



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБРАТНОСЯ

12+

# Cairn

Книга Смотрителя

# Cairn: Книга Смотрителя

Книга Смотрителя включает в себя инструменты, таблицы и советы по проведению игры Cairn. Используя их, вы создаете ситуации, вписывающиеся в мир Вальд или в любой другой фэнтезийный мир. Следующие главы предоставляют ресурсы и подробные инструкции для создания захватывающих приключений с акцентом на динамичный игровой процесс и насыщенное построение мира. Мы надеемся, что с помощью этих страниц любой желающий сможет создать уникальные, захватывающие испытания, которые захватят внимание игроков.

## Титры и Благодарности

### Английская версия

#### Текст игры

Йохай Гал

#### Редактура и Разработка

Дерек Б.

#### Корректурa

Йосси Крауз

#### Вёрстка, Дизайн и пример карты

Адам Хенсли

#### Иллюстрация обложки

Бруно Прозайко

#### Внутренние иллюстрации

Аманда Ли Франк

#### Иллюстрации бестиария

Рокье Ромеро

### Русская версия

#### Перевод

Дмитрий YellowEyedAzazel Провальский

#### Редактура

Никита «Тоська» Носков

#### Вёрстка

Павел Varik Павленко

[ru.cairnrpg.com](http://ru.cairnrpg.com)

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

Текст распространяется по CC BY-SA 4.0

# Содержание

<b>Часть 1: Создание мира</b> .....	<b>4</b>
Основа сеттинга .....	6
Фракции .....	8
Топография .....	14
Основа подземелья .....	32
Основа леса .....	56
<b>Часть 2: Инструменты Смотрителя</b> .....	<b>80</b>
Бестиарий .....	82
Создание монстров .....	106
Имена и названия .....	116
Развитие .....	124
Книги заклинаний .....	134
Реликварий .....	142
<b>Часть 3: Советы и примеры</b> .....	<b>148</b>
Создание предысторий .....	150
Перемещение по точкам .....	152
Часто задаваемые вопросы .....	154
Сеттинг Вальда .....	178
Библиография .....	190



Часть Первая

# Создание мира

---

Процедуры для создания ваших собственных сеттингов, карт, фракций, подземелий и лесов.



СТАЛИНГРАДСКАЯ ВОЛКОВАЯ  
ОБЛАСТЬ

# Основы сеттинга

## Общие принципы

Эта глава поможет создать представление о местности: уникальной топографии, природных особенностях, людях и тропинках, с которыми столкнется группа искателей приключений, путешествуя по региону. Мы начнем с создания людей, которые тут живут. Их амбиций, ресурсов и факторов, которые на них влияют. Затем мы создадим ландшафт вашего региона, различные места интереса (МИ), ориентиры, дороги, тропы и так далее. Как и в случае с любым другим правилом, если вам не нравится результат таблицы, бросьте кость еще раз или выберите на свой вкус!



## Королевство и регионы

**Королевство** — это общий термин, обозначающий взаимосвязанный набор **регионов**, потенциально охватывающего сотни мест, которые игровые персонажи могут посетить и с которыми они могут взаимодействовать.

### Необходимые материалы

- Лист бумаги и блокнот. А4 вполне достаточно, но чем больше, тем лучше. В дальнейшем мы будем называть этот лист бумаги **картой**.
- Карандаши и ластик. Цветные карандаши, если вы хотите сделать карту красивой или хотите обозначить ландшафт цветом.
- По крайней мере один к6 и один к20, но в идеале иметь 6к6 и 2к20.

## Тематика региона

### Люди

Самым важным аспектом региона являются его жители: их характер, амбиции и ресурсы, которые держат их на этой земле. Бросьте кости по таблицам «Культура» и «Ресурсы», затем запишите результаты в свой блокнот.

#### КУЛЬТУРА

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Характер	Амбиция
1	Альтруистичный	Вознаграждение
2	Артистичный	Завоевание
3	Любопытный	Контроль
4	Коварный	Преобразование
5	Образованный	Разногласие
6	Выносливый	Господство
7	Гармоничный	Исследование
8	Изобретательный	Верность
9	Меркантильный	Независимость
10	Кочевой	Знание
11	Затворнический	Баланс природы
12	Религиозный	Мир
13	Гибкий	Власть
14	Эрудированный	Чистота
15	Стоический	Признание
16	Тягостный	Прибыльность
17	Традиционный	Безопасность
18	Боевой	Стабильность
19	Состоятельный	Объединение
20	Ксенофобный	Богатство

#### РЕСУРСЫ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Изобилие	Дефицит
1	Еда	Еда
2	Топливо	Топливо
3	Самоцветы	Самоцветы
4	Травы	Травы
5	Лошади	Лошади
6	Знание	Знание
7	Земля	Земля
8	Скот	Скот
9	Медицина	Медицина
10	Руда	Руда
11	Рабочие	Рабочие
12	Специи	Специи
13	Камень	Камень
14	Текстиль	Текстиль
15	Инструменты	Инструменты
16	Товары	Товары
17	Корабли	Корабли
18	Вода	Вода
19	Оружие	Оружие
20	Древесина	Древесина

# Фракции

В регионе, как правило, доминирует одна или несколько фракций, каждая из которых обладает своими уникальными **Преимущества**, **Повестками** и **Препятствиями**. У каждой фракции также должен быть один или несколько представителей или **Агентов**, которым поручено помогать в продвижении повестки их фракции. В небольших регионах с меньшим количеством МИ должно быть 1-2 фракции, в то время как в более крупных регионах может быть до 5-6 фракций.

## Агенты

Агенты часто отвечают за выполнение одной или нескольких задач, нужных для продвижения повестки их фракции. У особо крупных фракций могут быть дополнительные агенты, каждый из которых выполняет определенную цель. У агентов могут быть личные мотивы, которые отличаются от основных целей фракции, и этот факт хитрые ПИ могут использовать в своих интересах.

## Преимущества

Фракции обладают преимуществами, которые помогают им в продвижении их повестки. Преимущества отражают влияние фракции, материалы, богатство и другие уникальные особенности. Фракции используют свои преимущества по максимуму для достижения своих целей и в то же время постоянно работают над получением дополнительных преимуществ.

## Повестки

Фракции будут работать над выполнением своих повесток самостоятельно, прибегая к помощи ПИ только тогда, когда это укрепит их повестки. Повестки определяются серией из 3-5 целей, которые ведут к достижению четкой задачи. Цели являются прогрессивными, основанными на предыдущих успехах (или неудачах) в достижении более ранних целей.

Цели должны быть направлены на получение явного преимущества, чтобы перейти к следующей цели. По крайней мере одна цель должна касаться основного препятствия фракции. Это может быть как первая цель, так и последняя. У каждой повестки есть по крайней мере одно препятствие, которое мешает их выполнению. Дополнительные препятствия могут возникнуть из-за действий фракции или развития событий в повествовании.

Выполнение повестки фракции должно быть значимым событием, способным изменить политический или природный ландшафт региона.

Карта региона должна постоянно отражать влияние фракций по мере того, как они работают над выполнением своих повесток и приобретением дополнительных преимуществ.



**ТИП ФРАКЦИИ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Тип	Агент
1	Ремесленники	Ученый
2	Простолюдины	Убийца
3	Преступники	Кузнец
4	Культивисты	Фермер
5	Изгнанники	Полководец
6	Исследователи	Могильщик
7	Промышленники	Стражник
8	Торговцы	Лекарь
9	Военные	Тюремщик
10	Дворяне	Рабочий
11	Кочевники	Лорд
12	Паломники	Торговец
13	Защитники	Монах
14	Религиозный	Мистик
15	Революционеры	Чужеземец
16	Правители	Коробейник
17	Ученые	Политик
18	Поселенцы	Шпион
19	Шпионы	Вор
20	Соплеменники	Бандит

**ЧЕРТЫ ФРАКЦИИ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Черта 1	Черта 2
1	Осторожные	Гибкие
2	Объединенные	Банкроты
3	Упаднические	Грубые
4	Ответственные	Сотрудничающие
5	Сдержанные	Продажные
6	Догматичные	Трусливые
7	Загадочные	Жестокие
8	Свирепые	Лукавые
9	Неподкупные	Циничные
10	Аналитичные	Обманчивые
11	Рассудительные	Щедрые
12	Чуткие	Некомпетентные
13	Верные	Манипулятивные
14	Дотошные	Непостоянные
15	Популярные	Угнетенные
16	Прагматичные	Безжалостные
17	Находчивые	Эгоистичные
18	Замкнутые	Скрытные
19	Дальновидные	Запуганные
20	Настойчивые	Ксенофобные



## Преимущества фракции

Бросьте 1к20, чтобы определить количество преимуществ, которыми обладает фракция, затем снова бросьте 1к20 для определения каждого из соответствующих преимуществ. Например, если в столбце «Количество преимуществ» был получен результат «2», вы должны бросить дважды в столбце «Тип», отмечая каждый результат. Перебросьте повторяющиеся результаты.

### ПРЕИМУЩЕСТВА ФРАКЦИИ

к20	Количество преимуществ	Преимущество
1	1	Союзы
2	1	Анонимность
3	1	Устройство
4	1	Убеждения
5	1	Харизма
6	1	Убежденность
7	1	Верность
8	2	Сила
9	2	Информация
10	2	Родословная
11	2	Магия
12	2	Члены фракции
13	3	Популярность
14	3	Положение
15	3	Известность
16	3	Ресурсы
17	3	Безжалостность
18	4	Специализация
19	4	Ухищрения
20	4	Богатство

## ПОВЕСТКИ ФРАКЦИИ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Повестка	Препятствие
1	Подняться на более высокий план	Географический барьер или непроходимая местность.
2	Собрать артефакты	Сначала необходимо найти ключевую информацию.
3	Обработать редкий ресурс	Требуется определенный предмет или Реликвия.
4	Защитить что-то	Влиятельная фигура или враг должны быть устранены.
5	Уничтожить что-то	Сначала необходимо получить редкий, но необходимый ресурс.
6	Доминировать над другими	Серьезный долг вынуждает фракцию делать сложный выбор.
7	Обогатить себя	Известное пророчество предрекает неминуемый провал.
8	Основать колонию	Сначала необходимо заключить союз с врагом.
9	Установить новый порядок	Внутренний раскол угрожает целостности фракции.
10	Исследовать неизведанные земли	Другая фракция преследует ту же цель.
11	Создать союз	Другая фракция мешает достичь цели.
12	Проникнуть в другую фракцию	Простолюдины открыто выступают против.
13	Сохранить статус-кво	На это потребуется значительный капитал.
14	Сохранить секрет	Нужно нарушить установленный кодекс, что влечет за собой суровое наказание.
15	Очистить землю	Мешают культурные табу.
16	Раскрыть секрет	Многие должны умереть, либо по необходимости, либо вследствие этого решения.
17	Свершить месть	Следует выполнить в редкий или конкретный момент.
18	Возродить былую мощь	Должно быть выполнено в абсолютной секретности.
19	Искать нового лидера	Требуется специалист редкой специальности.
20	Распространить веру	Исход приведет к неизбежной войне.

## Пример Фракции

### Тип

- **Ученые:** Королевская гильдия картографов. Их уважают и боятся даже члены королевской семьи.

### Преимущества

- **Устройство:** *Карта мертвых*. Легенда гласит, что на карте изображены врата, ведущие в земли мертвых.
- **Известность:** Никто не осмелится публично бросить вызов Гильдии. Их голос имеет большой вес в Городах.

### Агенты

- Горация Конфи, первая в ордене. Восстановила *Карту мертвых* для гильдии. ВОЛ 15.

### Повестка

- Нанять опытную группу, которая сопроводит Горацию в место, указанное на карте.
- Пройти сквозь земли мертвых в поисках основателя гильдии.
- Вернуть основателя в Города. Свергнуть правителя Королевства.

### Препятствия

- Гильдия была предупреждена о том, что в ее рядах скрывается опытный агент.



## Правила фракции

- По умолчанию фракции действуют независимо от действий игрового персонажа. Если ПИ ничего не предпринимают, фракция все равно должна действовать для достижения своих целей.
- **Смотрителю** следует опираться на повествование, чтобы понять, может ли фракция продвинуть свои замыслы.
- Некоторые цели могут зависеть от времени или конкретных обстоятельств. В других случаях уместнее ввести новую цель после значимого события, заключения союза или возникновения конфликта между одной или несколькими фракциями и т.д.
- Всякий раз, когда фракция готова выполнить цель своей повестки, бросайте **к6** по таблице действий фракции.
- Если две фракции противостоят друг другу, наиболее подверженная риску фракция делает спасбросок ВОЛ, используя показатель своего агента с самым высоким рангом. При провале фракция не бросает кости по таблице действий фракции для этого момента.

### ДЕЙСТВИЯ ФРАКЦИИ

к6	Последствие	Воздействие
1	Провал	Возникает новое <b>Препятствие</b> , одно <b>Преимущество</b> теряется.
2	Неудача	Потеря одного <b>Преимущества</b> .
3	Статус-кво	Ничего не получено, но и ничего не потеряно.
4	Переменный успех	<b>Цель</b> достигнута, но <b>Преимущество</b> потеряно.
5	Успех	<b>Цель</b> достигнута без потери <b>Преимущества</b> .
6	Значительный успех	<b>Цель</b> достигнута, и появляется новое <b>Преимущество</b> .

Действия ПИ всегда могут отменить необходимость действия фракции или, в некоторых случаях, изменить исход броска в благоприятную или неблагоприятную сторону.

# Топография

Ландшафт региона и природные особенности являются неотъемлемой частью любой карты. Они влияют на местную историю, ресурсы, поселения, культуру и многое другое.

## Ориентиры

**Ориентиры** — это уникальные места интереса, которые также служат географическими ориентирными точками: башни, горы, высокие здания и т. д. Они помогают путешественникам ориентироваться по карте и наиболее видны с возвышенностей или при хорошем обзоре. Достопримечательности *представлены на карте треугольником*. (рис. 1)

### НАРИСУЙТЕ ЛАНДШАФТ

### ТАБЛИЦА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЛАНДШАФТА

к6	Тип
1-3	Простой
4-5	Труный
6	Опасный

1. Бросьте **1к6**, затем бросьте количество костей, равное этому числу на карте. Соберите все кости, которые скатились за страницу, и отложите их в сторону. (фигура 1)
2. Запишите результат каждой кости, затем используйте таблицу распределения ландшафта, чтобы отметить ее тип на карте. Например, кость со значением 4 обозначает труднопроходимую местность.
3. Нарисуйте длинные изогнутые линии поперек страницы, рисуя карту вокруг каждой кости. (рис. 2)
4. Бросьте кость по соответствующей таблице для каждого результата, записывая результаты ландшафта и ориентира на карте. (рис. 2)
  - Замените кость треугольником, указав ориентир на карте.
  - Если есть пустые места, на которых нужно разместить ландшафт, бросьте кость в любом месте и используйте ее результат, как и раньше.



Рис. 1: Бросьте кости на тип ландшафта

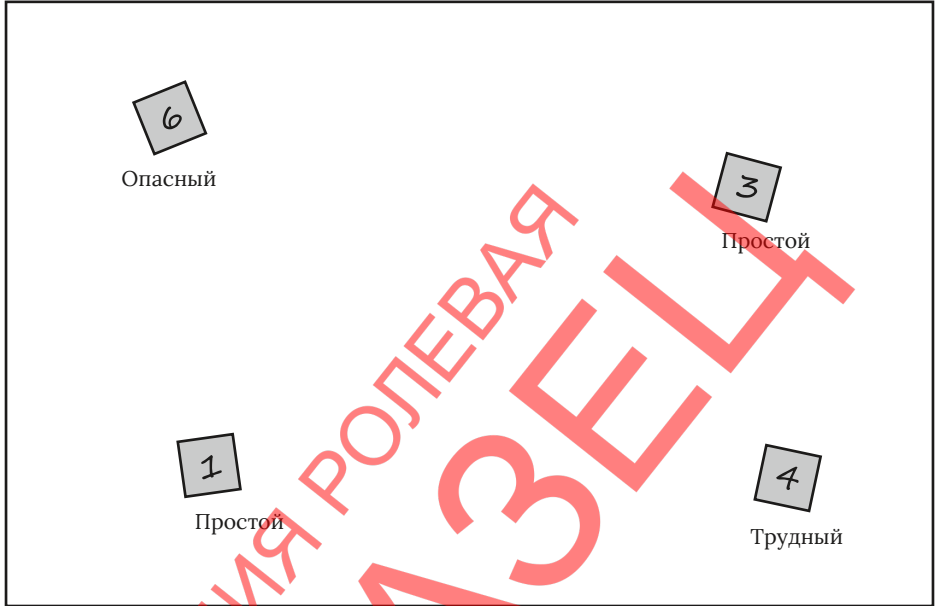
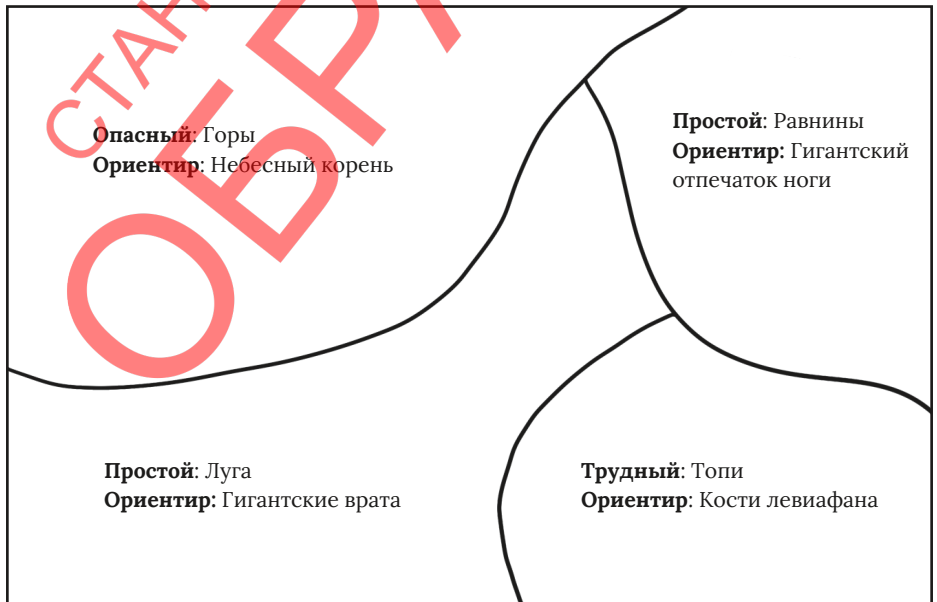


Рис. 2.: Бросай кость по таблицам типов ландшафта





## ПРОСТОЙ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Ландшафт	Ориентир
1	Утесы	Сломанные солнечные часы
2	Лощины	Круг менгиров
3	Пашни	Круговой лабиринт
4	Вырубки	Лестница в небо
5	Предгорья	Мертвый акведук
6	Узкие долины	Гигантский отпечаток ноги
7	Лука	Упавшая колонна
8	Овраги	Ложный оазис
9	Заросли	Трон гиганта
10	Низины	Сверкающий водопад
11	Поля цветов	Золотой мост
12	Зеленые холмы	Каменная голова
13	Пампасы	Водяное колесо
14	Пастбища	Сердцедрево
15	Равнины	Непрозрачное озеро
16	Плато	Окаменевший лес
17	Прерии	Яма холодного огня
18	Саванны	Серебряное лицо
19	Степи	Воронка
20	Долины	Гигантские ворота

**ТРУДНЫЙ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Ландшафт	Ориентир
1	Пустоши	Водопад водорослей
2	Каньоны	Базальтовые колонны
3	Чапараль	Кладбище исполинов
4	Коралловые рифы	Мост через каньон
5	Пустыни	Конусы из золы
6	Дюны	Огненные ямы
7	Устья рек	Лес стрел
8	Низинные болота	Замерзший водопад
9	Леса	Грибной лес
10	Верещатники	Закопанный ковчег
11	Холмы	Висячая долина
12	Мангровые заросли	Перевернутый маяк
13	Топи	Кости левиафана
14	Парамо	Огромный кратер
15	Тропические леса	Огромный навозный шар
16	Кустарники	Зеркало из соли
17	Тайга	Сокрытый зиккурат
18	Дебри	Сталагмитовый лес
19	Тундра	Затонувший колосс
20	Лесные массивы	Стол гиганта

**ОПАСНЫЙ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Ландшафт	Ориентир
1	Альпийские луга	Активный вулкан
2	Трясины	Аммиачные пещеры
3	Валуны	Костяная гора
4	Пещеры	Кристаллический лес
5	Скалы	Купол тьмы
6	Кратеры	Огромный улей
7	Расселины	Парящий объект
8	Гейзеры	Неактивный автоматон
9	Ледники	Шрам земли
10	Ущелья	Большие туннели
11	Лощины	Скульптуры из магмы
12	Ледяные поля	Человек на горе
13	Джунгли	Метеоритный сад
14	Поля лавы	Обсидиановая игла
15	Горы	Обратный водопад
16	Торфяники	Серная река
17	Зыбучие пески	Камни-сирены
18	Овраги	Небесный корень
19	Болота	Титаническая грудная клетка
20	Пустоши	Плачущий пузырь

## Реки, моря и озера

В каждом регионе должен быть какой-то источник воды. В противном случае, где бы местные жители брали питьевую воду и получали новости со всего королевства?

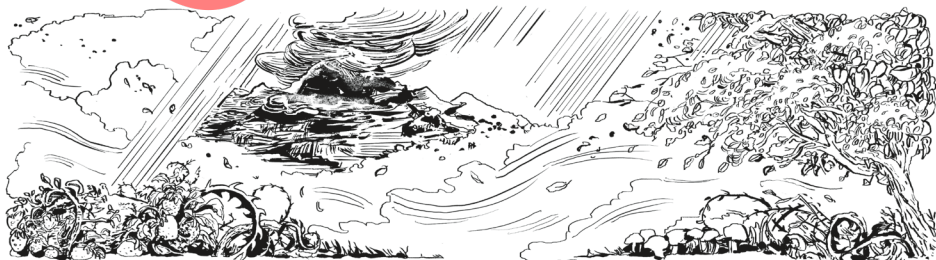
- Чтобы создать водные тропы, проведите волнистую линию от самой высокой точки (например, Горы) до самой низкой (например, Луга). (Рис. 3)
- Если река протекает по ландшафту на возвышенности, она может впадать в **озеро**. Если на вашей карте есть море, река может впадать в него. В противном случае река может продолжаться за пределами страницы карты.

## Погода

Погода может оказывать большое влияние на людей, культуру и ландшафт региона. Она влияет на то, какую одежду должны носить искатели приключений, какие инструменты им придется взять с собой и насколько трудным может оказаться путешествие. Чтобы определить обычную погоду региона, бросьте кости по таблице Сезонной погоды один раз на каждый сезон. При желании вы также можете бросить по таблице Необычной погоды вокруг определенных ориентиров или ландшафта.

### СЕЗОННАЯ ПОГОДА

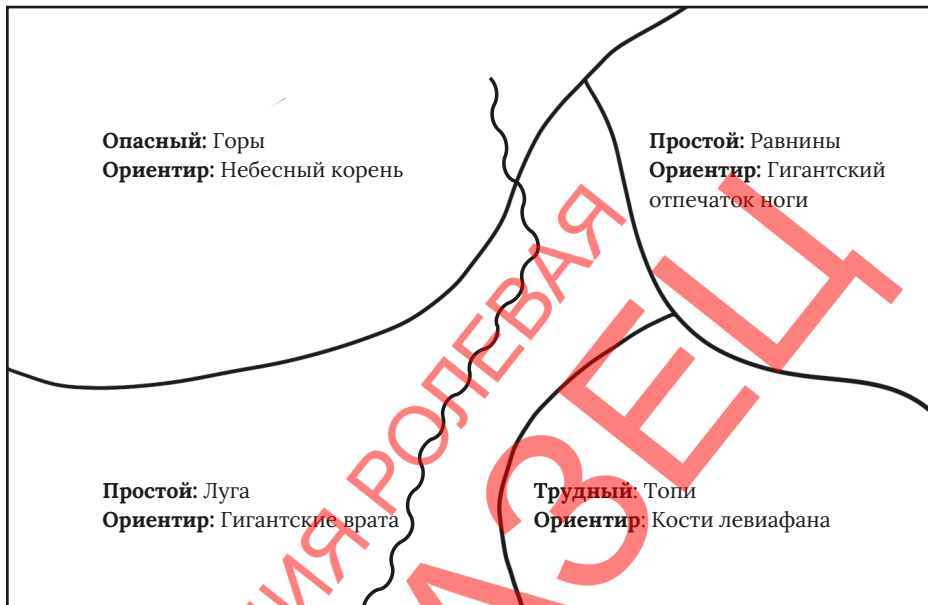
кб	Весна	Лето	Осень	Зима
1	Тепло и солнечно	Жарко и солнечно	Прохладно и ветрено	Тепло и ясно
2	Тепло и морось	Тепло и облачно	Тепло и ветрено	Прохладно и ветрено
3	Прохладно и ветрено	Тепло и дождливо	Прохладно и туманно	Холодно и дождливо
4	Тепло и облачно	Прохладно и гроза	Холодно и облачно	Мороз и буря
5	Холодно и ветрено	Жарко и влажно	Прохладно и дождливо	Мороз и снег
6	Холодно и дождливо	Душно и влажно	Холодно и гроза	Мороз и град



**к20 Необычная погода**

- 1 Раз в год появляется туман, который при соприкосновении с металлическими поверхностями превращает их в золото.
- 2 Полярное сияние, которое видно даже днем.
- 3 Птицы летят задом наперед, но каким-то образом все равно движутся вперед.
- 4 Дни непредсказуемы. Солнце на время идет вспять, а затем скачком устремляется вперед, и ночь стремительно наступает.
- 5 Отдаленные перезвоны вместо грома. С запада дует дымный, сладковатый ветер.
- 6 Огромные мясистые глаза смотрят вниз с небес, их зрачки освещают ночное небо.
- 7 Мелькания движений на периферии взгляда, которые всегда оказываются ничем.
- 8 Туман, наполняющий живот (нет нужды в пайках). На следующий день обязательно наступит рвота.
- 9 Озера и ручьи испаряются за считанные минуты, заполняя грозовые облака, которые заливают местность.
- 10 Периодические дожди из мелких водных существ (головастиков, лягушек, мелкой рыбы). Никто не знает откуда они взялись.
- 11 Радуги лишены большинства цветов и периодически мерцают. Разноцветные капли дождя.
- 12 Клубящиеся облака пыли, пахнущие корицей. Кашель продолжается еще долго после того, как они проходят.
- 13 Тени случайным образом исчезают. Животные становятся более осторожными.
- 14 Воздух плотнее обычного, дыхание затрудняется.
- 15 Облака в форме лиц. Похоже они смеются.
- 16 Луна кажется больше и тихо гудит по ночам.
- 17 Дождь мягко светится по ночам. Его можно собрать, но свет со временем меркнет.
- 18 Звезды перестраиваются в замысловатые узоры, затрудняя навигацию.
- 19 Ветер доносит шепот. Некоторые говорят, что он предсказывает будущее.
- 20 Когда идет снег, снежинки теплые и сухие.

**Рис. 3:** Добавление воды



**Рис. 4:** Иллюстрация ландшафта и ориентиров (необязательно)



## Места интереса

Места интереса на карте (или МИ) обычно делятся на следующие категории:

- **Сердце:** Основное поселение региона. Это не обязательно самое большое или важное место, но оно всегда должно быть значимым для истории региона и его жителей.
- **Поселения:** Постоянные, самодостаточные населенные пункты, как правило, управляемые политическим органом или фракцией.
- **Путевые точки:** Безопасное место, где можно пополнить запасы, хорошенько выспаться или получить указания.
- **Диковинки:** Примечательное место в дикой местности, что-то уникальное или странное. Диковинки могут нести опасность, но лишь при условии взаимодействия с ними Персонажей Игроков.
- **Логова:** Вражеский лагерь, улей или источник повышенной активности монстров.
- **Подземелья:** Явно опасное место, подземелье или место приключений.

### Нарисуйте Места интереса

1. Нарисуйте на карте букву «С» рядом с источником воды на карте. (Рис. 5)
2. Бросьте **3-8 костей к6** на карту. Соберите те, что скатились со страницы и отложите их в сторону.
3. Запишите результат каждой кости, затем используйте таблицу распределения МИ, чтобы отметить его тип на карте.
4. Бросайте все кости, которые упали со страницы карты, повторяя последний шаг до тех пор, пока не останется ни одной.
5. Начиная с Сердца, пронумеруйте каждое МИ на карте. (Рис. 6)
6. Бросьте кости по соответствующим таблицам для каждого МИ, включая Сердце (обычно это Путевая точка или Поселение). Запишите результаты для каждой из таблиц в свой блокнот. (Рис. 6)

Некоторые МИ могут позволить ПИ видеть больше частей мира, чем показано на карте.

### ТАБЛИЦА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ МИ

к6	МИ
1	Остановка или Колония
2-3	Диковинка
4	Логова
5-6	Подземелье

Рис. 5: Разместите Сердце и снова бросьте для определения Мест интереса



Рис. 6: Бросьте по таблицам распределения МИ



## ПОСЕЛЕНИЯ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Поселение	Особенность
1	Академия	Построено на руинах
2	Караван	Построено на костях гигантов
3	Цитадель	Центр обучения
4	Город	Сплоченное
5	Коммуна	Разобщенное
6	Баракы	Издает таинственный гул
7	Женский монастырь	Славится своими ремесленниками
8	Ферма	Славится своими фестивалями
9	Крепость	Охраняется дрессированными зверьми
10	Гарнизон	Скрывает опасный портал
11	Деревушка	Высокая плотность населения
12	Замок	Неприступное
13	Монастырь	Единое с природой
14	Аванпост	Славится своим гостеприимством
15	Плантация	Расположение легендарной кузницы
16	Тюрьма	Перемещается или вращается
17	Твердыня	Под защитой великого воина
18	Поселок	Управляется могущественной фракцией
19	Поместье	Пронизанный традициями
20	Деревня	Центр торговли

**ПУТЕВЫЕ ТОЧКИ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Путевые точка	Особенность
1	Архив	Пристанище для изгоев
2	Лечебница	Построена на священных землях
3	Базар	Содержит могущественный артефакт
4	Маяк	Проклята предыдущими жильцами
5	Бункер	Ветхие здания
6	Хижина	Недоверчивые обитатели
7	Палаточный лагерь	Не отображается ни на одной карте
8	Ратуша	Прикрытие для незаконных операций
9	Приют	Убежище известного ремесленника
10	Охотничья хижина	Известна продуманной обороной
11	Постоялый двор	Обитатели крайне законопослушны
12	Обсерватория	Обитатели чересчур официальные
13	Водохранилище	Посторонним вход воспрещен
14	Санаторий	Посторонние не могут носить оружие
15	Святылище	Часть незаконного торгового маршрута
16	Святыня	Популярное место для паломников
17	Храм	Защищает мощный объект
18	Торговый пост	Обитатели-затворники
19	Сторожевая башня	Расположена на месторождениях
20	Рабочий лагерь	Технологически продвинутая

**ДИКОВИНКИ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Диковинка	Особенность
1	Древнее дерево	Заброшенное судно
2	Сломанная башня	Древняя мусорная куча
3	Погребенный мегалит	Скрытая энергетическая линия
4	Обрушившаяся мельница	Погребенная библиотека
5	Треснувший колокол	Плотоядные растения
6	Хрустальный шпиль	Небесное зеркало
7	Арка с капающей водой	Ритуальное место культа
8	Эхом отдающиеся поля	Съедобные грибы
9	Огромный кулак	Парящие обломки
10	Гигантский отпечаток ноги	Скрытый рынок
11	Парящий остров	Иллюзия
12	Замерзшее кладбище	Невозможная музыка
13	Висячие мосты	Зараженная паразитами
14	Неразборчивый указатель	Непостоянная гравитация
15	Кости левиафана	Изолированная погода
16	Озеро странной формы	Появляется только ночью
17	Окаменевший лес	Непрерывный туман
18	Фиолетовые гейзеры	Вечные тени
19	Поющие камни	Место древнего сражения
20	Затонувший город	Неустойчивая земля

**ЛОГОВА**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Логово	Особенность
1	Заброшенная башня	Заброшенное
2	Древняя тюрьма	У перекрестка
3	Обрушившаяся шахта	Вход с приманкой
4	Колоссальный улей	Биолюминесценция
5	Разбившийся корабль	Постоянные крики
6	Рушащийся форт	Вход запрещен
7	Высохший акведук	Укрытие фракции
8	Огромный пень	Скрытый выход
9	Забывтое кладбище	Странное оборудование
10	Скрытая нора	Груды костей
11	Полый обелиск	Ранее кем-то занимаемое
12	Заросший сад	Религиозные рисунки
13	Первобытные менгиры	Разбросанные ловушки
14	Примитивный мост	Рыщут мусорщики
15	Сгнившая мельница	Вывешенные знаки
16	Разрушенный поселок	Что-то спит внутри
17	Проржавевшая конструкция	Симбиотическая сущность
18	Шипастая пещера	Тренировочный лагерь
19	Затопленный грот	Подводное
20	Непокорная роща	Выгребная яма

**ПОДЗЕМЕЛЬЯ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты. Смотрите главу «Основы подземелья» (стр. 32), чтобы узнать, как настроить каждый объект подземелья в соответствии с вашим сеттингом.

