, способствующих созданию игрового опыта, основанного на критическом мышлении, исследовании и совместном повествовании.

Общие цели

Игрокам нужно доверять друг другу, чтобы всем было комфортно взаимодействовать с окружением, целями персонажей и задачами группы. Поэтому игроки обычно действуют сообща, как команда, сплотившаяся ради общей цели.

Принципы Игрока

Влияние

- Характеристики и связанные с ними спасброски не определяют вашего персонажа. Это лишь инструменты.
- Думайте не только о том, что сделал бы ваш персонаж, но и что сделали бы вы.
- Проявляйте изобретательность, используя вашу интуицию, а также предметы и связи вашего персонажа.

Командная работа

- Сперва достигните консенсуса между игроками, и лишь потом двигайтесь.
- Помните об общих целях и ограничениях, уважайте друг друга. Действуя вместе, можно достичь большего, чем поодиночке.

Исследование

- Задавать вопросы и прислушиваться к деталям куда полезнее, чем полагаться лишь на характеристики, предметы или навыки персонажа.
- Принимайте описания Смотрителя без подозрений, но не стесняйтесь запрашивать дополнительную информацию.
- Не существует единственно верного способа достижения цели.

Общение

- Относитесь к персонажам Смотрителя как к реальным людям. Полагайтесь на свое любопытство для безопасного получения информации и решения проблем.
- Вы обнаружите, что большинство персонажей по-своему интересны и предпочитают обсудить ситуацию, прежде чем прибегать к насилию.

Осторожность

- Сражение — это выбор, и не всегда мудрый. Подумайте, является ли насилие лучшим способом достижения ваших целей?
- Старайтесь склонить чашу весов в вашу сторону, но не стесняйтесь отступить, если ситуация становится неблагоприятной.

Планирование

- Ищите способы преодолеть препятствия с помощью разведки, хитрости и анализа ситуации.
- Ищите информацию о ваших целях и расспрашивайте окружающих.

Амбиции

- Ставьте цели и используйте все доступные ресурсы для их достижения.
- Не ожидайте многого, заслужите свою репутацию.
- Продвигайтесь вперед и играйте, чтобы увидеть результат ваших действий.

Создание Персонажа





СТАЛИННЯ РОЛЕВА
ОБЪЕДИНИТЕЛЬ

Создание персонажа игрока (ПИ)

Сгенерируйте или выберите предысторию

- Выберите **Предысторию** персонажа из таблицы ниже или бросьте кость $k20$, чтобы определить ее случайно. Запишите номер страницы с предысторией, вы будете обращаться к ней в следующих шагах.
- Выберите имя из списка на странице предыстории или придумайте самостоятельно, затем запишите начальные предметы вашего персонажа. В главах **Инвентарь** и **Слоты инвентаря** описано их заполнение.
- Бросьте кости для каждой из таблиц, включенных в предысторию. Запишите предметы, навыки или способности вашего персонажа, полученные в результате бросков. Для некоторых предысторий вам нужно будет обратиться к таблицам в разделе «**Рынок**» (стр.16).

Характеристики, Очки Защиты и Черты

- Определите **характеристики** и количество **очков защиты** вашего персонажа.
- Определите при помощи бросков ваши **Черты** и **Узы**.
- Наконец, определите возраст вашего персонажа: $2k20+10$. Если он окажется самым молодым в группе, сделайте бросок по таблице Знамений. Результат следует озвучить другим игрокам. Смотритель интегрирует полученное знание в игровой мир по своему усмотрению.

Предыстории

Предыстории ($k20$)

1	Антимаг (стр. 20)	11	Писарь (стр. 40)
2	Ветрокрыл (стр. 22)	12	Полуведьма (стр. 42)
3	Грибной следопыт (стр. 24)	13	Ремесленник (стр. 44)
4	Карманник (стр. 26)	14	Страж пограничья (стр. 46)
5	Котельщик (стр. 28)	15	Страж полей (стр. 48)
6	Лесничий (стр. 30)	16	Трюкач (стр. 50)
7	Ловчий (стр. 32)	17	Укротитель зверей (стр. 52)
8	Наездник (стр. 34)	18	Хранитель костей (стр. 54)
9	Найденыш (стр. 36)	19	Цирюльник (стр. 56)
10	Певец ручьев (стр. 38)	20	Шарлатан (стр. 58)

Характеристики

- У персонажей игроков есть три характеристики: **Сила** (СИЛ), **Ловкость** (ЛОВ) и **Воля** (ВОЛ).
- Для определения значение каждой из них, сделайте три последовательных броска 3к6. После этого можете поменять местами любые два результата.
- Помните, что характеристики не ограничивают вашего персонажа. Даже при низком значении силы, он может попытаться выбить дверь или одолеть противника в кулачном бою! Просто риск неудачи будет выше.

Очки защиты

- Бросьте к6, для обозначения начальных **Очков Защиты** (ОЗ). Они отражают способность персонажа избежать повреждений в бою, и не являются отображением его здоровья или выносливости. Потерянные **ОЗ** восстанавливаются довольно быстро. Посмотрите «Лечение и Восстановление» (стр. 62).
- Если в результате атаки **ОЗ** персонажа снижается ровно до 0, игрок должен сделать бросок по таблице «Шрамы» (стр. 66).

Инвентарь

- Инвентарь персонажей состоит из 10 слотов, но без использования сумки, рюкзака, лошади, телеги и подобного можно нести лишь **четыре** предмета.
- Каждый персонаж начинает игру с **рюкзаком** на шесть слотов для предметов или **Усталости** (стр. 62). **Телеги** (которые необходимо тянуть обеими руками), лошади или мулы позволяют взять в путешествие гораздо больше предметов. Также для этой цели можно использовать **наемников**.
- Пространство инвентаря является абстрактным и зависит только от игровой ситуации и видения Смотрителя. Персонаж, заполнивший все 10 слотов, считается перегруженным и его **ОЗ** снижается до 0. Вы не можете нагрузить персонажа больше, чем вмещает его инвентарь.

Слоты инвентаря

- Большинство предметов занимают один слот, если не указано иначе.
- **Мелкие** предметы не занимают слоты, а **громоздкие** - занимают сразу два.
- Мешок с монетами стоимостью менее 100 золота считается **мелким**.



Черты персонажа

Телосложение (κ10)

1	Атлетичное	6	Крепкое
2	Гигантское	7	Мускулистое
3	Долговязое	8	Статное
4	Дряблое	9	Тучное
5	Изможденное	10	Щуплое

Кожа (κ10)

1	В родимых пятнах	6	Нежная
2	С меткой	7	Загорелая
3	Жирная	8	В татуировках
4	Румяная	9	Обветренная
5	В шрамах	10	С перепонками

Волосы (κ10)

1	Воднистые	6	Лысина
2	Грязные	7	Пушистые
3	Длинные	8	Роскошные
4	Заплетенные	9	Сальные
5	Кудрявые	10	Тонкие

Лицо (κ10)

1	Без изъянов	6	Квадратное
2	Бледное	7	Костлявое
3	Впалое	8	Озорное
4	Выразительное	9	Острые черты
5	Вытянутое	10	Разбитое

Речь (к10)

1	Громогласная	6	Заунывная
2	Грубая	7	Монотонная
3	Деловая	8	Писклявая
4	Загадочная	9	Четкая
5	Заикающаяся	10	Шепчущая

Одежда (к10)

1	Вонючая	6	Ливрея
2	Грязная	7	Неряшливая
3	Засаленная	8	Окровавленная
4	Изношенная	9	Старинная
5	Иностранная	10	Элегантная

Добродетель (к10)

1	Амбициозность	6	Осторожность
2	Дисциплина	7	Скромность
3	Милосердие	8	Спокойствие
4	Мужество	9	Терпимость
5	Общительность	10	Честность

Порок (к10)

1	Агрессивность	6	Мстительность
2	Алчность	7	Нервозность
3	Грубость	8	Придирчивость
4	Лень	9	Трусость
5	Лживость	10	Тщеславие

1 Вы унаследовали **Самоцвет** (500 золотых, холодный и хрупкий) от давно умершего родственника. Вместе с ним пришло предупреждение: если растратите это неожиданное богатство, будет востребован долг, о котором давно забыли.

2 Дальний родственник оставил вам небольшое наследство: 20 **Золотых** и **Странный компас** (мелкий), который всегда указывает на нечто глубоко в Лесу.

3 Вы носите с собой нарисованный от руки **Портрет любимого человека** (мелкий), который давно исчез в Лесу. Каким-то образом вы знаете, что он еще жив.

4 Вы обнаружили крошечную **Хрустальную призму** (мелкий), зарытую в земле. Когда вы подносите ее к свету, внутри возникает образ неизвестного вам места глубоко в Лесу. Иногда вам кажется, что нечто смотрит на вас в ответ.

5 Однажды вы освободили наяду из пересохшего ручья. В благодарность она подарила **Серебряный мох** (мелкий). Если проглотить его рядом с водоемом, наядя придет к вам один раз, чтобы вернуть долг.

6 Вы унаследовали **Старый дневник**, переплетенный корой. Каждый вечер его страницы заполняются событиями дня, описанными с точки зрения самого дневника. Слог изложения груб, но правдив.

7 Вы храните давнюю семейную тайну, приняв в наследство **Половину древнего ключа** (мелкий). Говорят, если соединить его с другой половиной, он поможет пройти через любую дверь, используя **Врата**.

8 Вы получили **Письмо** (мелкий), содержащее неоспоримые доказательства вашего происхождения от фейской знати. В нем также указаны дата и место встречи с автором письма, глубоко в Лесу.

9 Вы имеете значительный долг перед представителем знати и носите его **Перстень с печатью** (мелкий). Он служит как символом покровительства, так и вашей обязанности.

10 Вы проглотили **Озорного духа**, голос которого теперь звучит внутри вас и причиняет беспокойство. Он требует возвращения домой, глубоко в Лес, занимает один слот инвентаря, но ежедневно поглощает одну **Усталость**. Пока что ему выгодно, чтобы вы были живы.

- 11 Бродячий рассказчик поведал вам историю о великом сокровище, спрятанном глубоко в Лесу. Вы считали это вымыслом, пока он не вручил вам **Свернутую карту** (мелкий) с отметкой «X».
- 12 Во время странствий вы встретили умирающего охотника, который попросил вас передать сообщение своим близким. У вас есть **Письмо** (мелкий), запечатанное древесной смолой. Оно адресовано **Владыке Зимы**.
- 13 Вы обнаружили **Раненое существо** в Лесу, но решили не помогать ему. Теперь оно повсюду преследует вас, появляясь только когда вы одни. Оно выглядит печальным, но не злым. Вы не можете впасть в панику, действуя в одиночку.
- 14 Вы пообещали другу детства привезти редкий подарок, уникальный в своем роде. У вас есть **Браслет** (мелкий), сплетенный из бечевки и полевых цветов.
- 15 Вы перешли дорогу существу из Леса, и оно наложило на вас проклятие **Каменного сердца**. С каждым месяцем камень становится тяжелее, занимая дополнительный слот инвентаря. Пока вы не снимете это проклятие, вы не можете по-настоящему умереть.
- 16 Вы вырезали **Свисток** (мелкий) из ветви **Владыки Дуба**. Ваш поступок не остался незамеченным. К тому же, вы не можете избавиться от этого свистка.
- 17 **Отряд Рассвета** оказал вашей семье услугу, в знак чего подарил засушенный **Кроваво-красный цветок** (мелкий). Когда цветок станет белым - это будет знаком, что услуга должна быть оплачена.
- 18 Однажды ваш дом посетил артист, наполнив его историями и песнями. Внезапно он ушел, не сказав ни слова, оставив после себя лишь **Миниатюрную лютню**, внутри которой что-то гремит.
- 19 Вам приснилась белая ворона с веточкой в клюве. Проснувшись на следующее утро, вы обнаружили эту **Веточку** (мелкий) у себя в руке. Веточка слегка пахнет серой, но вы верите, что она приносит удачу.
- 20 Один из ваших предков обидел **Моховую ведьму**, и она прокляла ваш род. Ваше отражение заставляет зеркала разбиваться вдребезги. Вы заметили, что осколки иногда могут развеять иллюзии.

Знамения

к20

Знамение

1 Воды некогда полноводной и дарующей жизнь реки почернели и стали зловонными, отравляя землю и вызывая болезни у тех, кто пьет из нее. Старейшина деревни указывает на недавнее осквернение как на причину, но большинство не прислушивается к его словам.

2 В этом году зима наступила слишком быстро: морозы и снегопады появились гораздо раньше, чем ожидалось. Говорят, что узоры инея на окнах, прудах и трещинах в земле напоминают карту.

3 Густой, неестественный туман начал окутывать священную рощу. Говорят, это дело рук великого лесного духа, разгневанного вырубкой близлежащих лесов.

4 Ночное небо с каждым вечером становится все темнее, словно звезды исчезают одна за другой. Слухи о демонических существах, похищающих фермеров и утаскивающих их под самые Корни, распространяются как лесной пожар. Старейшины деревни считают, что эти события связаны между собой.

5 Певчие птицы Леса в последнее время до жути тихие. Охотники утверждают, что видели призрачную фигуру, блуждающую по чаще и с тоской смотрящую на каждого встречного.

6 Странные, слезообразные камни были найдены по всему региону, вызвав некую «золотую лихорадку» среди ювелиров и воров. Местные жители верят, что это слезы самой земли, оплакивающей грядущую трагедию.

7 Рои вредителей нарушают спокойствие снов, а фермеры говорят о громком жужжании, исходящем из глубин Леса. Они также уверены, что этот звук становится все ближе.

8 Есть деревня, известная своим впечатляющим «материнским деревом», которое, как говорят, хранит секреты города в своих ветвях. Недавно оно начало истекать красным соком, что беспокоит старейшин.

9 Луна окрасилась в багровый, и теперь заливает ночь зловещим, кроваво-красным светом. Некоторые говорят, что это предвещает время хаоса и раздора, так как границы между Лесом и миром смертных становятся тоньше.

10 В ночном небе появились странные трещины, расплзающиеся клубящимися вихрями света и цвета. Некоторые утверждают, что границы миров сейчас наиболее тонки, и боятся того, что может появиться с другой стороны.

- 11 Ночной цветок, считавшийся вымершим, снова распространился по всему Лесу. Его аромат опьяняюще прекрасен, но также вызывает кошмары.
- 12 Местный скот в последнее время стал все более беспокойным и неуправляемым. Старый пастух говорит, что это из-за тревожного воя, исходящего из Леса каждое полнолуние.
- 13 Рои насекомых массово покидают Лес, разрушая все деревянные строения на своем пути. Звук от их крыльев, когда они пролетают над головой, напоминает знакомую, словно забытый детский стишок, мелодию.
- 14 Охотники говорят о проклятии, которое постигает каждого, кто убивает зверя с белой шерстью: вскоре их находят мертвыми в своих домах. С каждым днем зверей для охоты становится все меньше и меньше.
- 15 Говорят, что из колодцев по всему городу доносится слабый смех, который ночью превращается в рыдания.
- 16 Созвездия медленно начинают смещаться в ночном небе, образуя незнакомые узоры, что озадачивает астрономов и мудрецов. Даже животные кажутся обеспокоенными.
- 17 Древнее дерево в самом сердце тихой деревни внезапно засохло и погибло, несмотря на отсутствие признаков болезни. После того как его ствол был разрезан, в сердцевине нашли окровавленную руку.
- 18 Статуи плачут кровью уже несколько месяцев подряд, и в деревне не рождаются дети. Единственный ребенок стал исключением, и старейшины, охваченные страхом и ужасом, спрятали его.
- 19 Местная фауна ведет себя странно, проявляя повышенную агрессию или полностью покидая обжитые места. Охотники говорят о теневой фигуре, бродящей по Лесу и призывающей животных.
- 20 В последние недели приграничные города стали бунтовать после заявлений о том, что их детям во снах является фигура в красном и произносит одно и то же предупреждение: «Грядет огонь, что поглотит все.»