к20	Тип	Особенность
1	Могильник	Заброшенное
2	Пещера	Погребенное
3	Подвал	Сожженное
4	Склеп	Заводное
5	Берлога	Обрушившееся
6	Имение	Рушащееся
7	Форт	Кристаллическое
8	Главный зал	Парящее
9	Лаборатория	Затопленное
10	Поместье	Грибное
11	Шахта	Перевернутое
12	Аванпост	Изолированное
13	Дворец	Зеркальное
14	Prison	Потустороннее
15	Разрушенный город	Заросший
16	Твердыня	Окаменевшее
17	Храм	Удаленное
18	Гробница	Запечатанное
19	Башня	Токсичное
20	Мастерская	Искаженное

## Генерация путей

**Пути** служат географическими соединениями на карте, начиная от хорошо проторенных дорог и тропинок и заканчивая трудными маршрутами в дикой местности.

### Типы путей

- **Стандартные пути** это очевидные или хорошо проторенные маршруты между двумя Местами Интереса.
  - » *Отображаются толстыми линиями.*
- **Скрытые тропы** не отображаются ни на одной из известных карт. Их обнаружение всегда требует определенных затрат.
  - » *Отображаются пунктирными линиями.*
- **Условные пути** могут быть заблокированы или для их пересечения могут потребоваться специальные инструменты (лодки, альпинистское снаряжение и т.д.). По некоторым из них невозможно пройти без карты или путеводителя.
  - » *Отображаются перечеркнутыми линиями.*

### Нарисуйте тропы

- Начиная с Сердца, нарисуйте 1-4 пути между каждой локацией.
  - » Создавайте петли, разветвления, тупики и срезы между МИ.
  - » Некоторые пути могут быть звеньями цепочки и привязаны к определенной местности (горные перевалы, реки и т.д.).
  - » Некоторые пути Условные и представлены перечеркнутыми линиями.
  - » Некоторые пути Скрытые и представлены пунктирными линиями.
- Обозначьте каждый путь, используя номер МИ и точку их соединения, например, 1-3. Отметьте это в своем блокноте в создании МИ или в отдельном разделе.
- Решите, будет ли путь представлять собой дорогу, тропинку или маршрут по дикой местности, и запишите результаты в свой блокнот.
- Бросьте кости по таблице особенностей для каждого пути, записывая результаты в свой блокнот.
- Определите расстояния путей между Местами Интереса и отметьте продолжительность пути на карте:
  - » Фаза длится 8 часов. По возможности указывайте дни пути между МИ (обычно это две фазы и один отдых на день путешествия).
  - » Для прохождения короткого расстояния между МИ требуется одна фаза, две фазы для среднего и три для большого.
  - » Для тропинок добавляйте еще 1 фазу, а для маршрутов по дикой местности — 2 дополнительные фазы.

**ОСОБЕННОСТИ ПУТЕЙ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Особенность	Состояние
1	Заброшенные поля	Бандитские засады
2	Кроваво-красная	Перекрыта гигантским валуном
3	Закопанные амулеты	Обрушившийся мост
4	Следы скота	Запутанная навигация
5	Постоянные патрули	Густые заросли ежевики
6	Мертвая растительность	Разделена политическим спором
7	Тропа пропадает	Нестабильная погода
8	Больные животные	Частые внезапные наводнения
9	Следует за звездами	Становится очень холодно
10	Частые паломники	Требуется большая пошлина
11	Минеральные вкрапления	Лабиринтные каньоны
12	Отметки миль	Ночные хищники
13	Минеральные вкрапления	Периодические панические бегства
14	Недавно проложена	Переполнена людьми
15	Заросший	Проходит через пороги
16	Ржавые инструменты	Ядовитые фрукты
17	Прерывающаяся	Застлана дымом
18	Высохшая	Крутой подъем
19	Извилистая	Густой вечерний туман
20	Покрыта следами	Неровная, влажная земля

**Сложность ландшафта**

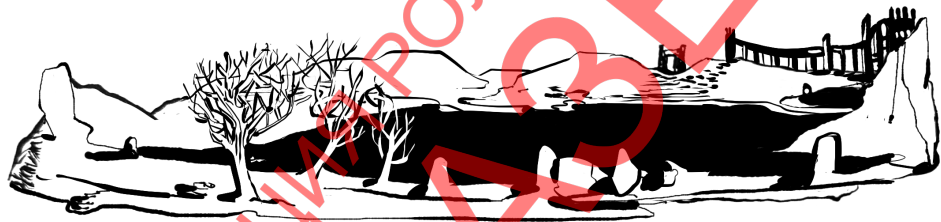
Сложность	Ландшафт	Штраф	Факторы
Простой	Равнины, плато, долины	Нету	Безопасные зоны для отдыха, попутчики, хорошая видимость
Трудный	Леса, пустыни, холмы	+1 Фаза	Дикие животные, наводнения, сломанное оборудование, падающие камни, небезопасные укрытия, охотничьи ловушки
Опасный	Горы, джунгли, болота	+2 Фазы	Зыбучие пески, засасывающая грязь, удушающие лозы, грязная вода, ядовитые растения и животные, плохая навигация

## Сложите все вместе

### Задайте себе следующие вопросы:

- Что могло бы привлечь людей в этот регион? Что удерживает их здесь?
- Что местные думают о чужаках? Что чужаки думают о них?
- Какую власть имеют Фракции над людьми, которые здесь живут?
- Кто или что угрожает их повестке?
- Как фракция будет взаимодействовать с (например, с искателями приключений)?
- Как ландшафт региона и погода влияют на людей, которые здесь живут?

Теперь у вас должно быть достаточное представление о народе и ландшафте этого региона, и теперь ваш первый регион готов. Чтобы расширить свое королевство, повторите этот процесс столько раз, сколько пожелаете.



### Пример

Если бы мои результаты описывали людей, которые были религиозны и стремились к обращению, я бы предположил, что они были гордым народом, склонным к религиозным крайностям и прозелитизму. А если их основным ресурсом была земля, но специи являлись редкостью, я бы предположил, что они сами выращивали себе пищу. Однако их кухня, в силу религиозного запрета, зачастую была пресной.

Предположим, что для фракции результатом стала группа кочевников, чьим главным преимуществом была вера. Тогда я мог бы предположить, что их элиту составлял класс религиозных вождей. Если бы целью фракции была обработка редкого ресурса, но им мешали культурные табу, я мог бы решить, что они наняли искателей приключений для выполнения этой задачи. Возможно, целью их поисков было уникальное растение, растущее только в отдаленном месте, и эта миссия должна остаться в секрете!

Наконец, группа должна была встретиться с одним из агентов фракции — шпионом, притворявшимся торговцем. Только она могла рассказать им, где растет это растение и как за ним ухаживать. Я держу в голове, что, скорее всего, этот человек должен появиться в важном месте. Например, в Сердце региона (стр. 20).



# Основы подземелья

## Принципы подземелья

### Назначение

Подумайте о первоначальном назначении подземелья, а также о том, для чего его используют сейчас. Раскройте историю подземелья с помощью подсказок о его первоначальных обитателях и их целях. Иногда у подземелья может быть несколько назначений, и они могут не сочетаться друг с другом, создавая напряженность среди его обитателей.

### Уровни

Хотя они должны иметь смысл как часть конструкции и назначения подземелья, уровни также должны представлять увеличивающуюся опасность. На каждом уровне старайтесь заставить игроков сопоставлять риск дальнейшего исследования с получением потенциальной награды.

### Планировка

Создайте несколько входов и выходов, предложите несколько путей, спроектируйте узкие места и предусмотрите укрытия. Добавьте содержательную и очевидную информацию о входах и выходах из помещений.

### Вертикальность

Используйте высокие помещения, конструкции, по которым можно взбираться, и проходы, позволяющие передвигаться вокруг и поверх препятствий.

### Секретные области

Добавьте скрытые зоны, включая как минимум одну такую, которую, скорее всего, не найдут, но которая все же стоит того, чтобы ее искали. Старайтесь не скрывать важную информацию в потайных комнатах.

### Комнаты

Делайте формы, размеры и функции помещений более разнообразными. Используйте архитектуру, чтобы соединить комнаты и дать представление о том, что ждет впереди. Описание комнат должно запоминаться и быть легким для отображения на карте.

### Головоломки

Создавайте головоломки с четкими, выполнимыми целями. Они должны усиливать тематику подземелья и опираться на его историю. Сделайте задачу головоломки очевидной, но не столь очевидным должно быть ее решение. Допускайте множество решений, и игроки смогут решать головоломки, используя интеллект и критическое мышление, а не только специальные способности или инструменты. Создайте встроенные подсказки, указывающие на происхождение головоломки и то, что последует после ее решения.

## Сокровища

Предусматривайте множество сокровищ, помимо простого золота, такие как знания, союзники, товары для торговли и артефакты. Добавляйте к сокровищам нарративные элементы, чтобы увеличить их ценность, выходящую за рамки денежной.

## Испытания

Позвольте персонажам управлять сюжетом, придумывая испытания без предписанных исходов. Создайте ощущение опасности. Но помните, препятствия не должны казаться непреодолимыми. Чрезмерно опасные места и существа должны быть очевидны. Создайте ситуации, которые можно преодолеть с использованием критического мышления и решения проблем, а не только насилием. Помните, монстры и остальные препятствия — это еще один способ рассказать историю подземелья.

## Персонажи Смотрителя

Добавьте интересных Персонажей Смотрителя (ПС) с их собственными целями и повестками. Эти персонажи могут захотеть остаться в подземелье; возможно, оно им даже понравится! Персонажи Смотрителя и монстры должны общаться с ПИ даже во время боя. Они могут угрожать, предлагать компромиссы или пытаться убедить ПИ, по возможности. Каждый персонаж чего-то хочет, и у него есть предел того, что он готов сделать для достижения своей цели.

## Фракции

Фракции должны взаимодействовать как с персонажами, так и друг с другом, действуя самостоятельно, независимо от действий персонажа. Создайте для них иерархию и разногласия, которыми можно воспользоваться.

## Карта подземелья

Поместите скучные или повторяющиеся элементы (выходы, формы комнат и т.д.) на карту, а не в описание комнаты. Очевидные выходы должны быть описаны ясным, внятным языком. Пронумеруйте комнаты, чтобы избежать путаницы при сверке с картой.

## Проработка комнаты

Выделите наиболее важные аспекты комнаты (например, очевидные угрозы или персонажей Смотрителя). Опишите элементы, которые помогают группе сориентироваться в окружающей обстановке. Будьте конкретны, но избегайте описания того, что должны чувствовать персонажи. Описывайте только то, что происходит в данный момент. Если здесь и есть какая-то история, то персонажи откроют ее для себя в процессе игры. Придумайте название для каждой комнаты!

## Таблицы встреч

Создайте случайные события, которые помогут оживить подземелье, сделав исследование напряженным и непредсказуемым. Персонажи в любой момент могут столкнуться с бродячими монстрами, фракциями, персонажами Смотрителя или признаками приближающейся угрозы. Предоставляйте трудности, моменты передышки или возможности для ролевой игры.

## Создание подземелья

### Необходимые материалы

- Лист бумаги и блокнот. А4 - подойдет.
- Карандаши и ластик.
- По крайней мере один к6 и один к20, но в идеале иметь 6к6 и 2к20.

В дальнейшем мы будем называть этот лист бумаги картой подземелья. Как и в случае с любым другим правилом, если вам не нравится результат таблицы, бросьте кость еще раз или выберите на свой вкус!

Следуйте этой процедуре для любых мест интереса подземелья в вашем сеттинге. Обратитесь к результатам, полученным ранее в таблице типа подземелья, сверившись с вашей картой. Какой образ сразу приходит на ум? Где расположено подземелье? Как выглядит вход в подземелье? Не волнуйтесь, если пока что вы не можете ответить на эти вопросы. К концу этого процесса у вас должно получиться.

### Общие принципы

- Опишите первоначальное назначение подземелья, его создание и разрушение.
- Опишите ПС и фракции подземелья, включая их уникальные черты и повестки.
- Доработайте тематику подземелья.
- Создайте карту подземелья.
- Наполните комнаты подземелья.



## История

Кто построил подземелье? Для чего оно изначально использовалось? Возможно, когда-то это была великая кузница, способная создавать самое мощное оружие в мире. А может, когда-то это было место захоронения древних королей, чьи души были связаны с землями, которыми они когда-то правили. Бросьте кости по таблицам ниже, отмечая результаты в своем блокноте, не забывая о следующих вопросах: «Что это за подземелье и что делает его необычным?» и «Почему подземелье было построено, как оно было построено и что стало причиной его разрушения?»

### НАЗНАЧЕНИЕ

Бросьте 1k20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Изначальное применение	Построено
1	Проведение древних обрядов	Падшим героем
2	Библиотека тайных знаний	Фанатичным культом
3	Астральный рынок	Забывтой империей
4	Создание звероподобных существ	Давно умершим поэтом
5	Место размножения	Воинствующим орденом
6	Место захоронения	Знаменитым алхимиком
7	Небесные наблюдения	Королевской династией
8	Тайные эксперименты	Тайным обществом
9	Запретные свидания	Тираническим правителем
10	Кузница великого оружия	Воинственным племенем
11	Укрытие	Богатым отшельником
12	Неприступное хранилище	Отчаянными мятежниками
13	Вторжение снов	Алхимиками-еретиками
14	Изолированное убежище	Монахами-еретиками
15	Военный аванпост	Безнравственными колдунами
16	Обсерватория	Извращенными астрологами
17	Место паломничества	Криминальными семьями
18	Защита редких артефактов	Богатыми торговцами
19	Тайное место для встреч	Паломниками Мертвого Бога
20	Сокровищница	Учеными-изгоями

**СТРОИТЕЛЬСТВО**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Вход	Структура
1	В логове существа	Кость
2	Во сне	Коралл
3	В огромном дереве	Кристалл
4	В колодце	Земля
5	В огромной могиле	Эфемерная материя
6	За водопадом	Плоть
7	Между менгирами	Парящие платформы
8	В пещере	Грибы
9	В центре лабиринта	Стекло
10	Дверь в скале	Лед
11	В полой статуе	Живые растения
12	За иллюзорной стеной	Мрамор
13	В штольне	Металл
14	Посреди зыбучих песков	Обсидиан
15	Луч света, устремленный в небо	Окаменелое дерево
16	Путь из звездного света	Песок
17	В картине	Теневая материя
18	Под мостом	Камень
19	Подводный туннель	Паутина
20	Через завесу тумана	Древесина

**РАЗРУШЕНИЕ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Состояние	Причина
1	Мертвое	Алхимическая катастрофа
2	Рушащееся	Древнее проклятие
3	Проклятое	Катастрофический потоп
4	Оскверненное	Гражданская война
5	Поглощенное	Соперничающие ритуалы
6	Перемещенное	Поглощено зверем
7	Разделенное	Эпидемия
8	Замерзшее	Гедонизм
9	Населенное призраками	Вторжение
10	Зараженное	Долгосрочная запущенность
11	Заросший	Неудачное применение магии
12	Перенаселенное	Магическая печать
13	Окаменевшее	Стихийное бедствие
14	Разграбленное	Естественная эрозия
15	Отравленное	Соккрытие
16	Выжженное	Захват чудовищами
17	Окутанное туманом	Внезапное изменение климата
18	Затопленное	Перемещено в другое измерение
19	Бесконечное	Обращено в камень
20	Искаженное	Неуправляемые духи

## Обитатели подземелья

В большинстве подземелий обитают существа, которые считают их своим домом. Следующая таблица может быть использована для описания поведения конкретного или сразу всех разумных существ в подземелье. Бросьте кости по таблице особенностей, записывая результаты в свой блокнот.

В каждом подземелье должен быть хотя бы один персонаж Смотрителя, который выделяется на фоне всех остальных. Подобные ему предпочитают жизнь в подземелье любой другой, но все равно ведут себя не так, как их собратья. Это должны быть ПС, с которыми партия может взаимодействовать: торговать, нанимать, помогать и так далее. Эти странные существа могут быть глубоко вовлечены или полностью нейтральны по отношению к другим обитателям подземелья и фракциям. Бросьте кости по таблице особенностей снова, запишите результаты в свой блокнот, держа в голове следующие вопросы:

- «Что мы знаем о существах и фракциях, населяющих подземелье?»
- «Чего пытается достичь каждая фракция и что стоит у них на пути?»



**ОСОБЕННОСТИ ОБИТАТЕЛЕЙ**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Добродетели	Пороки
1	Сострадательный	Рассеянный
2	Храбрый	Отчужденный
3	Творческий	Придирчивый
4	Дедуктивный	Циничный
5	Честный	Жадный
6	Проницательный	Импульсивный
7	Неподкупный	Упрямый
8	Индивидуалистический	Наивный
9	Верный	Своевольный
10	Методичный	Пассивный
11	Вежливый	Педантичный
12	Практичный	Перфекционист
13	Устойчивый	Саркастичный
14	Эрудированный	Эгоистичный
15	Самодостаточный	Скептический
16	Надежный	Непреклонный
17	Усердный	Поверхностный
18	Учтивый	Несосредоточенный
19	Непоколебимый	Лишенный воображения
20	Остроумный	Тщеславный

## Фракции подземелья

В каждом подземелье должна быть одна или несколько фракций со своей собственной уникальной повесткой, препятствиями, лидерами и иерархией.

### ПОВЕСТКИ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Цель	Препятствие
1	Вознесение	Конфликт
2	Созидание	Коррупция
3	Разрушение	Затраты
4	Власть	Опасность
5	Просвещение	Распад
6	Исследование	Раздор
7	Расширение	Разногласие
8	Новаторство	Догма
9	Справедливость	Разоблачение
10	Знание	Раскол
11	Освобождение	Страх
12	Мир	Невежество
13	Мощь	Некомпетентность
14	Сохранение	Несправедливость
15	Защита	Изоляция
16	Искушение	Оппозиция
17	Мечь	Жертва
18	Выживание	Стагнация
19	Преобразование	Традиция
20	Богатство	Слабость



# Построение подземелья

## Создайте карту подземелья

1. Бросьте 6-20 костей к6 на карту подземелья, игнорируя все упавшие со страницы кости. Это комнаты подземелья (рис. 1).
2. Запишите результаты на странице, используя таблицу распределения подземелья. Например, значение 4 будет указывать на особую комнату, которую вы можете обозначить на странице буквой «О».

### ТАБЛИЦА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ КОМНАТ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

к6	Тип Комнаты
----	-------------

1	Монстр (стр. 44)
---	------------------

2-3	Знания (стр. 45)
-----	------------------

4	Особая (стр. 46)
---	------------------

5-6	Ловушка (стр. 47)
-----	-------------------

3. Выберите комнату, расположенную ближе всего к границе страницы. Это вход в подземелье (рис. 2).
4. Начиная со входа, пронумеруйте каждую комнату на карте подземелья (рис. 2).

Если комната кажется вам чересчур отдаленной от остальных, бросьте еще одну кость и повторите предыдущий процесс, чтобы добавить новую комнату.

## Нарисуйте пути

5. Начиная со входа, нарисуйте 1-4 пути между каждой комнатой (рис. 2).
  - » Создавайте петли, разветвления, тупики и срезы между комнатами.
  - » Некоторые пути Условные и представлены перечеркнутыми линиями.
  - » Некоторые пути Скрытые и представлены пунктирными линиями.
6. Создайте от двух пересечений (перечеркнутые линии) без комнат посередине.

## Наполните комнаты

7. Бросьте кости по соответствующим таблицам для каждой комнаты, записывая результаты в свой блокнот.
8. Для каждой комнаты отфильтруйте результаты таблицы по тематике, которую вы создали ранее в этом процессе.

Рис. 1

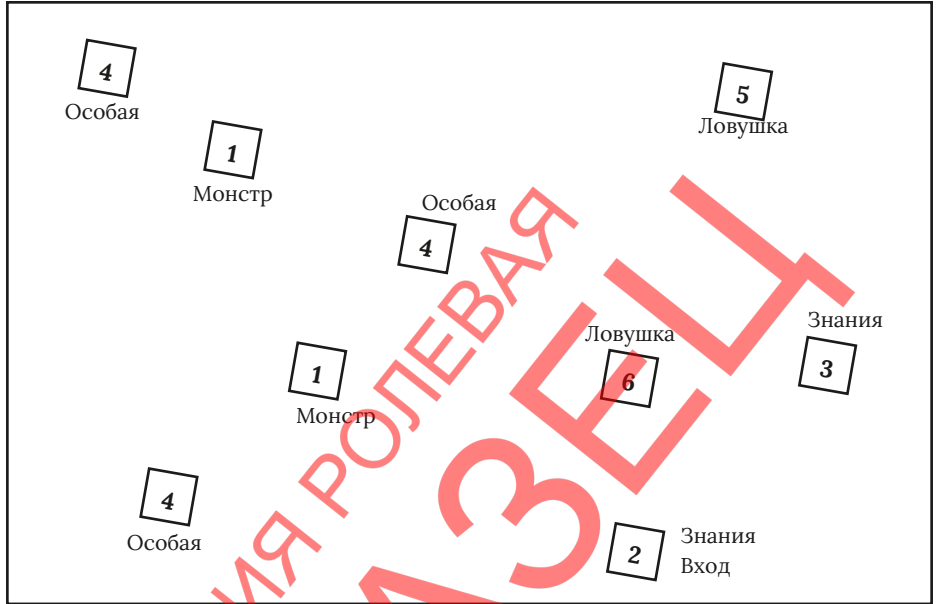
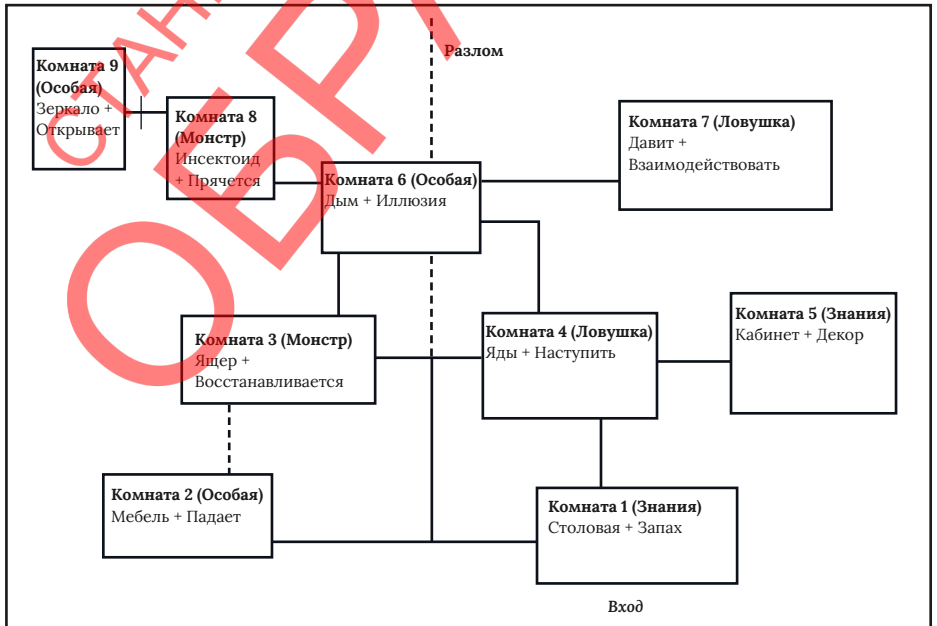


Рис. 2



## Комнаты с монстром

Монстр — это любое опасное существо, обитающее в подземелье. Но это не означает, что он будет атаковать незваных гостей по умолчанию! Монстры не ждут пока персонажи их найдут, у них есть свои собственные желания и цели, даже если они просто ищут себе следующее блюдо. Некоторые монстры могут говорить, приводить доводы и даже молить о пощаде. Люди тоже могут быть монстрами.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Вид	Деятельность
1	Птица	Строит
2	Зверь	Пожирает
3	Исполин	Умирает
4	Конструкт	Сражается
5	Демон	Растет
6	Экстрапланарный	Обитает
7	Фея	Прячется
8	Гигант	Убивает
9	Гоблиноид	Спаривается
10	Гуманоид	Скорбит
11	Гибрид	Патрулирует
12	Бестелесный	Молится
13	Инсектоид	Защищает
14	Ящер	Восстанавливается
15	Магический	Строит планы
16	Мифический	Спит
17	Растение	Преследует
18	Перевертыш	Пытает
19	Нежить	Тренируется
20	Необычный	Пленен

## Комнаты знаний

Комнаты знаний должны быть основаны на тематике подземелья, предоставлять ценный урок или связывать персонажей с ПС или фракцией. Они могут создать дилемму, которая объединит группу или поставит персонажей в противоречие с миссией. Как минимум, такие комнаты служат любопытной деталью, добавляя в приключение нечто запоминающееся, помимо опасностей и головоломок. Само собой, персонажи не должны знать, что эти комнаты не таят в себе опасностей или испытаний. Это поможет усилить напряженность в подземелье, одновременно предоставляя потенциальную передышку и возможность для развития повествования.

Бросьте 1k20 за каждый столбец и объедините результаты бросков.

к20	Тип комнаты	Зацепка
1	Арсенал	Тление
2	Казармы	Декор
3	Купальня	Чертеж
4	Цистерна	Отголоски
5	Двор	Следы
6	Склеп	Отбросы
7	Берлога	Свет
8	Столовая	Метки
9	Сторожевой пост	Влажность
10	Лазарет	Шум
11	Кухня	Личные вещи
12	Уборная	Отходы
13	Библиотека	Возня
14	Храм	Знаки
15	Кузница	Запах
16	Конюшня	Пятна
17	Склад	Постукивание
18	Кабинет	Температура
19	Убежище	Вибрации
20	Мастерская	Письмена

## Особые комнаты

Особые комнаты — это необычные зоны, в которых есть скрытые или интерактивные элементы. Эти элементы могут быть испытанием, препятствием, головоломкой или всем вышперечисленным. Эти комнаты должны предлагать трудный выбор с долгосрочными последствиями. Они могут облегчить исследование подземелий, но с серьезными затратами.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Свойство	Особенность
1	Книги	Состаривает
2	Мост	Оповещает
3	Устройство	Оживляет
4	Существо	Привлекает
5	Дверь	Заряжает
6	Огонь	Запирает
7	Мебель	Падает
8	Дыра	Светится
9	Жидкость	Вырастает
10	Зеркало	Создает иллюзию
11	Фреска	Левитирует
12	Бассейн	Закрывает
13	Тени	Открывает
14	Дым	Отражает
15	Статуя	Отталкивает
16	Поверхность	Раскрывает
17	Сокровища	Смещается
18	Голоса	Заглушает
19	Колесо	Телепортирует
20	Письмена	Трансформирует



## Комнаты с ловушкой

Ловушка — это опасный, скрытый объект, который обычно срабатывает при взаимодействии с персонажем. Хотя ловушки по самой своей природе не очевидны, хорошая ловушка должна содержать подсказки относительно их присутствия или истинного назначения комнаты.



Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Ловушка	Активация
1	Состаривает	Задействовать
2	Сжигает	Сломать
3	Хватает	Перейти
4	Переносит	Потревожить
5	Сбивает с толку	Зайти
6	Давит	Потушить
7	Проклинает	Сфокусироваться
8	Режет	Взаимодействовать
9	Оглушает	Осветить
10	Сбрасывает	Двигать
11	Топит	Открыть
12	Замораживает	Дергать
13	Склеивает	Толкать
14	Гипнотизирует	Прочесть
15	Пронзает	Говорить
16	Заражает	Наступить
17	Поднимает	Взять
18	Отравляет	Сказать
19	Бьет током	Трогать
20	Выстреливает	Споткнуться

## Пример подземелья

Давайте предположим, что мы рассматриваем для этого примера МИ, созданное с использованием методов, описанных в главе “Основы сеттинга”. Нашими актуальными результатами были:

- **Ландшафт:** Лес
- **Тип:** Храм
- **Особенность:** Изолированное

### Чем является это подземелье и что делает его необычным?

Отдаленный лесной храм, отрезанный от мира бескрайним океаном деревьев и кустарника.

Затем мы бросаем кости по таблицам **Назначения, Создания и Разрушения** подземелья и получаем следующие результаты:

- **Назначение:** Защита редких артефактов. Построено фанатичным культом.
- **Создание:** Вход находится внутри круга менгиров, фундамент подземелья построен из того же окаменевшего дерева, что его окружает.
- **Разрушение:** Разделено (буквально) противодействующими ритуалами.

### Зачем было построено это подземелье и что стало причиной его падения?

Оно было спроектировано экстремистским культом лесных друидов для хранения реликвии, что изменяет реальность. Вход в него находится под фальшивым камнем в кругу менгиров глубоко в лесу. Стены и потолок подземелья построены из окаменевшего дерева, поскольку древний артефакт воздействует на живые растения, меняя их по своей воле. Члены культа вступили в борьбу за контроль над Реликвией, но пали жертвой собственной гордыни и едва не уничтожили друг друга. Когда столкнулись два противодействующих ритуала, храм раскололся надвое, разделившись по фракционному признаку. Впоследствии Реликвия была утеряна.

Переходя к текущим обитателям нашего подземелья, мы получаем следующие результаты (бросая для двух фракций):

- **Обитатели:** Существа, живущие здесь, практичны, но лишены воображения.
- **Фракция А:** Цель: Уничтожение. Препятствие: Оппозиция.
- **Фракция Б:** Цель: Искушение. Препятствие: Традиция.

### Что мы знаем о существах и фракциях, населяющих подземелье?

Нынешние обитатели этого подземелья — потомки изначальных фракций, они прагматично относятся к своей непрекращающейся войне и не могут представить иного решения.

## Чего пытается достичь каждая фракция и что стоит у них на пути?

**Багровый путь** хотели бы уничтожить своих бывших собратьев — Лазурный легион, но их пугает мастерство противника в бою. Лазурный легион испытывают огромный стыд за действия своих предков и верят, что искупление может быть достигнуто только если они найдут и уничтожат спрятанный в храме артефакт. К сожалению, древний обычай гласит, что носящие лазурный цвет не имеют права искать утраченную реликвию.

### Тематика подземелья

Имея некоторое представление об истории, назначении и обитателях подземелья, мы можем определиться с тематикой нашего подземелья. Сложите все вместе:

В густом, окутанном тьмой лесу расположен храм, построенный из окаменевшего дерева. Построенный фанатичным культом под названием Дети Эолит, храм был создан для защиты Вудтерна — древней реликвии, способной превратить любое растение в камень. В конце концов культ раскололся на две противоборствующие фракции, и когда их противостоящие ритуалы столкнулись, храм был разрушен, и каждая фракция забрала себе по половине. Сегодня потомки этих фракций все еще борются за контроль, добиваясь разрушения и искупления, но им мешают неравенство сил и древние традиции.

Сторонники Багрового пути верят, что если вернуть реликвию, они смогут использовать ее силу, чтобы навсегда уничтожить Лазурный легион. Однако все попытки проникнуть в глубины храма были остановлены их бывшими собратьями. В результате недавнего нападения многие из них погибли, а оставшиеся члены покинули храм для перегруппировки.

Лазурный легион испытывают огромный стыд за действия своих предков и верят, что если реликвия будет уничтожена, храм снова будет исцелен, а их позор смыт. К сожалению, давняя традиция запрещает кому-либо из членов легиона искать Реликвию, чтобы избежать ошибок прошлого.

В центре храма (между 3 и 4) огромная трещина (Разлом) разделяет подземелье надвое, образуя своего рода демилитаризованную зону. Обе фракции понимают, что за ее границей лежит только смерть.

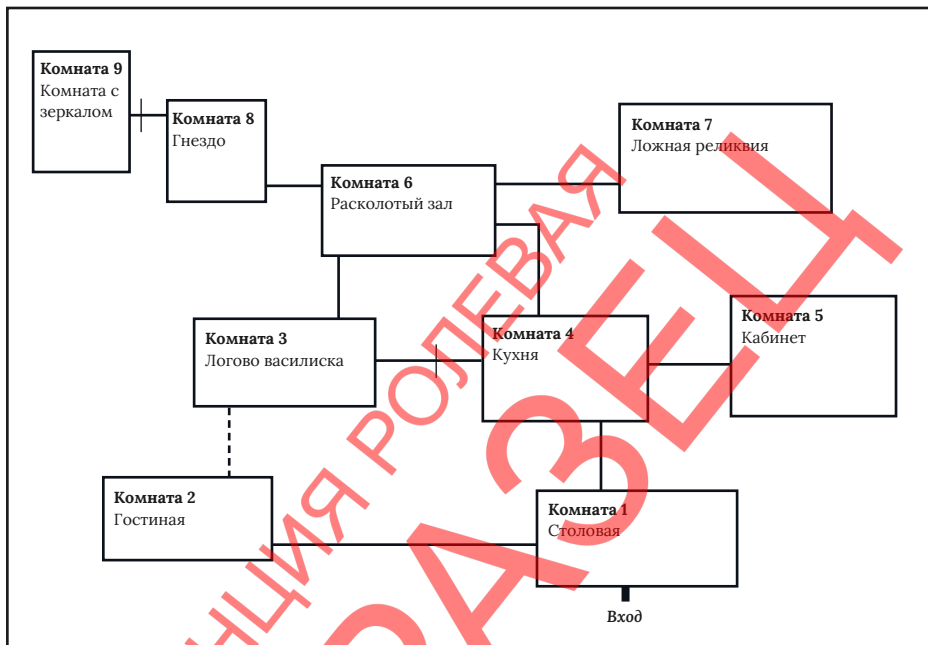
Глубоко в подземелье спрятана реликвия под названием Вудтерн. Он способен превращать в камень деревья, древесину или другие растения при контакте. Если не хранить его должным образом, он может превратить целый лес в пустошь!

### Зацепки

Багровый путь сделали публичное предложение: 300 золотых каждому за безопасное извлечение «древней реликвии» из г храма. Персонажам придется самостоятельно справиться с любым «сопротивлением.»

С группой связывается агент Лазурного легиона, действующий тайно. Цель группы: найти и уничтожить Вудтерн — предмет, обладающий огромной силой, затерянный в храме. Миссия должна оставаться секретной, и члены любой фракции, скорее всего, выступят против них. Персонажам выплатят 1000 золотых (всего).

# Расколотый храм



## Общие особенности

- **Освещение:** Настенные канделябры в каждой комнате. Ни один из них не горит.
- **Запах:** Сырость, грязь и легкие ноты серы.
- **Шум:** Отдаленные крики, сопровождаемые редким грохотом и скрипом повсюду.
- **Конструкция:** Стены и пол сделаны из белого окаменевшего дере.

## Вход: Круг менгиров

Небольшой круг из **камней** высотой 10 футов располагается на вершине поросшего **травой** холма. Белые **деревья** окружают круг со всех сторон.

- **Камни:** Покрытые мхом, с тонкой, трудноразличимой древней письменностью.
  - » Специалист в этом вопросе сможет определить, что камням несколько веков.
- **Трава:** Участок в центре круга более коричневый, чем все остальное.
  - » Под ним скрыт потайной люк. Окаменевшие деревянные ступени ведут вниз, в комнату 1.
- **Деревья:** Окаменевшие. Белые как снег.

## 1 - Столовая

■ **Знания:** Столовая. Запах.

Длинные, грубые столы расставлены горизонтальными рядами. В воздухе витает запах корнеплодов и гвоздики.

- **Стол:** Достаточно большие, чтобы разместить 80 человек. Они использовались культом до раскола.
- **Запах:** Становится сильнее у Северного прохода (в направлении комнаты 4).

## 2 - Гостиная

■ **Особая:** Мебель. Падают..

Мягкие, покрытые **пылью** стулья и скамьи расставлены полукругом вокруг черного деревянного **стула**. Воздух в комнате пахнет затхлостью..

- **Пыль:** Большая часть мебели выглядит давно заброшенной, но на черном стуле пыли нет.
- **Стул:** Чистый и блестящий, будто новый. Ремни для ног прикреплены к нижней части стула, который привинчен к полу.
  - » Вокруг стула проходит тонкая, почти невидимая квадратная линия.
  - » Когда вы садитесь на стул и пристегиваете ремни, пол под стулом опускается в комнату 3.

### 3 - Логово василиска

**Монстр:** Ящер. Восстанавливается.

**Василиск** спит в гнезде, возведенном на верхней части **стены** в восточной стороне комнаты. В центре комнаты от пола до потолка возвышается высокая стеклянная **клетка**. К южной стене прикреплена длинная разорванная **цепь**.

- **Василиск:** Восстанавливается после того, как произвела на свет новую кладку из трех яиц.
  - » Она согревает яйца, сидя на них, и не оставляет их надолго.
  - » Каждое яйцо стоит 1000 золотых. Они громоздкие и чрезвычайно хрупкие.
- **Стена:** Восточный проход все еще доступен, несмотря на обрушение. Василиск слишком велик, чтобы пробраться через завалы.
- **Клетка:** Выполняет функцию смотрового желоба из комнаты 2, где новых послушников спускали в камеру для наблюдения за Василиском.
- **Цепь:** Использовалась для удержания василиска.

#### ВАСИЛИСК

10 ОЗ, 1 Броня, 12 СИЛ, 13 ЛОВ, 13 ВОЛ, укус (κ10)

- Длинные змеевидные ящерицы, которые гнездятся глубоко под землей или в зарослях прямо под ногами.
- Сложно сражаться с Василиском, не встречаясь с ним взглядом (атаки, направленные против него считаются ослабленными).
- **Взгляд:** Цель, обращенная к Василиску, медленно камнеет снизу вверх и полностью превращается в камень после трех раундов. Из желез василиска можно приготовить противоядие. Отражение существа безвредно.

## 4 - Кухня

▮ **Ловушка:** Отравляет. Наступить.

Иссохший **труп** мужчины лежит на большом разделочном столе. **Канделябр** на западной стене, над западным выходом, горит двумя голубыми языками пламени. У северной стены на высоте колен расположены открытые **шкафы**.

- **Труп:** Одет в красную робу Багрового пути. Выглядит мертвым как минимум две недели.
  - » На теле нет явных ран или отметин, за исключением зеленой корки вокруг губ.
  - » У него в руках белый кинжал из окаменевшего дерева (к8).
- **Канделябр:** Если вы проходите под пламенем, в комнату выпускается струя ядовитого газа, нанося урон к4 по СИЛ всем, кто находится поблизости (спасбросок, чтобы не потерять сознание).
- **Шкафы:** Пустые. Расположение шкафов и стола наводит на мысль, что когда-то эта комната была общей кухней.
  - » У одного из шкафов есть откидная стенка, которую можно отодвинуть, отключив ловушку с ядовитым газом на одну минуту.

## 5 - Кабинет

▮ **Знания:** Кабинет. Декор.

Книжные **шкафы** занимают каждый дюйм стены, их пыльные полки заставлены стопками **книг**. С потолка свисает незажженная **люстра**.

- **Шкафы:** Несмотря на отсутствие мебели, комната выглядит так, как будто когда-то была часто используемым кабинетом.
- **Книги:** Нетронуты на протяжении десятилетий. Если счистить пыль с корешков, можно увидеть самые разнообразные темы.
  - » Почти каждое слово в каждой книге зачеркнуто черным цветом.
- **Люстра:** Необычный дизайн, стоит 500 золотых (четыре слота инвентаря, хрупкая).
  - » Свечи (5 использований) все еще доступны (при условии, что до них можно добраться). При зажигании они создают 20 футов темноты вокруг, непроницаемой для немагического света. Они были помещены сюда в качестве последнего оскорбления в сторону старого кабинета.

## 6 - Расколотый зал

**Особый:** Дым. Создает иллюзию.

Кружащийся **дым** наполняет воздух в непрекращающемся тайфуне пепла и тлеющих углей, заслоняя выходы. Сквозь дым видно слабое **движение**, а также редкие крики, доносящиеся с западной стороны комнаты. **Пол** неровный, восточная сторона приподнята на целый фут выше западной.

- **Дым:** Волшебный, не имеет ни звука, ни запаха и не может быть растворен обычными средствами. Выходы из комнаты заслонены.
  - » В дверном проеме рядом с юго-западным коридором находится разбитая статуя фигуры в мантии (см. Василиск, комната 3).
- **Движение:** Солдаты в робах вступают в ближний бой с невидимыми противниками.
  - » Здесь всегда присутствуют как минимум 3 члена любой из фракций, участвующие в сражении. Обычно они нападают на любые силуэты, которые пытаются пересечь комнату, но их легко сбить с толку дымом.
  - » Из-за дыма все атаки внутри помещения считаются ослабленными.
- **Пол:** Был разделен при разломе храма. Из-за дыма ориентироваться в этой комнате чрезвычайно сложно.

### ДРУИД-КУЛЬТИСТ

5 ОЗ, 11 СИЛ, 12 ЛОВ, 8 ВОЛ, окаменевший короткий меч (к8)

- Носит красную или синюю робу, указывающую на принадлежность к одной из фракций. В остальном они неотличимы друг от друга.

## 7 - Ложная реликвия

**Ловушка:** Давит. Взаимодействовать.

Четыре **колонны** расположены в виде квадрата вокруг белого **жезла**, который висит в воздухе.

- **Колонны:** Возведены от пола до потолка и сделаны из окаменевшего дерева.
  - » Пространство между колоннами защищено магическим, непроницаемым барьером. Чтобы барьер развеялся, необходимо разрушить по крайней мере две колонны.
  - » Если две колонны с одной стороны будут разрушены, комната рухнет (спасбросок ЛОВ или получите 12 урона по СИЛ).
- **Жезл:** Точная копия Вудтерна, найденного в комнате 9, но не обладает какой-либо реальной силой.

## 8 - Гнездо

■ Монстр: Инсектоид. Прячется.

Пол сильно поломан и разделен выступающими плитами из окаменевшего пола. По низкому потолку разбросаны большие отверстия. Очевидных выходов нет.

- **Плиты:** Лабиринт из осколков. Западный выход полностью заслонен плитами.
- **Дыры:** Созданы **Роющим ужасом**.
  - » Если группа игнорирует потолок, он атакует первого персонажа, который проходит под дырой (игнорируйте ОЗ).
  - » Дыра на западной стороне на самом деле является 30 футовым туннелем, ведущим в комнату 9. Небольшие углубления вдоль туннеля облегчают подъем при условии, что вы можете до них дотянуться.

### РОЮЩИЙ УЖАС

6 ОЗ, 1 Броня, 16 СИЛ, 11 ЛОВ, 4 ВОЛ, укусы (к10), плевки кислотой (к8, взрыв)

Огромные инсектоиды с множеством ног и блестящими черными глазами. Питаются грязью, корнями и плотью.

- Роют землю прямо под поверхностью, чтобы устраивать засады на ничего не подозревающих существ.
- **Крит. урон:** Цель теряет часть тела. Бросьте 1к6. 1: Голова, 2-4: Нога, 5-6: Рука.

## 9 - Комната с зеркалом

■ **Особый:** Зеркало. Открывает.

Зеркало закреплено на рельсах у западной стены. Большая яма вырыта в земле с восточной стороны.

- **Рельсы:** Расположены кругом по всей комнате, зеркало можно по ним перемещать.
- **Зеркало:** Если передвинуть его к северной стене, в отражении будет видна небольшая невидимый альков на южной стороне.
  - » Альков скрыт за иллюзорной стеной. Внутри находится Вудтерн.
  - » При повреждении зеркало взорвется (нанеся к6 урона по СИЛ всем существам поблизости). Жертва истощена, эти раны заживут когда она покинет храм.
- **Дыра:** Туннель в комнату 8 (30 футов).

### ВУДТЕРН

Белый жезл из полированной древесины. Прикосновение жезла к любому живому растению приводит к окаменению растения. 3 Заряда.

- **Перезарядка:** Жезл должен гореть в сильном пламени на протяжении дня и ночи. После нужно высыпать золу в чистую родниковую воду. Жезл восстановит изначальную форму.

# Основы леса

## Лесные вылазки

**Лесная вылазка** — это метод исследования лесной территории, обычно состоящей из разветвленных троп, соединяющих места интереса. Хотя лесная вылазка имеет несколько тех же свойств, что и традиционный поход в подземелье, в ней каменные стены и потолки заменены на нелинейный ландшафт густого леса. Вместо комнат, местами интереса считаются поляны или необычный ландшафт. Однако, в отличие от исследования подземелья, персонажи могут пойти коротким путем, сойти с тропы или начать залезть на деревья, чтобы лучше осмотреть окрестности (за определенную плату).

## Исследование леса

- Следуйте инструкциям по исследованию подземелий, приведенным в Книге Игрока, но вместо того, чтобы бросать кости по таблице событий в подземелье, воспользуйтесь таблицей событий в дикой местности.
- Если группа попытается сойти с тропы и срезать путь через лес, Смотритель должен четко объяснить все связанные с этим траты: дополнительное время на дорогу, усилия, специальные необходимые инструменты и любые очевидные опасности. Уход с тропы сразу активирует бросок по таблице событий в дикой местности.
- Во время лесной вылазки, различные места обычно расположены близко друг к другу. Путешествуя по четко обозначенным тропам, группа может исследовать небольшой лес (10-15 МИ) за одну фазу.
- Полагайтесь на нарратив и здравый смысл, чтобы определить, сколько времени дневной свет будет доступен, есть ли подходящее место для отдыха и какие траты или опасности может таить в себе лес под покровом темноты.

## Создание леса

Следуйте этой процедуре для создания любой лесной местности в регионе. Если возникнет противоречие или интересная закономерность, будьте открыты для перефразирования или модификации любых предыдущих результатов!

### Необходимые материалы

- Лист бумаги и блокнот. А4 подойдет. В дальнейшем это будет «карта».
- Карандаши и ластик. Цветные карандаши или мелки тоже сгодятся.
- По крайней мере один к6 и один к20, но в идеале иметь 6к6 и 2к20.

### Общие принципы

1. Опишите лес.
2. Опишите духа леса.
3. Создайте лесные Места интереса.
4. Создайте лесные тропы.
5. Создайте встречи в лесу.
6. Назовите лес.

## Описание леса

Бросьте кости по таблице описания леса, записывая результаты в свой блокнот. Эта таблица показывает, как посторонние воспринимают лес, а также обозначает уникальные природные особенности, которыми он может обладать. Если покрытый лесом ландшафт был создан с использованием методов, описанных в главе «Основы сеттинга», подумайте о том, как связанный ориентир влияет на него.

Ориентиры помогают путешественникам находить путь в густой листве, выступая в качестве географических опорных точек: необычно высокие деревья, сторожевые башни и так далее. Большинство лесных ориентиров можно увидеть, только забравшись на дерево, хотя некоторые из них достаточно большие, чтобы выделяться на фоне зелени. Некоторые ориентиры скорее слышны, чем видны.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Описание	Описание
1	Бесплодный	Древний
2	Кристаллический	Пробуждающийся
3	Пораженный болезнью	Жужжащий
4	Умиравший	Разлагающийся
5	Цветущий	Затопленный
6	Светящийся	Туманный
7	Освященный	Холодный
8	Мшистый	Замерзший
9	Мрачный	Грибной
10	Опасный	Спрятанный
11	Окаменевший	Зараженный
12	Загрязненный	Мглистый
13	Первобытный	Мшистый
14	Выжженный	Заросший
15	Уединенный	Священный
16	Удушливый	Уединенный
17	Вневременный	Тихий
18	Неизведанный	Тлеющий
19	Нетронутый	Освещенный солнцем
20	Петляющий	Дикий

## Дух леса

В каком-то смысле Лес - это единое целое. Его мозг живет в каждом дереве и растении, соединенный шипами и ветвями. Животные и растения — это его конечности, управляющие его желаниями, стремлениями, страхами и нуждами. Существа, живущие в пределах его границ, — его кровь. Они отвечают на его зов, обеспечивая необходимую защиту и давая отпор незванным гостям. Лес всегда защитит себя и своих детей. Бросьте кости по таблицам, определив черту и повестку леса, записывая результаты в свой блокнот. Это опишет общее отношение существ, обитающих в лесу, а также то, чего хочет лес.

### ЧЕРТЫ

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Добродетели	Пороки
1	Приспосабливающийся	Агрессивный
2	Уравновешенный	Отчужденный
3	Храбрый	Алчный
4	Умный	Беспристрастный
5	Культивирующий	Властный
6	Эмпатический	Сомневающийся
7	Стойкий	Инвазивный
8	Изящный	Осуждающий
9	Выносливый	Наивный
10	Гармоничный	Скрывающий
11	Независимый	Ревностный
12	Ведающий	Паразитирующий
13	Воспитывающий	Пассивный
14	Наблюдательный	Загрязняющий
15	Очищающий	Хищнический
16	Решительный	Горделивый
17	Рассудительный	Строгий
18	Проницательный	Легкомысленный
19	Надежный	Эгоистичный
20	Доверчивый	Территориальный



### ПОВЕСТКА ЛЕСА

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Цель	Препятствие
1	Изобилие	Договоренности
2	Пробуждение	Вероисповедание
3	Равновесие	Загрязнение
4	Чистка	Эпидемия
5	Консервация	Эксплуатация
6	Защита	Раздробленность
7	Открытие	Хрупкость
8	Освобождение	Алчность
9	Обогащение	Невежество
10	Эволюция	Заражение
11	Расширение	Вторжение
12	Гармония	Изоляция
13	Исцеление	Лидерство
14	Слияние	Угнетение
15	Справедливость	Осквернение
16	Преобразование	Дефицит
17	Очищение	Стагнация
18	Перерождение	Хаос
19	Спокойствие	Беззащитность
20	Единство	Слабость

## Создайте Места интереса

1. Бросьте 8-12 костей к6 на карту, игнорируя все упавшие мимо кости. Это МИ в лесу.
2. Запишите результаты на странице, используя таблицу распределения леса. Например, цифра 4 будет указывать на укрытие, которое вы можете обозначить на странице буквой «У.»
3. Выберите две противоположные точки. Желательно чтобы они находились близко к границе страницы. Это будут вход и выход из леса.
4. Начиная со входа и заканчивая выходом, пронумеруйте каждое МИ на карте.
5. Бросьте кости по соответствующим таблицам для каждой точки, записывая результаты в свой блокнот.
6. Отфильтруйте результаты таблицы по результатам таблицы, которые вы получили ранее в ходе этого процесса.

ТАБЛИЦА  
РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ЛЕСА

к6 МИ

1 Монстр

2-3 Руины

4 Укрытие

5-6 Опасность



Рис. 1



Рис. 2



## Тропы

### Типы троп

- Стандартные тропы — это очевидные или хорошо проторенные маршруты между двумя МИ. *Отображаются толстыми линиями.*
- Скрытые тропы не отображаются ни на одной из известных карт. Их обнаружение всегда требует определенных затрат. *Отображаются пунктирными линиями.*
- Условные тропы могут быть заблокированы или для их пересечения могут потребоваться специальные инструменты (лодки, альпинистское снаряжение). *Отображаются перечеркнутыми линиями.*

### Нарисуйте тропы

- Начиная со входа, нарисуйте 1-4 пути между каждой точкой.
  - » Создавайте петли, разветвления, тупики и срезы между МИ.
  - » Некоторые пути Условные и представлены перечеркнутыми линиями.
  - » Некоторые пути Скрытые и представлены пунктирными линиями.
  - » Если возможно, создайте пересечения (перечеркнутые линии) без точек посередине.
- Создавайте тропы, рисуя пути, соединяющие 3-4 точки очевидным, последовательным или интересным образом.
  - » Скрытые пути и изолированные маршруты обычно не являются частью тропы.
  - » Используйте цветные карандаши или мелки, чтобы было легче различать разные тропы.
- Бросьте кости по таблице типа тропы для каждой тропы, записывая результаты в свой блокнот.

Если некоторые результаты кажутся вам неуместными — это нормально! Превратите эти сопоставления в вопросы типа: “Почему к убежищу бандитов ведет старая лесовозная дорога?” Тем не менее, не бойтесь выбрать более подходящий результат, если у вас возникают трудности с реализацией!



**ТИПЫ ТРОП**

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Тип	Признак
1	Звериная тропа	Следы медведя
2	Маршрут разбойников	Согнутые деревья
3	Мощеная дорога	Следы когтей
4	Уединенная роща	Пострадавшая растительность
5	Переправа оленей	Следы оленей
6	Высохшее русло	Отдаленное пение
7	Проход фей	Слабый смех
8	Фермерская тропа	Следы лисиц
9	Тропа собирателей	Свежая паутина
10	Охотничья тропа	Гигантские перья
11	Королевский тракт	Светящиеся поганки
12	Дорога торговцев	Приглушенные звуки колокола
13	Старая лесовозная дорога	Периферийные изображения
14	Садовая тропа	Кроличий помет
15	Тропинка паломника	Змеиные следы
16	Насыщенная спорами	Дым
17	Дорожка из липкой смолы	Спокойствие
18	Тропа меж деревьев	Груды камней
19	Тропа по краю леса	Качающиеся растения
20	Военный маршрут	Резьба по дереву



## Монстр

Монстры — это любые опасные существа, с которыми можно столкнуться в лесу. Но это не означает, что они будут атаковать незваных гостей по умолчанию! Монстры не будут ждать, пока персонажи наткнутся на них — у них есть свои собственные желания и цели. Некоторые монстры могут говорить, приводить доводы и даже молить о пощаде. Люди тоже могут быть монстрами.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Монстр	Деятельность
1	Бандит	Роет землю
2	Мерцающий песч	Хоронит
3	Кровавый лось	Уничтожает
4	Кентавр	Пожирает
5	Дриада	Умирает
6	Эттин	Сражается
7	Гаргулья	Собирает
8	Зеленый дракон	Охраняет
9	Гризли	Прячется
10	Пчелы-убийцы	Охотится
11	Нага	Убивает
12	Ночной кот	Спаривается
13	Медведыч	Скорбит
14	Пикси	Патрулирует
15	Скелет	Крадется
16	Древень	Восстанавливается
17	Единорог	Проводит разведку
18	Блуждающий огонек	Преследует
19	Волк	Пытает
20	Древесный тролль	Пленен

## Руины

Лес — дикое место, но это не значит, что люди не пытались его приручить. Остатки этих попыток время от времени дают о себе знать, намекая на безрассудство тех, кто выступает против Леса.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Руина	Особенность
1	Заброшенная усадьба	Дух леса, готовый умереть
2	Сломанные солнечные часы	Карга, добывающая ингредиенты
3	Облупившаяся колокольня	Отражение самого себя
4	Обрушившийся мегалит	Самовлюбленная фея
5	Разрушенная сторожевая башня	Тихий призрачный концерт
6	Разложившиеся каноз	Крошечная разрушенная деревня
7	Запутанный павильон	Связана нерушимым проклятием
8	Открытая мастерская	Связанное существо
9	Затопленный монастырь	Разрушенный портал
10	Трухлявая ферма	Свежие трупы
11	Запущенный храм	Скрытый тайник
12	Захваченное поместье	Люди в капюшонах завершают ритуал
13	Окаменевший лагерь	Неслышный шепот со всех сторон
14	Сгнившая мельница	Следы былых битв
15	Разрушенный клуатр	Изобилует необычной флорой
16	Заржавевший рынок	Реалистичные игрушечные солдатики
17	Разрушенный мост	Следы неудавшегося ритуала
18	Расколотый обелиск	Тонкая завеса между мирами
19	Утопленная беседка	Видения прошлого
20	Опрокинутая статуя	Охраняемые территории

## Укрытие

Несмотря на дикую и непредсказуемую природу Леса, всегда находились те, кто был достаточно смел, умел или безрассуден, чтобы попытаться обустроить в нем жизнь. Некоторым это удается. Они оставляют свой след в виде тлеющего костра или серой башни, предлагая желанную передышку для усталых путников.

Бросьте 1k20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Укрытие	Особенность
1	Убежище бандитов	Заброшено, пока
2	Башня сокольника	Привлекает диких зверей
3	Рыбацкая хижина	Построено вопреки традициям
4	Забутые руины	Построено внутри гигантского дерева
5	Хижина отшельника	Лесной рыцарь бросает вызов
6	Скрытая деревня	Охраняется дрессированными зверьми
7	Пещера на склоне холма	Населено бесполезными призраками
8	Полое дерево	Скрывает могущественный артефакт
9	Охотничий домик	Охота запрещена
10	Хижина на ножках	Обитель сверхъестественной сущности
11	Обитая плющом башня	Окупировано дезертирами
12	Пристройка	Захвачено культистами
13	Место вырубki леса	Место ужина Бледного народа
14	Монашеское пристанище	Паразитическая листва
15	Мшистый пруд	Охотничьи угоды свиного народа
16	Ночной рынок	Популярно среди контрабандистов
17	Конюшня Бледного народа	Преподносит готовый обед
18	Застава егерей	Защищено игривым духом
19	Задымленная лачуга	Место древнего убийства
20	Ветхая мельница	Лагерь воров

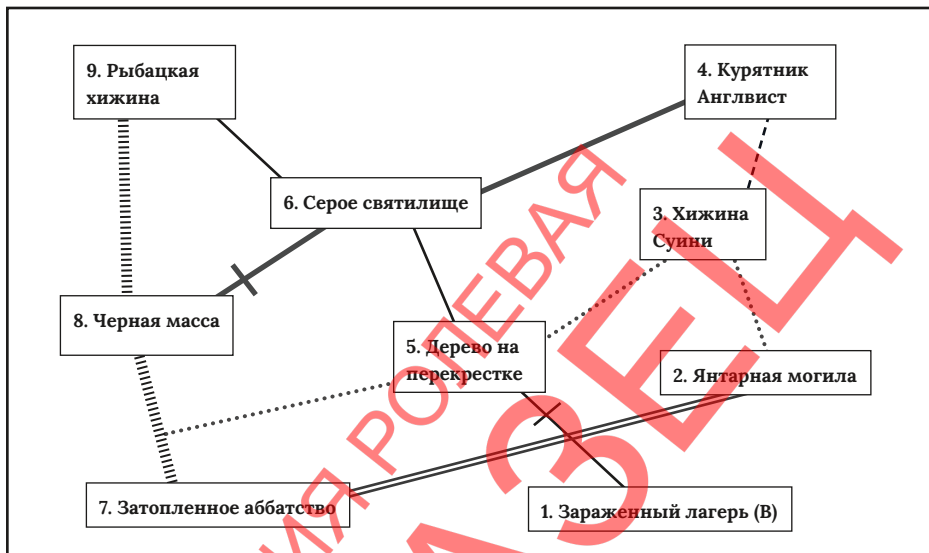
## Опасность

Лес - опасное место, шутки с ним плохи. Лес и его обитатели делают все возможное для выживания. Даже насытившись, они все еще готовятся к следующей трапезе. Деревья, растения и сама земля готовят смертельные ловушки и опасности, чтобы искоренить тех, кто недостойн пройти под ветвями.

Бросьте 1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Опасность	Особенность
1	Засада зверей	Ручной василиск
2	Тени трясины	Неудачное заклинание
3	Сад костей	Оживленный доспех
4	Туннели ежевичных зарослей	Птицы-шпионы
5	Морозный тролль	Кровоточащие деревья
6	Гигантское паучье гнездо	Призрак, плененный в кристалле
7	Рой насекомых	Место кормления гигантских грызунов
8	Движущиеся заросли	Сильно локализованная погода
9	Ядовитые растения	Воющие камни
10	Психический туман	Раненое существо
11	Смоляная ловушка	Невидимая паутина
12	Спящий гигант	Живые пугала
13	Скользкий мох	Похитители памяти
14	Медленный зыбучий песок	Лозы-мимики
15	Яма с шипами	Изменяющиеся пути
16	Жгучая крапива	Поджидающие падальщики
17	Колючие заросли	Бдительные мертвецы
18	Ядовитые споры	Стертые туманом следы
19	Логово тролля	Деревья, растущие из костей
20	Неустойчивая земля	Собрание блуждающих огоньков

# Пример леса



—————	Старый лесовоз	—————	Тропа по краю леса
=====	Тропа собирателей		Высохшее русло
.....	Охотничья тропа	- - - - -	Скрытный

## Лес

### ОПИСАНИЕ

Пораженный болезнью, Замерзший

- Густой лес, пораженный болезнью и гнилью. Часть его полностью замерзла.

### ОБИТАТЕЛИ

**Черты:** Надежный, Территориальный

- Желают вернуться к былой стабильности, но им не позволяют древние границы.

### ПОВЕСТКА ЛЕСА

**Черты:** Очищение, Заражение

- Больше всего дух леса желает очистить себя от охватившей его болезни. Нашествие гигантских пауков (9) сплело паутину повсюду, убив слишком много существ и подорвав экосистему.

## ТЕМАТИКА ЛЕСА

На протяжении десятилетий порядок и стабильность леса поддерживались благодаря соглашению между лесной ведьмой Англивист и Суини, защитником Леса. Ведьма использовала свою магию для поддержания здоровья деревьев и животных, а защитник следил за тем, чтобы охотники никогда не убивали существ, которые важны для Леса (они отмечены белой прядью в шерсти). Их договор был постоянным и нерушимым. Лес был разделен, что не позволяло ни ведьме, ни защитнику пересекать свою границу.

После смерти старой ведьмы одно из ее заклинаний стало диким, а затем и опасным. Теперь магическая болезнь начала поражать деревья и живых существ, угрожая уничтожить весь лес. Охотники называют это Увяданием, потому что оно высасывает жизнь из всего, к чему прикасается.

## Тропы

### СТАРАЯ ЛЕСОВОЗНАЯ ДОРОГА, РЕЗЬБА ПО ДЕРЕВУ

Путь между 1 и 5 прегражден широким обрывом, для подъема по которому требуется альпинистское снаряжение. Резьба, оставленная первыми лесорубами этого леса, до сих пор уродует поверхность некоторых деревьев.

### ТРОПА ПО КРАЮ ЛЕСА, ГРУДЫ КАМНЕЙ

Монахи из 7 оставили груды камней вдоль тропинки в память о каждом из своих павших собратьев.

### ТРОПА СОБИРАТЕЛЕЙ, ОТДАЛЕННОЕ ПЕНИЕ

Англивист выживала в основном благодаря обильному количеству фруктов, которые можно найти на этой тропе. Ее магия была настолько сильна, что отголоски ее присутствия до сих пор отмечают путь: идущие по нему все еще могут слышать ее тихое, бодрое пение.

### ВЫСОХШЕЕ РУСЛО, СВЕЖАЯ ПАУТИНА

Когда-то через западный край леса протекала река, но она высохла после засухи. Гигантские пауки ползут по пути в сторону 8, плетя свою паутину вдоль тропы.

### ОХОТНИЧЬЯ ТРОПА, ПОСТРАДАВШАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ

Суини позволяет чужакам охотиться на свою добычу только по этой тропе и ни по какой другой, при условии, что они никогда не убьют ни одного существа с белым мехом.



## Места интереса

### 1 - Зараженный лагерь [Вход]

**Руина:** Окаменевший лагерь, Изобилует необычной флорой

На опушке леса расположен потухший **костер**, рядом с которым разложены груды темно-серого постельного **белья**. На территории лагеря густо разрослись растения, цветы и другая **флора**. **Тропа** на Север ведет в лес.

- **Костер:** Оставшаяся древесина окрашена в темно-серый цвет, очень холодная на ощупь и твердая, как железо.
- **Постельное белье:** В ткани застряли щепки серой древесины.
  - » Ткань ледяная на ощупь. Пространство под тканью частично синее и красное, а из древесных вкраплений проступают серые круги.
- **Флора:** Редкие и уникальные виды, не характерные для этих мест.
  - » Умелая обрезка и несколько минут кропотливой работы позволяют получить целебную мазь (восстанавливает 1к4 СИЛ, 1 использование).
- **Тропа:** В земле прорезаны длинные борозды, по форме напоминающие ствол дерева.
  - » Вход в лес затянут тонкой паутиной, словно здесь уже очень давно никто не проходил.



## 2 - Янтарная могила

**Опасность:** Смоляная ловушка, Призрак, плененный в кристалле

Круглая роща алых **деревьев** окружает широкую **лужу** бурлящей смолы. В центре **лужи** едва виден остроконечный зеленый **предмет**.

- **Деревья:** Из основания каждого дерева течет золотистая смола, которая стекает в лужу внизу. Они не выглядят большими.
- **Лужа:** 12 футов липкой смолы.
  - » Глубина по шиколотку, невероятно липкая. Вызывает раздражение кожи.
- **Предмет:** Кажется кристаллическим по своей природе.
  - » Очень скользкий. Без соответствующих инструментов (перчаток, шеста и т.д.) извлечь его будет трудно и это потребует больших затрат по времени.
  - » Внутри кристалла пленен дух фамильяра по имени **Гандерснэтч**.
  - » Если его разбить, тень огромной птицы поднимется над группой, а затем исчезнет. Все истощенные персонажи потеряют этот статус.

### **ГАНДЕРСНЭТЧ**

- Может телепатически общаться с любым, кто держит кристалл.
- Будет умолять **всех** уничтожить кристалл. (Для этого достаточно хорошего удара чем-нибудь твердым).
- В обмен на свою свободу он подарит группе черное перо, сказав, что с ним они могут войти в Курятник Англвист в **4**.

### 3 - Хижина Суини

**Укрытие:** Хижина отшельника, Преподносит готовый обед

Деревянная **хижина** на вершине небольшого холма. Небольшие **бревна** сложены рядами с западной стороны здания, а на восточной стене установлен высокий **стеллаж**.

- **Хижина:** Вероятность того, что Суини здесь, составляет 3-к-6. В противном случае, он на охоте. Через дверной проем рассыпана кольцом белая пыль.
  - » Если задеть пыль, Суини узнает об этом и направится в хижину.
- **Бревна:** Разложены рядами по четыре на четыре.
  - » На каждом из них нарисован окрашенный контур животного (медведя, кролика, бобра и т.д.). На кролике капля белого цвета. Она кажется новой.
- **Стеллаж:** Шкуры различных животных плотно натянуты поперек для просушки.
  - » Сшитые вместе, эти шкуры эквивалентны двум комплектам защитной одежды (Броня 1) и обладают высокой устойчивостью к воздействию окружающей среды.

#### ВНУТРИ ХИЖИНЫ

Очень аскетично, простая **кушетка** и небольшой обеденный **стол**.