РЫНОК

Броня	ЗМ
Бригантина (Броня 1, громоздкий)	20
Кольчуга (Броня 2, громоздкий)	40
Латы (Броня 3, громоздкий)	60
Стеганка (+1 Брони)	15
Шлем (+1 Брони)	10
Щит (+1 Брони)	10

Оружие	ЗМ
Алебарда, боевой молот, длинный меч и т.д. (к10, громоздкий)	20
Арбалет (к8, громоздкий)	30
Кинжал, дубина, серп, посох и т.д. (к6)	5
Копье, меч, булава, топор, цеп и т.д. (к8)	10
Лук (к6, громоздкий)	20
Праща (к6)	5

Наемники (дневная ставка в зм)			
Алхимик	30	Моряк	5
Взломщик	10	Навигатор	10
Дрессировщик	5	Следопыт	5
Зверолов	5	Телохранитель	10
Кузнец	15	Телохранитель-опытный	20
Местный гид	5	Ученый	20

Транспорт	ЗМ
Лошадь (+4 слота)	75
Место в повозке	5
Место на корабле	10
Мул (+6 слотов, медленный)	30
Повозка (+8 слотов медленный)	200
Тележка (+4 слота, громоздкий)	30

Уход и восстановление	ЗМ
Корм для животных (3 использования, громоздкий)	5
Личная комната и питание (4 места)	35
Медицинская помощь	50
Место в комнате и питание (ночь)	10
Пайки (3 использования)	10
Стойло в конюшне и корм (ночь)	5

Снаряжение	ЗМ
Банные принадлежности (мыло, парфюм и т. д.)	5
Бинты (3 использования)	30
Ботинки с шипами	15
Веревка (25 фут)	5
Воздушный мешок	5
Воровские инструменты (отмычка, напильник и т. д.)	25
Горючее масло	10
Зеркало	5
Зубило	5
Игральные наборы (карты, кости и т.д.)	10
Калтропы	10
Капкан (к6 СИЛ)	35
Книга	50
Колода карт	5
Компас	75
Контейнеры (мешок, бурдюк и т. д.)	10
Крюк-кошка	25
Курительная трубка (мелкий)	15
Кухонные принадлежности (кастрюли, вилки и т.д.)	10
Лоза для поиска воды	15
Масленка (6 использований)	10
Мел (мелкий)	1
Набор для шитья	20
Обычные инструменты (молоток, лопата и т.д.)	10
Палатка (на 2 человека, громоздкий)	20
Пергамент (3 использования)	10
Перчатки (мелкий)	20
Подзорная труба	40
Природная одежда (пончо, плащ и т.д.) (мелкий)	15
Простейшие реактивы (клей, смазка и т.д.)	10
Простые музыкальные инструменты (свирель, лютня и т.д.)	10
Противоядие	20
Репеллент (аконит, полынь и т.д.)	10
Свисток (мелкий)	15
Сеть	10
Сложные музыкальные инструменты (волынка, скрипка и т.д.)	50
Снаряжение для экспедиций (колья, шкив и т.д.)	10
Специализированные инструменты (чернила и т.д.)	20
Сундук	20
Театральный реквизит (грим, маскировка)	15
Удобства для лагеря (одеяло, гамак и т.д.)	10
Удочка	10
Успокоительное	30
Факел (3 использования)	5
Фонарь	10
Цепь (10 фут)	10
Шест (10 фут)	5

Предыстории





Антимаг

Вы — всего лишь часть неумолимой руки правосудия. Вы идете туда, куда боятся ступить другие, непреклонный и несибаемый.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Арбалет (к8, громоздкий)
- Благословенные настойки
- Орденское облачение (*мелкий*)
- Серебряный нож (к6)



Имена: Персиваль, Феликс, Изольда, Вольфрам, Альдрик, Эйра, Освин, Ивор, Беатрис, Брунгильда.

к6

К какому ордену вы принадлежите?

- 1 **Орден Перекрестков.** Возьмите **Карманный лейфайндер**. Он указывает на ближайшие лей линии и другие источники магической силы. Если вы его потеряете, наказанием будет смерть.
- 2 **Орден Кровоточащей Звезды.** Возьмите **Булаву из Звездного железа** (к8). Она слабо светится в темноте и становится очень горячей в присутствии ведьмовства.
- 3 **Орден Стеклянного Символа.** Возьмите **Короткий меч** (к8) и **Кольчугу** (Броня 2, громоздкий). У вас есть контакты в большинстве поселений, готовые предоставить помощь, еду и даже оружие.
- 4 **Орден Пустого Ока.** Возьмите **Осколок пустотного стекла**. Загляните в него, чтобы увидеть невидимые метки, существ и другие магические эффекты. После использования один ваш глаз теряет зрение на один час и вы получаете *истощение*.
- 5 **Орден Канааса.** Один раз в день вы можете превращаться в волка. Возьмите **Ртутную цепь**. Без нее вам не обернуться обратно.
- 6 **Орден Безмолвной Вуали.** Возьмите **Камень подавления**, завернутый в мешковину. Гасит любые огни поблизости при контакте с воздухом (2 исп).

к6

Каков был ваш обет?

- 1 **Честность** Выберите **тип оружия** (дробящее, колющее и т.д.). Атаки против вас этим типом оружия ослаблены. При нарушении обета, потеряйте к4 ВОЛ.
- 2 **Бедность** У вас есть **Книга заклинания** «Разборка». Только вы можете ее использовать. При нарушении обета, книга взорвется, нанеся к12 урона СИЛ.
- 3 **Альтруизм** **Разборка:** любая часть вашего тела может быть отсоединена и присоединена по желанию, без боли или повреждений. Вы все еще можете их контролировать. Восстанавливает любые порванные или поврежденные страницы.
- 4 **Милосердие** Вы невосприимчивы к магическим эффектам: очарование, безумие и т.д. При нарушении обета, потеряйте к6 ВОЛ.
- 5 **Щедрость** Выберите **тип оружия** (дробящее, колющее и т.д.). Атаки этим оружием усилены. При нарушении обета, вы никогда не сможете использовать этот тип оружия снова.
- 6 **Доблесть** Один раз в день вы можете снять одну **Усталость**. При нарушении обета, вы навсегда потеряете один слот инвентаря.
- 6 **Доблесть** В первый раз, нанеся **Критический Урон**, вы получаете +к4 к ОЗ, возвращаясь к прежнему лимиту в конце боя. При нарушении обета, вы умрете.

Ветрокрыл

Вы поражаете врагов издалека, но это не делает вас трусом. Вы музыкант, а песнь вашей тетивы — лишь предупреждение, несущее безмолвное обещание быстрой смерти.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Вываренная кожа (Броня 1)
- Зазубренный нож (к6)
- Лук (к6, громоздкий)
- Мазь сердцекорня
(восстанавливает к4 СИЛ,
1 использование)



Имена: Флинт, Фезер, Крайер, Тандер, Фэлкон, Плак, Нидл, Варсонг, Хок, Кай.

к6

Как вы заслужили свой лук?

- 1 **Война.** Если вы атакуете первым, в первом раунде ваши выстрелы получают свойство взрыв.
- 2 **Соколиная охота.** У вас есть сокол, и он ест только живую добычу. [3 ОЗ, 5 СИЛ, 16 ЛОВ, 4 ВОЛ, когти (к6+к6), клюв (к8)].
- 3 **Охота.** При выполнении действия «Снабжение» (стр. 79), ваша способность добывать **Пайки** увеличивается на ступень (например, к4 становится к6).
- 4 **Турниры.** Ваши атаки из лука усилены, если цель бездвигается.
- 5 **Тренировка.** Если вы атакуете первым, атаки в ближнем бою против вас ослаблены, пока вы не получите урон по СИЛ.
- 6 **Разведка.** При выполнении действия «Путешествие» (стр. 79), ваше присутствие снижает шанс заблудиться на одну ступень (например, 4-к-6 станет 3-к-6).

к6

Из какого дерева сделан ваш лук?

- 1 **Западный тис** (к6, громоздкий). Может использоваться в качестве оружия с дробящим уроном в ближнем бою (к6 урон). Шумный.
- 2 **Скальный дуб** (к8, громоздкий). Ваши выстрелы поразительно мощны. **Критический Урон** отрывает конечности.
- 3 **Каменная сосна** (к6, громоздкий). Производит одну порцию **Липкой смолы** в день. Аккуратно, смола крайне взрывоопасна.
- 4 **Белый ясень** (к6, громоздкий). Может использоваться вместо щита в ближнем бою (Броня 1).
- 5 **Полосатый бамбук** (к6). Складной, занимает только один слот (но все равно требует обеих рук для использования).
- 6 **Ведьмин вяз** (к6, громоздкий). Защищает носителя от ядов и токсинов, пока он держит лук.

Грибной следопыт

Вы следуете шепотам из глубин земли, ритмичному пульсу грибного леса, что растет под поверхностью. Темнота вас не страшит. А еще вы действительно любите грибы.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Свечной шлем (Броня 1, тусклый, 6 использований)
- Веревка (25 фут)
- Заостренный шпатель (к6)
- Металлическое ведро



Имена: Унгер, Вузи, Хильда, Каррент, Лейф, Ратан, Морелла, Лал, Пер, Мадригал.

- 1 **Кричащая труба.** При воздействии света издает такой громкий крик, при котором все ближайшие атаки (включая ваши собственные) становятся ослабленными (2 использования).
- 2 **Факельный гриб.** При раздавливании излучает холодный синий свет в течение короткого времени (2 использования).
- 3 **Убийственный трюфель.** Резкий, высокоокисичный и очень редкий (можно продать убийцам за 50 зм). Практически везде считается вне закона (1 исп.).
- 4 **Чертовка.** Воздействие ее аромата вызывает сильную тошноту, вплоть до рвоты. В любом случае, превосходно очищает помещение от незваных гостей. Хранится в бутылке (1 использование).
- 5 **Чашечный росток.** При употреблении уменьшает вас до размеров мыши, вещи остаются прежнего размера. Вы возвращаетесь к нормальному виду в течение часа, процесс проходит рывками (1 использование).
- 6 **Корневой цветок.** Белый гриб, встречающийся лишь на трупах, зарытых глубоко в землю. При употреблении восстанавливает к6 ВОЛ. Вам будут сниться мертвецы и их история (1 использование).

- 1 **Светящаяся улитка** Излучает мягкий биолюминесцентный свет. Питается одной порцией пищи каждые два дня.
- 2 **Шаль шелкового мотылька** Водонепроницаемое одеяло, способное потушить огонь без повреждений.
- 3 **Молочный цветок** Легкий стимулятор. Жевание делает вас невосприимчивым к панике на следующий час (3 использования).
- 4 **Светокомпас** Тихо гудит по мере приближения к солнцу. Со временем шум становится невыносимо громким.
- 5 **Ленивый тент** Прочный и водонепроницаемый материал, пригодный для подвешивания на деревьях. Когда вы внутри, получаете +1 Брони.
- 6 **Шахтерская смазка** Отлично подходит для высвобождения драгоценного камня, инструмента или конечности из узкой щели. Крайне взрывоопасна (3 использования).

Карманник

Вы живете в серой зоне между теми, кто обладает властью, и теми, у кого ее нет. Вы находите возможности там, где другие видят лишь хаос. Проворными пальцами вы освобождаете от ноши как богатейших торговцев, так и скромных стражников.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Двойные кинжалы (кб+кб, громоздкий)
- Кожаная броня (Броня 1)
- Отмычки
- Черный наряд (мелкий)



Имена: Арло, Лира, Эймон, Салина, Элара, Фрейя, Булл, Спэрроу, Айви, Сайлас.

к6

Какое было ваше последнее крупное дело?

- 1 Летний домик дворянина. В этом месте было полно изысканного вина (+20 зм), но больше ничего ценного. Возьмите **Кусачки для проволоки**.
- 2 Банк (вас поймали). На вас есть клеймо, видимое только при свете огня, и любой, кто увидит клеймо, может попросить у вас пива. Возьмите **Катушку с проводом**.
- 3 Склад гильдии. Возьмите **Лестницу** (громоздкий, 10 фут) и **Ослепляющий порошок** (1 использование).
- 4 Ростовщик. Кто-то опередил вас, но оставил **свиток** «Магическое око» (мелкий).
Магическое око: вы можете видеть через волшебное парящее глазное яблоко, которое перемещается по вашей команде.
- 5 Комната констебля. Вы сбежали, но бросили друзей позади. Начните с **Прочной шелковой веревкой** и ощущением тошноты от своего поступка.
- 6 Университет. Вас заметили, но не преследовали. Вы до сих пор не знаете, почему. Возьмите **Дымовые бомбы** (3 использования).

к6

Что помогает вам воровать?

- 1 **Кольцо-кошки** 2 заряда. Позволяет взбираться по стенам и безопасно падать. **Перезарядка:** наденьте кольцо на хвост бездомной кошки.
- 2 **Золотой палец** 1 заряд. Накладка на палец, имитирующая любой обычный ключ. **Перезарядка:** оставьте ее на ночь вместе с не менее чем 100 золотых.
- 3 **Стекло подглядывания** 3 использования. Монокль, позволяющий видеть сквозь стены или другие преграды. Разбивается после последнего использования.
- 4 **Сладкий свисток** 1 заряд. Окружающие слышат мягкий знакомый голос вдалеке. Они следуют за ним, не в силах сопротивляться. **Перезарядка:** потеряйте дорогое воспоминание (опишите).
- 5 **Покров бродяги** 1 заряд. Наденьте его, чтобы незаметно слиться с толпой, выглядя как простой нищий. **Перезарядка:** пожертвуйте весь дневной заработок бедным. *Мелкий.*
- 6 **Обратный тетотум** 1 использование. При вращении, отматывает время на 30 секунд назад. Все помнят, что произошло.

Котельщик

Вас узнают по запаху раскаленного металла и звону жести. Вы не просто торговец, а мастер огня и металла.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Клещи
- Молоток (к6)
- Перчатки (мелкий)
- Рулон жести



Имена: Фергус, Эона, Брам, Идрис, Хестер, Дарраг, Серена, Ронан, Берек, Лоренц.

1 Вы создаете небольшие устройства для местных гильдий и не задаете лишних вопросов. Получите дополнительно **40 зм** и объявление о розыске, с вашим лицом на нем. Имея время и материалы, вы можете открыть почти любую дверь или сейф.

2 Вы торгуете товарами для дома и инструментами, предлагая свой товар жителям разных поселений. Возьмите **предметы на сумму 20 зм** из таблицы снаряжения. Вы свободно владеете жаргоном путешественников.

3 Вы были военным литейщиком, пока мир не разрушил ваш источник дохода. Возьмите **Литейный молот** (к10, громоздкий) и **Жестяной шлем** (Броня 1). Имея время и материалы, вы можете отремонтировать доспехи.

4 Вы продаете редкие и качественные товары как монастырям, так и дворянам. Возьмите **Подзорную трубу**, **Ожерелье** (мелкий) стоимостью 20 зм и **свиток** «Зеркальный путь» (мелкий).

Зеркальный путь: зеркало становится порталом к другому зеркалу, в которое вы смотрели сегодня.

5 Вы предоставляете услуги по охране, незаметно отслеживая угрозы во время обмена денег. Начните игру с дополнительными **+к4 к ОЗ**, **Длинным мечом** (к10, громоздкий) и **Стеганка** (+1 Брони).

6 Вы собираете жемчуг и железо с полей сражений, вырывая зубы из еще подергивающихся трупов. Начните игру с молодым **Ослон** (+4 слота, медленный), **Арбалетом** (к8, громоздкий) и **Пилой** (к6).

1 **Огненные яйца** Шесть небольших гранул из морской соли, древесины и керамической пыли. Они взрываются даже при небольшом нагреве (к8, взрыв), но пламя быстро гаснет.

2 **Черная смола** Универсальна: легко воспламеняющаяся и липкая (3 использования).

3 **Шипованные ботинки** Легко пробивают головы (к8), а также лед и грязь. Передвижение становится немного медленнее, но устойчивее.

4 **Паста мастера** Запечатывает любое отверстие размером с кулак (3 использования).

5 **Фейерверки** Слепительное, хотя и опасное зрелище. Достаточно взрывчатого вещества, чтобы оторвать палец или два (осталось 2 использования).