- **Кушетка:** Покрывается зеленым мхом и веточками. Слабо пахнет дождем.
  - » Пол под кушеткой покрыт толстым слоем мха. Если Суини положит руки на мох, он провалится, открыв туннель в 4. Только Суини может открыть этот туннель.
- **Стол:** На столе полностью приготовленное блюдо из жаренной утки и корнеплодов, эквивалентное полноценному обеду на 2 персоны.
  - » Подарок от Англвист. Если блюдо съедено, оно появится снова через к12 часов.

#### СУИНИ

10 ОЗ, 2 Брони, 13 СИЛ, 15 ЛОВ, 17 ВОЛ, тисовый лук (к8)

- Сварливый, замшелый старик.
- Если он получит ранение, Лес защитит и даже исцелит его. Каждый раз, когда он умирает, он возвращается еще более зеленым, чем прежде.
- Хочет остановить Увядание, но не может войти в 6 из-за договора с Англвист. В качестве испытания чести попросит отряд о помощи в изгнании гигантских пауков из 8.
  - » Если группа выполнит свое задание, он подарит им Подвеску Карнона и пообещает больше богатств, если они смогут развеять магию, опустошающую лес в 6.
  - » Если отряду удастся остановить Увядание, он откроет секретный путь к 4, сказав им, что они могут войти в хижину там.

#### ПОДВЕСКА КАРНОНА

Деревянный амулет в виде бородатого рогатого мужчины. Находясь в лесу, добавьте себе Усталость, чтобы позаимствовать органы чувств любого находящегося поблизости существа. Мелкий предмет.

## 4 - Курятник Англвист

**Укрытие:** Хижина на ножках, Охота запрещена

На краю небольшой поляны стоит покрытая густой **листвой** цилиндрическая **хижина** с дымоходом. Деревянная **табличка** вбита в землю у западного входа. Длинная катушка проволочной **сетки** установлена с северной стороны.

- **Хижина:** Передние окна темные, изнутри не проникает ни свет, ни дым.
  - » В двери нет замочной скважины, и она открывается только перед друзьями Англвист - Суини или Гандерснэтчем.
  - » Если дверь будет взломана или хижине будет угрожать опасность, у нее вырастут две ноги, и она быстро отступит в лес.
- **Листва:** Крыша и окна увиты густыми лиственными лозами.
  - » Ни одна из лоз не касается земли, так как они бы порвались, если бы хижина стояла.
- **Табличка:** Покрыта лозами. Красными буквами написано: «Охота запрещена. Суровое наказание.»
  - » Ведьма наложила защитное заклинание на это место. Если животное будет убито здесь любым существом, способным говорить, убийца немедленно превратится в камень (без спасброска).
  - » Ничего опасного не последует за группой в эту часть леса.
- **Проволока:** окружает маленький, увядший сад. Посередине стоит увитая лозой каменная статуя молодого охотника.
  - » Потрясенный охотник (жертва заклинания поляны) держит вялого кролика вверх ногами, приставив нож к его горлу.

### ВНУТРИ ХИЖИНЫ

Роскошно оформлена. Возле северного камина стоит высокая деревянная **бочка**, из которой торчит длинная метла. У восточной стены установлена большая **печь**. С потолка свисает **связка** зелени и корнеплодов.

**Бочка:** Скреплена толстым слоем раствора. Очищена от пыли и пуста, не считая метлы.

- » В бочке может поместиться один человек, и она способна летать. (Используйте метлу, чтобы «грести» по воздуху).

**Печь:** Теплая и достаточно большая, чтобы на ней можно было спать. К одной из железных ручек привязан красный шарф.

- » Суини подарил шарф Англвист, в остальном он ничем не примечателен. Суини был бы рад получить его обратно.

**Связка:** Товары редкого качества. Стоит 500 золотых для подходящего покупателя.

- » В связке есть корень мандрагоры. Если его ежедневно поить водой, он укажет на ложь, когда услышит ее. Громко кричит, если начать его резать.

## 5 - Дерево на перекрестке

**Монстр:** Гризли, Охраняет

Длинное дерево лежит поперек небольшой поляны на пересечении двух троп. К югу находится обрыв с крутым спуском вниз.

- **Дерево:** Огромное и частично полое. У восточного входа видны отпечатки медвежьих лап.
  - » Гризли с тремя медвежатам устроили в этом дереве свою берлогу. Зимой они впадают в спячку, но бодрствуют в любое другое время. Медведица атакует любого, кто войдет в дерево (пропускайте бросок по таблице реакций).
- **Тропы:** Смятые листья и потертости на деревьях - явные свидетельства обитания медведя.
- **Обрыв:** В него вбиты металлические обручи.
  - » Установлены во времена, когда в лесу еще проводилась вырубка, все еще прочные. Идеально подходят для веревок.

### ГРИЗЛИ

6 ОЗ, 15 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Рыжевато-бурые медведи обычно обитают в горах, лесах и степях.
- Предпочитают питаться рыбой и мясом. Нападают на редких и несчастных путников, которые попадутся им на пути.
- **Критический урон:** Кусает жертву, нанося дополнительный урон к6 по СИЛ. Жертва очень быстро истекает кровью.



## 6 - Серое святилище

**Опасность:** Морозный тролль, Неудачное заклинание

Серое лесное **святилище** стоит на пересечении четырех троп. В его центре две огромные **статуи**, похоже, борются друг с другом.

- **Святилище:** Вся растительность поблизости безжизненна и тускла, как будто краски были стерты.
  - » В воздухе витает магия, особенно сильно она ощущается над двумя статуями.
  - » Эффект Увядания заметен еще до входа на поляну, так как оно начало распространяться во всех направлениях.
  - » Растения, принесенные на поляну, вскоре начнут каменеть даже без прямого контакта.
- **Статуи:** Два лесных тролля дерутся за блестящий предмет, который высоко держит в воздухе более крупный из них.
  - » Этот предмет — **Зеркало Былого**, реликвия, чья магия разрушила хрупкие чары, которые прежде превращали это место в цветущее убежище для лесной жизни.
  - » Заклинание ведьмы можно развеять, если унести зеркало из леса или уничтожить его. Статуя крепко держит зеркало, но его можно выгащить, смазав жиром или сломав троллю руку.
  - » Если заклинание будет развеяно, магический эффект прекратится, и тролли постепенно проснутся. Они немедленно попытаются вернуть зеркало.

### ЗЕРКАЛО БЫЛОГО

- Раз в день владелец может воспроизвести 5 минут своей жизни от третьего лица. Длительное использование может вызывать привыкание. При нерегулярном использовании может привести к депривации.
- **Перезарядка:** Незаметно поймайте чужое отражение зеркалом.

### ДРЕВЕСНЫЙ ТРОЛЛЬ

10 ОЗ, 15 СИЛ, 12 ЛОВ, 7 ВОЛ, укус (к8), дубина (к10)

- Крупные гуманоиды с удлинёнными руками из коры или корней. Они живут в лесах, испытывая глубокую связь с окружающей их растительностью.
- После смерти они будут медленно регенерировать, если не вынести их труп из леса или не сжечь его на костре.
- **Критический урон:** Из ран цели начинают расти мох и ветки.

## 7 - Затопленное аббатство

**Руина:** Затопленный монастырь, Скрытый тайник

В центре небольшого пруда возвышаются три затопленных **строения**, их конические **крыши** торчат из-под воды. С северной стороны высохшее русло реки впадает прямо в пруд. Восточная тропа выложена десятками сложенных **камней**.

- **Строения:** Архаичные, с религиозной иконографией. Очевидно, это аббатство.
  - » Затоплено после разрушения дамбы в 8..
- **Крыши:** В самом высоком из трех зданий есть стеклянное окно, возвышающееся высоко над водой.
  - » Окно проржавело, но его можно взломать или выломать, чтобы попасть в здание капитула аббатства.
- **Камни:** Сложены вдоль южной стороны восточной тропы. На большинстве из них выгравированы имена.
  - » Монахи оставили груды камней вдоль тропинки в память о павших собратьях.

### КАПИТУЛ

**Гобелены** украшают стены этой круглой комнаты, деревянный **пол** почти полностью сгнил от повреждений водой. От затопленной **лестницы**, спускающейся в остальную часть здания, остались лишь обрушившиеся перила с юго-западной стороны.

- **Гобелены:** Заплесневелые, не подлежат восстановлению.
  - » Первоначально на них было изображено аббатство в его былом великолепии и монахи, которые здесь жили.
- **Пол:** Одна из деревянных досок выглядит менее обветшалой, чем остальные. Она источает легкий цветочный аромат.
  - » Под доской спрятана книга заклинаний — Путь Тоски.
- **Лестница:** Полностью под водой. В комнатах ниже находятся лишь плавающие трупы и испорченные книги.

### ПУТЬ ТОСКИ

Показывает кратчайший путь к объекту истинного желания вашего сердца. Пахнет лавандой. Применение более одного раза в день вызывает дополнительную Усталость. Этот накопительный эффект.



## 8 - Черная масса

**Опасность:** Гигантское паучье гнездо, Раненое существо

Черный **кабан**, хромая и издавая громкие звуки, пробирается мимо большой **массы** черных нитей и деревьев. Жирные, высушенные *туши* свисают на шелковых нитях с верхушек деревьев. Высохшее **русло** реки на юге завалено грудами древесины.

- **Кабан:** Наполовину завернут в толстый черный шелк, он жалобно стонет.
  - » Отравлен укусом паука в заднюю часть туловища. Если группа поможет кабану, Лес это запомнит.
- **Масса:** Нити из плотного черного шелка скрепляют 10-футовую груду древесины.
  - » В гнезде обитают 3 Черных шелковых паука. Они нападут на любого, кто прикоснется к их пище или подойдет слишком близко к их гнезду.
  - » Из гнезда можно аккуратно собрать черный шелк на 200 золотых. Из шелка получится отличная веревка (около 60 футов), которая также невероятно прочна и ценится за свои гидрофобные свойства.
- **Туши:** В основном трупы животных. Сквозь черную паутину видна человеческая фигура.
  - » Человек был охотником, который проигнорировал предупреждения Суини и охотился к северу от охотничьей тропы. На трупе находятся **Пайки** (осталось 2 использования), 33 золотых и набедренный нож (к6).
- **Русло:** Повсюду разбросаны большие груды древесины. На более длинных деревянных кусках можно увидеть обвязанные кусочки черного шелка.
  - » Бывшая бобровая плотина, из которой текла вода тонкой струйкой. Пауки разрушили плотину, чтобы построить свое гнездо. Последовавшее наводнение уничтожило монастырь в 7, но река пересохла только после засухи в начале этого года.

### КАБАН

4 ОЗ, 12 СИЛ, 5 ЛОВ, 6 ВОЛ, клыки (к6+к6)

### ЧЕРНЫЙ ШЕЛКОВЫЙ ПАУК

4 ОЗ, 4 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, укус (к8)

- **Критический урон:** Яд парализует жертву и наносит дополнительный урон к4 по ЛОВ. Затем жертву тащат в паучье гнездо, чтобы съесть.



## 9 - Рыбацкая хижина

**Укрытие:** Рыбацкая хижина, Оккупирована дезертирами [Выход]

Ветхая хижина построена на берегу небольшого озера на севере. Дым струится от решетки для жарки с западной стороны, а громкие голоса эхом разносятся из окна, выходящего на юг.

- **Хижина:** Построена из простых бревен, связанных вместе веревкой, которая выглядит новой. Видно, как рыболовная леска тянется с северной стороны в озеро.
- **Озеро:** Спокойное, но кишит насекомыми. Тропа на западной стороне ведет из леса.
  - » В озере давно не рыбачили, теперь оно переполнено рыбой. Рыбалка здесь идет довольно просто.
- **Дым:** Идет от деревянной решетки для жарки, расположенной рядом с горой жареной рыбы (4 пайка, по 3 использования каждый).
- **Голоса:** Смех и приглушенная речь. Изнутри доносятся как минимум два голоса.
  - » Три бывших солдата поселились в этой хижине. Это пацифисты, которые были насильственно призваны на военную службу. Они ищут убежища в аббатстве в 7, но пока до него еще не добрались. Они веселые и добросердечные, но абсолютные трусы.
  - » Они мало что знают о лесе, кроме того, что когда-то из озера на юг текла река, которая заканчивалась где-то рядом с аббатством.



к6

## Встречи

- 1 Крошечный бородатый мужчина спорит с каркающим вороном. Ворон держит в клюве что-то блестящее.
- 2 На камне сидит дриада, ее руки покрыты фиолетовыми грибами. В ее глаза видна жестокость.
- 3 Участок зыбучего песка замаскирован под мягкую почву. Рядом валяется оборванная катушка веревки.
- 4 Рычащая стая волков окружает свежую добычу. Они не намерены делиться.
- 5 Здесь в изобилии растут дикие ягоды. Ни одна не была тронута, даже птицами.
- 6 Ловушка, поставлена наспех и плохо замаскирована. От нее сильно пахнет мочой.



Часть Вторая

# Инструменты Смотрителя

---

Сборник инструментов для Смотрителей, включающий bestiарий, процедуры создания и изменения монстров, книги заклинаний, создание имен, развитие персонажа и советы.



СТАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ  
ОБЪЕКТ

# Бестиарий

## Адская гончая

8 ОЗ, 12 СИЛ, 15 ЛОВ, 9 ВОЛ, укус (к8),  
огненное дыхание (кб, взрыв)

- Чудовищные разумные собаки, обитающие вблизи вулканов.
- Невосприимчивы к воздействию огня и жара. Достаточно горячи, чтобы плавить железо одним лишь укусом.

## Бандит

4 ОЗ, Броня 1, 12 СИЛ, 12 ЛОВ, 9 ВОЛ, короткий меч (кб) или короткий лук (кб)

- Преступники, совершающие набеги на поселения, атакующие корабли или устраивающие засады на путешественников. Группы из четырех и более человек считаются отрядом.
- Отряд всегда путешествует с одним лидером, одетым в кольчугу или что-то подобное (Броня 2) и вооруженным длинным мечом (к10) или арбалетом (к8).
- **Верность:** При проверке морали, спасбросок использует ВОЛ лидера (13). Если лидер умрет, остальные убегут.

## Багбир

8 ОЗ, Броня 1, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 11 ВОЛ,  
дубина (к8)

- Большие, похожие на гоблинов существа, покрытые мехом.
- Предпочитают использовать скрытность и хитрость для получения преимущества.
- Часто командуют отрядами похожих существ (обычно это гоблины).

## Аранея

6 ОЗ, 13 СИЛ, 12 ЛОВ, 15 ВОЛ, укус (к8)

- Огромные пауки с зеленовато-черной кожей и большим мозгом. Могут принимать человеческий облик по своей воле.
- Проводят свои магические исследования в темных, заполненных паутиной пещерах. Всегда носят с собой книги заклинаний *Очарование* и *Приказ*.
- Урон от огня, наносимый Аранея, считается усиленным.



## Банши

8 ОЗ, 6 СИЛ, 12 ЛОВ, 15 ВОЛ, призрачное касание (к8)

- Бестелесные духи, застрявшие в мире смертных, чтобы преследовать живых.
- Холод, жар и элементарный урон не могут причинить Банши вред. Урон от железного оружия считается усиленным при атаке по Банши.
- **Вопль:** Любой, кто находится в пределах слышимости, должен сделать спасбросок ВОЛ, иначе он потеряет сознание.



## Боггарт

3 ОЗ, 4 СИЛ, 17 ЛОВ, 13 ВОЛ

- Дикие, волосатые проказники, цeniaщие блестящие безделушки выше монет.
- У Боггартов есть настоящие имена, которые описывают их истинную природу. Знание этих имен дает человеку контроль над ними.
- **Магия:** Боггарт может оживлять предметы, вводить в смятение, создавать магическую маскировку, использовать телекинез и телепортироваться.

## Блуждающий огонек

3 ОЗ, 6 СИЛ, 17 ЛОВ, 12 ВОЛ

- Ночные духи холодного пламени, обычно обитающие в густых лесах, болотах и топях.
- Известно, что они сбивают путешественников с пути, ведут их к смерти или обратно домой.

## Вампир

12 ОЗ, Броня 1, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 16 ВОЛ, укус (к10)

- Чарующие неживые существа, пьющие кровь смертных. Активны по ночам, а днем вампиры спят в гробу. Могут превращаться в летучую мышь по своей воле.
- **Регенерация:** Поврежденный вампир восстанавливает 6 ОЗ, когда кусает цель, у которой есть кровь. Если его убить, он превращается в облако газа и возвращается в свой гроб, чтобы возродиться с наступлением следующей ночи. Окончательная смерть наступит только при попадании на вампира солнечного света или при разрушении гроба.
- **Критический урон:** Вампир высасывает жизненную сущность цели, нанося к12 урона по ВОЛ. Если таким образом ВОЛ цели опускается до 0, она умирает и восстает траллом вампира.



## Василиск

10 ОЗ, Броня 1, 12 СИЛ, 13 ЛОВ, 13 ВОЛ, укус (к10)

- Длинные змеевидные ящерицы, которые гнездятся глубоко под землей или в зарослях ежевики прямо под ногами.
- Сложно сражаться с Василиском, не встречаясь с ним взглядом (атаки, против него считаются ослабленными).
- **Взгляд:** Цель, обращенная к Василиску, медленно камнеет снизу вверх и полностью превращается в камень после трех раундов. Из желудков василиска можно приготовить противоядие. Отражение существа безвредно.



## Виверна

11 ОЗ, 15 СИЛ, 14 ЛОВ, 13 ВОЛ, жало (к10)

- Крупные, умные, крылатые рептилии. Обитают в любой местности, но предпочитают сухие скалы.
- Сторонятся других существ, предпочитая бесшумно подкрадываться к своим целям издалека.
- **Критический урон:** Жертва пронзена и обездвижена. Затем она откусывает жертве голову.

## Водный элементаль

14 ОЗ, 15 СИЛ, 16 ЛОВ, 4 ВОЛ, водяная струя (к8)

- Редкие духи озер, рек и морей.
- Обычные атаки против Водного элементаля ослаблены.
- **Критический урон:** Цель окутана водой и утонет в течение трех раундов.



## Волк

6 ОЗ, 12 СИЛ, 14 ЛОВ, 8 ВОЛ, укусы (к8)

- Крупные псовые, обитающие преимущественно в лесах или тундре.
- Их можно дрессировать, если поймать в молодом возрасте.

## Гадюка

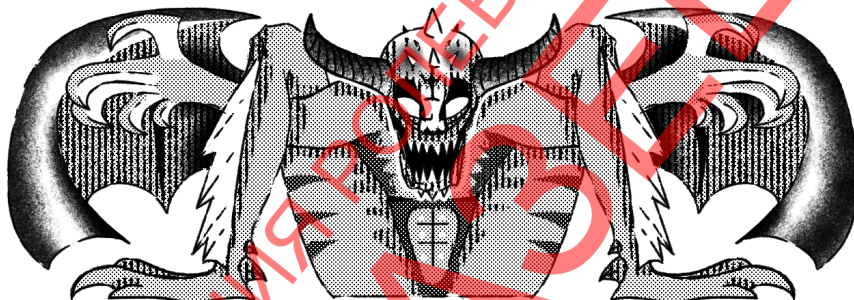
3 ОЗ, 5 СИЛ, 12 ЛОВ, 3 ВОЛ, укусы (к6)

- Ядовитые змеи, часто встречающиеся в пещерах, ямах и других темных местах. Из их ядовитых желез можно приготовить антитоксин.
- Используют тепло и запах, чтобы выслеживать своих жертв.
- **Критический урон:** Цель отравлена и умрет в течение 1к12 часов, если не применить противоядие.

## Гаргулья

8 ОЗ, Броня 3, 14 СИЛ, 4 ЛОВ, 12 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Волшебные, медленно двигающиеся статуи чудовищных крылатых существ, обычно используемые в качестве охранников или сторожевых псов.
- Бродят по ночам, но боятся дня, когда солнечный свет заставляет их замирать на месте.
- Невосприимчивы к чарам и магическому сну.



## Гарпия

8 ОЗ, 7 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, когти (к6+к6)

- Отвратительные чудовища с телом гигантского орла и гуманоидной головой.
- Их движения и полет неуклюжи из-за непропорционального размера. Полагаются на своих очарованных жертв, чтобы совершить что-либо значимое.
- **Песня:** Любой, кто находится поблизости, должен совершить спасбросок ВОЛ или будет очарован голосом Гарпии, следуя за ней и защищая ее от любой угрозы.



## Гигантский скорпион

8 ОЗ, 1 Броня, 11 СИЛ, 12 ЛОВ, 4 ВОЛ, когти (к10+к10)

- Арахниды размером с лошадь, часто встречающиеся в сухой местности или пещерах.
- **Критический урон:** Яд жала разжигает внутренности цели, нанося дополнительный урон к8 по СИЛ. Потеря СИЛ необратима.

## Гнолл

6 ОЗ, Броня, 12 СИЛ, 14 ЛОВ, 8 ВОЛ, копые (к8)

- Свирепые гуманоидные гиены, порожденные древними магическими экспериментами.
- Смертоносные воины, атакующие стаей (отряд) или поодиночке.



## Гидра

2 ОЗ, Броня 2, 13 СИЛ, 7 ЛОВ, 12 ВОЛ, укус (к12, взрыв), отряд

- Крупные рептилии с девятью змеевидными головами. От Гидры очень трудно сбежать, как только она заметила свою добычу.
- Получив критический урон, гидра теряет одну голову. Затем она продолжает сражаться, пока не лишится всех голов.



## Гоблин

4 ОЗ, 8 СИЛ, 12 ЛОВ, 8 ВОЛ,  
кинжал (к6) или праща (к6)

- Маленькие, гротескные гуманоиды с кожей землистых оттенков зеленого, коричневого и серого.
- Избегают боя, атакуют только когда имеют преимущество, используя тактику бей и беги.
- Иногда гоблины используют лютых волков в качестве ездовых животных.



## Гризли

6 ОЗ, 15 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Рыжевато-бурые медведи обычно обитают в горах, лесах и степях.
- Предпочитают питаться рыбой и мясом. Нападают на редких и несчастных путников, которые попадутся им на пути.
- **Критический урон:** Кусает жертву, нанося дополнительный урон к6 по СИЛ. Жертва очень быстро истекает кровью.

## Гуль

6 ОЗ, 14 СИЛ, 8 ЛОВ, 3 ВОЛ,  
удлиненные когти (к6+к6)

- Серокожие человекоподобные твари в лохмотьях, жаждущие лишь плоти живых.
- **Критический урон:** Цель получает некротическую рану, приводящую к истощению, и умирает через к4 дня, если не будет исцелена жрецом или опытным лекарем. Если тело не сжечь, то позже оно тоже превратится в гуля.

## Грифон

7 ОЗ, 14 СИЛ, 15 ЛОВ, 12 ВОЛ,  
когти (к6+к6), отряд

- Хищные гибриды с головой и крыльями орла, а также телом льва.
- Их можно использовать в качестве ездовых животных, если взять их детенышами и правильно воспитать.
- Летают и атакуют с поразительной скоростью, пикируя, чтобы схватить свою добычу.
- **Критический урон:** Вырывает плоть и кости своей жертвы острым клювом.



## Древень

10 ОЗ, 3 Брони, 15 СИЛ, 3 ЛОВ, 12 ВОЛ, корни (к8+к8, взрыв)

- Разумные двуногие деревья со смутно гуманоидным лицом на стволе.
- Говорят медленно и веско, низким голосом. Неподвластны времени, живут тысячи лет.



## Дриада

4 ОЗ, 8 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, узловатые руки (к6)

- Застенчивые, защищающие деревья духи, проявляющиеся в виде красивых зеленокожих гуманоидов.
- Они не могут отходить далеко от дерева, к которому привязаны. Они погибают, если дерево уничтожено.
- **Одурманивание:** Цель приходит в замешательство, постепенно удаляясь все дальше и дальше от связанного дерева. Спасбросок ВОЛ раз в раунд, чтобы освободится от эффекта.

## Единорог

6 ОЗ, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, рог (к10, игнорирует броню)

- Магические лошади с единственным длинным рогом на лбу. Робкие, но гордые и своенравные, почитаются как божественные существа.
- Их волосы стоят целое состояние благодаря мощным целебным свойствам.

## Древесный тролль

10 ОЗ, 15 СИЛ, 12 ЛОВ, 7 ВОЛ, укус (к8), дубина (к10)

- Крупные гуманоиды с длинными руками из коры или корней. Они живут в лесах, испытывая глубокую связь с окружающей их растительностью.
- После смерти они будут медленно регенерировать, если не вынести их труп из леса или не сжечь его.
- **Критический урон:** Из ран цели начинают расти мох и ветки.



## Зеленый дракон

12 ОЗ, Броня 2, 14 СИЛ, 15 ЛОВ, 18 ВОЛ,  
укус (к12), отряд

- Лесные змеи, покрытые зеленой чешуей. Собирают несметные груды сокровищ.
- Используют ум и хитрость, подчиняя слабых и обращая их себе в услужение.
- **Газообразный хлор:** Находящиеся поблизости, должны совершить спасбросок ЛОВ, чтобы избежать его, иначе они потеряют 1к4 СИЛ и станут истощенными.



## Зомби

2 ОЗ, 12 СИЛ, 6 ЛОВ, 3 ВОЛ,  
зазубренные ногти (к6)

- Оживленный труп, возвращенный к жизни с помощью ритуала некромантии или пагубного влияния. Невосприимчивы ко всем эффектам воздействия на сознание.
- Если зомби не будет уничтожен полностью (огнем, полным расчленением и т.д.), он воскреснет в течение нескольких минут.
- **Критический урон:** Цель заражена и становится истощенной. Без услуг специалиста или целителя они превратятся в зомби в течение к4 дней.

## Искажающая пантера

8 ОЗ, 13 СИЛ, 16 ЛОВ, 12 ВОЛ, щупальца (к8+к8, взрыв), укус (к10)

- Гротескные хищники, похожие на пантер, с острыми щупальцами на спине.
- Устойчивы к магическим атакам. Заклинатель должен совершить спасбросок ВОЛ, чтобы добиться желаемого эффекта.
- Пантеры могут телепортироваться на небольшое расстояние. Ненавидят Мерцающих псов.



**Каменная гончая**

12 ОЗ, 2 Брони, 14 СИЛ, 1 ЛОВ, 8 ВОЛ, укус (к10)

- Неподвижные конструкты, обычно используемые в качестве стражей великих гробниц или артефактов.
- Не подвержены влиянию обычных методов убеждения, но не откажутся от хорошей кости.

**Кобольд**

3 ОЗ, 8 СИЛ, 13 ЛОВ, 4 ВОЛ, укус (к6), копые (к8)

- Безволосые гуманоиды с собачьими чертами лица и чешуйчатой кожей. Они прекрасно видят в темноте, но им вредят прямые солнечные лучи.
- Используют ловушки и засады, чтобы одолеть противников. Часто служат более могущественным существам.

**Кентавр**

6 ОЗ, 1 Броня, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, копые (к8) или короткий лук (к6)

- Существа с нижней частью тела и ногами лошади, но с гуманоидным торсом.
- Редко встречаются поодиночке, предпочитающая общество себе подобных.

**Корневая ведьма**

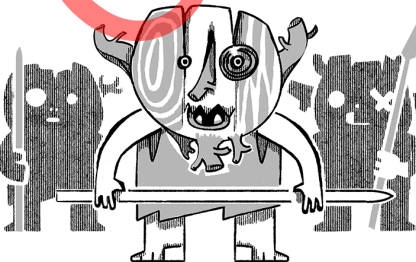
8 ОЗ, 9 СИЛ, 16 ЛОВ, 14 ВОЛ, пальцы-клубни (к6)

- Искусные землекопы, которые прячутся под землей рядом с водой. Они шевелят крошечными листочками в воздухе, как приманкой.
- На поверхности они смутно выглядят как гуманоиды с лицом, напоминающим сгнивший пенек.
- Готовы обменять редкие минералы на «свежий труп» любого вида.

**Корневой гоблин**

4 ОЗ, 8 СИЛ, 14 ЛОВ, 8 ВОЛ, копые (к6)

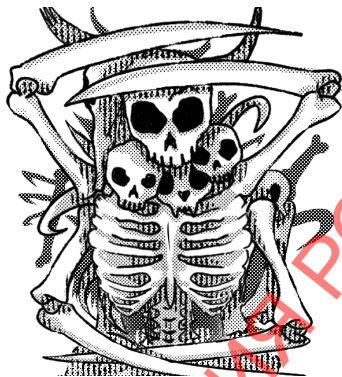
- Избегают боя, если у них нет преимущества (например, превосходящей численности).
- Охраняют украденные вещи до самой смерти.
- Корневые гоблины ценят книги заклинаний и всегда готовы к обмену.



## Костяной голем

8 ОЗ, 3 Брони, 15 СИЛ, 5 ЛОВ, 3 ВОЛ, заостренные руки (к8+к8), отряд

- Гигантские четырехрукие конструи, созданные из костей и колдовства.
- Неразумные стражи, готовые напасть на любое существо, кроме своего создателя.



## Красный колпак

6 ОЗ, 6 СИЛ, 12 ЛОВ, 8 ВОЛ, парные серпы (к6+к6)

- Рожденные из крови, оставленной гнить в землях фей. Их шляпы темно-красные от крови, в которой они купаются.
- Не обращают внимания на тех, кому незачем жить, поскольку в их убийстве нет никакого удовольствия.
- **Критический урон:** Цель выпотрошена, и брызги ее крови восстанавливают потерянную Красным колпаком СИЛ.

## Ламия

6 ОЗ, 11 СИЛ, 12 ЛОВ, 16 ВОЛ, зубастый укус (к8)

- Существа, похожие на кентавров, которые питаются жизненной силой других. Они соблазняют своих жертв очарованием и высоким интеллектом. Верхняя часть их тел, как правило, гуманоидная, а нижняя представляет собой гибрид разных животных.
- Являются магическими существами. Могут создавать иллюзии, очаровывать существ и маскироваться по своей воле.
- **Критический урон:** Цель получает к6 урона по ВОЛ, ведь ее душа медленно истощается. Затем она становится очарованной Ламией, повинаясь каждому ее приказу, пока она находится рядом.



## Кровавый лось

4 ОЗ, 12 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, рога (к8)

- Рожденные в результате насилия, вызванного эгоистичным поступком.
- Убивают своих жертв ради пропитания, но не получают никакого удовлетворения. Они всегда голодны.
- **Критический урон:** Вырывает внутренности своей жертвы.

## Кошмар

8 ОЗ, 15 СИЛ, 12 ЛОВ, 8 ВОЛ, копыта (к8+к8)

- Разумные, демонические лошади с глазами, похожими на горящие угли, глеющими ноздрями и пылающими копытами.
- Атаки в ближнем бою против Кошмара ослаблены из-за облаков густого дыма, которые он выпускает.

## Лич

14 ОЗ, Броня 1, 8 СИЛ, 8 ЛОВ, 18 ВОЛ,  
кинжал души (к8)

- Могущественные маги, которые отдали свою собственную жизнь за бессмертие. Теперь их жажда власти не знает границ.
- Поддерживают нежизнь, привязывая себя к земному артефакту, который обычно охраняют как минимум к6 нежитей-слуг.
- Носят с собой до шести из следующих книг заклинаний: *Оживить предмет*, *Магическое око*, *Оглушение*, *Разбор*, *Стихийная стена*, *Ярость*, *Врата*, *Парение*, *Ненависть*.  
*Определить владельца*, *Стук*, *Умиротворение*, *Поднятие мертвых*, *Призыв духов*, *Щит*, *Сон*, *Форма дыма*, *Телекинез*, *Телепатия*, *Телепортация*, *Видение*, *Знак волшебника*.



## Люди в капюшонах

12 ОЗ, 9 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ,  
лей-посох (к8)

- Стражи леса — культ, черпающий свою силу из лей линий, рунических камней и тому подобного.
- **Критический урон:** Высасывает часть души жертвы (урон 1к4 по ВОЛ).
- Носят с собой две из следующих книг заклинаний: *Очарование*, *Гипноз*, *Толкать/Тянуть*, *Щит*.

## Мантикора

6 ОЗ, 15 СИЛ, 14 ЛОВ, 12 ВОЛ, когти (к6+к6), шип на хвосте (к8)

- Злобные чудовища с гуманоидным лицом, телом льва, крыльями летучей мыши и хвостом скорпиона. Обитают в горных регионах, заброшенных замках и забытых подземельях.
- Шипы на хвосте действуют как дротики, отрастая заново через несколько дней. Один шип стоит 150 золотых при продаже коллекционеру.
- **Критический урон:** Цель становится истощенной до тех пор, пока как следует не выспится. До этого момента они ведут себя грубо, эгоистично и жестоко (эффект проявляется сильнее, если такое поведение уже присуще для цели).



## Медвесыч

9 ОЗ, 16 СИЛ, 12 ЛОВ, 5 ВОЛ, клюв (к10), когти (к8+к8)

- Похожие на медведей хищники с головой совы. Обитают в густых лесах. Известные порождения магической неудачи.
- **Критический урон:** Сдирает с жертвы часть брони и уничтожает ее.



## Мимик

9 ОЗ, 2 Брони, 13 СИЛ, 6 ЛОВ, 12 ВОЛ, укус (к8)

- Злобные перевертыши, которые принимают форму неодушевленных предметов, обычно встречающихся в подземельях.
- Оставаясь неподвижными во время маскировки, они застают врасплох любого, кто приблизится.
- Слюна мимики невероятно липкая, и от нее трудно избавиться. Алхимики готовы заплатить до 150 золотых, даже за самый маленький флакон.