6 **Кот-падальщик** Хитрый питомец: достаточно маленький, чтобы спрятаться в вашем рюкзаке (громоздкий), но довольно сильный, чтобы отпугнуть мелких хищников. Требуется одну порцию мяса в день. [3 ОЗ, 5 СИЛ, 15 ЛОВ, 12 ВОЛ].

Лесничий

Вы проникаете глубоко в Лес, выискивая его тайны между грубыми ветвями и шепчущими листьями. Для этого зеленого царства вы не просто ученый, но и его доверенное лицо.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Железный горшок
- Корневой нож (к6)
- Целебная мазь (восстанавливает к4 СИЛ, 1 использование)
- Безделушка из бечевки (мелкий, Оберегает раз в день).

Обер: на земле появляется серебряный круг диаметром 50 фут. Выберите один вид существ, который не может пересекать его.



Имена: Гюнтер, Мосс, Ферн, Лишень, Корней, Иванка, Сажна, Ярра, Рован, Аша.

к6

Как Лес подвел вас?

- 1 Раздосадованный дух леса проклял вас за воровство, пометив как врага. Возьмите **Камень безоара**. Прием внутрь излечивает от любого яда (1 использование, если камень не извлечен).
- 2 Ваш близкий друг исчез в лесу. Теперь вы видите его лицо в любом заваренном чае. Возьмите **Усыпляющий отвар** (3 использования).
- 3 Вы были отравлены, потеряли вкус и обоняние. Теперь вы можете выдерживать ядовитые пары и всегда носите с собой **Противоядие** (2 исп.).
- 4 Ваши радикальные эксперименты окрасили вашу кожу в зеленый цвет, и теперь вы питаетесь как растение. Вам не нужен **паек**, но день без достаточного количества солнца и воды делает вас **истощенным**.
- 5 Ваше впечатляющее хищное растение выиграло местный конкурс, но затем убило одного из судей. Вы сбежали, прихватив **Призовые деньги** (100 зм) и став разыскиваемой персоной.
- 6 Вы создали восстанавливающую настойку, которая с некоторым шансом способна привести к бесплодию. Возьмите **Лечебное зелье**, полностью восстанавливающее СИЛ. Только вы знаете о его побочном эффекте.

к6

Что защищает вас в Лесу?

- 1 **Трутовик** Алый гриб, легко воспламеняется (3 использования)
- 2 **Дельфиниум** Позволяет дышать под водой до одного часа (1 использование, можно разделить на несколько раз).
- 3 **Клейкий стебель** Деревянистый тростник, который превращается в прочный клей при жевании (2 использования).
- 4 **Фонарь с блуждающим огоньком** Клетка из кованого железа, дающая слабый свет, пока огонек ощущает неподалеку боль и страх.
- 5 **Бомба с семенами** Холщовый мешочек, наполненный семенами, взрывающимися при ударе. Урон к6 (взрыв, 3 использования).
- 6 **Шиповник** Опутывает любое существо размером до лошади (проверка СИЛ, чтобы освободиться, многоразовый).

Ловчий

Вы — призрак в ночи, мимолетная тень, что незаметно проходит мимо своей добычи. Каждое убийство — испытание хитрости и звериной решимости, поединок между жизнью и смертью. Вы знаете, что однажды придется проиграть. Вы ждете этого.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Брезент (укрытие на 1 человека)
- Вываренная кожа (Броня 1)
- Короткий меч (к6)
- Ловушка с пружинным механизмом (4 урона СИЛ)



Имена: Винда, Бриэль, Терон, Чейз, Найя, Дев, Рэйвен, Баруани, Араван, Сейбл.

- 1 Светлячок-Имитатор, приманивающий рыбаков своим мерцанием. Вы потеряли конечность в схватке с ним и заменили ее на алхимический протез (к8, мелкое при ношении). Протез устойчив к нагреву и ядам, но требует ежедневной смазки. В комплекте — **Масленка** (6 использований).
- 2 Ледяная крапива, пьющая кровь овец. Вы потеряли свою награду, когда она уничтожила половину стада. Но теперь у вас есть **Семя ледяной крапивы**, которое замораживает любой водоем независимо от размера. Не употребляйте его внутрь (1 использование).
- 3 Серебряный болотный ползун, убивший кого-то из ваших близких. Теперь вы носите его **Зуб** (мелкий) на цепочке вокруг шеи как предупреждение для его сородичей. Зуб мягко гудит, когда за вами кто-то следит.
- 4 Обозленный лесной дух, отравивший усадьбу. Вы спасли **сердечное семя** из корней умирающего дерева. Посадите его, чтобы вырастить новый лес. Также у вас есть **Железные наручи** (Броня 1, громоздкий).
- 5 Пустотелый волк, нападавший на путников. Вы сжалились и выходили это изголодавшее существо. Теперь он предан вам до смерти, а еще он отлично роет туннели. [5 ОЗ, 11 СИЛ, 13 ЛОВ, 8 ВОЛ, 8 ВОЛ, зубы (к6)].
- 6 Лазурная камышовка. Ее гаметы при правильном извлечении приносят огромную прибыль. Вы преуспели, но оставили гнездо на съедение волкам. У вас есть **Разделочный нож** (к6), дополнительные 20 зм и чувство вины.

- 1 **Забродивший спирт** Согревает в лучшие времена и может стать взрывчаткой в худшие (3 использования).
- 2 **Следоискатель** Шумный инструмент, выявляющий поблизости тропы, даже глубоко скрытые.
- 3 **Успокаивающий бальзам** Восковой брусок. Если прокипятить в воде, пар действует как снотворное средство.
- 4 **Клин и кабель** Для преодоления сложной местности или создания самодельных ловушек и сооружений.
- 5 **Железная погремущка** Шумелка для отвлечения или отпугивания добычи. Она звучит как змея.
- 6 **Затвердевающий клей** Делает любой плоский материал (ткань, кожу, песок) твердым как камень. Дорогостоящий (20 зм за бутылку, 3 исп).

Наездник

Вы зарабатываете охраной караванов, поимкой беглецов или ролью клинка в чьих-то интересах. Вы были спасителем, палачом, героем и даже злодеем. Но вы никогда не были одиноки: с вами всегда рядом верный конь.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Арбалет (к8, громоздкий)
- Длинный меч (к10, громоздкий)
- Кожаный камзол (Броня 1)
- Подзорная труба



Имена: Дрейк, Сайра, Кира, Дариус, Вален, Рорик, Яра, Руи, Талон, Джори.

1 **Не проливать кровь невинных:** ни один обыватель не пострадает под вашей защитой. Возьмите **Надежный баклер** (Броня 1). Держа этот щит, вы не можете быть сдвинуты, пока обе ноги стоят на твердой почве.

2 **Чтите орудия смерти:** оружие нужно уважать и содержать в порядке. Возьмите **Оселок из кости вирма**. Вы совершаете получасовой ритуал заточки. Ваши атаки оружием считаются усиленными до тех пор, пока не будет нанесен урон СИЛ.

3 **Навстречу смерти:** вы никогда не отступаете, независимо от шансов. Возьмите **Свисток смерти** с 1 зарядом. Его звук пугает всех, кто его слышит (спасбросок ВОЛ или бегство). **Перезарядка:** уловите последний вздох умирающего воина.

4 **Чтите мертвых:** смерть — это путь, который проходят все, и он заслуживает уважения. Возьмите дополнительные **30 зм**. Вы всегда кладете две золотые монеты на веки убитого врага. Каким-то образом, они всегда есть у вас под рукой.

5 **Верность делу:** ваше слово — ваша клятва. Приняв задание, вы доводите его до конца. Возьмите **Счетную палку**. Когда на ее поверхности отмечается клятва—палочка затвердевает (к8) и остается такой, пока клятва не будет выполнена. Если клятва нарушена, палочка ломается пополам.

6 **Всегда платите по счетам:** вы всегда возвращаете то, что должны, как монеты, так и услуги. Вы ожидаете того же от других. Возьмите **Книгу учета** с отметками о выполненных обязательствах, затем сделайте еще один бросок по таблице **Связей** (стр. 12).

1 **Тяжелый дестриэ** Внушительное животное, словно созданное для войны [8 ОЗ, Броня 1, копыта (к10+к10), +2 слота].

2 **Черноногий дэнди** Выносливый и адаптивный. **Трудная** или **Опасная** местность становится на одну ступень легче [6 ОЗ, +4 слота].

3 **Речнозуб** Впечатляюще сильный, способен нести тяжелые грузы [4 ОЗ, +6 слотов или +2 слота, если везет двух человек].

4 **Пегий коб** Умный, понимает простые команды и даже чувствует опасность [6 ОЗ, +4 слота].

5 **Липовый белый** Тренированный и ловкий, способен выполнять сложные маневры в критические моменты, не требуется спасбросок ЛОВ для бегства [4 ОЗ, +3 слота].

6 **Бродячий туманник** Дикий, но очень быстрый, даже в **Трудной** местности. Легкий в управлении [4 ОЗ, +2 слота].

Найденыш

Странное родимое пятно, необычный запах: в вас до сих пор ощущается прикосновение чего-то чужого. Где бы вы ни были, вам сложно вписаться. Сделайте бросок по таблице **Знамений** (даже если вы не младший игрок), но пока сохраните результат в тайне.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Кинжал (к6)
- Мешочек с солью
- Праща (к6)
- Семейный амулет (*мелкий, светится в присутствии магии*)



Имена: Фавний, Снежка, Огник, Серебрянка, Брим, Сольстис, Стиллай, Артея, Госсамер, Хейзел.

к6

Кто вас приютил?

- 1 Старый охотник. Вам было хорошо вместе, но все закончилось. Возьмите потрепанный **Длинный лук** (к8, *громоздкий*) и **Кожаный жакет** (Броня 1).
- 2 Мудрый фармацевт, который обучил вас искусству исцеления, но сохранил эмоциональную отстраненность. Возьмите **Лечебную мазь** (восстанавливает к4 СИЛ, 1 использование).
- 3 Друид, который научил вас языку деревьев. Когда пришло время уйти, вы взяли с собой только **Корявый посох** (к8) и обещали однажды вернуться.
- 4 Суровый кузнец из тихого речного городка. Он всегда держал вас поблизости. Теперь кузница холодна, и вы отправились дальше. Возьмите **Фартук кузнеца** (*мелкий*) и **Кольчуга** (Броня 2, *громоздкий*), который часто чинили.
- 5 Труппа странствующих артистов. Некоторое время они были для вас как семья. Однажды вы проснулись, а они исчезли без объяснений. Начните игру со **Сборником рассказов**, **Кинжалом** (к6) и множеством вопросов без ответов.
- 6 Монахи из уединенного лесного монастыря. Когда их правила стали слишком строгими, вы сбежали. Возьмите **Монашескую рясу** (*теплая, мелкий*) и **Книгу заклинания** «Управление растениями». **Управление растениями**: ближайшие растения и деревья подчиняются вам и получают способность медленно двигаться. Книга источает слабый запах разложения, а по ее корешку растут листья.

к6

Что убергает вас от дурных происшествий?

- 1 **Ароматные травы** Ваш талисман на удачу. Беседы обычно становятся легче после розжига (6 использований).
- 2 **Вонючий сосуд** Разбив этот сосуд, вы выпускаете такой отвратительный запах, что все поблизости должны пройти проверку СИЛ или их немедленно вырвет (1 использование).
- 3 **Плющевой червь** Зеленый червь, которого часто принимают за сорняк. Проглоченный целиком, он поглощает любые токсины или гниль в организме, а затем выходит естественным путем.
- 4 **Камень сновидений** Гладкий синий камень, помогающий яснее вспоминать сны. Чрезмерное использование вызывает зависимость от снов.
- 5 **Палочка утопления** Деревянная палочка размером с палец, которая удваивается в размере каждый раз, когда полностью погружается в воду. Она не уменьшается обратно.
- 6 **Кроличья лапка** Она была на вашей шее, когда вас нашли. Говорят, это лапка той, кто вас оставил, и что она защищает вас от ведьмовской магии (*мелкий*).

Певец ручьев

Вы поете истории рек и озер, ваши таланты успокаивают как друзей, так и стихии. Вы видели больше, чем многие, но вам всегда кажется, что этого недостаточно.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Бригантина (Броня 1, громоздкий)
- Водостойкие ботинки
- Кинжал (к6)
- Компас



Имена: Гейл, Пайпер, Брук, Адаир, Стоун, Дейл, Рен, Клифф, Рейн, Робин

к6

Какими песнями вы наиболее известны?

- 1 **Тустеп жестящика.** Веселая сказка о страннике, раздающем подарки. Возьмите **Тростниковый свисток**. Все, кто его услышит, должны пройти проверку ВОЛ, перед совершением акта насилия.
- 2 **Сильф и ее возлюбленный.** Непристойная история о потерянной любви. Возьмите **Узелок ветра** (3 заряда). Создает сильный ветер. **Перезарядка:** привяжите узелок к мачте во время шторма.
- 3 **Преданность арфиста.** Грустная короткая история о музыканте, влюбившемся в звезду. Возьмите **Небесную лютю**. Показывает созвездия над головой, независимо от погоды.
- 4 **Ловец тростника.** Известная песня о гигантском карпе, который всегда ускользает. Возьмите **Моток речной бечевки** (5 использований). Каждое погружение в реку гарантирует улов, хотя он может быть неприятным.
- 5 **Песня серебряного ручья.** Колыбельная, имитирующая звук текущей воды. Возьмите **Каменную флейту**, способную успокоить почти любую реку.
- 6 **Дрозд на лугу.** Меланхоличная история, рассказанная хором сменяющихся голосов. Возьмите **Гусиное перо** (1 исп., мелкий). Карта, нарисованная этим пером, показывает самый быстрый путь между двумя точками.

к6

Как вы добываете деньги на оплату ваших путешествий?

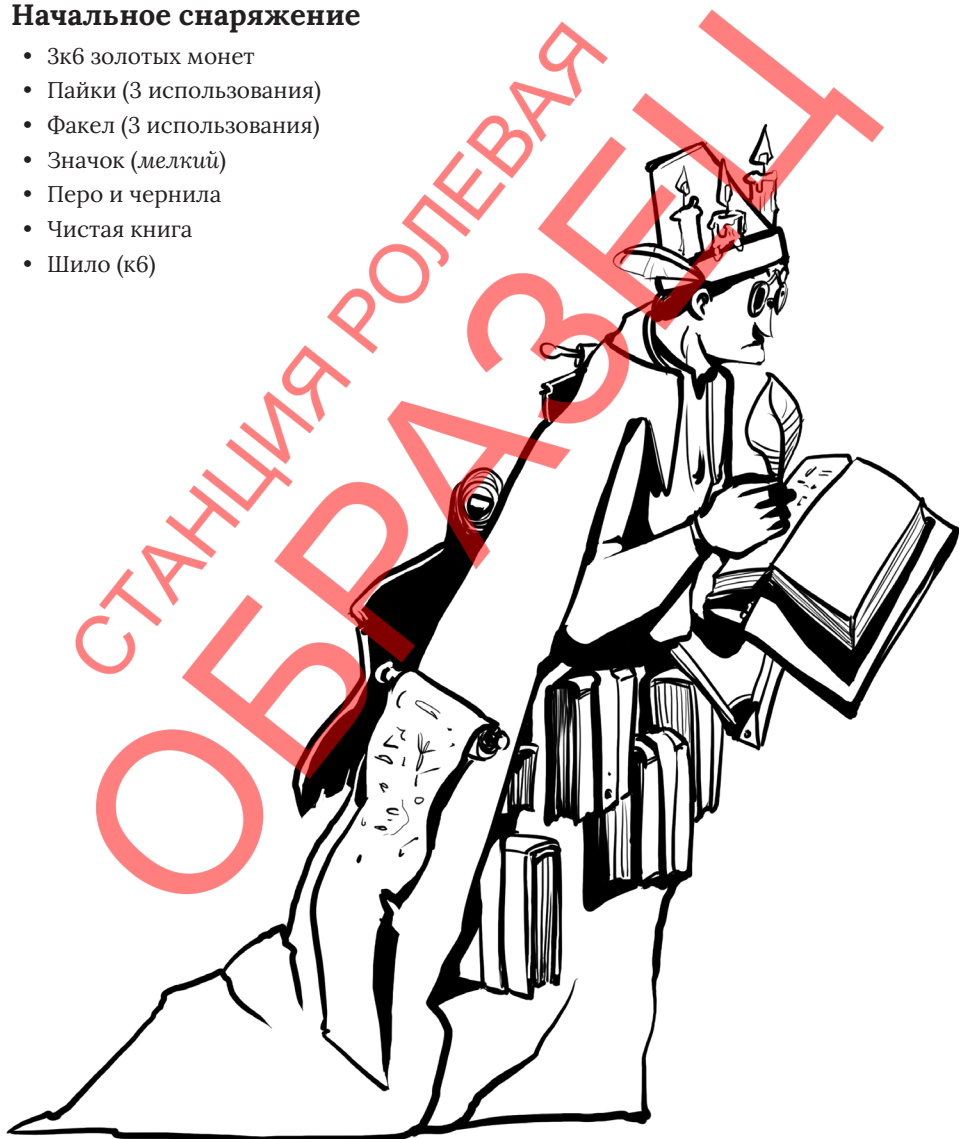
- 1 **Концерты** Выступления в тавернах всегда обеспечивают вас едой и жильем, иногда даже чаевыми! Начните игру с дополнительными к6 зм.
- 2 **Охрана** Вы защищаете тех, кто боится путешествовать в одиночку. Возьмите Рапиру (к8).
- 3 **Торговля** Вы покупаете дешево и продаете дорого, зарабатывая себе на жизнь торговлей. Возьмите **Один предмет** стоимостью до 20 зм из таблицы снаряжения.
- 4 **Перевозка** Вы доставляете «деликатные» посылки по всей земле. У вас есть как минимум один контакт в любом крупном городе.
- 5 **Друг моряков** Сквозь бурные воды и опасные ветра вы всегда обеспечиваете прибытие корабля к месту назначения. Для вас проезд всегда бесплатен.
- 6 **Проводник** Вы сопровождаете путешественников и караваны по заброшенным землям. Возьмите **Карту** (мелкий), относящейся к вашему следующему путешествию.