## Мерцающий пес

5 ОЗ, 11 СИЛ, 14 ЛОВ, 5 ВОЛ, укус (к6)

- Телепортирующиеся псы, состоящие на службе у могущественного хозяина.
- Могут по своей воле выходить за пределы реальности. Атаки ближнего боя против них ослаблены.

## Морозный эльф

4 ОЗ, Броня 1, 8 СИЛ, 13 ЛОВ, 14 ВОЛ,  
кинжал-сосулька (к6)

- Красивые, аморальные и долгоживущие.
- Устойчивы к большинству форм магии.
- Могут по желанию творить следующие заклинания: Сон, Телепортация, Обнаружение магии.

## Мумия

6 ОЗ, 12 СИЛ, 8 ЛОВ, 6 ВОЛ, некротическое касание (к10)

- Неживые гуманоиды, завернутые в погребальную ткань. Встречаются в пирамидах, руинах, храмах и гробницах.
- **Критический урон:** Цель заражена гнилью мумии и не может восстанавливать СИЛ до тех пор, пока ее не вылечит специалист-целитель. Цель также истощена.

## Морская карга

6 ОЗ, 11 СИЛ, 15 ЛОВ, 14 ВОЛ,  
длинные когти (к6+к6)

- Призрачные зеленокожие ведьмы, обитающие в лесах из водорослей и на теплом мелководье.
- Невосприимчивы к магии из книг заклинаний.
- **Ужасающий взор:** Цель охвачена страхом (ОЗ падает до 0). Спасбросок ВОЛ каждый раунд, чтобы разрушить чары.



## Минотавр

12 ОЗ, 1 Броня, 16 СИЛ, 12 ЛОВ, 8 ВОЛ,  
двуручный топор (к10), рывок (к12)

- Крупные гуманоиды (как правило, мужского пола) с головой быка. Обитают в лабиринтах или подземельях.
- Исключительные следопыты с превосходным обонянием и навыками навигации.



### Нага

6 ОЗ, 1 Броня, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, меч (к6), укусы (к10)

- Гуманоиды с нижней частью тела, хвостом и шеей змеи. Обитают в жарких джунглях и давно затерянных храмах.
- Используют хитрость и гипноз, чтобы захватить других существ в рабство.
- **Взор:** Цель, обращенная к Наге, загипнотизирована и подчиняется ее воле. Жертва также не может быть принуждена к насилию.

### Невидимый преследователь

8 ОЗ, 12 СИЛ, 12 ЛОВ, 15 ВОЛ, кулаки (к4+к4)

- Разумные существа, воплощенные в реальность могущественным волшебником. Совершенно невидимы и бесшумны.
- Атаки преследователя наносят прямой урон по СИЛ (не учитывая Броню).

### Небесный гигант

12 ОЗ, 1 Броня, 16 СИЛ, 12 ЛОВ, 14 ВОЛ, булава (к10), отряд

- Исполинские белокожие гиганты, живущие в замках высоко в горах.
- Дальнебойные атаки против них ослаблены из-за сильных ветров, окружающих их.

### Ночной кот

6 ОЗ, 9 СИЛ, 14 ЛОВ, 5 ВОЛ, когти (к6+к6)

- Разумные сумчатые, ведущие ночной образ жизни, которые обустривают свои жилища в лесах и болотах. Охотятся стаями.
- **Критический урон:** Ночной кот начинает поедать цель (урон к4 СИЛ), пока она еще жива.

### Ночная карга

8 ОЗ, 9 СИЛ, 11 ЛОВ, 16 ВОЛ, когти (к8+к8)

- Отвратительные старухи, что живут в мертвых лесах, болотах и топях.
- Носят три из следующих книг заклинаний: *Магическое око*, *Маскировка*, *Облако тумана*, *Определить владельца*, *Форма дыма*.



## Оборотень

8 ОЗ, 15 СИЛ, 14 ЛОВ, 6 ВОЛ, когти (кб+кб), укусы (к8)

- Свирепые ликантропы, способные по своей воле превращаться в волка.
- Обычные атаки против оборотней ослаблены, но атаки оружием, сделанным из серебра, усилены.
- **Критический урон:** Цель заражается ликантропией и к следующему полнолуннию превращается в оборотня.

## Пещерная саранча

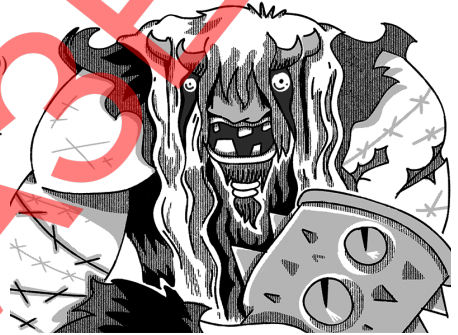
2 ОЗ, 6 СИЛ, 12 ЛОВ, 3 ВОЛ, укусы (кб)

- Гигантские травоядные сверчки, обитающие в пещерах. Невосприимчивы к большинству видов ядов.
- Их естественный цвет позволяет им сливаться с камнем. Они издают громкий визг, когда им угрожают.

## Огр

6 ОЗ, 1 Броня, 16 СИЛ, 8 ЛОВ, 6 ВОЛ, дубина (к10)

- Массивные, прожорливые существа с дурным характером и низким интеллектом.
- Их легко впечатлить блестящими материалами, поэтому они хранят в своих логовах сокровища и мешки с золотом.



## Око ужаса

15 ОЗ, 9 СИЛ, 8 ЛОВ, 16 ВОЛ, укусы (к8)

- Парящие сферы с большими ртами, огромными глазами и несколькими маленькими глазами, расположенными на длинных стебельках.
- Они очень умны, чрезвычайно алчны и совершенно безумны.
- Может по желанию творить следующие заклинания: Очарование, Фобия, Телекинез, Сон, Перетасовка, Видение. Магия, используемая против них, требует спасброска ВОЛ, иначе она развеивается.



## Пикси

3 ОЗ, 3 СИЛ, 15 ЛОВ, 13 ВОЛ

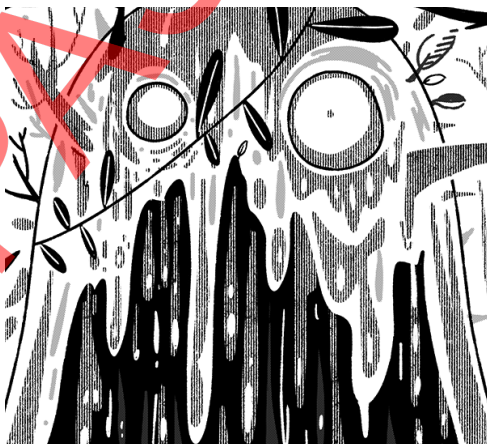
- Крошечные гуманоиды с крыльями, как у насекомых. Невидимые по своей природе.
- Могут по своей воле сотворять Сон и Маскарад.



## Ползающая насыпь

9 ОЗ, 15 СИЛ, 6 ЛОВ, 8 ВОЛ, усики (к8+к8), отряд

- Высокие гуманоиды, состоящие из склизкой растительности. Обитают в темных болотах и сырых подземельях.
- **Критический урон:** Цель проглатывают целиком и утаскивают прочь.



## Ползучие лозы

8 ОЗ, 10 СИЛ, 12 ЛОВ, 2 ВОЛ, лозы (к4, взрыв)

- Выглядят как обычные, безжизненные лозы. Нападают на проходящих мимо существ, чтобы использовать их трупы в качестве удобрения.
- **Критический урон:** Лозы подтягивают цель в воздух, где она задыхается в течение нескольких минут.

### Послушник

4 ОЗ, Броня 1, 8 СИЛ, 11 ЛОВ, 14 ВОЛ, церемониальный кинжал (к6)

- Святые слуги, привязанные к определенному божеству. Обычно они путешествуют группами по четыре человека и более.
- Несут с собой священный символ (применяет *Оберег* раз в день).

### Призрак

8 ОЗ, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 15 ВОЛ, поглощение жизни (к6)

- Бестелесные духи неупокоенных мертвецов, уязвимые только для магии и особых святых ритуалов.
- **Критический урон:** Цель должна совершить спасбросок ВОЛ или стать одержимой, действуя только по прихоти призрака.

### Пчелы-убийцы

6 ОЗ, 6 СИЛ, 14 ЛОВ, 8 ВОЛ, жало (к6), отряд

- Крупные пчелы, которые строят подземные ульи. Сверхагрессивные. Нападают на все, что приближается.
- Производят особенный мед, который лечит 1к6 СИЛ. 3 использования.
- Когда пчелы наносят урон по СИЛ, жала вонзаются в цель, нанося к4 урона каждый раунд, пока они не будут удалены.

### Разрушитель разума

12 ОЗ, 8 СИЛ, 12 ЛОВ, 18 ВОЛ, щупальца (к6, взрыв)

- Гуманоидные существа с фиолетовой кожей и головой, напоминающей кальмара. Обитают глубоко под землей или на космических кораблях. Питаются мозгами других гуманоидов, поглощая их воспоминания и жизненную сущность. Очень умные, но невероятно злые по своей природе.
- **Взрыв разума:** Ближайшие цели должны совершить спасбросок ВОЛ или потерять 1к4 ВОЛ и стать парализованными.
- **Критический урон:** Щупальце вырывает мозг жертвы из черепа.



## Рептилия

5 ОЗ, 1 Броня, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 5 ВОЛ, костяное копые (к8)

- Гуманоиды-амфибии, живущие большими племенами вблизи болот и джунглей.
- Изготавливают себе доспехи и оружие из костей своей добычи. Они едят что угодно, включая гуманоидов.

## Ржавник

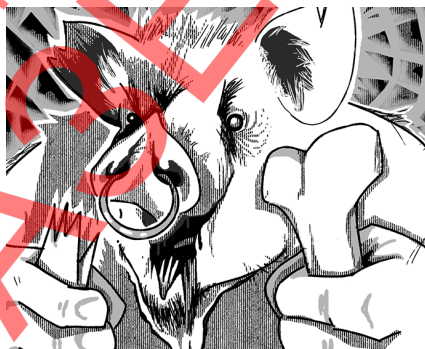
5 ОЗ, 16 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, укус (к6)

- Существа, похожие на броненосцев, с булавовидными хвостами и длинными антеннами. Питаются железом и ржавым металлом.
- Любой обычный металл, к которому прикасаются их антенны, мгновенно покрывается ржавчиной. Чувствуют запах металла на большом расстоянии.
- **Критический урон:** Металлическая броня ржавеет до состояния бесполезного груза.

## Свиная тварь

9 ОЗ, 16 СИЛ, 8 ЛОВ, 13 ВОЛ, резня (к6+к6)

- Тучные гуманоиды, которые превращаются в свиноподобных чудовищ, чтобы полакомиться человеческой плотью.
- Обычно охотятся в изолированных поселениях вблизи лесов и заболоченной местности. Могут менять форму только ночью.
- **Очарование:** Цель подчиняется каждой команде свиньи, пока не будет убита. Спасбросок ВОЛ раз в раунд, чтобы освободиться от эффекта.



## Роющий ужас

6 ОЗ, 1 Броня, 16 СИЛ, 11 ЛОВ, 4 ВОЛ, укус (к10), плевков кислотой (к8, взрыв)

- Инсектоиды с множеством ног и черными глазами. Питаются грязью, корнями и плотью.
- Зарываются прямо под поверхность, чтобы устраивать засады на ничего не подозревающих существ.
- **Критический урон:** Цель теряет часть тела. Бросьте 1к6. 1: Голова, 2-4: Нога, 5-6: Рука.



## Скелет

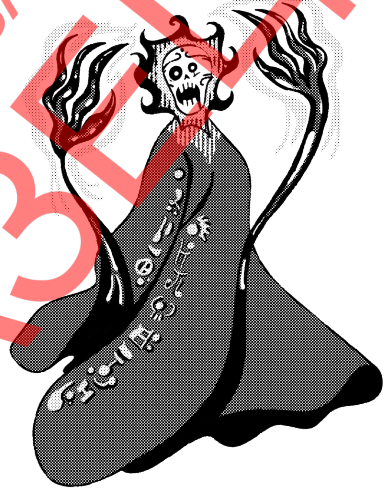
5 ОЗ, Броня 1, 8 СИЛ, 13 ЛОВ, 0 ВОЛ,  
ржавый меч (к6) или лук (к6)

- Часто встречаются на службе у хозяина или некроманта, обычно передвигаются группами по 3 и более.
- Их находят одетыми в то, что было на них в момент смерти.
- Если скелет убит и его кости не разбросаны, он собирается обратно.

## Страж склепа

12 ОЗ, 12 СИЛ, 11 ЛОВ, 14 ВОЛ, эфирные когти  
(к8+к8)

- Ожившие скелеты, одетые в развешивающиеся робы. Их глазницы гипнотически красные. Защищают склепы и гробницы, но не нападают, если их не тревожить.
- Немагические атаки против них *ослаблены*.
- Могут телепортировать любую цель в поле зрения в случайную комнату поблизости.



## Студенистая слизь

8 ОЗ, Броня 1, 15 СИЛ, 6 ЛОВ, 3 ВОЛ,  
пожирательное касание (к8)

- Большие бесформенные массы прозрачного желе. Бездумно рыщут в поисках пищи в подземельях и пещерах.
- **Критический урон:** Цель поглощена и теряет к6 единиц СИЛ в раунд, пока не будет съедена полностью.

## Сфинкс

18 ОЗ, 12 СИЛ, 13 ЛОВ, 18 ВОЛ, когти (к8+к8,  
взрыв), клюв (к10)

- Мифические звери с верхней частью тела и головой человека, крыльями орла и телом льва. Невосприимчивы к любой возможной магии.
- Задаёт загадки каждому встречному. Неправильный ответ обычно приводит к смерти. Они знают почти все, что нужно знать.
- **Рык:** Любой, кто находится в пределах слышимости, должен совершить спасбросок ВОЛ, иначе он убегает от страха.

## Тень

14 ОЗ, 1 СИЛ, 18 ЛОВ, 14 ВОЛ,  
иссушающее касание (к6, игнорирует броню)

- Бестелесные монстры, которые выглядят как ожившие тени. Неуязвимы для обычных атак, сна и контроля разума.
- **Критический урон:** Цель теряет к4 СИЛ. Если значение СИЛ упадет до 0, цель также станет тенью.

## Титан

18 ОЗ, Броня 3, 16 СИЛ, 15 ЛОВ, 18 ВОЛ,  
меч молний (к12), *отряд*

- Мифические гуманоидные гиганты ослепительной красоты с мощными атлетическими телами. Благородные по характеру, но склонные к мании величия.
- Являются уроженцами других планов бытия, но иногда возводят твердыни в мире смертных.
- Могут левитировать, изменять облик и управлять стихиями по своей воле.

## Троль

14 ОЗ, 1 Броня, 14 СИЛ, 12 ЛОВ, 4 ВОЛ, когти (к8), дубина (к10)

- Гигантские бородавчатые гуманоиды из плоти и коры. Обитают под землей или в глубине лесов, а также в разрушенных жилищах своих прежних жертв. Плотноядны.
- Получив критический урон, троль продолжает сражаться, несмотря на потерю плоти и конечностей. Только когда его значение СИЛ станет равным 0, он умрет окончательно. Если не окунуть годову троля в кислоту, огонь или мощную магию, троль полностью восстановится в течение 1к4 дней.

## Тритон

6 ОЗ, 12 СИЛ, 15 ЛОВ, 12 ВОЛ, трезубец (к8)

- Водные гуманоиды с серебристой кожей, сине-зелеными волосами и чешуйчатыми ногами, переходящими в плавники. Обитают в более теплых водах вблизи суши.
- Обитают в прекрасных замках, высеченных из морской скалы и кораллов. Управляют огромными косяками рыб как для защиты, так и для пропитания.

## Улитка-воин

4 ОЗ, 2 Брони, 14 СИЛ, 6 ЛОВ, 3 ВОЛ, щупальца (к8+к8)

- Гигантские бронированные улитки с тяжелыми, похожими на дубинки щупальцами.
- У некоторых видов есть разноцветные панцири, которые могут отражать магические атаки.

## Умертвие

12 ОЗ, 3 Броня, 16 СИЛ, 8 ЛОВ, 12 ВОЛ, длинный меч (к10)

- Гротескные, павшие воины, восставшие из мертвых со злыми намерениями. Часто верхом на столь же кошмарных скакунах, они ведут в бой более слабую нежить.
- **Критический урон:** В случае провала спасброска, любая потеря СЛ является необратимой.



## Феникс

4 ОЗ, 15 СИЛ, 13 ЛОВ, 12 ВОЛ, когти (к10+к10)

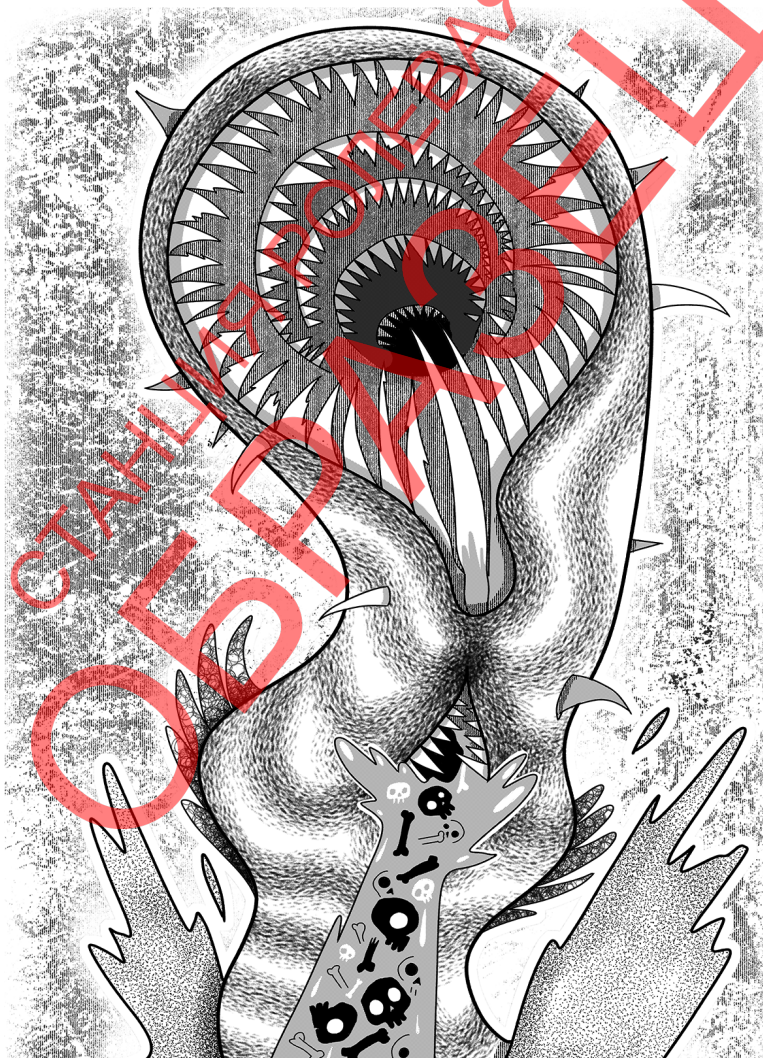
- Разумные, похожие на ястребов духи чистого пламени, обитающие в безлюдных пустынях и высоких горах.
- При смерти взрываются вспышкой пламени. Возрождаются из пепла через 1к3 дня.
- Их перья высоко ценятся за целебные свойства.



## Фиолетовый червь

18 ОЗ, Броня 1, 18 СИЛ, 8 ЛОВ, 8 ВОЛ, укус (к12), отряд

- Гигантские черви, которые прячутся в огромных норах глубоко под землей и выходят на поверхность лишь для того, чтобы раздобыть себе пропитание. Встречаются в высокогорных пустынях и жарких тундрах.
- **Критический урон:** Цель поглощается и получает к8 урона по СИЛ от кислоты в желудке червя.



**Хобгоблин**

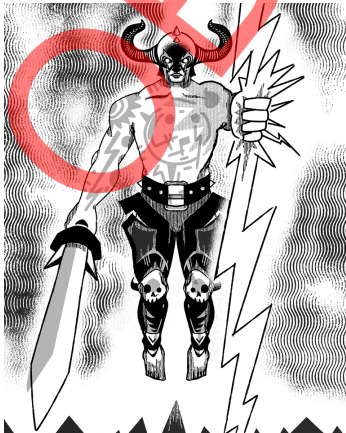
6 ОЗ, 2 Броня, 14 СИЛ, 8 ЛОВ, 11 ВОЛ, булава (к8)

- Большие и коренастые родственники гоблинов. Обитают в подземных крепостях, пока не ведут войну.
- Автоматически проходят спасбросок на боевой дух, если рядом есть лидер.
- Обучены сражаться вместе. Наносимый урон Хобгоблина считается усиленным, если его союзник также вступает в бой с тем же врагом.

**Штормовой гигант**

18 ОЗ, Броня 2, 18 СИЛ, 16 ЛОВ, 18 ВОЛ, двуручный меч (к12), отряд

- Гуманоиды размером со здание, с кожей бронзового оттенка и светлыми волосами. Живут на самых высоких горных вершинах и скалистых побережьях.
- Молния не может навредить Гиганту, он призывает грозовые тучи по своей воле. Могут летать, используя ветер как свою колесницу.
- **Громовой хлопок:** Наносит 4 урона по СИЛ одной цели. Цели, облаченные в металл, получают двойной урон.

**Эттин**

10 ОЗ, 16 СИЛ, 8 ЛОВ, 6 ВОЛ, дубина (к10)

- Двуглавый род гигантов. Предпочитают пещеры и подземные логова.
- Их невозможно заставить врасплох.



# Создание монстров

## Общие принципы

Следуйте этим шагам чтобы создать уникального монстра:

- Бросьте кости по таблице **Внешнего вида монстра**.
- Бросьте кости по таблице **Черт монстра**.
- Бросьте кости по таблице **Атак монстра**.
- Бросьте кости по таблице **Способностей монстра**.
- Опишите внешность существа, его способности и атаки простыми словами.
- Создайте характеристики существа в соответствии с принципами, определениями и форматом блоков характеристик, приведенными ниже.

## Основные принципы

- Используйте **Критический урон**, чтобы продемонстрировать угрозу или странность любого агрессивного персонажа Смотрителя.
- Используйте характер и стиль, чтобы сделать существ запоминающимися. Игрокам легче запомнить гуманоида с лицом свиньи, который ищет свою пропавшую овцу, нежели тривиального гоблина-лучника.
- Всегда подгоняйте характеристики существ в зависимости от того, что покажется вам забавным и интересным.



**ОЧКИ ЗАЩИТЫ**

Способность существа избегать опасности, будь то благодаря стойкости, скорости или мастерству. Назначьте обычным существам 3 ОЗ, более сложным - 6 ОЗ, а серьезным угрозам - 10 ОЗ или больше.

**БРОНЯ**

Для некоторых существ броня свидетельствует об их природной выносливости; для других она может быть следствием того, что они носят с собой или на себе. Если существо способно выдержать атаку, не двигаясь с места, увеличьте этот показатель.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**

3 - недостаточно, 6 - слабо, 10 - средне, 14 - достойно, а 18 - легендарно.

**СИЛА**

Отображает общее состояние здоровья, физическую силу и устойчивость к ядам. Это способность существа пережить ущерб, а не способность избежать опасности!

**ЛОВКОСТЬ**

Возьмите за основу показатель 10, и если существо особенно быстрое, ловкое или проворное, увеличьте это число по необходимости. Если оно медленно реагирует, громоздкое или неуклюжее, уменьшите это число.

**ВОЛЯ**

Определяет способность существа противостоять влиянию, а также влиять на других. Воля также служит показателем защиты от магических или духовных воздействий.

**АТАКИ**

Обычно это предмет (например, меч) или естественное оружие (например, зубы).

**СПОСОБНОСТИ**

Уникальное действие или сила, которую можно использовать как в бою, так и вне его.

- Если способность можно осмысленно избежать или защититься от нее традиционными средствами, значит это атака, которая взаимодействует с ОЗ.
- Если способность нельзя осмысленно избежать или защититься от нее традиционными средствами, значит это способность.
- Если способность воздействует только на одного ПИ, то она по большей части должна действовать немедленно, без возможности совершения спасброска в этом раунде (см. «Василиск», стр. 83).
- Если способность может воздействовать на группу персонажей, она, как правило, требует немедленного спасброска (см. Зеленый дракон, стр. 88).

**Формат блока характеристик монстра**

X ОЗ, X Броня, X СИЛ, X ЛОВ, X ВОЛ, Атака (кХ, специальные предметы, особенности)

- Интересное описание внешности, поведения или образа жизни.
- Причуда, тактика или особенность, отличающая это существо.
- Особый эффект или последствие критического урона.

**ВНЕШНОСТЬ МОНСТРА**

1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Телосложение	Особенность
1	Альбинос	Усики
2	Черный	Клюв
3	Кристалльный	Панцирь
4	Тощий	Когти
5	Безглазый	Клыки
6	Пернатый	Перья
7	Желеобразный	Мех
8	Святящийся	Жабры
9	Укрепленный	Рога
10	Безголовый	Отметины
11	Рогатый	Чешуя
12	Горбатый	Раковина
13	Иризирующий	Рыло
14	Многоглазый	Хвост
15	Чешуйчатый	Птичьи когти
16	Сегментный	Щупальца
17	Скелетный	Хобот
18	Слизкий	Бивни
19	Прозрачный	Голос
20	Искривленный	Крылья

**ЧЕРТА МОНСТРА**

1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Причуда	Слабость
1	Меняет свой размер	Алкоголь
2	Меняет свой цвет	Холод
3	Собирает редкие цветы	Разговор
4	Собирает трофеи	Лесть
5	Не умирает от старости	Игры
6	Рисует символы	Подарки
7	Очарован огнем	Железо
8	Собирает книги	Громкие звуки
9	Любит определенный цвет	Зеркала
10	Перерождается каждый день	Яркие цвета
11	Любит блестящие предметы	Лунный свет
12	Имитирует голоса	Музыка
13	Двигается по прямой линии	Готовые блюда
14	Рассказывает обо всем	Головоломки
15	Одержимо убирается	Религиозные иконы
16	На его пути растут растения	Соль
17	Спит вверх ногами	Серебро
18	Говорит рифмами	Солнечный свет
19	Выделяет редкие минералы	Настоящее имя
20	Размножается бесполом путем	Слабое место

**АТАКИ МОНСТРА**

1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Тип	Крит. урон
1	Кусает	Удушение
2	Дробит	Кровотечение
3	Поджигает	Ослепление
4	Замораживает	Перемалывание
5	Травит газом	Сокрушение
6	Пинает	Гниение
7	Ударяет	Растворение
8	Стреляет	Пленение
9	Впечатывает	Взрыв
10	Режет	Захват
11	Рубит	Оглушение
12	Ломает	Разрыв
13	Разбрызгивает	Разжижение
14	Сдавливает	Паралич
15	Колит	Окаменение
16	Жалит	Отравление
17	Швыряет	Прокалывание
18	Прикасается	Отрубание
19	Хлещет	Растаптывание
20	Бьет током	Ослабление

**СПОСОБНОСТИ МОНСТРА**

1к20 за каждый столбец и объедините результаты.

к20	Способность	Цель
1	Поглощает	Тело
2	Усиливает	Сны
3	Привлекает	Элемент
4	Связывает	Эмоции
5	Маскирует	Энергия
6	Колдует	Здоровье
7	Управляет	Слух
8	Выводит из строя	Иллюзии
9	Копирует	Свет
10	Вырастает	Память
11	Манипулирует	Металл
12	Отражает	Растения
13	Регенерирует	Душа
14	Спротивляется	Камень
15	Обращает вспять	Окружение
16	Формирует	Время
17	Уменьшает	Видение
18	Трансформирует	Вода
19	Заключает	Погода
20	Бьет током	Ослабление

## Пример монстра

- **Внешность:** Горбатый + Панцирь
- **Черты:** Двигается по прямой линии + Слабое место
- **Атаки:** Ломает + Захват
- **Способности:** Выводит из строя + Слух

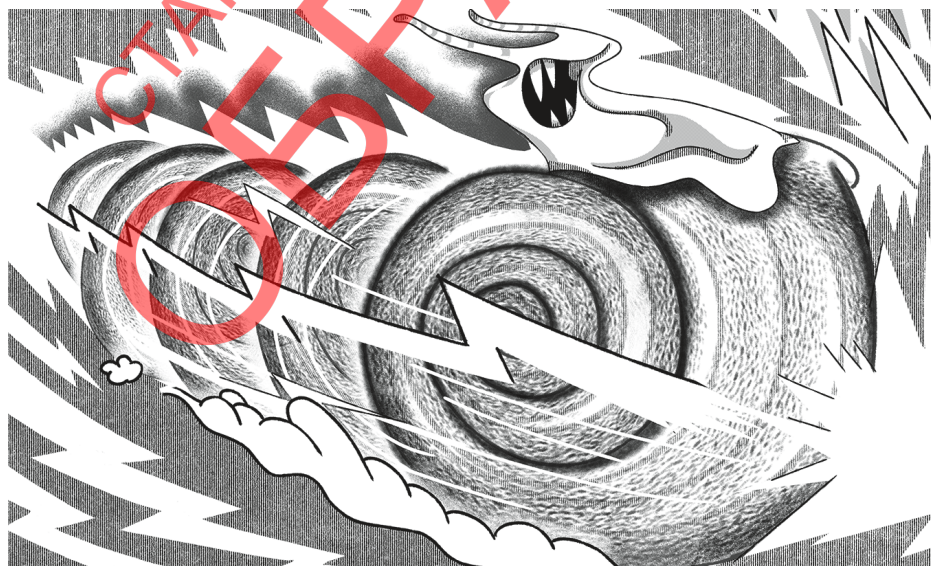
Похожее на улитку существо с твердым панцирем. Оно передвигается только по прямой линии, у него мягкое подбрюшье. Оно врезается в противников, втягивая их и хватая. Грохот от его движения заглушает все остальные звуки.

Это существо физически крепкое, с СИЛ выше среднего показателя и прочной броней. Вероятно, оно быстрое, но не маневренное. Скорее всего, оно не полагается на мастерство или ловкость, чтобы избежать опасности. Оно жестокое и столь же своенравно, как и любое другое дикое существо, которое просто ищет себе очередную добычу. Его атака происходит путем перекачивания по прямой линии и должна поражать несколько целей.

### ГРОВАЯ УЛИТКА

6 ОЗ, 2 Броня, 14 СИЛ, 6 ЛОВ, 4 ВОЛ, катится и давит (к10, взрыв)

- Звери с толстым панцирем, которые атакуют, прокатываясь сквозь противников по прямой линии. Грохот их панциря оглушительен.
- **Критический урон:** Цель затягивается вращением, теряя дополнительно 1 СИЛ за раунд, пока не освободится (спасбросок СИЛ).



## Перенос монстров

Не существует идеальной системы для переноса из других систем. Вот несколько советов, которые могут помочь в этом процессе!

- **Очки Защиты:** Хорошее практическое правило - давать существу +1 **ОЗ** за каждый **Кость Здоровья (КЗ)**, в дополнение к минимальным 3 **ОЗ** (для обычного человека). Обычно я рассматриваю **КЗ** как эквивалент к6, который имеет среднее значение 3,5. Всегда начинайте с **ОЗ** существа, а затем переходите к его **СИЛ**.
- **Броня:** Ищите такие фразы, как “как кожа” и “как пластина”, в оригинальных блоках характеристик. При переходе от игр в стиле В/Х, таких как Old School Essentials, игнорируйте ТНАСО и по возможности используйте понижающийся КД (7 = кожа, 5 = кольчуга, 3 = латы). Если задан только возрастающий класс брони, вы можете использовать (12 для Кожи, 14 для Кольчуги, 16 для Лат). С какой бы системы вы не делали перенос, значения брони варьируются только от 1 до 3.
- **Сила:** Посмотрите на **КЗ** существа и его **ОЗ**. Если существо трудно убить, но не потому, что оно ловкое или умелое, дайте ему больше **СИЛ** (но не больше **ОЗ**). Начните с 10 СИЛ (среднее значение) и добавляйте или отнимайте от этого числа.
- **Ловкость:** Начините с 10 в качестве основы, и если существо отличается особым проворством (часто называемой «скорость»), шустростью или ловкими пальцами, увеличьте это число. Если существо реагирует медленно, громоздкое или неуклюжее, уменьшите это число. Смотрите Спасброски для дополнительной информации!
- **Воля:** **Боевой Дух (БД)** может быть хорошим ориентиром, и обычно он варьируется в пределах от 2 до 12. Чем сильнее личность, дух или присутствие существа, тем большей **ВОЛ** оно должно обладать. В следующей таблице приведено подробное руководство по преобразованию **БД** в **ВОЛ**.

Преобразование Морали в Волю				
<b>Мораль</b>	4	8	10	12
<b>Воля</b>	6	12	15	18

## Спасброски

- Вы можете полагаться на спасброски, чтобы получить больше информации о способностях существа, в частности о его способности избежать смерти от физической травмы, магии или яда.
- В блоках характеристик будут использоваться сокращения типа (Э1) или (В1) (Эльф или Воин 1-го уровня соответственно). Это действительно полезно для быстрого определения способностей существа.
- Подумайте о том, чтобы добавить описательные теги, такие как "иммунитет к ядовитому газу" или "хорошо уворачивается", которые основаны на спасбросках. Следующая таблица поможет определить, за какие спасброски следует повышать соответствующие характеристики.