Писарь

Вы копируете древние тексты и иллюстрированные рукописи, записываете голоса мудрых, великих и могущественных. Вы докажете, что перо поистине сильнее меча.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Значок (мелкий)
- Перо и чернила
- Чистая книга
- Шило (к6)



Имена: Ласло, Стилио, Акшара, Пиза, Чжи-Юн, Каламос, Гюго, Шуи, Калам, Юлий.

к6

Какую книгу вы носите при себе?

- 1 **Дикий язык.** Свитки в кожаном переплете. Фундаментальный труд, каталогизирующий скрытые языки животных и способы их понимания.
- 2 **Безмолвная симфония.** Книга в флуоресцентной обертке. Очень редкая, описывает знаки, используемые практикующими магию невидимости.
- 3 **Трактат о Бездне.** Неопишуемая черная книга. Глубокий, в основном теоретический труд, описывающий Корни, а также информацию о расположении ближайших **Врат**.
- 4 **Звездный вальс.** Переплет из тонкой кожи с застезжкой в форме кометы. Детализированные астрономические карты, небесные движения и звездные фестивали. Высоко ценится (**100 зм**) за полезность для путешественников.
- 5 **Собор и Крона.** Переплет из крупных листьев поверх пергамента. Номинально детская книга, но на полях содержится информация о путешествиях, питании и ночлеге в облачных лесах.
- 6 **Стеклянный сад.** Спрятана под обложкой другой книги. Еретический труд, описывающий материалы, процедуры и оптимальные места для открытия **Врат**.

к6

Как вы записываете конфиденциальную информацию?

- 1 **Чернила правды** Светятся при написании истинных утверждений, но исчезают, если написать ложь.
- 2 **Камень-шифратор** Пара острых черных камней. Каждый из них расшифровывает любое сообщение, написанное другим.
- 3 **Вечное перо** Перо, которое пишет на любой поверхности. Однако вам все равно нужна чернильница (*мелкий*).
- 4 **Флакон шепота** Прошепчите сообщение во флакон, и он воспроизведет его тому, кто откроет его следующим.
- 5 **Кровавая линза** Извлекает кровь из цели без ее ведома. Капля, помещенная на глаз, раскрывает воспоминания за последний день.
- 6 **Лист эха** Пустой пергамент (*мелкий*). Тот, кто его разворачивает, видит свои действия за день, медленно проявляющиеся в плотном почерке.

Полуведьма

Родившись наполовину в мире смертных, наполовину в незримом, вы — загадка для одних и объект страха для многих. Ваша история — это рассказ о том, что бывает, когда два мира столкнулись.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Железный кинжал (кб)
- Маскировочный костюм
- Мешочек с травами
(восстанавливает 1 СИЛ, 3 использования)
- **Книга заклинания «Заросли»:** внезапно вырастает чаща из деревьев и густого кустарника шириной до 50 фут. Увита лозами, которые необходимо разрушать при каждом использовании заклинания.



Имена: Солена, Велес, Брин, Сабина, Разван, Ровена, Гален, Никс, Векс, Иван.

к6

Что вам досталось от Незримого двора?

- 1 **Скрипка из черной розы** (громоздки). Ее музыка вызывает у смертных сильную печаль и обездвиживает их. На иных она производит лишь завораживающий эффект. Вы не умеете играть на скрипке.
- 2 **Бумажные ноги**. Вы чрезвычайно легки и можете падать с высоты нескольких этажей без травм. Постарайтесь не намочить их и не порвать.
- 3 **Кошмарное существо**, обитающее внутри вас и проявляющееся, когда вы в опасности. Оно обладает такими же Характеристиками и Очками Защиты, как и вы, и атакует когтями (к8+к8). Исчезает при получении **Критического Урона** (вы теряете к4 ВОЛ), и появляется вновь на следующее полнолуние.
- 4 **Ворон-фамильяр**. Он говорит как разумное существо и полностью предан вам. [8 ОЗ, 3 СИЛ, 11 ЛОВ, 13 ВОЛ, клюв (к6)]
- 5 **Шип шиповника**. Он может проколоть любой органический материал (довольно болезненно), но при извлечении не оставляет следов.
- 6 **Истинное имя феи**. Используйте его, чтобы призвать владельца для выполнения значимой услуги, но только один раз. Также может быть продано за значительную сумму подходящему покупателю

к6

Какую алхимическую смесь вы носите с собой и какие редкие ингредиенты вы собрали для ее изготовления?

- 1 **Пепел возрождения** Останки берестяного духа. Развейте над целью, чтобы вновь зажечь потухший огонь или вернуть к жизни существо, умершее мгновение назад (3 использования).
- 2 **Гламурное перо** Перо жар-птицы. Может заставить любое существо выглядеть как кто-то (или что-то) другое (1 использование).
- 3 **Семя из иного мира** Желудь из иного мира, собранный в день весеннего равноденствия. При посадке, вырастает в роскошное укрытие, которое исчезает на закате следующего дня (1 исп.).
- 4 **Сок камнедрева** Получен в обмен на кровь. Затвердевает при нанесении на любую поверхность (+1 Брони, 3 использования).
- 5 **Порошок ночной пыли** Изготовлен путем ритуального сжигания шести сов. При распылении в воздухе, на короткое время превращает день в ночь (2 использования).
- 6 **Шестигранный камень** Собран из реки, текущей из иного мира. Вынутый из железной коробочки, он может поглотить эффект заклинания. При разрушении камня магия освобождается (1 исп.).

Ремесленник

Вы мастер арканы, кузнец тонких сил. В горниле вашей мастерской законы этого мира искажаются в угоду вашим нуждам.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Фонарь
- Масленка (6 использований)
- Защитные перчатки (*мелкий*) ▽
- Нож-игла (к6)



Имена: Гестия, Бэзил, Рун, Призма, Эмбер, Квинтэсс, Алудель, Мордант, Саламан, Джазия.

- 1 Произошел взрыв, и вы потеряли обоняние. Ну, почти: теперь вы можете учуять золото, как свинья трюфели. Возьмите **Табакерку с нюхательным табаком** (6 использований), чтобы ослабить эффект. Используйте его ежедневно, иначе получите истощение.
- 2 Вы развоплотили любимого питомца, и теперь он следует за вами незримым духом. Хотя он не способен влиять на физический мир, вы можете обращаться к его ощущениям (1 **Усталость** каждый раз), а также отдавать простые команды.
- 3 Вы подверглись воздействию сыворотки правды, эффект от которой еще не прошел. В этом есть свое преимущество: вы не способны повторять услышанную ложь.
- 4 Вы искусно создавали *фальшивое золото*, почти такое же, как настоящее. В конце концов, вашу аферу раскрыли, а вам пришлось бежать. Добавьте в инвентарь тяжелый **Металлический слиток и Золотой порошок** (3 использования).
- 5 Ваш алхимический рецепт сработал, но конкурент выкрал чертеж, прежде чем вы смогли заявить права на это изобретение. Запишите персонажу прототип **Мушкетона** (к12, взрыв, громоздкий), который требует одного раунда для перезарядки, и жажду мести.
- 6 Вы стали посмеищем за открытие способа превращения золота в свинец. Возьмите бутылку **Универсального растворителя** (2 исп.), который растворяет на составляющие все, к чему прикасается.

к6 Какое алхимическое чудо является вашим недавним изобретением?

- 1 **Воспламеняющийся гель** Липкая зеленая жидкость, загорающая при контакте с воздухом и горящая 8 часов. Невозможно потушить (1 исп).
- 2 **Взрывная сфера** Железный шар размером с голову. Наполнен порошком, взрывающимся при ударе (к12, взрыв, громоздкий, 1 использование).
- 3 **Живая вода** Очищает любую жидкость, превращая ее в чистую воду, выпив которую, вы восстановите к6 СИЛ (1 использование).
- 4 **Камень-мимик** Записывает короткую фразу, которую можно воспроизвести позже.
- 5 **Искрящаяся пыль** Легко и быстро воспламеняется. Полезна для разжигания огня, может стать зажигательным устройством (3 использования).
- 6 **Гомункул** Ваша миниатюрная копия из глины, которая выполняет все ваши команды. Ненавидит подчиняться и жалуется при любой возможности. Любой урон, нанесенный гомункулу, также наносится вам [3 ОЗ, 4 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ].

Страж пограничья

Вы дали клятву крови патрулировать границу и защищать королевство. Однажды принесенная клятва не может быть нарушена. Стражи всегда находят своих.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Фонарь
- Масленка (6 использований)
- Вываренная кожа (Броня 1)
- Длинный меч (к10, громоздкий)



Имена: Персиваль, Феликс, Изольда, Вольфрам, Альдрик, Эйра, Освин, Ивор, Беатрис, Брунгильда.

- 1 Ваша семья имеет давнюю традицию службы, и вас с раннего возраста обучали выживанию в дикой природе. При выполнении действия «Снабжение» ваш результат увеличивается на одну ступень (например, с к4 на к6).
- 2 Вы были под приговором, и клятва стала для вас способом избежать наказания. Возьмите **Набор отмычек** и **Ключ** (мелкий) от безопасного дома.
- 3 Родившись в знатной семье, вы присоединились к стражам, чтобы избежать семейных проблем. Возьмите украденную перед уходом из дома **Палатку из гусяного пуха** (на 2 человека).
- 4 Когда ваша семья потеряла все, вы принесли стражам клятву, чтобы не стать обузой. Начните игру с дополнительными **Пайками** (3 использования) и **Метательными ножами** (к6).
- 5 Один из стражей пограничья спас вашу жизнь, и это вдохновило вас вступить в их ряды. Возьмите **Силок** и **Альбом для рисования**, заполненный детальными изображениями.
- 6 У вас были темные времена и вы решили, что вашей жизни нужна цель. Вы все еще не уверены, было ли вступление в стражу правильным выбором. Возьмите **Непромокаемый плащ** и **Картографическую бумагу**.

- 1 **Впечатляющий значок** Металлический знак почета от стражи. Люди помогут вам, но Стражи пограничья об этом узнают (мелкий).
- 2 **Клятвенный компас** Указывает не на север, а на ближайшего члена стражи пограничья. Также сообщает, когда они приближаются.
- 3 **Притягивающие камни** Два черных как смоль камня. Когда их разделяют, они всегда катятся друг к другу.
- 4 **Огненная колба** Удивительно вкусная смесь из крепкого алкоголя. При броске создает стену пламени высотой 10 футов, которая гаснет через несколько минут (1 использование).
- 5 **Браслет боли** Прикоснитесь к раненому существу, чтобы перенести его раны на себя (Обменяйте потерянные СИЛ с вашим значением СИЛ). **Перезарядка**: наденьте браслет, будучи полностью здоровым. При этом вы потеряете 1 СИЛ навсегда (мелкий).
- 6 **Бич браконьера** Сильно пахнущие стрелы (3 использования). Запах достаточно стойкий, чтобы легко отследить местонахождение стрелы.

Страж полей

Защитник урожая, преграда от вредителей, воров и зверей. Это великая честь, пока вы живы: немногие стражи доживают до старости. Сделайте второй бросок по таблице Уз.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Бригантина (Броня 1, громоздкий)
- Праща (к6)
- Ручной топор (к6)
- Репеллент (выбери вид, 3 использования)



Имена: Сид, Треш, Диббер, Соу, Столк, Харроу, Кобб, Флакс, Брайар, Рай.

- 1 Ненасытная стая вредителей, пожиравшая урожай и животных. Оставшись без целей для защиты, вы ушли. Возьмите **Экстракт семян бури** (3 исп.). Выпив его, вы сможете бежать в четыре раза быстрее обычного. После этого добавьте две Усталости.
- 2 Дух урожая, разгневанный скудным подношением. Огонь уничтожил почти все, но вам удалось собрать мешочек **Огненных семян** (к8, взрыв, 4 исп.).
- 3 Рогатый, зубастый демон, едва не убивший вас. Возьмите окровавленный **Костяной нож** (к6). При нанесении **Критического Урона**, его следующая атака становится **Усиленной** из-за контакта с кровью.
- 4 Увядание — вид стеблевой гнили из Корней. Возьмите **Зараженный урожай** (6 использований), который быстро разлагает любое растение, к которому прикасается.
- 5 Волки, по крайней мере, вы так думали... Теперь вы — **Оборотень** [8 ОЗ, 15 СИЛ, 14 ЛОВ, когти (к6+к6), укусы (к8)]. Ваша ВОЛ остается прежней. Вы можете превращаться по желанию (раз в день), но должны пройти проверку ВОЛ, чтобы вернуть себе человеческий облик. Любой, кто выжил после вашей атаки, должен пройти проверку ВОЛ, чтобы избежать заражения.
- 6 Воры урожая. Не все из них выжили, но вы были в меньшинстве. Начните с +к4 ОЗ и **Зазубренным фальшионом** (к8).