Перенос Спасбросков	
Смерть или Яд	СИЛ
Жезл	ЛОВ
Паралич или Окаменение	ВОЛ или СИЛ
Атаки дыханием	ЛОВ или СИЛ
Заклинания, скипетр и посох	ВОЛ

## Сражение

- **Кость урона:** Обычно его можно скопировать «как есть» из большинства систем OSR, но рекомендуется сначала ознакомиться с оружием на рынке (см. Книгу Игрока).
- **Мультиатаки:** Меняется на взрыв или несколько костей (например, к6+к6).
- **Разрушительные атаки:** Подумайте о том, чтобы сделать урон усиленным, присвоить свойство «взрыв» или дать атаке несколько костей.

## Способности

- Иногда механики оригинальной системы просто не поддаются переводу. И это нормально! Постарайтесь сосредоточиться на том, что наиболее интересно в этом существе, и создайте «версию» его способностей, наиболее подходящую для Cairn.
- Способности иногда могут быть превращены в атаки (с костью урона), тогда как критические повреждения раскрывают их истинное воздействие.
- Если монстр имеет атаку, которая требует от ПИ уклоняться или совершать спасбросок от какой-либо способности, попробуйте превратить эту способность в «ловушку», которая может быть активирована персонажами вне боя. В противном случае, сделайте так, чтобы действие автоматически удалось. Сражение несет опасность, и именно Смотритель обязан должным образом обозначить угрозу до начала битвы.

## Магия

- Магические существа могут «знать» множество заклинаний без необходимости носить книги заклинаний. В этом случае сделайте их трупы магическими (и опасными)!
- Заклинания - непростая вещь; вы можете дать вражеским магам книги заклинаний, но помните: при поражении они могут их уронить.
- Подумайте о том, чтобы заставить некоторые из выпавших книг заклинаний взорваться (используйте Кость Судьбы, чтобы определить, какие именно).

## Отталкивайтесь от повествования

Самый простой способ переноса монстра из другой системы — это прочитать исходный блок характеристик и любой связанный с ним текст, а затем написать несколько предложений об этом существе простым языком. Наконец, преобразуйте то, что вы написали, в блок характеристик монстра из Сапн.

### Возьмем, к примеру, это существо:

#### ЖЕНЩИНА-ЛИСА

Может принимать облик лисы или женщины ростом 7 футов с головой лисы.

КЗ 5, Скорость 120 фт, Броня 14, Мораль 11, Атака: +4 к8 (когти, укус или удушение)

- **Защита:** Металл не может причинить вреда
- **Особенность:** Может превращаться в лису или женщину с головой лисы по своей воле (те же характеристики)

### Исходя из примера выше, я могу сделать вывод, что:

- Она предстает в виде женщины ростом 7 футов с головой лисы.
- У нее не очень много ОЗ, и она довольно быстрая.
- У нее довольно высокая **Мораль**, и она, очевидно, имеет высокую Волю.
- Она проворна и гибка.
- Она атакует зубами и когтями (по возможности душил свою жертву).
- Она может превращаться в лису по своей воле.
- Она невосприимчива к металлическому оружию.

### Что мы можем узнать, имея эту информацию?

- Она быстра и, вероятно, находчива в драке. Если мы начнем с 3 ОЗ и добавим по 1 ОЗ на каждую кость здоровья, это будет означать, что у нее 8 ОЗ.
- У лисиц нет защитной шкуры, она похожа на человека, не считая головы. Брони нет.
- Она достаточно сильная. У обычного человека 10 СИЛ, у нее будет побольше. 12 СИЛ.
- Я могу представить, как она охотится на добычу в заснеженной тундре. Она быстрая. 14 ЛОВ.
- Ее Мораль высока, а лисы известны своей хитростью. 15 ВОЛ.
- В качестве ее атак я бы использовал когти (к6+к6) и укус (к8).

### Эта информация дает нам следующее:

8 ОЗ, 12 СИЛ, 14 ЛОВ, 15 ВОЛ, когти (к6+к6), укус (к8)

### Теперь к ее способностям:

Тут все довольно просто. Мы просто читаем вымышленный блок характеристик, который мы создали ранее!

- Она предстает в виде женщины ростом 7 футов с головой лисы.
- Она может превращаться в лису по своему желанию.
- Она невосприимчива к металлическому оружию.
- Она душит своих жертв до потери сознания.

### Финальный результат:

#### **Женщина-Лиса**

8 ОЗ, 12 СИЛ, 14 ЛОВ, 15 ВОЛ, когти (к6+к6), укус (к8)

- Может принимать форму лисы или женщины с головой лисы.
- Она невосприимчива к металлическому оружию.
- **Критический урон:** Жертву душат, пока она не потеряет сознание.

## Категории монстров

к20 Вид	Монстры
1 Птица	Феникс, Рух, Виверна
2 Зверь	Кровавый лось, Гризли, Пчелы-убийцы, Ночной кот, Гадюка, Волк
3 Исполин	Зеленый дракон, Фиолетовый червь
4 Конструкт	Костяной голем, Каменная гончая, Гаргулья
5 Демон	Адская гончая, Кошмар
6 Экстрапланарный	Око ужаса, Разрушитель разума
7 Феи	Богарт, Дриада, Морозный эльф, Пикси, Красный колпак, Ночная карга, Морская карга
8 Гигант	Небесный гигант, Штормовой гигант, Титан
9 Гоблиноид	Багбир, Гоблин, Хобгоблин, Огр, Корневой гоблин, Тролль, Древесный тролль
10 Гуманоид	Послушник, Бандит, Морозный эльф, Гнолл, Люди в капюшонах, Тритон
11 Гибрид	Кентавр, Мантикора, Минотавр, Медвесыч
12 Бестелесный	Невидимый преследователь, Тень
13 Инсектоид	Аранея, Роющий ужас, Пещерная саранча, Гигантский скорпион
14 Ящер	Василиск, Гидра, Кобольд, Нага, Рептилия
15 Магический	Мерцающий пес, Искажающая пантера, Водный элементаль
16 Мифический	Банши, Грифон, Гарпия, Гидра, Ламия, Единорог
17 Растение	Ползучие лозы, Корневая ведьма, Ползающая насыпь, Древень
18 Перевертыш	Свиная тварь, Оборотень
19 Нежить	Страж склепа, Призрак, Гуль, Лич, Мумия, Скелет, Вампир, Умертвие, Зомби
20 Необычный	Студенистая слизь, Мимик, Ржавник, Улитка-воин

# Имена и названия

## Основные принципы

- Поселения часто называют по их уникальным особенностям: форме изгиба реки поблизости или высокой мельнице в центре города. Затем жители добавляют существительное или прилагательное: *Ветреное Ущелье*, *Крепость Черного дерева* и т.д.
- Значимым местам присваиваются значимые названия: в честь героев, религиозных или политических фигур, а также исторических событий. *Шале святого Иббца*, *Жатва королевы* и т.д.
- Имена собственные могут добавляться к названию или даже заменять его части, например, *Уродливое ущелье Бруны*.
- Дикие и опасные места названы по очевидным угрозам: *Ядовитое озеро*, *Туманные скалы* и т.д.
- Некоторые названия рассказывают историю: *Безрасудство Луки*, *Путь мертвеца* и т.д.
- При необходимости используйте ландшафт региона и особенности локации.

## Создание имен

- Бросьте кости по таблице **Формулы имен** для каждого МИ.
- При необходимости бросьте кости по таблицам **прилагательных и существительных**.
- Чтобы бросить 1d100, бросьте 2d10, используя одну кость для разряда десятков, а другую — для разряда единиц.

Чтобы присвоить регионам названия в зависимости от ландшафта, замените «МИ» на тип ландшафта и обратитесь к таблице **Синонимов ландшафта**.

### кб Формула имен

1	[Существительное] [МИ]
2	[Прилагательное] [МИ]
3	[МИ] [Существительного]
4	[Прилагательное] [МИ] [Существительного]
5	[Существительное] [Прилагательное] [МИ]
6	[МИ] [Прилагательное] [Существительного]



## Синонимы ландшафта

Ландшафт	Синоним
<b>Пляжи</b>	взморье, берег, береговая линия, побережье, береговая линия, гавань
<b>Трясины</b>	топь, торфяник, глушь
<b>Каньоны</b>	овраг, лощина, расселина, бездна, залив, ущелье
<b>Пещеры</b>	грот, полость, туннели, землянки
<b>Скалы</b>	гребень, откос, крутояр, стремнина
<b>Пустыня</b>	дюны, пески, пустырь, барханы, эрг
<b>Пашни</b>	пастбища, зябь, пожня, уголье, залежь
<b>Лес</b>	чаща, бор, редколесье, роща, пуша, дубрава, тайга
<b>Луга</b>	степи, саванны, поля, зелень
<b>Холмы</b>	насыпь, бугор, взгорье, курган
<b>Лощины</b>	провал, яма, котлован, впадина, кратер, желоб, отверстие
<b>Джунгли</b>	Смотрите раздел «Лес»
<b>Озера</b>	пруд, заводь, тарн, лагуна, озеро, протока
<b>Горы</b>	пик, хребет, гряда, вершина, бьютт
<b>Оазис</b>	источник, колодец, фонтан, пристанище, водопой, убежище
<b>Равнины</b>	верещатник, низменность, полесье
<b>Плато</b>	возвышенность, меза, простор
<b>Река</b>	водный путь, ручей, речушка, канал
<b>Море</b>	Смотрите раздел «Пляжи»
<b>Болото</b>	падь, зыбун, солончак
<b>Дебри</b>	чапараль, кустарники, поросль, сопки
<b>Тундра</b>	арктика, ледяная пустошь, борея
<b>Долина</b>	котловина, дол
<b>Пустошь</b>	Смотрите раздел «Пустыня»

## Прилагательные

к100 Прил.	к100 Прил.	к100 Прил.	к100 Прил.
1 Стареющий	26 Багровый	51 Яростный	76 Облезающий
2 Янтарный	27 Рушащийся	52 Зияющий	77 Погруженный
3 Древний	28 Закрученный	53 Блестящий	78 Рванный
4 Злой	29 Вьющийся	54 Светящийся	79 Гниющий
5 Пепельный	30 Изогнутый	55 Гранитный	80 Солёный
6 Голый	31 Извилистый	56 Мрачный	81 Дикий
7 Потрепанный	32 Отсыревший	57 Седой	82 Переменчивый
8 Горький	33 Темный	58 Мгlistый	83 Мерцающий
9 Почерневший	34 Ослепительный	59 Раскаленный	84 Лучезарный
10 Сияющий	35 Мертвый	60 Адский	85 Дрожащий
11 Суровый	36 Смертоносный	61 Зазубренный	86 Окутанный
12 Зараженный	37 Алмазный	62 Одинокий	87 Опаленный
13 Пузырящийся	38 Унылый	63 Безлюдный	88 Тонущий
14 Вздущающийся	39 Муторный	64 Ясный	89 Убийственный
15 Бушующий	40 Пустой	65 Ясный	90 Дымный
16 Оживленный	41 Бесконечный	66 Качающийся	91 Сырой
17 Светлый	42 Свирепый	67 Изящный	92 Кислый
18 Широкий	43 Плающий	68 Убогий	93 Рассеянный
19 Спокойный	44 Сверкающий	69 Туманный	94 Запятнанный
20 Небесный	45 Туманный	70 Скорбный	95 Голодающий
21 Удушающий	46 Запретный	71 Мутный	96 Зловонный
22 Холодный	47 Забытый	72 Узкий	97 Наполненный
23 Красочный	48 Хрупкий	73 Зловещий	98 Затонувший
24 Медный	49 Изношенный	74 Заросший	99 Тонкий
25 Треснувший	50 Замерзший	75 Заделанный	100 Иссохший

**Существительные**

к100 Сущ.	к100 Сущ.	к100 Сущ.	к100 Сущ.
1 Бездна	26 Запустение	51 Владение	76 Гниение
2 Союз	27 Отчаяние	52 Ужас	77 Руина
3 Янтарь	28 Дьявол	53 Железо	78 Тень
4 Амбиция	29 Грязь	54 Остров	79 Серебро
5 Яблоко	30 Рок	55 Нефрит	80 Череп
6 Аврора	31 Проход	56 Король	81 Небо
7 Бастион	32 Эхо	57 Лаванда	82 Дым
8 Чернота	33 Уголь	58 Жизнь	83 Змея
9 Порча	34 Судьба	59 Свет	84 Печаль
10 Синь	35 Страх	60 Мрамор	85 Искра
11 Кость	36 Огонь	61 Туман	86 Камень
12 Яркость	37 Пламя	62 Плесень	87 Шторм
13 Пропась	38 Безрассудство	63 Луна	88 Солнце
14 Обломок	39 Схватка	64 Слякоть	89 Буря
15 Медь	40 Мороз	65 Кошмар	90 Страх
16 Деревня	41 Ярость	66 Лоскут	91 Шип
17 Трещина	42 Призрак	67 Угроза	92 Гром
18 Багрянец	43 Гигант	68 Пурпур	93 Яд
19 Изгиб	44 Мерцание	69 Сияние	94 Спокойствие
20 Тьма	45 Бог	70 Ветошь	95 Троль
21 Рассвет	46 Золото	71 Дождь	96 Доблесть
22 Покойник	47 Зелень	72 Радуга	97 Фиалка
23 Смерть	48 Гармония	73 Краснота	98 Война
24 Тление	49 Жатва	74 Пристанище	99 Шепот
25 Впадина	50 Обитель	75 Сожаление	100 Ветер

## Названия фракций

1. Бросьте кости по таблице «**Формула названий фракций.**»
2. При необходимости воспользуйтесь таблицами прилагательных, существительных и типов фракций.

### к6 Формула названий фракций

- 1 [Существительное] [Группа]
- 2 [Прилагательное] [Группа]
- 3 [Группа] [Существительного]
- 4 [Прилагательное] [Группа] [Существительного]
- 5 [Существительное] [Прилагательное] [Группа]
- 6 [Группа] [Прилагательного] [Существительного]

### ТИПЫ ГРУПП

#### к20 Группа

- 1 Собрание
- 2 Братство
- 3 Круг
- 4 Клан
- 5 Коалиция
- 6 Коллектив
- 7 Ковенант
- 8 Анклав
- 9 Товарищество
- 10 Гильдия

#### к20 Группа

- 11 Орда
- 12 Лига
- 13 Легион
- 14 Торговый союз
- 15 Министерство
- 16 Движение
- 17 Сеть
- 18 Орден
- 19 Пакт
- 20 Синдикат

## Названия королевства

1. Бросьте кости по таблице «**Формула названий правления.**»
2. Бросьте кости по таблицам **прилагательных, существительных, ландшафта и правления.**

При желании замените любое значение синонимом доминирующего ландшафта, например, «Туманные утесы».

### к6 Формула названий королевства

- 1 [Существительное] [Правление]
- 2 [Прилагательное] [Правление]
- 3 [Правление] [Существительного]
- 4 [Прилагательное] [Правление] [Существительного]
- 5 [Существительное] [Прилагательное] [Правление]
- 6 [Правление] [Прилагательное] [Существительного]

### ТИПЫ ПРАВЛЕНИЯ

#### к20 Правление

- 1 Альянс
- 2 Баронство
- 3 Содружество
- 4 Конфедерация
- 5 Власть
- 6 Экклезиархия
- 7 Империя
- 8 Федерация
- 9 Вотчина
- 10 Великое герцогство

#### к20 Правление

- 11 Гегемония
- 12 Королевство
- 13 Монархия
- 14 Княжество
- 15 Протекторат
- 16 Царство
- 17 Регентство
- 18 Республика
- 19 Штат
- 20 Союз

## Название леса

- Для прилагательного дважды бросьте **к10**, сначала для обозначения **десятков**, а затем еще раз для обозначения **единиц**. Затем повторите процесс для существительного.
- Меняйте все! Название «Гостеприимная роща» может быть более подходящим для вашего сеттинга, чем «Манящий перелесок».
- Используйте контрастные слова (например, «Искривленный навес»), чтобы подчеркнуть интерес этого места.
- Сделайте так, чтобы оно звучало красиво. Аллитерация и приятные сочетания могут придать приятное звучание. «Жуткая Пуща» более приятна на слух, чем «Запутанная Пуща».

к100	Прилагательное	Сущ.	к100	Прилагательное	Сущ.
1	Заброшенный	Беседки	21	Экзотический	Поросль
2	Древний	Арка	22	Легендарный	Перелесок
3	Манящий	Бутоны	23	Процветающий	Утесы
4	Цветущий	Трясины	24	Забывтый	Водоток
5	Обильный	Сучья	25	Отрекшийся	Долина
6	Небесный	Чаща	26	Ароматный	Лощина
7	Зачарованный	Заросли	27	Морозный	Роса
8	Кристалльный	Ветви	28	Нежный	Холм
9	Пятнистый	Шиповник	29	Сверкающий	Топь
10	Густой	Мост	30	Угрюмый	Папоротники
11	Безлюдный	Ручей	31	Корявый	Листва
12	Отдаленный	Кустарник	32	Золотой	Лес
13	Вторящий	Лагерь	33	Травянистый	Грибы
14	Жуткий	Навес	34	Гармоничный	Овраг
15	Изумрудный	Каскад	35	Одержимый	Прогалина
16	Заколдованный	Пещера	36	Спрятанный	Узкая долина
17	Загадочный	Каверна	37	Притихший	Ущелье
18	Эфемерный	Желоб	38	Освещенный	Гранит
19	Вечный	Поляна	39	Зазубренный	Зелень
20	Эфирный	Клумба	40	Щедрый	Грот

к100 Прилагательное Сущ.			к100 Прилагательное Сущ.		
41	Лиственный	Роща	71	Тенистый	Склон
42	Одинокый	Поросль	72	Мерцающий	Родник
43	Надвигающийся	Верещатник	73	Окутанный	Шелест
44	Потерянный	Хендж	74	Тихий	Камни
45	Светоносный	Лощина	75	Дымный	Поток
46	Сияющий	Горизонт	76	Мрачный	Пень
47	Пышный	Нарост	77	Призрачный	Ложбина
48	Величественный	Бугор	78	Великолепный	Дерн
49	Меланхоличный	Листья	79	Совершенный	Владение
50	Угрожающий	Свет	80	Крепкий	Сплетение
51	Мглистый	Суглинок	81	Залитый светом	Дебри
52	Лунный	Скала	82	Солнечный	Чертополох
53	Мшистый	Болото	83	Вихревой	Лесозаготовки
54	Бормочущий	Луг	84	Запутанный	Лесные уголья
55	Таинственный	Хлябь	85	Вневременный	Башня
56	Мистический	Зыбун	86	Возвышающийся	Тропы
57	Напыщенный	Дуб	87	Спокойный	Деревья
58	Заросший	Оазис	88	Сочащийся	Стволы
59	Сомнительный	Фруктовый сад	89	Сумеречный	Бурелом
60	Первобытный	Перевал	90	Искривленный	Подлесок
61	Нетронутый	Проходы	91	Незримый	Дубрава
62	Причудливый	Дорога	92	Непреклонный	Лозы
63	Лучистый	Путь	93	Тайный	Водопроток
64	Ревущий	Сосна	94	Зеленеющий	Пустошь
65	Суровый	Корни	95	Дрожащий	Дикий лес
66	Шуршащий	Святылище	96	Закаленный	Лесной массив
67	Священный	Сень	97	Плачущий	Бор
68	Уединенный	Тени	98	Шепчущий	Пуща
69	Безмятежный	Укрытие	99	Дикий	Поодаль
70	Змеиный	Кустарник	100	Петляющий	Ветер

# Развитие

## Введение

В отличие от других ролевых игр, Cairn не вознаграждает персонажей игроков за убийство монстров, добычу сокровищ или исследование новых мест. Вместо этого именно уникальный опыт персонажа в игровом мире имеет потенциал изменить его здоровье, способности, убеждения, узы и даже его разум.

Точно так же, как внутриигровой мир продолжает развиваться и меняться, меняются и персонажи игроков. События, опыт и встречи во время игровой сессии могут сильно повлиять на ПИ, иногда нежелательным образом! Однако помните, что, за некоторыми заметными исключениями (такими как Шрамы), развитие всегда должно происходить из опыта персонажа в игровом мире. Развитие персонажа также может зависеть от результата действий во время простоя, которые позволяют персонажу сосредоточиться на обучении или специализации, исследованиях и взаимоотношениях с фракциями.

## Принципы развития

- Развитие никогда не бывает произвольным, оно связано с конкретным опытом, происходящим в повествовании.
- Развитие никогда не бывает произвольным, оно связано с конкретным опытом, происходящим в повествовании.
- Развитие никогда не бывает произвольным, оно связано с конкретным опытом, происходящим в повествовании.
- Предоставляйте возможности для развития везде, где это возможно.
- Персонажи развиваются как во время игровой сессии, так и во время простоя.
- Развитие должно способствовать дальнейшему взаимодействию с игровым миром и его испытаниями.
- Развитие является не наградой, а логическим результатом действий персонажа.
- Чаще всего развитие происходит, когда персонаж взаимодействует с чем-то, чего он не понимает, или с чем-то, чего он не должен был понимать.
- Персонажи могут меняться так, как им не нравится, или могут приобретать новые способности за определенную плату.
- Реликвии, сокровища, фракции, монстры и важные персонажи Смотрителя - все это потенциальные стимулы для роста.
- Персонажи могут меняться медленно, со временем, или же благодаря накоплению значительного, совокупного опыта в рамках одного типа развития.

## Триггеры

### Основа для развития

По мере того как персонажи взаимодействуют с игровым миром, им приходится все больше приспосабливаться к новым реалиям повествования. Некоторые из этих изменений незначительны и редко затрагиваются. Другие имеют накопительный эффект, представляя собой совокупность связанных переживаний. А некоторые переживания настолько сильны, что их воздействие мгновенно и ни с чем не сравнимо.

Для каждого из этих случаев полезно определить Триггеры — или, иными словами, возможности для роста. Они представляют собой важные поворотные моменты в жизни персонажа и должны сопровождаться постоянными и связанными с ними изменениями! Хорошие триггеры возникают, когда персонаж соответствует как минимум двум из следующих условий:

- Совершение целеустремленных и последовательных действий, направленных на достижение одной цели или следование одному курсу.
- Принятие очевидного риска с потенциально серьезными последствиями, особенно когда исход неизвестен.
- Взаимодействие с уникальным предметом, существом или сущностью.



# Примеры развития

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ЧЕМ-ТО (ИЛИ КЕМ-ТО), ЧЕГО ОНИ НЕ ПОНИМАЮТ

Эсме и ее товарищам было поручено спасти торговца и его дочь, которые исчезли в лесах Лунного холма. По пути Эсме наткнулась на упавшее дерево, пораженное молнией. Осмелившись забраться внутрь, она обнаружила светящийся предмет яйцевидной формы – Сердечное семя. Осознавая его ценность (но не его назначение), она взяла семя, не обращая внимания на бормотание своих друзей.

В течение следующих нескольких дней Эсме замечала ворон, куда бы она ни пошла: на ветвях, в небе, на тропинке. Однажды поздно ночью ей приснилось ужасное существо, сделанное из травы и веток, смотрящее глубоко в ее душу. Она проснулась в ужасе, но оставила свои видения при себе. Она решила сохранить Сердечное семя, несмотря ни на что. В последующие дни ее видения становились все более жестокими и случались все чаще, как и вороны, которые теперь появлялись даже в городе, усаживаясь на крышах и в дверных проемах. Преисполнившись решимости, она измельчила семена молотком на мелкие кусочки, а затем проглотила получившуюся массу, запив ее водой. Только тогда видения прекратились, а вороны исчезли.

На следующий день ее кожа начала зеленеть, а на локтях и подбородке появились маленькие веточки. Она обратилась за советом к Болотной ведьме, с которой они познакомились ранее. Ведьма сказала, что, съев Сердечное семя, Эсме связала себя с Лесом и вскоре навсегда сольется с ним. Она больше не будет питаться пайками, только солнечным светом и водой. Теперь она будет слышать слова Леса, а также растений и животных, что в нем обитают. Но ведьма сказала, что выход есть, и все, что ей нужно, — это капля крови Эсме...

### Заметки Смотрителя

В этом сценарии Эсме совершила ряд решений, которые **быстро** вышли из-под **контроля**: выбор забрать Сердечное семя **вопреки предупреждениям, игнорирование** воронов, **пренебрежение** видениями, **умолявшими** вернуть семя, и наконец — решение поглотить его.



## ДЛИТЕЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНИГИ ЗАКЛИНАНИЙ ИЛИ РЕЛИКВИИ

Во время своих приключений Хейзел часто пользовалась книгой заклинаний Управление растениями, которую она “позаимствовала” в аббатстве, где выросла. Часто она пыталась усилить ее мощь, делая спасброски ВОЛ, чтобы расширить зону действия. Конечно, не все попытки были успешными, и порой она платила за это высокую цену. Однажды она и ее спутники исследовали храм в джунглях и наткнулись на ужасное существо, полностью состоящее из растительной материи.

Увидев возможность обратить силу существа против него самого, союзники Хейзел собрались вокруг нее, пока та читала книгу заклинаний. Затем Смотритель попросил совершить спасбросок ВОЛ, так как она пыталась произвести заклинание быстро и под давлением. Успех! Смотритель заявил, что в будущем Хейзел сможет читать книгу заклинаний, находясь под давлением или в условиях нехватки времени, без предварительного спасброска ВОЛ.

### Заметки Смотрителя

Хейзел и ранее не раз пыталась подчинить книгу заклинаний своей воле, с переменным успехом. Она также сильно рисковала, пытаясь быстро сотворить заклинание, а поскольку книги заклинаний — уникальные предметы огромной силы, ее успех вопреки этому риску стал еще более значимым.

## НАЛАЖИВАНИЕ ОТНОШЕНИЙ С СУЩЕСТВОМ, ОБЛАДАЮЩИМ ОГРОМНОЙ СИЛОЙ

Астер и его товарищи набрали на святилище, глубоко спрятанное в лесной пещере. После некоторых исследований и экспериментов (возглавляемых Астер), они смогли освободить почти обезумевшего речного бога, плененного внутри. В знак благодарности божество предложило свою непостижимую сущность любому, кто согласится ее принять. Астер шагнул вперед и связал себя с богом, отвергнув свою прежнюю жизнь и приняв новую религию. Спустя несколько дней после спонтанного погружения в бурную реку у Астера на шее выросли жабры.

### Заметки Смотрителя

В своих попытках взаимодействовать со святилищем и определить его истинное предназначение, Астер выявил явную модель поведения, и хотя результаты были неопределенными, он все же пошел на серьезный риск, предлагая себя существу, которое не знал и не понимал.



**Заметки Смотрителя**

Упорно преследуя своего могущественного врага, Окс продемонстрировал отчетливую модель поведения. Высасывание души Тибора представляло явный риск для Окса, и хотя Поглотитель душ был известной реликвией, его способность перемещать души между хозяевами была очевидным примером взаимодействия с объектом, который до конца не изучен.

**ПРЕОДОЛЕНИЕ ДАВНЕГО НЕСЧАСТЬЯ, ПРЕСТУПЛЕНИЯ ИЛИ ВРАГА**

Наконец, Оксрабль Кинтер (сокращенно Окс) победил серийного убийцу Тибора Хеймшерна. Но вместо того, чтобы убить его, Окс воспользовался Поглотителем душ, чтобы извлечь сознание поверженного прямо из его тела. Затем, к удивлению всех собравшихся за столом, Окс принялся поглощать душу Тибора. Смотритель запросил спасбросок ВОЛ, чтобы преодолеть могущественную сущность Тибора: успех! Затем Смотритель попросил игрока повторно бросить по ВОЛ Окса, сказав, что он может сохранить результат, если он будет выше. И он оказался выше! Однако Смотритель также постановил, что если в какой-то момент у Окса появится еще один враг, слабый и зависящий от его милости, потребуется спасбросок ВОЛ, чтобы преодолеть дремлющие в душе персонажа наклонности к убийству.



## ТРАВМА ИЛИ ЗАРАЖЕНИЕ

После нескольких дней поисков Грибной следопыт Мадригал наконец-то нашел источник страшной болезни, поразившей обедневшую деревню: заражение печеночным трутовиком на дне деревенского колодца. Потребовалось много часов кропотливой работы, чтобы выкорчевать грибную сеть, но в конце концов Мадригал покинул город в хорошем настроении, а его карманы оттягивало золото. Затем он отправился в десятидневное путешествие по Лавовым равнинам в поисках Врат, о которых недавно слышал.

Неделю спустя он заметил странное изменение цвета на своей фляге и, вскрыв ее, обнаружил, что пил воду, зараженную печеночной чумой! Странно, но на него не подействовали побочные эффекты, возникающие при употреблении этого гриба. Смотритель объяснил, что это, вероятно, связано с тем, что его действие нейтрализовалось излишне осторожным употреблением Мадригалом цветка кустовой дыни - мощного средства для повышения устойчивости к жаре, полезного при пересечении Лавовых равнин. Он потратил несколько часов на изготовление новой фляги, а затем снова отправился в путь. Два дня спустя Мадригал заметил на своей коже несколько небольших бугорков, а также знакомое изменение цвета. Еще более странным было то, что у него полностью пропал аппетит к пайкам. Смотритель постановил, что отныне Мадригалу больше не нужно будет есть обычную пищу, а вместо этого он сможет питаться только разложившимися растениями и животными. Однако, если его когда-либо намочит вода, он должен получить Усталость, выпуская споры на следующий день.

### Заметки Смотрителя

Этот пример включал лишь незначительный риск, но взаимодействие двух уникальных элементов (грибка и цветка) было достаточно мощным, чтобы оправдать своего рода пассивный прирост опыта. Однако именно продуманное (хотя и потенциально неважное) решение Мадригала съесть цветок кустовой дыни послужило триггером в данном случае.



### Заметки Смотрителя

В этом примере мы можем видеть, что, хотя Джулиус иногда терпел неудачу в своих неоднократных попытках избежать прямого боя, используя уникальную боевую стратегию, продуманность и подготовка, которые вкладывались в каждую попытку, в сочетании с настойчивостью персонажа “сделать все правильно” оказались достаточными, чтобы даровать ему новую способность. Помните, что в типичном боевом сценарии ПИ уже сделали спасброски ЛОВ в начале боя, поэтому будущие спасброски ЛОВ действительно требуются только тогда, когда персонаж подвергает себя дальнейшему риску из-за проявленной храбрости, попыток сбежать из боя и т.д. Спасбросок также не обязательно требуется от цели действия, так как его совершает только персонаж, подвергающийся наибольшему риску.

### ОБУЧЕНИЕ МЕТОДОМ ПРОБ И ОШИБОК

Джулиус был начитанным, нервным и не отличался особой силой или ловкостью. За месяцы приключений он разработал стратегию избегания прямого столкновения в бою, которая включала в себя бросок в противника сети с тяжелыми грузами. Пока цель лежала ничком и была беззащитна, Джулиус без надлежащей защиты со стороны своих союзников подвергался высокому риску, особенно при столкновении с несколькими противниками. Каждый раз, когда Джулиус пытался это сделать, его игрок должен был подробно объяснить, как он приближается к своей цели. Если очевидные риски не были устранены, Смотритель требовал совершить спасбросок ЛОВ. После одной особенно рискованной попытки, которая закончилась неудачей, все игроки (включая Смотрителя) были настолько впечатлены продуманностью и стратегическим подходом, что Смотритель постановил: отныне Джулиусу больше не нужно совершать спасбросок при метании сети в бою. Вместо этого действие будет срабатывать автоматически, поскольку Джулиус явно научился безопасно захватывать цели в свою сеть.





### УСПЕХ ИЛИ НЕУДАЧА, НЕСМОТРИ НА ПРИРОДНЫЙ ТАЛАНТ ИЛИ СПОСОБНОСТЬ

Харроу и его товарищи преследовали группу разбойников, возглавляемую печально известным оборотнем. Они последовали за преступниками в их логово, приблизившись к нему на рассвете, когда преступники, как они надеялись, еще спали после событий предыдущей ночи. Харроу осторожно повел отряд вдоль лагеря, надеясь незаметно проскользнуть. Это оказалось сложнее, чем ожидалось, поскольку бандиты выставили часовых на четырех отдельных аванпостах. Смотритель постановил, что, поскольку Харроу возглавлял группу и обладал худшими природными способностями (его игрок выбросил жалкие 5 ЛОВ), он должен сделать спасбросок, необходимый для того, чтобы группа прошла незамеченной. Ему это удалось, и Смотритель объявил, что в будущем он больше не будет требовать от Харроу спасбросков ЛОВ в подобных ситуациях, поскольку у его персонажа явно есть природная склонность к скрытности.

#### Заметки Смотрителя

Вот наглядный пример того, как персонаж работает против шаблона. Смотритель счит, что, несмотря на относительно низкий показатель ЛОВ Харроу, его решение возглавить партию и его окончательный триумф стали достаточными триггерами для развития.

## ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ ВО ФРАКЦИИ

Три недели назад орден Хелма поручил Руи отыскать Врата в Вискатском лесу. Она вернулась раньше срока, блестяще выполнив задание. Ее наниматели были настолько впечатлены ее работой, что официально пригласили ее вступить в Орден в качестве посвященной. Смотритель объяснил, что эта должность не предъявляла особых требований, но предусматривала регулярное жалование и некоторые товарищеские привилегии. Единственным требованием было периодически выполнять задания от имени Ордена во имя его целей. Если бы она позже захотела добиться более высокого ранга, от нее потребовалось бы формально принести клятву верности Ордену. Руи соглашается пока что вступить в качестве посвященной, и Смотритель описывает Вехи Простоя, которые будут отслеживать отношения Руи с Орденом:

- Выполнить одну миссию от имени ордена.
- Выполнить две миссии от имени ордена.
- Выполнить три миссии от имени ордена.
- Пройти обучение у Защитника.
- Принести клятву.

Смотритель объясняет, что Руи будет предоставлена униформа, щит (+1 к Броне) и добротный короткий меч (к6). Наряду с поддержкой, которую она будет получать в любом аванпосте фракции, она также будет получать ежедневное жалование в размере 5 золотых монет при выполнении дел, связанных с фракцией. Также от нее требовалось по возможности отмечаться у местного Наставника. Через несколько игровых сессий Орден просит Руи помочь с сопровождением через Фалальские болота. Вся группа присоединяется к миссии, и, несмотря на практически фатальную встречу с болотным демоном, задание завершается успешно. Игрок Руи вычеркивает вторую Веху, поскольку первую она уже завершила до вступления во фракцию.

Проходят месяцы, Руи выполняет еще две миссии и проходит обучение у Мастера из Ордена. Она осваивает как сосредоточенность, так и искусство владения мечом, увеличивая свои ОЗ и урон, наносимый мечом. Руи также узнает истинную цель фракции и решает, что их дело правое. Она надевает железный шлем (+1 к Броне, мелкий предмет) и приносит их клятву, принимая то, что отныне и до конца своих дней она больше никогда не сможет показать свое лицо ни одному живому существу. Смотритель объясняет, что хотя Руи по-прежнему нуждается в еде, воде и сне, она больше не получает истощения от их нехватки.

### Заметки Смотрителя

Этот пример основан на действиях, которые происходят как во время игры, так и между сессиями, используя две отдельные процедуры простоя (укрепление связей и обучение). Защитник, у которого обучалась Руи, выступил в роли Наставника, и хотя мы не описываем это здесь, вероятно, в этой части ее пути существовал второй уровень Вех.

## РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ СВЯЗИ ИЛИ ЗНАМЕНИЯ

Кобб был проклят Каменным Сердцем после столкновения с друидами. После месяцев приключений сердце стало тяжелее и его игрок спросил Смотрителя, может ли он потратить время простоя на поиски потенциально-го лекарства. Смотритель обозначил следующие Вехи:

- Найти Мастера. Обычно это ведьма, ученый, целитель или могущественный дух.
- Разыскать Мастера и узнать его условия.
- Выполнить эти условия, чтобы излечить проклятие.

Кобб провел несколько дней в перерывах между приключениями, безрезультатно беседуя с местными целителями и учеными. В конце концов он поговорил со следопытом, нанятой ими, и она призналась, что однажды видела Дикого Человека в глуши близлежащего леса. По ее рассказу, она выследила большого кабана до серебристого водоема под водопадом. Именно там она увидела, как он прыгнул в воду и исчез. Через несколько мгновений он появился вновь, но теперь уже в облике крупного мужчины, покрытого густыми зелеными волосами. Она бросила свое оружие и сумку, положив их перед собой. Существо вышло из воды, забрало немного ее вяленого мяса и ушло. Она сказала, что на следующий день заметила, что старая рана, которую она залечивала, полностью зажила и сделал это именно Дикий Человек. Следопытка предложила сводить Кобба и его друзей к пруду за определенную плату. Он согласился, и на следующий день они отправились на поиски Дикого Человека из ее рассказа (и его игрок отметил выполнение Вехи). В последующие недели Кобб и его друзья нашли это существо и завоевали его расположение, выполняя различные задания по всему Лесу. В конце концов, Дикий Человек предложил каждому персонажу Дар, и Кобб наконец смог избавиться от проклятия.

### Заметки Смотрителя

Игрок Кобба выбросил 15 по таблице Уз во время создания персонажа, что гласило: Вы перешли дорогу существу из Леса, и оно наложило на вас проклятие Каменного Сердца. (1 Броня). С каждым месяцем камень становится тяжелее, занимая дополнительную ячейку инвентаря. Пока вы не снимете это проклятие, вы не можете по-настоящему умереть. Чтобы вылечить эту болезнь, Кобб должен выяснить местонахождение Мастера, а затем заключить с ним сделку. К счастью, у него были связи с наемником, которого группа использовала в прошлых лесных вылазках, и тот был лучше знаком с близлежащим лесом и его обитателями.



# Книги заклинаний

Само заклинание — обычным текстом, вид книги и характер заклинаний — курсивом.

## к100 Книга заклинаний Описание

- |    |                          |  |
|----|--------------------------|--|
| 1  | <b>Прилипание</b>        | Предмет покрывается чрезвычайно липкой слизью. Соседние предметы прилипают к книге с огромной силой.   |
| 2  | <b>Якорь</b>             | Из ваших рук вырастает прочная проволока, закрепляясь на двух точках в пределах 50 футов по обе стороны. Если продеть веревку через железное кольцо на ее корешке, книга становится тяжелой, как слон. |
| 3  | <b>Оживить предмет</b>   | Предмет подчиняется вашим командам настолько хорошо, насколько это возможно. Податлива как глина. Из ее страниц пробивается детский смех.  |
| 4  | <b>Очеловечить</b>       | Животное за один день приобретает либо человеческий интеллект, либо человеческую внешность. Книга поскуливает, мурлычет и рычит в зависимости от обращения с ней.                                      |
| 5  | <b>Магическое око</b>    | Вы можете видеть через волшебное парящее глазное яблоко, которое перемещается по вашей команде. Побрызгайте водой на книгу, чтобы она открылась.   |
| 6  | <b>Астральная тюрьма</b> | Предмет заморожен во времени и пространстве внутри неуязвимой кристаллической оболочки. Молчаливые, абстрактные лица мученически кричат внутри книги.  |
| 7  | <b>Притяжение</b>        | Два предмета начинают сильно притягиваться друг к другу, если оказываются в пределах 10 футов. Близлежащие компасы бесполезно вращаются.   |
| 8  | <b>Слуховая иллюзия</b>  | Вы создаете иллюзорные звуки, которые исходят из выбранного вами направления. Издает случайные и порой неуместные звуки в течение всего дня.   |
| 9  | <b>Болтовня</b>          | Существо должно громко и четко повторять все, о чем вы думаете. В любом другом случае оно немое. Когда текст книги читают вслух, чужие слова становятся неразборчивыми.                                |
| 10 | <b>Цветок-приманка</b>   | Из земли прорастает растение, источающее запах разлагающейся плоти. Книга привлекает мух.  |
| 11 | <b>Звериная форма</b>    | Вы вместе со всеми вашими вещами превращаетесь в обычное животное. Книга покрыта густым мехом, ее края усыяны мелкими зубами.  |
| 12 | <b>Одурманивание</b>     | Выбранное вами существо не может формировать новые кратковременные воспоминания, пока действует заклинание. Содержимое книги смещается и меняется каждый раз, когда ее открывают.                      |

**к100 Книга заклинаний** Описание

- 13 Обмен телами** Вы меняетесь телами с существом, которого касаетесь. Если умирает одно тело, умирает и другое. На обложке изображено последнее существо, читавшее книгу.
- 14 Очарование** Существо, которое вы видите, относится к вам как к другу. Книга теплая на ощупь и пахнет розами.
- 15 Приказ** Цель подчиняется единственной команде из трех слов, которая не причиняет ей вреда. Со временем книга становится тоньше, пока не исчезнет навсегда.
- 16 Понимание** На короткое время вы свободно говорите на всех языках. Из книги капает буквы, пачка все, к чему они прикасаются.
- 17 Конус пены** Из вашей руки брызжет густая пена, покрывая цель. Книга губчатая и влажная, с остатками мыла на ней.
- 18 Управление растениями** Ближайшие растения и деревья подчиняются вам и обретают способность медленно передвигаться. Вдоль корешка растут листья, и от книги исходит слабый запах гниения.
- 19 Управление погодой** Вы можете по желанию изменять тип погоды, но в остальном не контролируете ее. Книга обладает высокой устойчивостью к повреждениям от огня и воды.
- 20 Исцеление ран** Восстановите 1к4 СИЛ в день существу, которого можете коснуться. Книга пахнет уксусом и тимьяном. После использования становится красной.
- 21 Оглушение** Оглушает всех находящихся поблизости существ. Близлежащие инструменты время от времени издают звуки, словно в знак протеста.
- 22 Обнаружение магии** Вы можете видеть или слышать магические ауры поблизости. Книга становится теплой на ощупь, если поблизости используется магия.
- 23 Разбор** Любая из частей вашего тела может быть отсоединена и прикреплена обратно по желанию, не причиняя боли или повреждений. Вы можете управлять отсоединенными конечностями. Восстанавливает все вырванные или испорченные страницы.
- 24 Маскировка** Вы можете по своему желанию изменять внешность одного персонажа, пока он сохраняет гуманоидную форму. Попытки скопировать внешность другого персонажа будут выглядеть жуткими. Поверхность книги представляет собой идеальное зеркало.
- 25 Смещение** Предмет кажется находящимся на расстоянии до 15 футов от своего реального положения. Иногда внутрь забиваются кусочки веревки, ткани и листья.

**к100 Книга заклинаний** Описание

- 26 Землетрясение** Земля начинает сильно трястись. Конструкции могут получить повреждения или обрушиться. Песок сыплется из уголков книги без остановки.
- 27 Эластичность** Ваше тело может растягиваться до 10 футов. Книга пахнет ирисками и очень пластичная.
- 28 Стихийная стена** Из земли поднимается стена изо льда или огня длиной 50 футов и высотой 10 футов. Кожа и теплые вещества прилипают к книге после использования.
- 29 Воровство** Видимый предмет телепортируется к вам в руки. Иногда между обложками книги можно найти ценную вещь союзника.
- 30 Рыбы легкие** Цель может дышать под водой до тех пор, пока не всплывет на поверхность. Книга сильно пахнет морем. Привлекает диких животных.
- 31 Вспышка** Яркий шар энергии выпускает в небо след света, выдавая ваше местоположение как друзьям, так и врагам. Книга слабо светится в полной темноте.
- 32 Облако тумана** От вас распространяется густой туман. При погружении в воду книга в конечном итоге превращает всю жидкость в пар.
- 33 Ярость** Существо поблизости впадает в приступ яростного насилия. Шероховатая наждачная обложка уничтожает любую книгу, к которой прикасается.
- 34 Врата** Открывается портал на случайный план. В центре книги вырезана большая дыра, уходящая в пустоту. Брошенные внутрь предметы исчезают навсегда.
- 35 Сдвиг гравитации** Вы можете изменить направление гравитации, но только для себя. Книга прикрепляется к самому большому объекту поблизости.
- 36 Алчность** У существа возникает непреодолимое желание завладеть видимым предметом по вашему выбору. Обложка меняется в зависимости от владельца, тонко намекая на его сокровенные желания.
- 37 Ускорение** Ваша скорость передвижения увеличивается втрое. Страницы бешено переворачиваются, когда книга открыта. Это может привести к порезам от бумаги.
- 38 Ненависть** Существо начинает испытывать глубокую ненависть к другому существу или группе существ и желает их уничтожить. Длительное воздействие книги может вызывать подозрительность, паранюю и недоверие к другим

**к100 Книга заклинаний** Описание

- 39 Услышать шепот** Вы можете отчетливо слышать даже самые тихие звуки. После прочтения заклинания голос читателя на короткое время усиливается.
- 40 Парение** Предмет парит на высоте 2 футов над землей без трения. Он может выдержать до одного гуманоида. Книга парит при падении.
- 41 Гипноз** Существо впадает в транс и правдиво отвечает на один ваш вопрос, требующий ответа «да» или «нет». Обложка книги украшена привлекательными закрученными спиралями.
- 42 Ледяное прикосновение** Толстый слой льда распространяется радиусом до 10 футов по поверхности, которой вы касаетесь. Чтобы держать книгу, нужны перчатки. Не горит.
- 43 Определить владельца** Над предметом, к которому вы прикасаетесь, появляются имена владельцев предмета, если таковые имеются. На внутренней стороне книги указано имя ее предыдущего владельца.
- 44 Освещение** Парящая сфера света перемещается по вашей команде. Если подержать книгу на свету, ее страницы становятся призмой с яркими радугами.
- 45 Незримая связь** Два предмета в пределах 10 футов друг от друга невозможно раздвинуть более чем на 10 футов. Страницы книги не скреплены клеем или нитями, тем не менее они остаются соединенными.
- 46 Стук** Ближайший обычный или магический замок громко открывается. Книга закрыта. Новый владелец «производит» ключ после следующего приема пищи.
- 47 Прыжок** Вы прыгаете на высоту до 10 футов один раз. Когда книгу бросают, она продолжает прыгать.
- 48 Жидкий воздух** Воздух вокруг вас становится пригодным для плавания. Книга парит по собственной воле, отскакивая от всего, к чему прикасается.
- 49 Жидкий воздух** Эффективность всех магических эффектов поблизости снижается вдвое. Реликвии в радиусе 100 футов от книги заклинаний невозможно перезарядить.
- 50 Жилище** На несколько часов появляется прочная обставленная хижина. Вы можете по своему желанию разрешать и запрещать вход в нее. Если оставить книгу внутри, они вместе с хижиной исчезнут навсегда.
- 51 Мраморная мания** Ваши карманы полны мраморных шариков, которые будут пополняться каждые 30 секунд. Когда книгу трясут, она издает игривый погремучий звук.
- 52 Маскарад** Внешность и голос персонажа становятся идентичными внешности и голосу персонажа, которого вы касаетесь. Длительное использование вызывает у владельца неосознанные, но заметные нервные тики.

## к100 Книга заклинаний Описание

- 53 **Уменьшение** Существо, которого вы касаетесь, уменьшается до размеров мыши. Текст в книге нелепо, комично огромен.
- 54 **Зеркальная копия** Появляется иллюзорный двойник вас, находящийся под вашим контролем. Со временем владелец начинает сомневаться, кто из них оригинал, а кто копия.
- 55 **Зеркальный переход** Зеркало становится проходом к другому зеркалу, в которое вы смотрели сегодня. Книга не откроется, пока владелец вежливо не постучит по обложке.
- 56 **Многорукость** Вы временно получаете дополнительную руку. После использования заклинатель в течение суток страдает синдромом фантомной конечности.
- 57 **Ночная сфера** Перед вами появляется сфера тьмы шириной 50 футов, в которой видно ночное небо. На обложке изображено известное созвездие.
- 58 **Овеществление** Вы превращаетесь в любой неодушевленный предмет размером от рояля до яблока. Владелец испытывает сильную парейдолию в течение нескольких дней после использования.
- 59 **Форма слизи** Вы превращаетесь в живое желе. С книги медленно капает кислота, которая в конце концов разведает все, чего касается.
- 60 **Умиротворение** Существо рядом с вами начинает испытывать отвращение к насилью. Книга пахнет жасмином и благовониями. Привлекает детей.
- 61 **Проход** Создает временный проход через дерево, камень или кирпич. Предмет, упавший на книгу, неизбежно проваливается насквозь и выпадает с другой стороны.
- 62 **Фобия** Находящееся поблизости существо приходит в ужас от выбранного вами предмета. Со временем страницы книги заполняются тревожащим, абстрактным искусством.
- 63 **Яма** В земле разверзается яма шириной и глубиной в 10 футов. Обычный скальный крюк можно безопасно хранить в корешке книги.
- 64 **Первобытный всплеск** Существо стремительно эволюционирует в будущую версию своего вида. Владельца преследуют странные видения его предков.
- 65 **Толкать/Тянуть** Предмет любого размера притягивается к вам или отталкивается от вас с силой одного человека. Любое усилие, приложенное к книге, комически усиливается.

## к100 Книга заклинаний Описание

- 66 Поднятие мертвых** Скелет поднимается из земли, чтобы служить вам. Они вероятно глупы и могут подчиняться только простым приказам. Владелец после каждого использования становится все более и более увлечен костями.
- 67 Призыв духов** Дух ближайшего трупа проявляется и ответит на один вопрос. Ответы (но не вопросы) навсегда запечатлены на страницах книги.
- 68 Чтение мыслей** Вы можете слышать поверхностные мысли находящихся поблизости существ. Долгое владение книгой может привести к тому, что читающий начнет принимать чужие мысли за свои.
- 69 Отталкивание** Два предмета начинают сильно отталкиваться друг от друга в пределах 10 футов. Книга застывает на два мощных ремешка, которые расстегиваются в самые неподходящие моменты.
- 70 Магический взор** Вы можете видеть глазами существа, к которому прикасались ранее за сегодняшний день. Глаза владельца становятся молочного-белыми в течение часа после использования.
- 71 Лепка элементов** Неодушевленный материал ведет себя как глина в ваших руках. Книга медленно разлагается при контакте с деревом или тканью. Закопайте в грязь или погрузите в воду, чтобы освежить ее.
- 72 Чувство** Выберите один вид предмета (ключ, золото, стрела, кувшин и т.д.). Вы можете почувствовать ближайший пример этого предмета. Предыдущий владелец книги всегда знает о ее текущем местонахождении.
- 73 Щит** Существо, которого вы касаетесь, защищено от обычных атак на одну минуту. Книга переплетена в ржавую кольчугу и довольно тяжелая. Если держать ее в руках, дает +1 к Броне.
- 74 Пелена** Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым, пока не двинется. Книга невидима для всех, кроме текущего владельца.
- 75 Перетасовка** Два существа, которых вы можете видеть, мгновенно меняются местами. Если книга украдена, но еще не прочитана, она появляется там, где ее в последний раз оставил владелец.
- 76 Искусный ремонт** Вы производите мелкий ремонт неживого объекта. Книга сшита из велена сотни разных книг, ни одна страница не похожа на другую.
- 77 Сон** Видимое вами существо погружается в легкий сон. Книга мягкая как подушка, но дарит лишь беспокойный сон.

## к100 Книга заклинаний Описание

- 78 Скользкость** Каждая поверхность в радиусе 30 футов становится чрезвычайно скользкой. При обращении с книгой требуются перчатки, чтобы не уронить ее самым коичным образом.
- 79 Форма дыма** Ваше тело превращается в живой дым, который вы можете контролировать. Книга пахнет костром. Страницы не горят, но очень чувствительны к влаге.
- 80 Обоняние** Вы можете учуять даже слабейшие следы запахов. Книга выделяет сильный запах, ощутимый только для ее владельца.
- 81 Угасание** Источник любого обычного света, который вы видите, мгновенно гаснет. Если книгу надолго оставить на одном месте, близлежащие источники света постепенно тускнеют, а затем и вовсе гаснут.
- 82 Сортировка** Неодушевленные предметы сортируются согласно установленным вами категориям. Книга самостоятельно выравнивается, если ее уронить или бросить.
- 83 Магическая пила** Вращающееся лезвие вылетает из вашей груди, срезая на своем пути любую растительность. В остальном оно безвредно. Книга завернута в пятнистую кожу, ее следует смазывать маслом не реже одного раза в месяц.
- 84 Паучье лазанье** Вы можете карабкаться по поверхностям, подобно пауку. Перед каждым использованием необходимо удалять новую паутину. Сделать это довольно сложно.
- 85 Рой** Вы превращаетесь в рой ворон, крыс или пираний. Вы можете пострадать только от взрывных атак. Книга легко разбивается на дюжину отдельных частей, которые со временем медленно сближаются друг с другом.
- 86 Приманка** Предмет, к которому вы прикасаетесь, становится целью любого ближайшего заклинания. Привлекает всевозможных магических существ, утки заклинаний и магический взор.
- 87 Телекинес** Вы можете мысленно переместить один предмет весом менее 60 фунтов. Владелец может призвать книгу одной лишь мысленной командой (спасбросок ВОЛ или получите истощение).
- 88 Телепатия** Два существа могут слышать мысли друг друга, на каком бы расстоянии они ни находились. Обладатель книги может слышать (но не отвечать) на мысли того, кто владел ею последним, и наоборот.
- 89 Телепортация** Предмет или человек, которого вы видите, перемещается из одного места в другое в радиусе 50 футов. Книга может быть уничтожена, чтобы создать портал в другое измерение.

к100 Книга заклинаний	Описание
90 <b>Заросли</b>	Внезапно вырастают заросли деревьев и густых кустарников шириной до 50 футов. Книга окутана лозами, которые необходимо срывать при каждом использовании.
91 <b>Управление временем</b>	Время в 50-футовом пузыре замедляется или ускоряется на 10% в течение 30 секунд. Книга чередует свой вид между невероятной древностью и только что написанным текстом.
92 <b>Истинное зрение</b>	Вы видите насквозь все окружающие вас иллюзии. Книга не может быть скрыта магией и бросается в глаза.
93 <b>Источник</b>	Появляется источник морской воды. Переплет из твердой кожи, покрытый коркой соли и живыми ракушками.
94 <b>Видение</b>	Вы полностью контролируете то, что видит существо. Обложку украшает пугающий глаз без век.
95 <b>Оптическая иллюзия</b>	Появляется безмолвная, неподвижная, размером с комнату иллюзия по вашему выбору. Книга наполнена богатыми, красочными страницами, очень похожими на детскую сказку перед сном.
96 <b>Оберег</b>	На земле появляется серебряный круг диаметром 50 футов. Выберите один вид, который не сможет его пересечь. Обложка украшена причудливыми, потусторонними существами с тысячами глаз.
97 <b>Паутина</b>	Из ваших запястий выстреливает густая паутина. Текст чужд, но в то же время понятен, потому что это язык снов.
98 <b>Приспособление</b>	Перед вами появляется примитивная версия нарисованного инструмента или предмета, которая исчезает через короткое время. Книга пахнет железом и ржавчиной, потом и усилиями. Из глубин ее страниц доносятся приглушенные звуки тяжелого труда.
99 <b>Знак волшебника</b>	Ваш палец может выпускать струю краски невозможного цвета. Эта краска видна только вам и ее можно увидеть на любом расстоянии, даже сквозь твердые предметы. Внутри передней обложки находится маленький кармашек с тонким блокнотом, в котором перечислены имена и даты смерти всех предыдущих владельцев.
100 <b>Проникающий взор</b>	Вы можете видеть сквозь стены, грязь, одежду и так далее. Длительное использование может привести к выпадению волос, ухудшению зрения и получению Усталости.

# Реликварий

## Клинок по имени Надежда

(к6)

- Тонкий изогнутый меч. Он светится слабым светом, видимым лишь в полной темноте. Когда меч озарен солнечным светом, первая его атака становится усиленной.

## Кубки убийцы

- Пара хрупких бокалов для вина. Любая жидкость, налитая в один из них, меняется местами с жидкостью в другом.

## Лепечущая фляга

2 использования

- При использовании иной язык автоматически становится понятным, и на нем можно свободно говорить, пока родной язык пьющего не произносится и не слышен.

## Шипастые эполеты

+1 Броня

- Наплечники с шипами, отравляющие любого, кто к ним прикоснется (спасбросок СИЛ или потеря сознания).

## Лучшая палочка

2 заряда

- Ее вибрация усиливается, когда она указывает на лучший предмет из ряда.
- **Перезарядка:** Сознательно согласитесь на невыгодную сделку или обмен.

## Кровавая карта

1 заряд

- Чистый кожаный пергамент, который впитывает любую кровь, пролитую на его поверхность, прежде чем свернуться в плотный свиток. Разверните, чтобы увидеть грубую карту, показывающую текущее местоположение оставшейся крови. Через несколько минут изображение исчезает.
- **Перезарядка:** Вылейте пинту своей собственной жизненной эссенции на карту, кровь за кровь. Вы истощены до тех пор, пока не сможете отдохнуть и съесть Паек.

## Монета отца

1 заряд, мелкий

- Подбросьте этот бесполезный на вид кусок плоского металла в воздух, и он превратится в 100 золотых монет. Иллюзорные монеты исчезают через час.
- **Перезарядка:** Носите монету с собой в течение трех дней, не тратя и не зарабатывая никаких денег.

## Слеза дриады

1 использование

- Разбейте кристалл, чтобы слиться с деревом, которого можете коснуться. Вы можете воспринимать все происходящее в лесу, к которому принадлежит дерево.

## Посох эмпатии

3 заряда

- Когда два существа одновременно прикасаются к этому посоху, их физическое и эмоциональное состояния полностью переплетаются, пока существует контакт.
- **Перезарядка:** Подарите посох бывшему врагу. Это односторонняя сделка.

## Глазной камень

3 заряда

- Выберите предмет, созданный живым существом. Вы можете почувствовать ближайший пример этого предмета.
- **Перезарядка:** Положите камень в ведро с дождевой водой на ночь.

## Соколиный камень

3 заряда

- Вы воспринимаете мир через глаза и уши ближайшей хищной птицы. Вы чувствуете то же, что и она, но не можете это контролировать.
- **Перезарядка:** Убейте и съешьте добычу, приготовив мясо вместе с этим камнем.

## Друг головореза

- Обувь из мягкой кожи, которая подстраивается под любой размер ноги. Оставляют за собой следы, которые ведут в разные стороны и приводят к путанице, делая выслеживание практически невозможным.

## Мел для Врат

1 использование, мелкий

- Нарисуйте дверной проем на любой плоской поверхности, чтобы открыть односторонний проход к Корням. Удачи.

## Золотистая пшеничная паста

2 использования

- При смешивании с водой это вещество химически связывает любые два объекта.

## Шкатулка сплетен

1 заряд

- Поверните рукоятку, чтобы воспроизвести любой звук, прозвучавший в текущем месте за последний день. Каждый поворот возвращает на один час.
- **Перезарядка:** Успешно распространите одну ложь в присутствии шкатулки.

### Колокол предвестника

1 заряд

- Повесьте на уровне груди, колокол будет звонить в случае неминуемой опасности.
- **Перезарядка:** Расплавьте и выкуйте заново. Бросьте кб. На 1-2 колокол разбивается.

### Гвоздь гомункула

1 использование, мелкий

- Уколите палец и вбейте в любой мелкий предмет, чтобы создать верного слугу [3 ОЗ, 4 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ]. Если его не уничтожить, он переживет вас.

### Ушной червь честности

1 использование

- Дурно пахнущий червь размером с мизинец, который питается ушной серой, заползая в слуховой проход спящего человека. Жертва не может лгать в течение 1к4 часов.

### Банка муравьев

- Разбейте, чтобы выпустить колонию огненных муравьев [6 ОЗ, 2 СИЛ, 10 ЛОВ, 1 ВОЛ, укус (к10), отряд]. Каждые два дня муравьи съедают паек.

### Последний вздох

(кб), 1 заряд

- Зубчатый короткий меч сомнительного качества. Вонзите в землю, чтобы образовать кристаллический купол, который окружает и обездвиживает владельца. Купол непроницаем для обычных средств и рассыпается, как только меч снова поднимают.
- **Перезарядка:** Нанесите смертельный удар мечом, поглотив душу умирающей жертвы клинком. Внутри меча заключен хитрый разум, который говорит с владельцем, вечно требуя все больше и больше душ!

### Свеча-светопоглотитель

3 использования

- Эта свеча из черного воска источает тьму вместо света, даже в самый ясный день.

### Завет любовника

1 использование

- Флакон красных чернил, его украшает изображение разбитого сердца. Составьте контракт. Каждый подписавший обязан подчиниться под страхом смерти.

### Булава цареубийцы

(к8), 2 заряда

- Поднимите оружие вверх и выкрикните приказ или заявление. Любой, кто провалит спасбросок ВОЛ, должен подчиниться вопреки своему здравому смыслу.
- **Перезарядка:** Нанесите смертельный удар лидеру группы или фракции

## Зеркало мотылька

громоздкое

- Полноразмерное двустороннее зеркало. Шагните в зеркало, чтобы перенестись к другому известному вам зеркалу. Вы выходите с другой стороны в виде огромного роя жужжащих мотыльков, вводя окружающих вас людей в паралич (спасбросок ВОЛ), пока они в ужасе смотрят на вас. Вы можете вернуться к своей обычной форме по желанию. Зеркало работает только в одном направлении.

## Пыль тишины

2 использования

- Мешочек с мелкой пылью, при рассеивании заглушает все звуки в радиусе 40 футов.

## Ночной камень

1 использование

- Редкие камни в форме луны, добытые из подводных пещер и карстовых воронок в джунглях. Проглотите целиком, чтобы снять усталость и истощение, как после крепкого ночного сна и сытной еды. Камень в конечном счете выйдет из вашего организма. И весело не будет.

## Свиток стирания

1 использование, мелкий

- Одностраничный документ, заполненный бессмыслицей. Подпишитесь в любом месте, чтобы убрать любые сведения о вашем существовании из этого плана реальности. Никто не будет знать или помнить вас, любые упоминания вашего имени или происхождения исчезнут. Свиток исчезает в клубах дыма, слабо пахнущего серой.

## Обещание парламента

+1 Броня

- Шлем в виде свиной головы. Его носитель может поворачивать голову, как сова, и видеть в темноте с идеальной четкостью. Во время ношения шлема носитель теряет способность говорить, издавая лишь простейшие воркующие звуки.

## Пепел феникса

1 использование

- Рассейте пепел над трупом, чтобы воскресить умершего. Он возвращается совершенно здоровым, но без воспоминаний о своей прошлой жизни.

## Кольцо змеи

1 заряд, мелкий

- Кольцо в виде змеи из кованого железа. Наденьте его на палец и погрузитесь в настолько глубокий сон, что большинство сочтут вас мертвым. Если снять кольцо, вы проснетесь отдохнувшим. В противном случае эффект исчезнет через месяц.
- **Перезарядка:** Закопайте кольцо вместе с трупом. Через месяц заберите кольцо.

## Перо Рух

1 использование

- Держите перо во время падения, чтобы опуститься на землю с любой высоты.

## Свисток-череп

3 заряда

- Издает леденящий душу крик, который заставляет любого, кто его слышит (включая свистящего), совершить спасбросок ВОЛ, или стать временно недееспособным.
- **Перезарядка:** Скормите инструменту волосы живого человека.

## Сгусток души

- Твердый шар размером с кулак, покрытый мелкими бугорками. При катании по ровной поверхности он собирает любые объекты меньше своей текущей массы, которая впоследствии увеличивается по мере присоединения новых предметов к его поверхности. Только живые существа невосприимчивы к этому.

## Шпионский камень

1 заряд

- Гладкий плоский камень, слегка теплый на ощупь. Сожмите его, чтобы записать звук в радиусе 40 футов. Сожмите снова, чтобы воспроизвести запись сколько угодно раз.
- **Перезарядка:** Чтобы записать новый звук, запустите камень блинчиком по воде как минимум три раза, а затем подберите его.

## Липкая веревка

1 заряд

- 100-футовая веревка, которая может прилипнуть к любой поверхности.
- **Перезарядка:** Отрежьте 10 футов веревки, которая затем иссохнет.

## Камнеед

1 использование

- Сороконожка размером с грызуна, которая поедает камень. Она способна проделать небольшой туннель за час. Поймайте ее, чтобы использовать снова (ЛОВ 18).

## Жвачка из каменного воска

3 использования, мелкий

- Пожуйте, затем выплюньте. Жвачка образует идеальную, нерушимую печать.

## Армия губок

1 использование

- Дюжина солдатиков из морской губки. Если облить их водой, они вырастут до полного размера [8 ОЗ, 6 СИЛ, 13 ЛОВ, 5 ВОЛ, затвердевшая губка (к6), отряд] и будут подчиняться тому, кого увидят. Пока их не уничтожат или они не высохнут (10 мин.).

## Тупоголовая корона

+1 Броня, громоздкая

- Прекрасно выполненный шлем в виде головы барана, сделанный из прочного альпийского дуба. Рога могут быть использованы в качестве оружия (кб+кб).

## Шелковая перчатка

1 заряд, мелкий

- Рука в этой перчатке может проходить сквозь твердые предметы.
- **Перезарядка:** Отрежьте один из пальцев.

## Голос горы

1 использование

- Грубая галька, пропитанная сущностью горного духа. Раздавите, чтобы вызвать землетрясение или подобное стихийное бедствие. Не рассчитывайте, что вас пощадят.

## Защитный камень

1 использование

- Плоский, заурядный речной камень с бледными символами. Разбейте, чтобы рассыпать серебристый порошок в радиусе 20 футов, который вызывает умиротворение.

## Шепот ветра

1 использование

- Растение в форме воздушного шара, которое улавливает произнесенное сообщение и доставляет его в место на расстоянии дня пути.

## Свистящая веревка

- 15 футов крайне эластичной кожи. Раскрутите ее в воздухе, чтобы создать мощный инфразвуковой эффект, отпугивающий диких животных. Также работает под водой.

## Чудо-стержень

1 заряд

- При нажатии переключателя на боку этого стержня, он застывает на месте даже будучи в воздухе. Его невозможно сдвинуть с места до повторного нажатия.
- **Перезарядка:** Держите стержень обеими руками, в течение часа (спасбросок ВОЛ для успеха). Вы можете сделать только одну попытку в день.