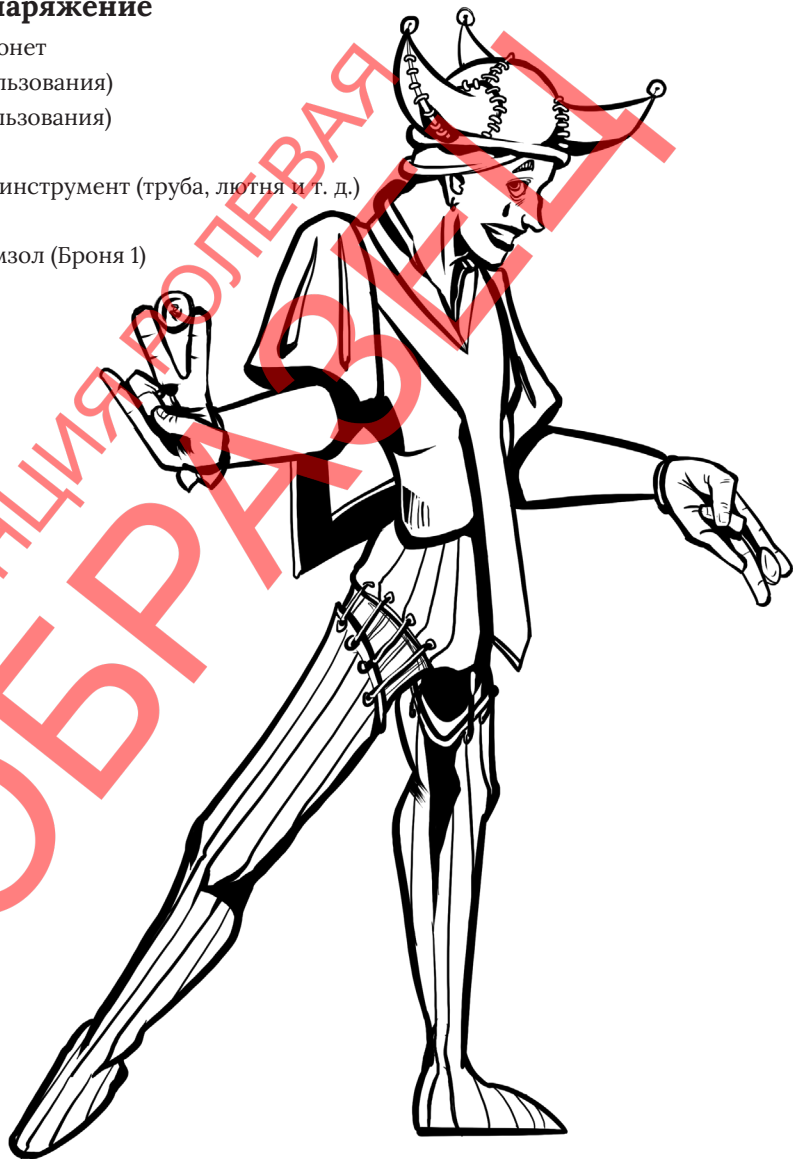
- 1 **Кнут из кровавой лозы** Урон к8. При **Критическом Уроне** высасывает из цели кровь, придавая следующей атаке свойство взрыва.
- 2 **Коробка-хлопушка** Ручное устройство, издающее громкий шум, отпугивающий большинство существ.
- 3 **Солнечная палочка** Обеспечивает достаточное тепло и свет в течение одного часа (1 использование). **Перезарядка**: оставьте на целый день на ярком солнце.
- 4 **Корневая привязь** Метнув, вы на короткое время свяжете существо размером с волка с землей.
- 5 **Зеленый свисток** Небольшая флейта, успокаивающая растения и облегчающая проход через заросли.
- 6 **Вечноцветущий браслет** Браслет, украшенный цветами, которые никогда не вянут. Когда вы получите **Критический Урон**, цветы обратятся в пыль, но вы сможете считать, что успешно прошли спасбросок (это не избавит вас от потери СИЛ).

Трюкач

Что вдохновляет душу больше, чем песня, слова и зрелище? Зачем годами учиться колдовству, если в вас уже есть настоящая магия?

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Костюм
- Музыкальный инструмент (труба, лютня и т. д.)
- Праща (к6)
- Удачливый камзол (Броня 1)



Имена: Джакс, Селена, Баладрия, Ада, Морт, Сейлор, Трипп, Лантос, Эхо, Джубилио.

1 Несмотря на вашу подготовку в смертельных искусствах, один из актеров погиб, и вас обвинили в этом. Начните игру с **Легкой рапирой** (к6) и фальшивой личностью.

2 Толпа была в восторге от вашей запоминающейся песни о дворянине и его любовных неудачах. Возьмите **Книгу заклинания** «Чтение мыслей» и ордер на ваш арест.

Чтение мыслей: вы можете слышать поверхностные мысли ближайших существ. Длительное использование может привести к тому, что вы будете путать чужие мысли со своими собственными.

3 Ваш дебютный номер привел зрителей в бессвязное состояние; они бормотали о ярких существах, спускающихся с ночного неба. Позже вы заметили, что ноты напоминали звездные созвездия. Начните игру с **Книгой по астрономии** и множеством вопросов.

4 Вы высмеяли забытого бога-обманщика и были за это прокляты. Теперь вы говорите только идеальными рифмами. Иронично, но это сделало вас еще более популярным среди коллег. Возьмите **Тезаурус** (20 зм). Без него вы будете чувствовать истощение.

5 Вы получили шрам в результате несчастного случая на сцене. Толпа аплодировала, думая, что это часть представления. Начните игру с поношенной **Сценической кольчугой** (Броня 1), запоминающимся шрамом и страхом перед аплодисментами.

6 Ваши выдающиеся навыки кукловодства и имитации привели к тому, что вас обвинили в колдовстве (буквально) и изгнали. Возьмите зловещую **Ручную куклу** и **Кроличий череп** (мелкий), который защищает от чар.

1 **Фальшивые оковы** Удобные, выглядящие реалистично наручники. Только вы знаете, как из них выбраться.

2 **Карманный театр** Набор маленьких кукол и складная сцена. Отлично подходит для быстрых отвлечений.

3 **Призрачная скрипка** Тёмно-серая скрипка, играющая навязчивую мелодию, которую повторяет невидимый, далёкий двойник.

4 **Трагические рассказы** Запрещённая в приличном обществе, эта книга становится менее непристойной и более душераздирающей к концу. Стоимость: 100 зм.

5 **Маска мифов** Гипсовая маска, позволяющая принять облик монстра. После её снятия, добавьте одну **Усталость**.

6 **Разбиваемый бокал** Винный бокал, который можно разбить множество раз; он восстанавливается через 24 часа. Издаёт громкий звук.

Укротитель зверей

Только вы способны ходить среди диких существ без страха и сохраняя контроль. Ведь вы разделяете с животными связь, о которой другие могут только мечтать... до тех пор, пока не станете их добычей.

Начальное снаряжение

- Зкб золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Веревка (25 фут)
- Кожаный хлыст (кб)
- Приманка
- Усыпляющие дротики (спасбросок СИЛ или усни, 6 использований)



Имена: Амара, Вульф, Мирей, Сорен, Фреки, Астер, Геррик, Бореас, Веда, Матеус.

к6

На каких существах вы специализируетесь?

- | | | |
|---|----------------------|--|
| 1 | Паукообразные | Возьмите Воспламеняющий жезл и Масленку (6 использований). Они способны уничтожить большое паучье гнездо за считанные секунды. |
| 2 | Кошачьи | Возьмите мешок с Ус-травой . Ее запах может успокоить и подчинить даже самых крупных кошек. |
| 3 | Псовые | Возьмите венок из Волкобая и Большую сеть. Также эффективно против оборотней! |
| 4 | Птицы | Возьмите Манок (3 заряда). Он может имитировать любой птичий крик и также использоваться для передачи простых сообщений. Перезарядка : покормите птенца, как это сделала бы его мать, а затем подуйте в свисток. |
| 5 | Грызуны | Возьмите Флейту Нана , издающий высокочастотный звук, который слышат только грызуны. Пока вы играете, они будут следовать за вами, даже к собственной гибели. |
| 6 | Змеи | Возьмите Согревающий камень , излучающий тепло и привлекающий змей, а также Противоядие (2 использования). |

к6

Что понимают дикие существа, но не осознают ваши сородичи?

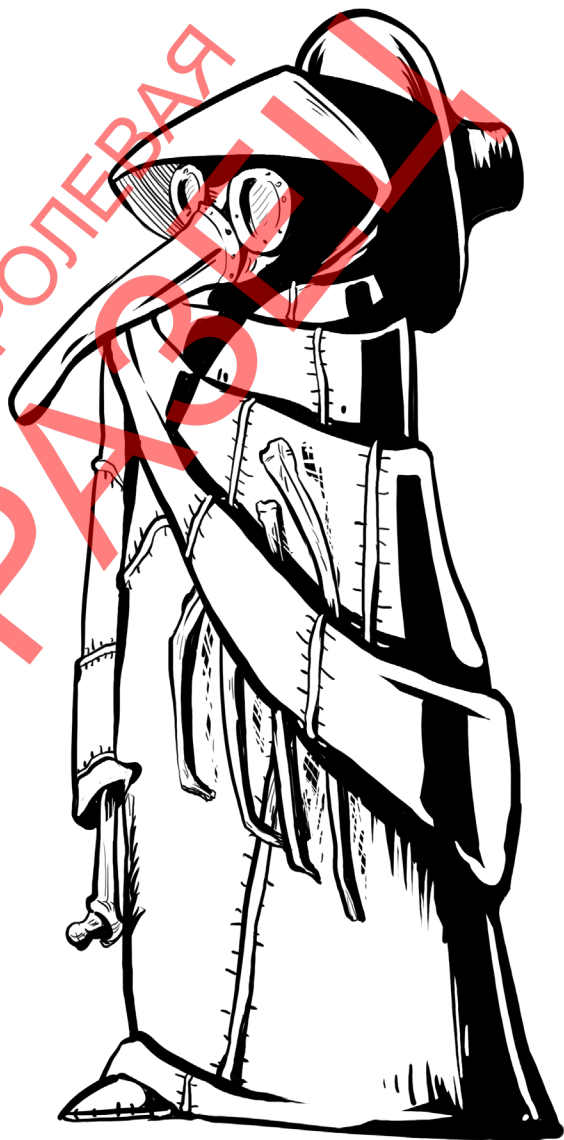
- 1 Мир гораздо глубже, чем кажется. Сосредоточившись в тишине, вы можете заимствовать чувства ближайшего существа вашей **специализации**.
- 2 Поведение зверей — это язык. Наблюдая за существами вашей **специализации**, вы получаете знания о погодных условиях и надвигающихся катастрофах.
- 3 Охота — это пульс жизни. Вы чувствуете присутствие хищников, даже если они не относятся к вашей **специализации**.
- 4 Вы знаете эти земли как свои пять пальцев. Ваш шанс заблудиться в местности, где доминируют существа вашей **специализации**, уменьшается на одну ступень (например, с 4-к-6 до 3-к-6).
- 5 Природная симфония слышна тем, кто способен настроиться. Когда вы окружены существами своей **специализации**, они могут предупредить вас о приближении опасности.
- 6 Выживание — это адаптация. Один раз в день вы можете заимствовать простую особенность существа вашей **специализации** (например, перепонки на пальцах, ночное зрение и т. д.). Добавьте одну **Усталость** за каждое использование.

Хранитель костей

Вы пастырь ушедших. Вы прислушиваетесь к последним шепотам мертвых, когда они отправляются в холодную, неподатливую землю. Вы знаете, что для того, чтобы в полной мере ценить дар жизни, мы должны чтить и ее финал.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Фонарь
- Кол (к6)
- Масленка (6 использований)
- Цепь (10 фут)



Имена: Грач, Эбони, Моро, Тис, Саван, Лета, Ленора, Барнаби, Веспер, Лезер.

- 1 **Амулет в форме ворона.** Вы можете задавать вопросы мертвым, но за каждое использование добавляйте одну **Усталость**.

- 2 **Смертельная рана,** полученная от *ревенанта*. Вас исцелили, но уродливые шрамы сделали вас изгоем. Вам не нужны воздух и пища, но вы все еще подвержены боли и смерти. Застрав между мирами, вы воспринимаетесь мертвыми как один из них.

- 3 **Ведро крови** (*громоздкий*) от местного культа смерти. Опустошите его, чтобы поднять слугу из останков. У него: [6 ОЗ, Броня 1, 13 СИЛ, 11 ЛОВ, 4 ВОЛ и кулаки с острыми осколками (к3+к8)]. Вы можете воскресить только одного слугу за раз. Если он уничтожен, вы навсегда теряете к4 СИЛ. **Перезарядка:** наполните ведро кровью умирающего воина.

- 4 **Похоронная повозка** (+6 слотов) с последнего места работы. В комплекте с упрямым старым **Ослон** (+4 слота; только +2 слота, если тянет повозку; медленный).

- 5 Книга заклинания «Обнаружение магии», украденная из древней библиотеки. Ваша семья служила малоизвестному божеству подземного мира, но вы утратили веру. Несмотря на изгнание, вы продолжаете служить.

- 6 **Обнаружение магии:** вы можете видеть или слышать магические ауры рядом с собой. Книга становится теплой на ощупь, когда неподалеку используется магия.

- 6 **Маска чумного доктора.** Ее владелец скончался от болезни, уничтожившей всех, кого вы знали. Ему не следовало ее снимать.

- 1 **Кандалы** Хотя и старые, все еще эффективны даже против очень сильных существ. У вас нет ключа.
- 2 **Губка** Предположительно сделана из останков редкого морского существа. Кажется, она никогда не высыхает.
- 3 **Шкив** Отлично подходят для перемещения надгробий, камней или тел.
- 4 **Ладан** Идеален для ритуалов или отпугивания мух. Охлаждает кровь.
- 5 **Лом** Урон к6. Иногда нужно просто вскрыть эту чертовщину!
- 6 **Репеллент** Мощная штука. Его выцветшая этикетка не позволяет точно определить, от кого он должен защищать. Возможно, от всех подряд. 3 использования.

Цирюльник

Вы балансируете на грани между целителем и палачом, знаете хрупкость плоти и тайны, скрытые внутри. Жизнь и смерть — всего лишь слова, если у вас есть нужные инструменты.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Ампутационный нож (кб)
- Бинты (3 использования)
- Запятнанная одежда врача (*мелкий*)
- Пиявка (восстанавливает 1 СИЛ, 3 использования)



Имена: Уилмот, Пэтч, Лансет, Соубоунс, Тео, Катвелл, Хьюмор, Лэндсфорд, Гудай, Джоанна.

- 1 Ваш искусственный глаз позволяет рассматривать предметы, как в телескоп, и минимально ориентироваться в темноте. Однако вы не можете надевать на голову металлические предметы, а сильные магниты приводят вас к истощению.
- 2 Одна из ваших **ног** почти полностью металлическая (пинок наносит к6), что позволяет вам считать некоторые типы труднопроходимой местности как **Легкая**. У вас при себе **Масленка** (6 использований); без ежедневного смазывания вы становитесь *истощенным* и издаете скрип при движении.
- 3 Кость одного из ваших пальцев заменена протезом из золота и железа. У вас есть **Крюк** и **Отвертка**, которые можно закрепить на кончике пальца.
- 4 Ваши Уши хирургически модифицированы, что значительно утончает ваш слух. Вы можете сосредоточиться на определенном звуке, например, разговоре на большом расстоянии. Вы носите ушные накладки для защиты от внезапных громких звуков (успешный спасбросок ВОЛ позволяет избежать временного паралича).
- 5 Ваша **грудь** покрыта алхимическими символами, делающими кожу более прочной (+1 Брони). При этом ношение металлической брони нейтрализует этот эффект.
- 6 Одна из ваших рук полностью металлическая и может отсоединяться от плеча. Ее можно использовать как оружие (к8; когда не прикреплена — **громоздкий**) и она способна двигаться самостоятельно, если вы находитесь в пределах видимости.

- 1 **Мазь регенерации** Восстанавливает утраченную часть тела в течение дня (1 исп).
- 2 **Приращивающий червь** Маленький червь, способный срывать неодоушевленные объекты с частями тела (1 использование).
- 3 **Воск для ран** Заживляет раны от огня или химических ожогов, полностью восстанавливая СИЛ, но не лечит другие повреждения (2 исп).
- 4 **Ртуть** Стимулятор, позволяющий действовать первым в бою и автоматически проходить спасброски ВОЛ в течение одного часа. Вызывает зависимость: через 24 часа без применения, пройдите спасбросок СИЛ, иначе станете истощенным (4 исп).
- 5 **Пневматический насос** Портативные железные легкие (*громоздкий*), позволяющие проводить операции или дышать под водой.
- 6 **Магнитный камень** Вытягивает опасные элементы из тела и действует как мощный магнит.

Шарлатан

Ваше самое опасное оружие — остроумие, а ваша крепчайшая защита — обман. Но когда вы проигрываете, то делаете это по-крупному.

Начальное снаряжение

- 3к6 золотых монет
- Пайки (3 использования)
- Факел (3 использования)
- Крапленая колода карт
- Модная шляпа (мелкий)
- Тележка (+4 слота; громоздкий, если тащить)
- Трость-меч (к6)



Имена: Амброзий, Люциус, Борегард, Корнелий, Ария, Тофик, Индиго, Дельфина, Солена, Ноа.

- Ваши «пациенты» сообщали о чудесных выздоровлениях, несмотря на отсутствие у вас медицинских навыков. Получите **Бинты** (3 исп) и талант к исцелению.
- После соблазнения богатого покровителя, его семья наняла банду преступников, чтобы вас найти. Вы сбежали и вынужденны скрываться.
- Начните игру с **Кремем красоты** (2 использования). Нанесите его, чтобы выглядеть неотразимо в течение следующих 12 часов.
- Вы продавали поддельные пророчества, свершение одного из них привлекло нежелательное внимание. Сделайте бросок по таблице **Знамений** и сохраните результат в тайне. Возьмите скрытый **Клинок** (к6, мелкий).
- Ваша выходка уничтожила бесценный артефакт и ранила дюжину зрителей. Начните игру с **Капитанской униформой** (мелкий), **Церемониальным мечом** (безвредный, 60 зм) и **Букетом цветов**.
- Межевая ведьма прокляла вас за обман деревенских жителей. Ваша магия непредсказуема: сделайте спасбросок ВОЛ, во избежание беды. Если вы становитесь целью чужой магии, спасбросок должен пройти ее создатель.
- Ваши «сеансы» общения с мертвыми на самом деле были обманом с использованием скрытой от глаз **Книги заклинания** «Слуховая иллюзия». В конце концов, один из клиентов раскрыл ваш секрет. Начните игру с книгой заклинания и набором шарфов.
- Слуховая иллюзия:** Вы создаете иллюзорные звуки, которые исходят из выбранного вами направления. Издает случайные и порой неуместные звуки в течение всего дня.

- Родившись в королевской семье, вы выбрали иной путь.
- 1 Королевский герб** Герб (мелкий) дает вам доступ, но также уведомляет семью о вашем местонахождении.
- 2 Чудо-масло** Пахучая, скользкая смесь (2 использования).
- 3 Хирургическое мыло** Брусочек из щелочи и золы, временно делающий кожу прозрачной, обнажая анатомию (4 использования).
- 4 Козий порошок** Получен из плаценты козленка. Излечивает любую болезнь, но симптомы возвращаются через несколько часов.
- 5 Проклятый сапфир** Стоимость **200 зм**; заметно для окружающих возвращается в ваш карман вскоре после того, как вы его потратите. Вы не можете от него избавиться.
- 6 Алхимическое тату** Собака, кошка или птица, способная покидать ваше тело по требованию. Она выполняет ваши команды по мере своих возможностей и может передавать вам свои ранения, например, потерю СИЛ (мелкий).

Правила





СТАХЛИВЪТ ПОРЕБАТ
ОБЕДИЛО

Основные правила

Характеристики

Каждая из характеристик используется в разных ситуациях: (См. **Спасброски**)

Сила (СИЛ)

Применяется для спасбросков, требующих физической силы, таких как поднятие ворот, сгибание прутьев, сопротивление яду и т.д.

Ловкость (ЛОВ)

Используется для спасбросков, где нужна скорость, рефлексы, уклонение, лазание, скрытность, баланс и т.д.

Воля (ВОЛ)

Требуется для спасбросков при убеждении, допросе, провокации, запугивании, очаровании, обмане, управлении заклинаниями и т.д.

Спасброски

- Спасбросок — это проверка, позволяющая избежать негативных последствий рискованных действий. Персонажи бросают к20 и сравнивают результат со значением соответствующей характеристики. Если результат меньше или равен характеристике — спасбросок успешен; в противном случае — нет. Результат «1» всегда означает успех, а «20» — неудачу.
- Если два оппонента пытаются превзойти друг друга, спасбросок делает тот, кто находится в менее выгодном положении.
- Если персонажи действуют совместно, спасбросок выполняет тот из них, кто больше рискует (обычно персонаж с меньшим значением характеристики).

Лечение и восстановление

- Для восстановления потерянных ОЗ — отдохните пару минут и попейте. Персонажа, получившего критический урон, можно стабилизировать бинтами.
- Потеря характеристики (см. **Критический урон**) обычно восстанавливается после недели отдыха под наблюдением целителя или другого специалиста.
- Некоторые услуги исцеления бесплатны, но за магические или ускоренные варианты придется заплатить.

Истощение и усталость

- ПИ, без удовлетворенных базовых потребностей (еда или отдых), считается **Истощенным**. Если **Истощение** длится более суток — добавьте в инвентарь по **одной Усталости** за каждый день. Истощенный ПИ не может восстанавливать ОЗ, характеристики или слоты, занятые **Усталостью**.
- ПИ также может получить **Усталость** после использования заклинаний или в результате некоторых событий в игре. **Одна Усталость** занимает один слот и остается в инвентаре до тех пор, пока персонаж не отдохнет (например, полный ночной сон в безопасном месте)
- Если ПИ должен добавить в инвентарь **Усталость**, но не имеет свободных слотов — он обязан выбросить какой-либо предмет.

Броня

- Прежде чем уменьшить количество ОЗ цели, из результата броска урона вычитается значение **Брони** цели.
- Щиты и разнообразные доспехи предоставляют бонус к защите (например, +1 Брони) лишь пока экипированы. Некоторые из них также могут давать ситуативные преимущества.
- ПИ, ПС или монстры не могут иметь более 3 единиц брони.

Реакции

Когда ПИ встречают Персонажа Смотрителя, чья реакция на группу не очевидна, Смотритель может бросить 2к6 и свериться с таблицей:

Реакции				
2	3-5	6-8	9-11	12
Враждебен	Осторожен	Любопытен	Дружелюбен	Полезен

Мораль

- Враги должны пройти спасбросок ВОЛ, чтобы не сбежать после первой потери в своих рядах, и снова – когда лишатся половины группы.
- Некоторые группы могут использовать значение ВОЛ своего лидера вместо собственного. Одиночные цели делают спасбросок, когда ОЗ снижается до 0.
- Правило морали не влияет на Персонажей Игроков.

Наемники

- Группа может рекрутировать наемников, чтобы использовать их уникальные навыки, знания и опыт в своих экспедициях.
- Чтобы создать наемника: выберите подходящую роль из таблицы «Наемники» (стр. 16). Бросьте 3к6 для каждой характеристики и к6 для ОЗ. Предоставьте наемнику **снаряжение**, соответствующее их роли, затем используйте таблицы черт для проработки наемника.
- Или можете выбрать подходящую **предысторию** и **имя** из главы «Создание персонажа». Сгенерируйте или выберите по таблицам детали предыстории. Затем, сделайте броски на Пайки, Золото, Характеристики, ОЗ и возраст.

Кость судьбы

- При желании, бросайте к6 всякий раз, когда исход ситуации не определен или вы хотите добавить в нее элемент случайности.
- Результат 4 и выше обычно указывает на хороший исход, в то время как 3 и ниже означает непредвиденные осложнения для ПИ.

Сражение

Раунды

- **Раунд** идет где-то десять секунд игрового времени, в течение которых стороны действуют по очереди. Раунд начинается с действий персонажей игроков, затем ходят противники. *Результат всех действий наступает одновременно.*
- В *первом раунде* боя ПИ должны пройти спасбросок ЛОВ, чтобы начать действовать. Особые обстоятельства, навыки, предметы могут отменить это требование. Персонажи, не прошедшие проверку, пропускают ход в этом раунде.
- Затем действуют противники, и первый раунд заканчивается. Далее цикл повторяется, пока бой не завершится победой одной из сторон или бегством.

Действия

- В свой ход персонаж может переместиться на расстояние до 40 футов и совершить одно действие. Это может быть атака, применение заклинания, повторное перемещение или другое разумное действие. Игрок должен описать действие персонажа перед броском костей. Если персонаж действует рискованно, Смотритель может назначить спасбросок всем затронутым участникам.

Атаки и урон

- Все атаки попадают автоматически. Атакующий бросает кости урона своего оружия, вычитает значение брони цели, затем оставшийся урон из ОЗ.
- Если несколько персонажей атакуют одного врага, то считается только наивысшая кость из всех бросков. Действия должны быть согласованы до броска.
- Если атака снижает количество ОЗ Персонажа игрока ровно до 0, обратитесь к таблице «Шрамы» (стр. 66), чтобы определить уникальные последствия.

Модификаторы атак

- Если атака идет из невыгодного положения (например, через укрытие или со связанными руками), она будет Ослаблена, и атакующий нанесет к4 урона независимо от кости урона оружия. Безоружные атаки всегда наносят к4 урона.
- Если персонаж атакует из выгодного положения (например, по беспомощному врагу или через смелый маневр), атака будет Усилена, позволяя атакующему бросить к12 вместо обычной кости урона.
- Атаки со свойством Взрыв воздействуют на все цели в указанной области. Это может быть взрыв пороха, дыхание дракона или падение метеорита. Атакующий бросает кости атаки отдельно для каждого пораженного персонажа. Если из описания неясно, сколько целей поразит ваша атака, бросьте кость урона для определения их количества.
- При атаке двумя оружиями, все кости урона бросаются одновременно и выбирается наибольший результат. Обозначается такой тип атаки символом «+», например, к8+к8.

Критический урон

- Когда цель получает урон, опускающий ее ОЗ ниже нуля, избыток урона отнимается от значения СИЛ. Затем цель должна немедленно пройти спасбросок СИЛ, используя новое значение, чтобы избежать получения Критического урона. При успехе цель остается в бою и должна проходить спасброски при каждом получении урона.
- Получив критический урон, ПИ не может делать ничего, кроме как медленно ползти, цепляясь за жизнь. Если ему помогут — например, сделают перевязку — он стабилизируется. Если этого не произойдет — он умрет в течение часа.
- Персонажи Смотрителя и монстры, не прошедшие проверку на критический урон — считаются мертвыми (по желанию Смотрителя). У некоторых врагов есть особые способности, которые срабатывают, когда их цель не проходит данную проверку

Потеря характеристик

- Если персонаж получает урон вне боя, его значение отнимается от характеристики, обычно СИЛ.
- Если СИЛ ПИ снижается до 0, он умирает. Снижение ЛОВ до 0 парализует персонажа, а ВОЛ — делает его безумным. При полной потере ЛОВ или ВОЛ, персонаж считается недееспособным, пока не восстановит здоровье длительным отдыхом или необычными средствами.

Смерть персонажа

- Когда персонаж умирает, игроку нужно создать нового или взять под контроль наемника. Он немедленно присоединяется к группе, чтобы уменьшить время простоя.

Отряды

- Большие группы одинаковых противников, сражающихся вместе, можно рассматривать как один Отряд. При получении **Критического урона** — Отряд морально подавлен, а когда его Сила достигает 0 — уничтожен.
- Атаки одиночной цели против отряда Ослаблены, не считая урон от Взрыва. Атаки отряда по одиночной цели Усилены и имеют модификатор Взрыв.

Бегство

- Чтобы сбежать из опасной ситуации, персонаж должен пройти спасбросок ЛОВ, а также иметь безопасное место, куда можно отступить.

Дальние атаки

- Атаки дальнобойного оружия могут поразить любого врага, если вы достаточно близко, чтобы видеть белки его глаз. Атаки по целям на большей дистанции Ослаблены.
- Боеприпасы можно не подсчитывать, если не указано иначе.

Шрамы

Если урон от атаки снижает ОЗ персонажа точно до 0, определите по таблице ниже полученный шрам, опираясь на количество потерянных ОЗ. Например, если ОЗ упало с 3 до 0, следует выбрать пункт №3 (Опрокидывание).

Сколько ОЗ вы потеряли?

1 Шрам: Бросьте кб. 1: Шея, 2: Рука, 3: Глаз, 4: Грудь, 5: Нога, 6: Ухо. Бросьте кб еще раз. Если значение больше вашего макс. ОЗ, то запишите новый результат.

2 Ошеломление: Вы дезориентированы и потрясены. Опишите, как вы пытаетесь прийти в себя. Бросьте кб. Если значение больше вашего максимального ОЗ, то запишите новый результат.

3 Опрокидывание: Вас отбросило, и вы упали лицом вниз, вам тяжело дышать. Вы будете истощены, пока не отдохнете несколько часов. Затем бросьте кб и добавьте это значение к вашему максимальному ОЗ.

4 Перелом: Бросьте кб. 1-2: Нога, 3-4: Рука, 5: Ребро, 6: Череп. После заживления бросьте 2кб. Если сумма больше вашего максимального ОЗ, то запишите новый результат.

5 Болезнь: Вы заражены инфекцией, которая создает множество проблем и дискомфорта. После выздоровления, бросьте 2кб. Если сумма больше вашего максимального ОЗ, то запишите новый результат.

6 Травма головы: Бросьте кб. 1-2: СИЛ, 3-4: ЛОВ, 5-6: ВОЛ. Бросьте 3кб. Если сумма больше вашего максимального значения, то запишите новый результат.

7 Разрыв сухожилий: Вы едва можете двигаться, пока не получите серьезную помощь и не отдохнете. После восстановления, бросьте 3кб. Если сумма больше вашей максимальной ЛОВ, то запишите новый результат.

8 Потеря слуха: Вы не можете слышать, пока не отыщите опытного целителя. Не смотря на это, сделайте спасбросок ВОЛ. При успехе - увеличьте максимальное значение ВОЛ на 4.

9 Изменение психики: Некогда скрытая часть вашей личности вырывается на волю. Бросьте 3кб. Если сумма больше вашего максимального значения ВОЛ, то запишите новый результат.

10 Разрыв: Конечность оторвана, искалечена или стала бесполезной. Смотритель подскажет, какая именно. Сделайте спасбросок ВОЛ. При успехе - увеличьте максимальное значение ВОЛ на кб.

11 Смертельная рана: Вы лишены сил и выведены из строя. Вы умрете через час, если вас не спасут. После восстановления, бросьте 2кб. Запишите результат как ваше новое значение ОЗ.

12 Обречен: Смерть была рядом, но вам удалось избежать встречи с ней. Провалив следующий спасбросок против Критического урона, вы погибните в мучениях. При успехе, бросьте 3кб. Если сумма больше вашего максимального ОЗ, то запишите новый результат.

Магия

Книги заклинаний

- **Книги заклинаний** содержат только одно заклинание и занимают один слот. Их нелегко переписать или создать; вместо этого, они достаются из гробниц, подземелий, заброшенных поместий и других опасных мест.
- Некоторые книги заклинаний обладают особыми свойствами, например, источают противный или неземной запах при открытии, имеют собственный разум или дают себя прочитать только при лунном свете.
- Книги заклинаний — лакомая добыча для тех, кто желает овладеть их магической силой. Демонстрировать их наличие — опасная и опрометчивая затея.

Наложение заклинаний

- Кто угодно может творить заклинание, держа книгу обеими руками и читая ее вслух. После этого он должен добавить в инвентарь одну **Усталость**.
- При наличии времени и находясь в безопасности, ПИ могут **улучшить** заклинание без дополнительных затрат. Например, распространить его эффект на несколько целей, увеличить его силу и т.д.
- Если ПИ **истощен** или находится в опасности, Смотритель может потребовать пройти спасбросок ВОЛ, чтобы избежать негативных последствий от применения заклинания. Последствия неудачи соответствуют эффекту заклинания и могут привести к получению дополнительной **Усталости**, уничтожению книги, травме и даже смерти.

Свитки

Свитки схожи с Книгами заклинаний, однако:

- Они **мелкие**.
- Они не вызывают **Усталость**.
- Они **исчезают** после использования.

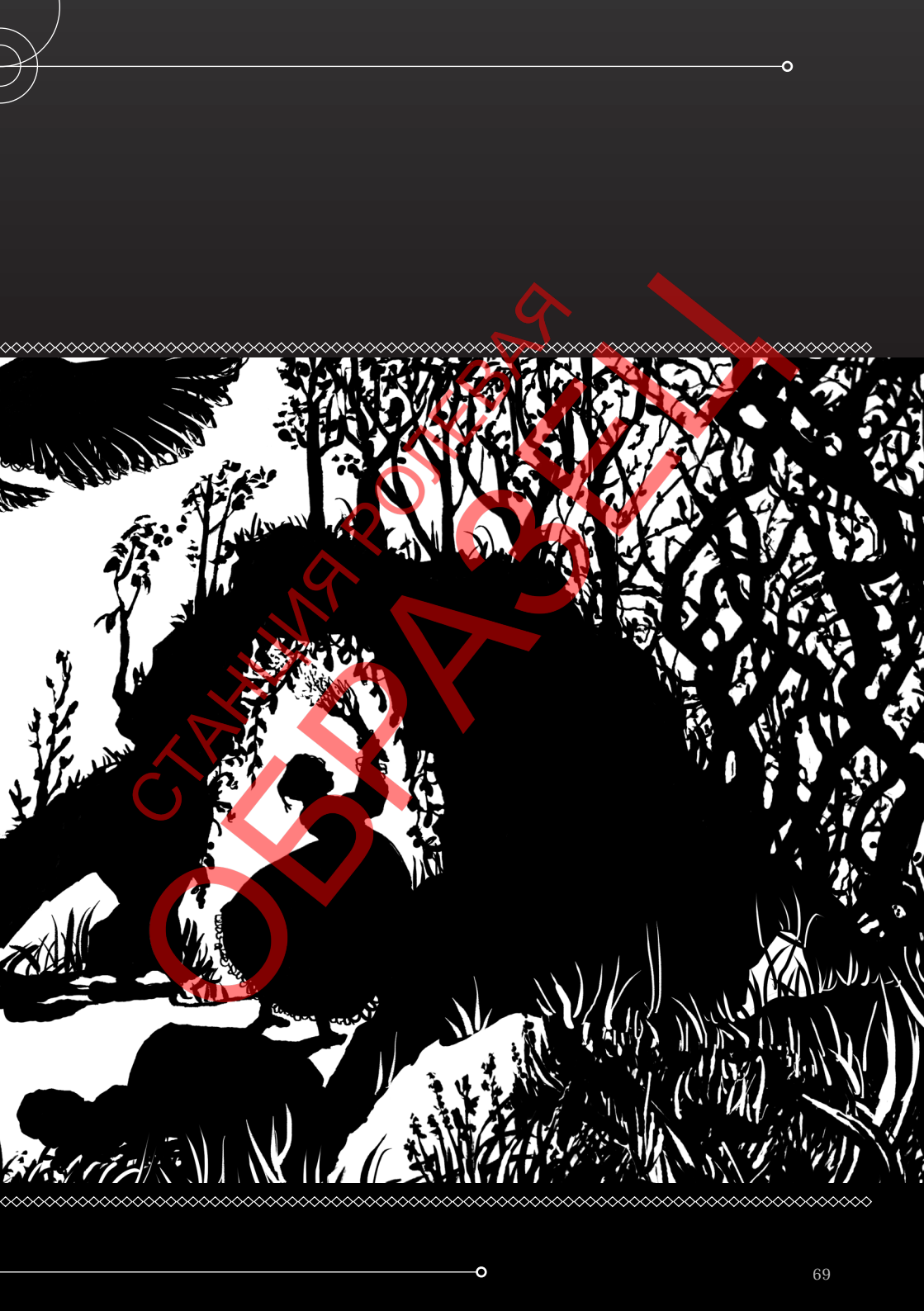
Реликвии

- Реликвии — это предметы, пропитанные магическим заклинанием или силой. Они не **вызывают Усталость**, часто ограничены в количестве использований, а также имеют условие для **Перезарядки**.



Процедуры





Исследование подземелий

Основы

- Цикл исследования подземелий разделен на серии **Ходов**, **Действий** и их последствий.
- В свой **Ход**, персонаж может переместиться на расстояние, равное радиусу освещения его факела (около 40 фут), и выполнить одно **действие**. Игроки могут потратить свое **действие**, чтобы преодолеть в 3 раза большее расстояние, но это может стать причиной броска на **событие в подземелье**.
- **Смотритель** должен вовремя и безвозмездно давать очевидную информацию о местности и ее опасностях. Поспешные или неосторожные действия могут стать причиной для попадания в ловушку, встречи с блуждающим монстром или броска на случайное **событие в подземелье**.

Термин «подземелье» здесь используется для обозначения любого опасного места: склепа, заброшенного особняка, руин и т.д.

Цикл исследования подземелий

1. **Смотритель** описывает окружение и любые непосредственные опасности (врагов, ловушки, сюрпризы и т.д.). Затем игроки объявляют о **действиях** и перемещениях своих персонажей.
2. **Смотритель** одновременно обрабатывает **действия** всех персонажей и уже происходящие события. Помните, Куб судьбы может быть полезным инструментом, когда у Смотрителя возникают сомнения!
3. **Игроки** фиксируют любые потери ресурсов и новые состояния (использование предметов, усталость и т.д.), после чего цикл начинается заново. При необходимости **Смотритель** может сделать бросок по таблице **событий в подземелье**. Используйте здравый смысл при интерпретации результатов!



События в подземелье

Исследование подземелий всегда связано с опасностью, поэтому затраченное время нужно соизмерять с риском обнаружения местных обитателей, природных опасностей и еще чего похуже.

Если группа:

- Проводит более одного цикла в комнате или локации.
- Переходит в новую область, уровень или зону.
- Быстро или неосторожно перемещается.
- Создает громкий шум.

Бросьте кость и определите событие по таблице ниже:

к6	События в подземелье
1	Встреча Сделайте бросок по таблице встреч. Реакцию (стр. 63) можно определить броском костей.
2	Подсказка Обнаружена подсказка, след, тропа, заброшенное логово, запах, жертва и т.д.
3	Окружение Окружение меняется или становится опаснее. Уровень воды поднимается, потолок рухнет, ритуал близится к завершению и так далее.
4	Потеря Факелы гаснут, действующее заклинание прерывается и т.д. Группа должна решить эту проблему прежде чем продолжить путь.
5	Измождение Группа должна остановиться на короткий отдых (сделайте еще один бросок по этой таблице), добавить Усталость или употребить паек.
6	Спокойствие На некоторое время группа остается в покое и безопасности.



Действия

- **Действиями** считаются любые активности персонажей, такие как взлом дверей, поиск опасностей, обезвреживание ловушек, вступление в бой, сотворение заклинаний, бегство, отдых и т.д.
- Некоторые **Действия** проходят по особым правилам, а другие могут требовать нескольких **Ходов** для завершения.
- Громкие или заметные **Действия** могут спровоцировать **Встречу** с обитателями подземелья.

Поиск

- Персонаж может потратить **ход** на *тщательный* обыск **одного** объекта или локации в области, выявляя скрытые сокровища, ловушки, секретные двери и т.д.
- Большие комнаты, сложный или запутанный ландшафт подземелья – могут потребовать нескольких ходов для полноценного обыска.
- Предварительный осмотр комнат является более безопасным способом исследования подземелья, но имеет высокую цену – время.

Отдых

- Персонаж может потратить ход на **отдых**, чтобы восстановить все потерянные **ОЗ**.
- Для **отдыха** требуются источник света и безопасное место. При наличии текущей или надвигающейся опасности **отдых** невозможен.
- **Отдых** не избавляет от **Усталости**, так как безопасно **Разбить лагерь** (стр. 79) в подземелье не получится.

Паника

- В окружении врагов, погрузившись во тьму или столкнувшись с глубинными страхами, персонаж может пасть в **панику**. Прохождение **спасброска ВОЛ** поможет ему обуздать чувства и не запаниковать.
- Чтобы выйти из состояния **паники**, персонаж должен в свой **ход** потратить **действие** и пройти **спасбросок ВОЛ**.
- **Паникующий** персонаж имеет **0 ОЗ**, не может действовать в первый раунд боя, и все его **атаки ослаблены**.



Элементы подземелья

Свет

- Факелы и другие радиальные источники света освещают 40 фут подземелья, а за этой границей видны только смутные очертания объектов. Факелы горят до тех пор, пока их не потушит персонаж или окружающая среда.
- Факел можно зажечь 3 раза, после чего он окончательно выходит из строя. Лампы можно зажигать неограниченно, но для ее использования требуется масло.
- Персонажи без источника света будут испытывать приступы паники, пока их ситуация не улучшится.

Двери

- Двери и проходы могут быть заперты, заклинены или полностью заблокированы. Персонажи могут попытаться взломать дверь с помощью доступных ресурсов или применив силу. Заклинить дверь можно с помощью клиньев и клея.
- Порядок движения группы определяет, кто больше остальных пострадает от того, что находится за дверью.
- С помощью внимательного осмотра, (прислушивания, обнюхивания и т.д.) персонаж может обнаружить признаки жизни и другие опасности за ближайшими дверями и стенами.

Ловушки

- Осторожному персонажу следует предоставить всю информацию, которая позволит ему избежать срабатывания ловушки. Невнимательный персонаж активирует ловушку в соответствии с ситуацией или с вероятностью 2-из-6.
- **Ловушки** обычно можно обнаружить при **тщательном** обыске комнаты.
- Урон от ловушек наносится по характеристикам (обычно СИЛ или ЛОВ), а не по ОЗ. Броня может уменьшить урон, но только если это применимо. Например, щит не уменьшит урон от ядовитого газа.



Исследование дикой местности

Фазы

- Сутки делятся на три **фазы**: утро, день и ночь.
- Каждый ПИ может выполнить одно действие в Дикой местности за фазу.
- Если ПИ разделится, каждая группа считается как независимая единица.

Точки

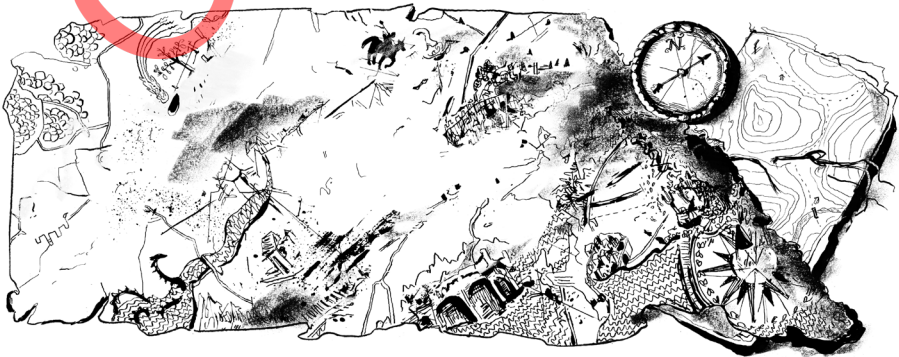
- Потенциальные пункты назначения на карте называются **точками**.
- Путешествие между двумя **точками** может занимать одну или несколько **фаз**, в зависимости от пути, местности, погоды и состояния группы.
- Группа должна иметь общее представление о предстоящих трудностях на пути к месту назначения, но редко знает все подробности.

Продолжительность путешествия

Время путешествия в Cairn измеряется в фазах, каждая из которых составляет восемь часов. Поскольку большинство групп предпочитают тратить фазу ночи на отдых, для упрощения можно использовать «дни» как единицу измерения времени в пути. Например, если расстояние между точками равно четырем фазам, группа будет путешествовать два дня, прибывая вечером второго дня.

Чтобы определить дистанцию между двумя точками, суммируйте все штрафы из таблиц расстояния, типа тропы и Сложности погоды (стр. 76), учитывая любые изменения этих элементов по маршруту. Путешествуя по воде, ориентируйтесь на сложность окружающей местности. Для особенно обширной местности можно добавить штраф до +2 фаз.

Погода, местность, темнота, раненые персонажи и другие обстоятельства могут осложнить путешествие и даже сделать его невозможным! В некоторых случаях группе придется добавить Усталость или израсходовать ресурсы, чтобы поддерживать темп. Верховые животные, проводники, подробные карты — могут увеличить скорость перемещения и даже устранить некоторые штрафы



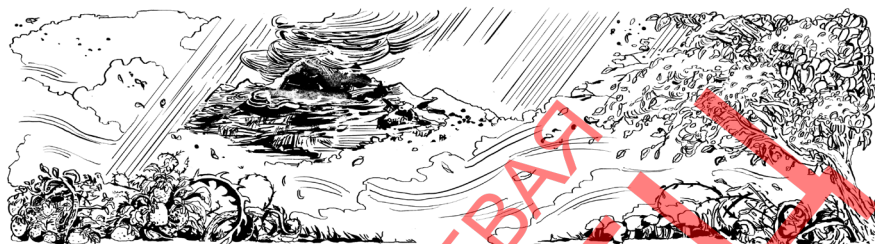
Сложность тропы			Расстояние тропы	
Тропа	Штраф	Шанс заблудиться	Расстояние	Штраф
Дорога	Нет	Нет	Близкое	+1 Фаза
Тропинка	+1 Фаза	2-к-6	Среднее	+2 Фазы
Глушь	+2 Фазы	3-к-6	Дальнее	+3 Фазы

Сложность ландшафта			
Сложность	Ландшафт	Штраф	Факторы
Легкая	Равнины, плато, долины	Нет	Безопасные места для отдыха, попутчики, хорошая видимость
Трудная	Леса, пустыни, холмы	+1 Фаза	Дикие животные, наводнения, поломки снаряжения, камнепады, небезопасные укрытия, ловушки охотников
Опасная	Горы, джунгли, болота	+2 Фазы	Зыбучие пески, топкая грязь, удушающие лианы, грязная вода, ядовитые растения и животные, плохая навигация



Погода

Каждый день Смотритель должен бросать кубик по таблице погоды соответствующего сезона. Если результат «**Экстремальная**» выпадает дважды подряд — погода становится «**Катастрофической**». Шквал превращается в ураган, шторм вызывает наводнение и т.д.



Погода

кб	Весна	Лето	Осень	Зима
1	Приятная	Приятная	Хорошая	Хорошая
2	Хорошая	Приятная	Хорошая	Неприятная
3	Хорошая	Хорошая	Неприятная	Суровая
4	Неприятная	Неприятная	Суровая	Суровая
5	Суровая	Суровая	Суровая	Экстремальная
6	Экстремальная	Экстремальная	Экстремальная	Экстремальная

Сложность погоды

Погода	Эффект	Примеры
Приятная	Условия благоприятны для путешествия.	Ясное небо, солнечно
Хорошая	Условия благоприятны для путешествия.	Облачно, свежий ветер
Неприятная	Добавьте 1 Усталость или +1 Фазу ко времени путешествия.	Порывистый ветер, дождь, знойная жара
Суровая	Добавьте 1 Усталость и +1 Фазу . Увеличьте Сложность местности на ступень.	Гроза, молнии, ливень, грязь
Экстремальная	Добавьте 1 Усталость и +1 Фазу . Увеличьте Сложность местности на одну ступень.	Метель, оползень, морозный ветер, наводнение
Катастрофическая	Большинство групп не могут путешествовать в таких условиях.	Торнадо, цунами, извержение вулкана, ураган

Элементы дикой местности

Ночь

- Группа может захотеть перемещаться ночью, а отдыхать днем, но ночные путешествия проходят медленнее и опаснее!
- В ночных переходах всегда есть дополнительный риск. **Смотрителю** надо будет сделать два броска по таблице Событий в дикой местности.
- Некоторые местности и погодные условия могут быть легче преодолимы ночью (например, пересечение пустыни). **Смотритель** должен учитывать это наравне с остальными факторами.

Сон

- Последняя фаза дня обычно отводится на действие «Разбить лагерь» (стр. 79).
- Персонажи, как правило, должны спать каждый день. Любое серьезное прерывание цикла может свести на нет преимущества сна.
- Если группа пропускает действие «Разбить лагерь» (стр. 79), каждый персонаж добавляет 1 **Усталость** в свой инвентарь и становится истощенным. Кроме того, путешествие без сна повышает **сложность** местности на одну ступень (легкая станет трудной).

Свет

- Факелы и другие источники света освещают 40 футов перед группой, а за этой границей видны только смутные очертания объектов.
- Персонажи без источника света будут испытывать приступы паники, пока их ситуация не улучшится.
- Условия окружающей среды (внезапные порывы ветра, пыль, вода и т.д.) могут легко погасить факел.

Источники света

- Факел можно зажечь 3 раза, после чего он приходит в негодность.
- Лампу можно зажигать без ограничений, заполняя по мере необходимости маслом (6 использований).



Цикл исследования дикой местности

1. Смотритель описывает текущую точку или регион на карте, а также то, как путь, погода, местность или состояние группы могут повлиять на скорость путешествия. Группа в свою очередь намечает или корректирует свой путь.
2. Каждый персонаж выбирает одно из действий в Дикой местности. Смотритель описывает результаты, затем делает бросок по таблице событий в дикой местности. Группа реагирует на новые обстоятельства.
3. Игроки и Смотритель фиксируют любые потери ресурсов и новые состояния (использование предметов, факелов, истощение и т. д.), после чего цикл повторяется



кб

События в дикой местности

- | | | |
|---|------------------|---|
| 1 | Встреча | Сделайте бросок по таблице встреч для данного типа местности или локации. Определите Реакцию , если это применимо. |
| 2 | Подсказка | Группа обнаруживает подсказку, след или указание на ближайшую встречу, место интереса или скрытый объект. Также это может быть информацией о соседней области. |
| 3 | Окружение | Происходит изменение погоды или местности. |
| 4 | Потеря | Группа сталкивается с выбором, который требует от них затрат ресурсов (провизии, инструментов и т. д.), времени или усилий. |
| 5 | Измощение | Группа встречает преграду, требующую усилий, осторожности или затрат времени для преодоления. Это может означать разыгрывание дополнительного Действия в дикой местности или добавление Усталость в инвентарь персонажей. |
| 6 | Открытие | Группа находит пищу, сокровища или другие полезные ресурсы. Вместо этого Смотритель может открыть одну из особенностей местности. |

Действия в дикой местности

Путешествие

- Путешествие начинается. Очевидные локации, особенности и местность постепенно раскрываются в соответствии с расстоянием. Это действие обычно выполняется всей группой вместе.
- Группа бросает кб, чтобы определить, заблудилась ли она по пути. Риск может увеличиваться или уменьшаться в зависимости от **Сложности тропы**, навыков группы, наличия карты и проводников.
- Если группа заблудилась, им нужно потратить одно дополнительное действие в дикой местности, чтобы вернуться на правильный путь. В противном случае группа достигает следующей **точки** своего маршрута.

Помните, что шанс заблудиться зависит от **Сложности тропы**.

Исследование

- Один или несколько участников группы исследуют большую область, ищут скрытые особенности, разведывают дорогу или передвигаются с осторожностью.
- Обнаруживается **Место интереса** (укрытие, деревня, пещера и т. д.) или **Ориентир** (гейзер, подземная река, обломки корабля и т. д.).
- Чтобы покинуть исследованную область и отправиться дальше, вам нужно выполнить действие «**Путешествие**».

Снабжение

- Один или несколько участников группы могут отправиться на охоту, рыбалку или сбор пищи. Это принесет им к4 **Пайков** (каждый по 3 исп.). Шанс на больший улов увеличивается с каждым дополнительным участником, например, с к4 становится к6, до максимума в к12.
- Опыт и наличие специальных инструментов также увеличивают добычу
- Группа может встретить дома и небольшие деревни, где можно потратить золото и всю **Фазу** на пополнение запасов.

Разбить лагерь

- Группа останавливается, чтобы разбить лагерь в дикой местности. Каждый участник группы (и их верховые животные) используют **Пайки**.
- Устанавливается **график дежурств**, чтобы группа могла отдохнуть без помех. Малочисленной группе, возможно, придется рисковать, засыпая без охраны, либо чередовать отдых и дежурство в течение нескольких дней.
- Участники группы, которые смогли отдохнуть, удаляют все **Усталость** из своего инвентаря.

Время простоя

Между игровыми сессиями персонажи могут заниматься различными делами: исследованием, поиском зацепок, улучшением навыков или построением отношений. Каждый игрок может выбрать одно действие, которое его персонаж будет выполнять в период простоя. Его нельзя делать в небезопасных условиях или во время восстановления персонажа. Также во время простоя персонаж не может выполнять действия, связанные с риском для жизни.



Этапы

Если действие игрока включает несколько задач, Смотритель дробит задачи на 1-5 **Этапов**. Каждый Этап представляет собой комплексную, не интерактивную задачу. Смотритель может предложить различные способы выполнения задачи, с различными **Этапами** под способ. По мере развития событий, Смотритель может ставить перед игроком новые **Этапы** или отменять текущие.

Траты

Персонажи могут завершать отдельные Этапы, выполняя действия во время простоя и оплачивая соответствующую Стоимость. Если персонаж не может оплатить затраты, ему придется найти альтернативный способ завершения цели. Примеры возможных Трат:

- **Золото:** прямая оплата золотом из кошелька персонажа.
- **Ресурсы:** такие как материальные блага, определенные предметы и так далее.
- **Репутация:** использование известности персонажа, его черт личности, социального статуса или связей.
- **Потери:** предоставление чего-то конкретного и уникального, например, пальца, души, **Реликвии** и т.д.

Иногда персонажи могут уменьшить или полностью избежать **затрат** благодаря своим навыкам, связям или силе воли. Например, если персонаж уже обладает достаточной репутацией для доступа в известное учреждение, требуемые затраты могут быть снижены. В других случаях персонажу может не повезти, и ему придется полагаться на свою харизму. В такой ситуации Смотритель определяет возможные риски, например, постоянный запрет на вход или потерю репутации. Персонаж выполняет спасбросок ВОЛ; при успехе затраты уменьшаются или полностью отменяются.

Действия в период простоя

Ниже представлены некоторые из наиболее распространенных **Действий**, доступных игрокам в период простоя. **Смотритель** может добавлять свои варианты Действий в зависимости от потребностей игры.

Анализ

Персонаж исследует конкретный вопрос, связанный с поиском информации, предмета, местоположения важной персоны и т. д. Для этого действия игрок четко формулирует вопрос и определяет **Источник** знаний в игровом мире, с которым его персонаж будет взаимодействовать. Если у **ПИ** нет такого **Источника**, он может потратить **Действие простоя** на его поиск, хотя успех не гарантирован. После постановки вопроса и определения источника, **Смотритель** определяет **Этапы** выполнения задачи и необходимые **Затраты**.

Вопросы

Вопросы всегда должны быть связаны с опытом, полученным во время игры.

Примеры:

- «Где находится **Затерянный храм восточного Нипура**?»
- «Кто в **Городе Удачи** может знать, как вскрыть древний сейф?»
- «Где я могу найти лекарство от **курчавой лихорадки**?»

Источники

Источник — это личность, место, фракция или сущность, обладающая частью или полным ответом на вопрос персонажа. Также источником могут быть персонажи других игроков.

Примеры:

- **Кьюр по прозвищу «Рот»** — надежный контакт **Конклава торговцев**. Несмотря на отличные отношения, просьба о помощи в незаконной деятельности может потребовать высокую цену.
- **Леший**, обитающий глубоко в **Лесу Клинков**. Группа встретила его в предыдущей экспедиции, и встреча закончилась неудачно. Тем не менее, ходят слухи, что он знает лечебные свойства всех трав.
- **Храм Марионеток** - кочующая цирковая труппа, путешествующая по обжитым и неизвестным землям. Вы помогли одному из них во время **Огненного дождя**, когда даже существа Леса готовились покинуть свои дома. Если кто-то и слышал о забытых местах, так это ребята из Храма.

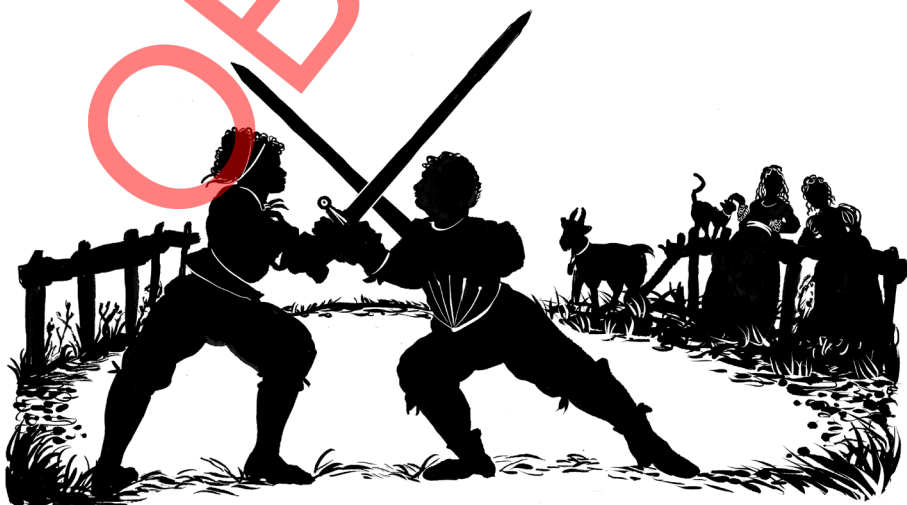
Обучение

Персонаж может улучшить свои навыки с помощью предмета или способности с четким повествовательным или механическим эффектом. Например, это может быть увеличение урона от выбранного оружия, снижение вероятности заблудиться в сложных погодных условиях или умение читать на древних языках. Посвятив несколько **действий** простым тренировкам с определенным оружием, персонаж постепенно отточит свои навыки. Или же он может отправиться на поиски мастера для краткого, но интенсивного обучения.

Игрок должен четко описать, что именно он хочет улучшить, и выбрать **наставника**, у которого будет проходить обучение. Разумеется, стремление персонажа к совершенствованию должно быть обусловлено событиями игры. **Смотритель** рассчитывает количество **Этапов** для этой задачи и сопутствующие **траты**.

Примеры:

- **Двуручный парирующий прием:** при сражении с одной свободной рукой максимальные ОЗ персонажа временно увеличиваются на к4. Группа наняла наемницу из **Кратерных земель**, чьи воины известны умением избегать ударов. Она согласилась обучить любого, кто сможет победить ее в бою.
- **Травничество:** имея необходимые ингредиенты, персонаж может создать **Целебную мазь** (восстанавливает к4 СИЛ, 1 использование) в качестве **действия** во время простоя. После лечения у старого травника в **Зеленых лугах**, раненый персонаж захотел обучиться искусству исцеления. **Наставник** также согласился, но попросил собрать три редкие травы в качестве испытания.
- **Мастер ловли форели:** при выполнении действия «**Снабжение**», количество собранных **Пайков** рядом с холодными пресноводными источниками увеличивается на одну ступень (например, с к4 до к6). Группа сопроводила застрявшего натуралиста из печально известных **Серебряных пустошей** обратно в город. В знак благодарности она предложила обучить ПИ ловле распространенной озерной рыбы, обитающей в холодных водах.



Укрепление связей

Персонаж стремится укрепить связь с конкретной персоной или фракцией в игровом мире. Сначала необходимо четко сформулировать цель: например, установить доверие, восстановить дружбу, добиться членства в фракции, заключить союз и т.д. Смотритель описывает этапы и траты, нужные для развития этих отношений. С каждым завершенным Этапом Смотритель описывает, как изменились отношения к ПИ.

Примеры:

- После неудачной экспедиции в **Корни**, ПИ обнаруживает, что случайно привез с собой незрячего, только что вылупившегося пожирателя. Он решает оставить существо и тайно его приручить.
- Во время игровой сессии ПИ заводит дружбу с **агентом ордена Шлема**. Впечатленный ценностями ордена, ПИ интересуется, что требуется для вступления.
- Агент могущественной фракции погибает во время **Битвы Лягушек**, находясь под опекой группы. Группа стремится заглядить вину, чтобы вновь получить возможность сотрудничать с этой фракцией.



Мир Валъд





Вальд

Введение

Мир Cairn носит название **Вальд** и включает все обжитые земли: города, деревни, леса и прочие территории. Правители тут не имеют значения, так как большинство приключений разворачивается в небольших поселениях, лесах и на окраинах королевства. Местные жители часто называют центры власти «городами», иногда с оттенком пренебрежения.

Поселения обычно строятся вблизи источников воды и леса, на расстоянии дневного перехода друг от друга. Крупные деревни зависят от близлежащих ферм и охотников. Часто они специализируются на определенных ремеслах: деревообработке, пивоварении, рыболовстве или добыче полезных ископаемых. В таких местах можно встретить полевых стражей или укротителей зверей, охраняющих ценные ресурсы.

Между крупными поселениями довольно часто имеются протоптанные тропы, в то время как дороги редки и ведут лишь к отдаленным городам. Кочующие торговцы, котельщики и бродячие коробейники регулярно курсируют между поселениями, нанимая всадников для охраны больших караванов или певцов ручья для переправы через реки.

Даже самая маленькая деревня может стать домом для ученых из городов: писарей, ремесленников или лесничих, интересующихся древними гробницами, курганами и Вратами. Местные часто нанимают Хранителей костей или Грибных следопытов за их знания, а искатели приключений заботятся о том, чтобы рядом всегда был Цирюльник-хирург или Карманник для совершения неблагих дел. Естественно, за такими компаниями, часто по пятам идут различные Трюкачи и Шарлатаны, в надежде поймать выгоду со следующего крупного открытия.

Те, кто отправляется в Лес, часто нанимают проводников, знакомых с местностью, например, Ловчего или Ветрокрыла. Опытные путешественники ищут совета у Полуведьмы или Найденыша, чьи жизни неразрывно связаны с тайнами Леса. Ближе к окраинам, стражи пограничья противостоят внешним угрозам, а Антимаги защищают королевство от внутренних.



Лес

Лес окружает и разделяет королевство, представляя собой совокупность всех лесов. Его обитатели независимы и считают себя подвластными только законам Леса. Разнообразные народы, существа и неумолимые силы природы с незапамятных времен держат внешний мир на расстоянии.

В центре каждого леса находится Сердцедрево — место наибольшей силы и опасности. Каждое такое дерево рождается из единственного сердечного семени, которое можно получить лишь от умирающего или мертвого Сердцедрева.

Лес населен странными и чудесными существами: гоблинами, духами, древними троллями, оборотнями, ведьмами и даже говорящими растениями и животными. Большинство из них враждебны к чужакам, особенно к людям, но некоторые могут вступить в переговоры с теми, кто проявляет уважение к Лесу. Все существа испытывают глубокое почтение к феям, которых называют также **Бледным народом** или **Соседями**.

Конечно, в Лесу обитают и люди. Те, кто способен выжить и даже процветать в таких условиях, следуют его законам, а тех, кто игнорирует эти правила или по глупости противится им — часто ждет печальный конец.

Корни

Корни — это скрытое под землей царство тайн и ужасов, где огромные пещеры раскинулись, словно опустошенный океан, без единого луча света. Разнообразные создания и дикие животные, выжившие в этом мраке, обрели иные способы существования: одни приспособили свое зрение к отсутствию света, другие вовсе отказались от него.

Проходы в Корни, называемые Вратами, разбросаны по всем землям. Чаще всего они хорошо спрятаны или охраняются могущественными силами. Когда Врата открыты, через них могут проходить опасные существа, получая власть над слабыми и беззащитными.

Лишь самые смелые и безрассудные спускаются в Корни, и большинство из них не возвращается. Немногие, кто смог выбраться, шепчут о неопишуемых ужасах и зловещем разуме, охраняющем потерянные сокровища. Тем не менее всегда находятся те, кто не может устоять перед искушением забытых реликвий, несметных богатств или запретных знаний. Ведь, согласно слухам, в глубинах обитают существа, гораздо более интересные, чем дикие звери.

Про мир Вальд можно больше узнать в Книге Смотрителя.



Cairn: Книга Игрока

Cairn - настольная ролевая игра о путешествиях по тёмному и загадочному Лесу, полному странных обитателей, скрытых сокровищ и невыразимых ужасов. Персонажи создаются быстро и хаотично, приключения держат в напряжении и награждают за тщательное исследование. А бои яростные и смертоносные.

Предупреждение: В книге содержатся сцены курения и употребления алкоголя. Курение и алкоголь вредят вашему здоровью

Cairn