## Призрачный фонарь

1 заряд

- Напишите имя на стекле фонаря, и оно исчезнет. Фонарь показывает путь к носителю имени, видимый только тому, кто его держит (днем или ночью).
- **Перезарядка:** Убейте последнего человека, найденного с помощью фонаря, заточив его дух внутри. Фонарь должен быть поблизости во время убийства.

Часть третья

# Советы и примеры

---

Советы по созданию наполнения, адаптации правил и концепций из других игр, примеры игры и другие общие рекомендации.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ  
ОБЪЕДИНЕНИЕ



# Создание предысторий

## Введение

В Cairn предыстория ПИ - важнейший элемент его характера, отражающий как прошлое, так и настоящее. Предыстория может влиять на знания персонажа, его опыт, связь с окружающим миром и многое другое. Предыстория также служит фильтром для интерпретации результатов бросков костей или причиной для того, чтобы вообще их не бросать. Лесничий не должен совершать спасбросок ЛОВ, срезая листья с ядовитого растения, равно как и Писарь умеет читать на старой форме местного наречия. Что важнее всего, предыстория рассказывают историю через стартовое снаряжение и уникальное прошлое персонажа, связывая ПИ с сеттингом и его тематикой.

## Основные принципы

- Игроки должны быть заинтересованы в бросках по таблицам предыстории.
- Предыстории могут быть архетипичными и знакомыми, но оставляйте место для альтернативных трактовок!
- Предыстории должны рассказывать игроку что-то о предполагаемом сеттинге.
- Каждый результат в таблице должен быть уникальным, чтобы персонажи с одной и той же предысторией все равно отличались друг от друга.



## Структура предыстории

### Тема

Подготовьте список общих прилагательных, описывающих вашу новую предысторию. Выбирая профессию, спросите себя, что могло бы заставить человека избрать такую карьеру. Если вы пишете о ком-то более уникальном (например, о Полуведьме), подумайте о том, как странность такого человека может оттолкнуть его от других или сблизить с ними. И когда вы прописываете стартовое снаряжение и таблицы для предыстории, помните о том, как на результаты могут повлиять подразумеваемый сеттинг, источники вдохновения (книги, фильмы и т.д.) и существующие жанровые тропы.

### Стартовое снаряжение

Поскольку персонажи в Cairn во многом определяются своим инвентарем, стартовое снаряжение должно стать первым шагом к рисованию уникальной картины предыстории. У каждой Предыстории есть:

- Золото, еда и какой-либо источник света. Они все равно должны быть уникальными; предыстория может начинаться с необычных пайков, шлема со свечой и тому подобного.
- До четырех уникальных предметов, подкрепляющих основную тему. Хотя бы один из этих предметов должен быть каким-либо оружием.
- Стартовые предметы в общей сложности не должны занимать более семи ячеек, чтобы не перегружать инвентарь персонажа.

### Таблицы

Таблицы - это то место, где уникальная история персонажа действительно начинает складываться воедино. Они также обеспечивают определенный уровень разнообразия, так что ни один персонаж не похож на другого. У каждой предыстории есть определяющий вопрос, за которым следуют шесть строк с ответами. Первый вопрос таблицы должен быть сфокусирован на далеком или недавнем прошлом персонажа и на том, какой опыт привел его к нынешним обстоятельствам. Первая таблица должна предложить персонажу уникальный предмет, способность или их комбинацию. Второй вопрос таблицы фокусируется на том, кем персонаж является сегодня, и ответы обычно связаны с конкретным предметом или навыком, который в целом определяет персонажа.

# Перемещение по точкам

Перемещение по точкам - это способ отображения потенциальных мест интереса на карте, включая их входы, выходы и соединяющие пути. В отличие от перемещения по гексам, которое по умолчанию представляет собой всенаправленное исследование, перемещение по точкам предоставляет ограниченное количество целенаправленных маршрутов между локациями. Такой подход позволяет сохранить наиболее интересные детали.

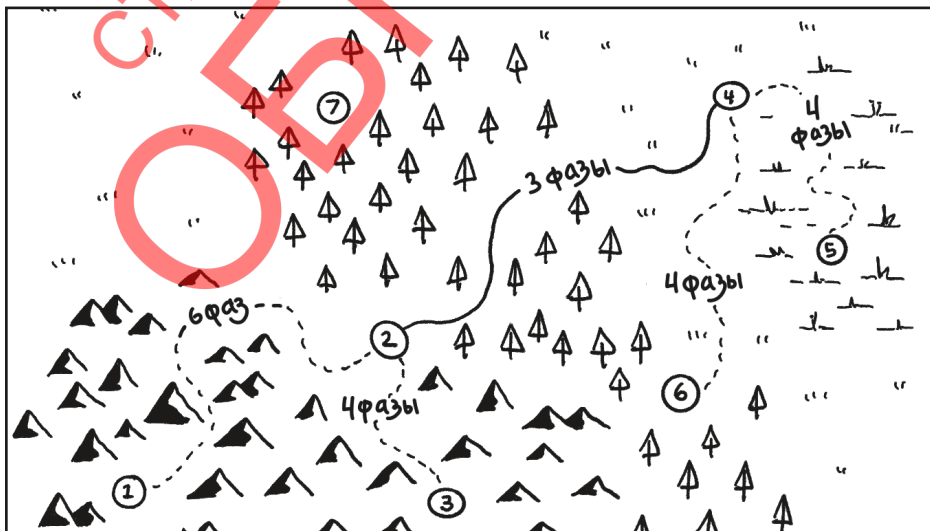
Хотя стандартные процедуры генерации сеттинга в этой книге по умолчанию предполагают перемещение по точкам, большинство приключений в духе старой школы его не используют. Некоторые из них представляют собой карты гексов, различающиеся по длине, в то время как другие просто указывают расстояния в милях. К счастью, практически любую карту довольно просто преобразовать в перемещение по точкам.

## Преобразование карты

Следующий метод во многом опирается на процедуры исследования дикой местности из Книги Игрока Cairn 2e (стр. 74).

- Пронумеруйте все потенциальные места интереса на карте.
- Определите потенциальные маршруты между каждой точкой, отметив очевидные дороги, тропы и водные пути. Укажите любые места, у которых отсутствуют соединяющие маршруты с другими точками.
- Укажите время пути (в фазах или днях) между двумя точками с учетом скорости группы, ландшафта, погоды и других элементов, влияющих на путешествие.

## Пример карты



## Объяснение преобразования

О сложности ландшафта смотрите на стр. 29.

Время в пути между каждой точкой определяется следующим образом (при условии, что группа путешествует пешком):

- Время в пути **от 1 до 2** занимает 6 фаз:
  - » Добавьте две фазы за среднюю продолжительность пути.
  - » Добавьте одну фазу за тропу через горы и леса.
  - » Добавьте две фазы за опасную горную местность и одну фазу за лесную местность.
- Время в пути **от 2 до 3** занимает 4 фазы:
  - » Добавьте одну фазу за короткую продолжительность пути.
  - » Добавьте одну фазу за тропу через горы.
  - » Добавьте две фазы за опасную горную местность.
- Время в пути **от 2 до 4** занимает 3 фазы:
  - » Добавьте две фазы за среднюю продолжительность пути.
  - » Не добавляйте штрафов за проход по дороге в хорошем состоянии.
  - » Добавьте одну фазу за трудную лесную местность.
- Время в пути **от 4 до 5** занимает 4 фазы:
  - » Добавьте одну фазу за короткую продолжительность пути.
  - » Добавьте одну фазу за тропу через болота.
  - » Добавьте две фазы за опасную болотистую местность.
- Время в пути **от 4 до 6** занимает 4 фазы:
  - » Добавьте две фазы за среднюю продолжительность пути.
  - » Добавьте одну фазу за тропу через лес.
  - » Не добавляйте штрафов за простую равнинную местность.
- Путешествие **до 7 с любой другой точки**, должно занимать как минимум 5 фаз:
  - » Добавьте две фазы за среднюю продолжительность пути.
  - » Добавьте две фазы за путешествие через дикую местность.
  - » Добавьте одну фазу за трудную лесную местность.

# Часто задаваемые вопросы

## Про группу для примера

- **Вольфрам:** Антимаг из ордена Пустого Глаза. Помимо обычного снаряжения, он носит с собой осколок *Стекла пустоты* и книгу заклинаний *Разбор*. Он принял *обет бедности*.
- **Люциус:** Шарлатан. Помимо обычного снаряжения, он носит с собой бинты (3 использования) и чудесное масло (2 использования).
- **Фрейя:** Шарлатан. Помимо обычного снаряжения, он носит с собой бинты (3 использования) и чудесное масло (2 использования).

## Исследование подземелий

### Основные принципы

- Всегда объясняйте, что будет происходить. Эта пылающая бочка выглядит устойчиво или может взорваться в любую минуту?
- Регулярно описывайте окружение персонажа, где он находится в физическом пространстве и что воспринимают его органы чувств.
- Сначала опишите очевидные угрозы и персонажей Смотрителя, а затем все заметные и запоминающиеся предметы в каждой комнате.
- Не говорите персонажам, что они должны чувствовать, сообщайте им только о том, что происходит у них на глазах прямо сейчас.
- Давайте намеки о том, что находится за следующим коридором, включая запахи, звуки и перепад высот.
- Убедитесь, что игроки понимают место своего персонажа в цикле исследования подземелья. Напоминайте им, кто совершил ход, а кому нужно ходить, и так далее.
- Цена исследования подземелья измеряется в ходах. Если группа задерживается в одном месте, действует без осторожности, поднимает шум или входит в новую область, она рискует совершить бросок по таблице событий в подземелье. Игроки всегда должны осознавать цену своих действий.



## Пример исследования подземелья

Вольфрам, Люциус и Фрейя зашли на первый уровень Эйн Эйтона — лесного храма, в котором, по слухам, располагался печально известный культ смерти. У каждого персонажа есть факел, но только Вольфрам держит его зажженным. Нет никаких источников света, кроме Луны на ночном небе. Первая комната представлена следующим образом:

### ВНУТРЕННИЙ ДВОР

Просторный внутренний двор, находящийся на открытом **воздухе**. **Земля** песчаная и неровная. В центре комнаты сложена груда обломков. Там же установлена **статуя** в натуральную величину, держащая двузубец. Деревянная **дверь** на востоке заперта на железную цепь. На западе находится открытая каменная арка.

- **Воздух:** Крыша обрушилась, что позволило наружному свету освещать помещение.
- **Земля:** Блестит на свету. Беглый осмотр покажет, что «песок» на самом деле представляет собой измельченные кости.
  - » Обломки: Куски камня от статуй, напоминающих людей.
  - » В крепко сжатом каменном кулаке сверкает красный самоцвет.
- **Статуя:** Одна глазница пуста, в другой находится красный самоцвет.
  - » Богиня смерти культа, испорченная временем. Если извлечь оставшийся глаз, статуя оживет и совершит удар двузубцем по дуге, нанося урон кб СИЛ. Контакт с двузубцем превращает жертву в камень.
  - » Если в статую вставить самоцвет из близлежащих обломков, ничего не произойдет. Если же его снова извлечь, статуя отреагирует соответственно.
- **Дверной проем:** Дверь в кладовую почти сгнила. Железная цепь явно заржавела.

**Смотритель:** «Вы входите в просторный внутренний двор, освещенный лунным светом, проникающим сквозь обвалившуюся крышу. Земля песчаная и в лунном свете отблескивает белым как мел светом. Ближе к центру груды обломков окружают статую женщины, держащую в руках двузубец. На востоке деревянная дверь заперта на цепь, а на западе открытая арка ведет в темный туннель. Что вы делаете?»

Затем персонажи заявляют свои намеренные действия.

**Вольфрам:** «Я обыщу комнату в поисках намеков о ее назначении, начиная с земли.»

**Люциус:** «Я проверю дверь, чтобы попытаться понять, что находится по ту сторону.»

**Фрейя:** «Я собираюсь получше рассмотреть эту статую. Что я могу узнать, не подходя слишком близко?»

**Смотритель:** «Хорошо, давайте начнем с Вольфрама. Песок белый, зернистый и явно не с местных пляжей. Наткнувшись на небольшой комок в земле, ты узнаешь полуразложившийся человеческий череп, а это значит, что «песок» на самом деле является костями! Что ты делаешь теперь?»

**Вольфрам:** «Отвратительно. Я немного потыкаю в него своим мечом. Есть ли в пыли что-нибудь спрятанное? Может быть, что-нибудь ценное?»

**Смотритель:** «Нет. Но теперь ты, по крайней мере, уверен, что земля безопасна. И на этом твой ход заканчивается!»

Затем Смотритель переходит к описанию действий другого персонажа, поскольку они происходят одновременно.

**Смотритель:** «Давайте посмотрим, чем занят Люциус.»

**Смотритель:** «Люциус, дверь заперта, она древняя и частично сгнила. На ней висит ржавый железный замок. Что ты делаешь теперь?»

**Люциус:** «Поскольку у меня нет отмычки, я приложу ухо к двери, чтобы узнать, что находится с другой стороны.»

**Смотритель:** «Ты прикладываешь ухо к двери, но слышишь только слабый шорох с другой стороны.»

**Люциус:** «Насколько повреждена замочная скважина? Могу ли я видеть сквозь нее? Что насчет самой двери? Ты сказал, что она сгнила.»

**Смотритель:** «Замочная скважина нетронута, и слишком темная, чтобы в нее заглянуть. Ты мог бы осветить сквозь нее или воспользоваться одной из щелей в двери.»

**Люциус:** «Это меня устроит. Я зажигаю свой факел и поднимаю его, чтобы можно было заглянуть.»

**Смотритель:** «Люциус, сквозь трещины ты видишь серый цементный пол. Что-то блестит на земле, мерцающая в свете факела. Похоже на большой мокрый след ноги!»

**Люциус:** «Фу! Я даю знать остальным.»

**Смотритель:** «Понял. А теперь давайте посмотрим, что Фрейя сможет узнать об этой статуе.»

**Фрейя:** «Хорошо, но помни, что я хочу ее осмотреть, но не хочу подходить слишком близко.»

**Смотритель:** «Ты приближаешься, пока не окажешься примерно в пяти футах от статуи. Лицо выглядит отколотым, а один глаз полностью отсутствует. Однако в другой вставлен красивый красный самоцвет! Статуя держит в руках белый двузубец. Ты продолжаешь взаимодействовать со статуей или двигаешься дальше?»

**Фрейя:** «Это просто жуть! Я не хочу в это ввязываться, по крайней мере, пока мы не узнаем больше о том, для чего предназначалась эта комната. Я бы хотела осмотреть ту груду обломков, о которых ты упоминал ранее.»

**Смотритель:** «Хорошо, ты подходишь к груде обломков рядом со статуей. Они выглядят чрезвычайно тяжелыми, их будет трудно передвигать. В свете от факела Вольфрама ты видишь что-то красное и блестящее, поблескивающее в трещинах груди. Что ты делаешь?»

**Фрейя:** «Я осматриваю дальше, конечно же!»

**Смотритель:** «Ты присматриваешься и замечаешь красный самоцвет, зажатый в большом каменном кулаке. Он выглядит ценным, не меньше 75 золотых. Он также выглядит достаточно большим, чтобы занять целую ячейку!»

**Фрейя:** «Я хочу его. Могу ли я легко его достать?»

**Смотритель:** «Пальцы сжаты вокруг него довольно плотно; тебе придется приложить немало усилий, чтобы его вытащить, или потратить дополнительный ход, чтобы извлечь его бесшумно. Любой вариант, скорее всего, приведет к броску по событиям в подземелье.»

**Фрейя:** «Черт возьми. Ладно, я сделаю это как можно быстрее, используя острие своего кинжала и кусок камня, чтобы вытащить его. Плевать на шум!»

**Смотритель:** «Ладно, посмотрим, насколько ты громкая...»

■ Затем Смотритель бросает по таблице событий в подземелье: Окружение.

**Смотритель:** «Звонкая работа Фрейи отдается эхом от голых стен двора. Тишину нарушает сорвавшаяся с восточной стены черепица, с грохотом упавшая на каменный пол. Люциус, ты слышишь приближающийся шорох за дверью! В этот самый момент самоцвет высвобождается.»

**Смотритель:** «И на этом этот цикл завершается. Что вы все делаете дальше?»

**Люциус:** «Эм, что-то приближается. Не могли бы мы уйти отсюда, типа, ПРЯМО СЕЙЧАС?»

**Фрейя:** «Я быстро кладу самоцвет в свой рюкзак.»

**Вольфрам:** «Я думаю, нам стоит двинуться в ту каменную арку на западе. Мы всегда сможем вернуться в эту комнату на обратном пути.»

**Фрейя:** «Погодите, а как же этот самоцвет, который я нашла? Похоже, он мог бы встать в глазницу этой статуи...»

**Люциус:** «Ты что, спятила? Мы ведь не знаем наверняка, не оживет ли эта статуя и не упадет ли она!»

**Фрейя:** «А может, она откроет потайную дверь?»

**Вольфрам:** «Довольно, давайте пока просто двинемся дальше. По ту сторону двери что-то есть, и я НИКАК не хочу узнавать, что именно!»

■ Группа движется дальше в соседний зал, и приключение продолжается.

## Отряды

### Введение

Отряды — это большие группы врагов, рассматриваемые как единая сущность. По ним сложнее попасть, и они наносят урон нескольким противникам одновременно. Важно отметить, что они остаются единым целым до тех пор, пока не получат критический урон, после чего отряд распадается или оказывается полностью разгромленным. Иногда крупное существо (такое как дракон или великан) также рассматривается как отряд.

### Пример

Группа разбивает лагерь глубоко в лесу, рядом с небольшим водопадом. Уже почти стемнело, и все находятся в состоянии повышенной готовности. Без ведома отряда, здесь обособилась колония Крыс-предателей [3 ОЗ, 5 СИЛ, 15 ЛОВ, 4 ВОЛ, укусы (кб), отряд].

**Смотритель:** «Как только солнце окончательно скрывается за деревьями, каждый из вас слышит необычный звук, похожий на цоканье языка раздраженного дядюшки. Пока вы прислушиваетесь, звук нарастает как по громкости, так и по темпу, быстро становясь почти невыносимым для слуха. Осматривая периметр лагеря, вы видите десятки маленьких крысоподобных существ с огромными глазами, которые наблюдают за вашей группой. Похоже, они и есть источник странного звука, и они приближаются! Кстати, мы будем рассматривать этих существ как отдельный отряд до получения дополнительной информации.»

**Фрейя:** «Нужно ли нам делать спасбросок ЛОВ, чтобы атаковать раньше этих тварей? Если, конечно, они намерены причинить нам вред.»

**Смотритель:** «Нет, у вас достаточно времени, чтобы сделать первый ход.»

**Фрейя:** «Окей. Посмотрим, сколько из этих тварей я смогу убить за раз.»

**Вольфрам:** «Я хочу найти их королеву и выстрелить в нее. Если у них вообще есть королева!»

**Люциус:** «Не хочу этого делать, но я пожертвую 1 использованием своих бинтов, чтобы заткнуть ими уши. На всякий случай.»

**Смотритель:** «Давайте начнем с Люциуса, который жертвует 1 использованием бинтов и затыкает ими уши. Звук практически исчезает. На этом его ход заканчивается. Фрейя, бросай свои кости на атаку.»

Фрейя бросает два к4, выпадает 2 и 2.

**Смотритель:** «Фрейя, ты бросаешься в толпу существ, пронзая двоих из них своими Близнецами. Они гибнут легко, но другие мгновенно занимают их место. Даже на краю роя звук довольно громкий. Ты начинаешь чувствовать себя сбитой с толку.»

**Смотритель:** «Вольфрам, ты врываешься в колонию, пробиваясь сквозь рой в поисках хоть какого-нибудь признака королевы. Ты тратишь на поиски весь свой ход и не можешь совершить другое действие. Однако в сгущающихся сумерках ты замечаешь вдалеке более крупное существо с белой полосой на брюхе.»

**Вольфрам:** «Бинго. Вот и она. Аккуратный выстрел — все, что мне нужно.»

**Смотритель:** «Находясь среди всех этих существ, звук становится невыносимым как для Фрейи, так и для Вольфрама. Пожалуйста, сделайте спасбросок ВОЛ, каждый из вас.»

**Фрейя:** «Ой-ой. Я выбросила 15, это провал.»

**Вольфрам:** «У меня 11, успех!»

**Смотритель:** «Фрейя падает на землю, шум в ее ушах стал настолько громким, что превратился во взрыв агонии. Вольфрам, ты стискиваешь зубы и выдерживаешь. Люциус не попадает под эффект.»

**Фрейя:** «Ай. Я теряю свой следующий ход?»

**Смотритель:** «Верно, но ты можешь попытаться совершить успешный спасбросок ВОЛ, чтобы прийти в себя. Несколько ближайших тварей начинают грызть твою одежду, пока ты извиваешься по земле. Наконец они атакуют тебя и Вольфрама!»

Являясь отрядом, Крысы-предатели обладают свойством «взрыв» и наносят усиленный урон. Смотритель дважды бросает к12, нанося 1 урон Фрейе и 6 урона Вольфраму.

**Смотритель:** «Фрейя, у тебя нет очков защиты, так как ты лежишь ничком. Однако твоя кожаная броня защитила тебя от всего урона крыс, кусающих твою спину. Вольфрам, ты получаешь 6 единиц урона, но твои ОЗ и броня поглощают большую его часть. В следующий раз тебе может так не повезти.»

**Вольфрам:** «Да и черт с ним, следующего раза не будет! Я прицеливаюсь в крупное существо и стреляю. Я понимаю, что придется бросить к4, но ничего лучше у нас нет!»

**Фрейя:** «Все, что я могу делать, это кидать спасбросок ВОЛ... и это успех! Фух.»

**Люциус:** «Я бросаюсь к Фрейе и пытаюсь вытащить ее из этого хаоса.»

Вольфрам бросает 2, чего достаточно, чтобы нанести урон по СИЛ. Теперь отряд должен совершить спасбросок от критического урона, используя свое значение СИЛ. Смотритель выбрасывает 7 — провал.

**Смотритель:** «Арбалетный болт свистит в воздухе, поражая белобрюхое существо прямо в сердце. Оно пронзительно визжит и падает, и тотчас ужасный шум прекращается, а существа начинают разбегаться! Люциус, ты вытаскиваешь Фрейю из опасной зоны как раз в тот момент, когда она приходит в себя.»

**Вольфрам:** «Слава богу, с этим покончено. А я пойду заберу то, во что только что стрелял. Может получится неплохой ужин.»

Группа отдыхает и ужинает с удовольствием.

## Исследование дикой местности

### Общие принципы

В Cairn исследование дикой местности и путешествия в основном подаются абстрактно: мелкие подробности пути опускаются, но при этом у группы остается достаточно возможностей для взаимодействия и проявления инициативы персонажей..

### Пример исследования

Группа сопровождает ПС между двумя МИ: небольшой деревней в лугах, и твердыней у подножия впечатляющей долины. Это короткое путешествие займет всего один день, так как оно проходит по простому ландшафту и по отчетливой тропе на протяжении всего пути.

В начале дня Смотритель бросает на местную погоду, а затем оценивает ее потенциальное влияние на путешествие в этот день. На улице пасмурно и ветрено (ни на что не влияет). После каждого из следующих действий в дикой местности группа бросает 1к6, чтобы определить, не сбились ли они с пути, а Смотритель бросает по таблице событий в дикой местности.

#### ДЕНЬ 1 / ФАЗА 1

- Группа совершает действие — путешествие. Они не теряются.
- **Таблица событий:** Подсказка. Один из персонажей оглядывается на группу и замечает что-то блестящее вдалеке позади них. Через несколько секунд оно исчезает. Неужели это подозрительная труба, сверкающая на солнце?

#### ДЕНЬ 1 / ФАЗА 2

- Группа вновь совершает действие — путешествие, продолжая двигаться по той же тропе и равнине. Они не теряются.
- **Таблица событий:** Окружение. К вечеру погода ухудшилась, и в результате равнина стала грязной, а тропу стало труднее различать. Смотритель добавляет 1 фазу к путешествию, так как группа вынуждена значительно замедлить свой ход. Они смогут добраться до границы равнины только к ночи. Группа вынуждена искать укрытие на открытой равнине, вместо того чтобы достичь пункта назначения в соседней долине.

#### ДЕНЬ 1 / ФАЗА 3

- Группа совершает действие — разбить лагерь. Группа наспех обустроивает укрытие, и каждый участник съедает свой паек. Выставляется дежурство, распределяющая ночь между всеми четырьмя членами группы.
- **Таблица событий:** Подсказка. Небо проясняется настолько, что первый дежурный видит огонь, мерцающий вдалеке. Костер! Их определенно кто-то преследует.

Примечание: Группа могла бы продолжить свой путь ночью, но это увеличило бы риск заблудиться и подвергло бы группу большей опасности!

## Узы и знамения

### Введение

Узы и знамения предоставляют новым игровым персонажам зацепки для приключений, стартовое снаряжение и способности. И хотя они отличаются от предысторий персонажей, они не менее полезны для создания сеттинга или даже целого приключения!

### Узы

Узы часто могут привязывать персонажа игрока к другому ПИ, сеттингу и его персонажам. ПИ может разрешить Узы, раскрыв истину, стоящую за их тайнами, или устранив ее первопричину. В этом случае персонаж должен получить какой-либо Рост, и Смотритель может по желанию создать для него новые Узы. ПИ не обязаны разрешать свои Узы.

### УЗЫ ДОЛЖНЫ...

- Давать персонажу предмет (чаще всего мелкий) или уникальную способность.
- Поощрять вовлеченность персонажа в подразумеваемый сеттинг.
- Раскрывать историю персонажа, не полагаясь на события, связанные с конкретной Предысторией.
- Предоставлять персонажу задание, возможность или план действий.

### Знамения

Знамения — это зачатки грядущего приключения, предчувствие будущей катастрофы или причина проблемы, с которой в данный момент сталкиваются персонажи. Знамение считается разрешенным, когда персонажи раскрывают правду о его происхождении или устраняют связанные с ним опасности. Разрешение знамения должно привести к какому-то Росту либо для группы в целом, либо для вовлеченного в него индивида. Если Знамение проигнорировать, оно должно сбыться и посеять любой возможный хаос.

### ЗНАМЕНИЯ ДОЛЖНЫ...

- Никогда не зависеть от конкретного персонажа игрока для своей значимости.
- Всегда рассказывать персонажам что-то о сеттинге, чего они еще не знали.
- Выявлять закономерность или другой очевидный признак того, что происходит нечто ужасное.

## Знания и восприятие

### Введение

Cairn отличается от многих современных ролевых игр тем, что в нем нет механик для проверки знаний или экспертизы. Вместо этого предполагается, что персонаж обладает необходимыми знаниями, если это можно обосновать в рамках нарратива. Точно так же нет никакой механики, управляющей восприятием персонажа или его способностью “замечать” важные детали в окружающей обстановке. Вместо этого Смотритель должен предоставлять неограниченную уместную информацию обо всех деталях, которые персонаж может воспринимать своими основными органами чувств.

### Знание

Знания персонажей ограничены лишь тем, что может быть объяснено элементами нарратива. Если известно, что ПИ происходит из бедной среды и научился выживать любыми необходимыми средствами, то его игрок может утверждать, что его персонаж что его персонаж лучше способен выследить известного ПС, скрывающегося в трущобах. Он может знать, с кем поговорить и какие сделки потребуются для сбора необходимой информации о местонахождении объекта.

Если у персонажа нет обоснованных знаний о предмете, то он ничего о нем не знает! Однако Смотритель может бросить Кость судьбы, чтобы определить, может ли персонаж знать о чем-то. Чем выше результат, тем больше они знают (в разумных пределах).

### Реликвии

Когда персонаж впервые получает незнакомую ему реликвию, он может либо потратить время на ее изучение (используя действие Простоя), либо поэкспериментировать с ней. Последний вариант сопряжен с определенными опасностями и может даже потребовать успешного спасброска ВОЛ, чтобы избежать негативных последствий. Однако зачастую интереснее позволить игроку задавать о реликвии столько вопросов, сколько он пожелает, и (в конце концов) просто рассказать ему, как она работает.

### Восприятие

Сообщая игрокам о том, что могут чувствовать их ПИ, Смотритель должен предоставлять максимальную сенсорную информацию, относящуюся к объектам, персонажам, опасностям и интерактивным элементам в данной ситуации. Подумайте, чего можно добиться, ограничивая то, что ПИ знают или не знают. Помогают ли секреты создавать интересные выборы и точки принятия решений? Задают ли они интересные вопросы? Дают ли они игрокам чувство контроля над собственными действиями? Ответом на эти вопросы почти всегда должно являться категорическое «Нет».

Игроки должны чувствовать, что последствия действий их персонажей заслужены и оправданы, даже если результаты не всегда складываются в их пользу. Настоящая свобода действий проявляется в предоставлении игрокам всей необходимой информации для принятия интересного решения, даже если это просто вопрос о том, что их персонаж может воспринять.

Возьмем, к примеру, следующую ключевую локацию:

Колония пчел яростно кружит вокруг массивного улья, свисающего с ветки большого дуба. Мужчина наблюдает за происходящим в тени под деревом, а неподалеку от улья на земле лежит ржавый меч.

- **Пчелы:** Их жужжание почти оглушает, создавая звуковую стену вокруг дерева.
  - » Из улья сочится мед. Он восхитителен на вкус и совершенно обычен.
  - » Любая попытка забрать мед из улья сталкивается с агрессивной реакцией колонии [3 ОЗ, 3 СИЛ, 12 ЛОВ, 4 ВОЛ, укусы (кб), отряд].
- **Мужчина:** Опирается на длинный посох, его взгляд прикован к улью. Похоже, рой его совершенно не беспокоит.
  - » Этот человек — магическая иллюзия, созданная пчеловодом, чтобы отгонять потенциальных хищников. Он не будет реагировать на какие-либо прямые воздействия.
  - » Если улей будет каким-либо образом поврежден, мужчина громко вскрикнет, а затем исчезнет.
- **Меч:** Следы от обуви на земле ведут к нему, но резко обрываются в нескольких футах от меча.
  - » Оружие принадлежит скелету, погребенному под землей в том же месте. Это обычный короткий меч (кб), сохранившийся чудным образом.
  - » Кровавые лозы [3 ОЗ, 4 СИЛ, 13 ЛОВ, 1 ВОЛ, щупальца (кб, взрыв)] атакуют любого, кто приблизится к мечу, высасывая у цели 1 СИЛ за раунд (спасбросок СИЛ для побега после первого раунда).

В этом примере есть три потенциальные опасности: пчелы, мужчина и Кровавые лозы. Угроза от пчел более очевидна, поскольку ПИ могут ясно видеть опасность и уже знакомы с пчелами. Мужчина — неизвестная сущность и может быть как другом, так и врагом, тогда как Кровавые лозы скрыты и действуют как своего рода ловушка. Поэтому Смотритель должен точно сообщить все, что персонажи могут видеть, слышать и обонять.

Скорее всего, ПИ сначала попытаются взаимодействовать с мужчиной или, возможно, расспросят о мече, поскольку оба этих подхода к сцене довольно пассивны. Когда ПИ поймут, что человек не реагирует, они могут попытаться рассмотреть его поближе или, возможно, бросить камень в его сторону (избегая попадания в улей) и тому подобное. Если ПИ зададут вопросы о мече или попытаются взаимодействовать с ним, Смотритель должен немедленно сообщить им о следах обуви на траве.

Если ПИ решат взаимодействовать с пчелиным ульем, Смотритель должен «предупредить» их каким-либо намеком: пчелы начинают летать более агрессивно, или издаваемый ими шум становится громче, и так далее. Только от игроков зависит, игнорировать ли подсказки перед ними и продолжить или остановиться и задать вопросы!

## Спасброски

### Общие принципы

#### КОГДА ДЕЛАТЬ СПАСБРОСОК

Существует три типичных сценария, когда персонаж должен совершать спасбросок:

- Когда он пытается избежать негативного исхода рискованного действия.
- Когда он действует против другого ПИ, ПС или существа.
- Когда он помогает персонажам в совершении рискованного действия.

### Принципы спасбросков

- Если вы сомневаетесь, спросите себя, есть ли у группы время, ресурсы, навыки или преимущество для решения проблемы. Если ответ «нет», то спасбросок обычно оправдан. Если ответ «я не знаю», может потребоваться бросить Кость судьбы.
- Не стесняйтесь говорить «нет», но не забудьте предложить альтернативу. Если группа не может продолжать по независящим от них обстоятельствам, предложите игрокам рассмотреть другой вариант.
- Смерть персонажа не должна быть неожиданностью. Если риск настолько велик, что исход может оказаться смертельным, убедитесь, что игрок это понимает.
- Всегда предоставляйте ПИ несколько жизнеспособных вариантов на выбор. Чем больше выборов, тем интереснее становится ситуация.
- Результат спасброска не обязательно должен быть простым «да/нет». Вы можете варьировать результаты, основываясь на совокупности факторов: усилиях, предусмотрительности, ресурсах и навыках, которые были применены при броске.
- Будьте откровенны с игроками. Не нужно раскрывать все секреты, но предоставляйте каждому игроку всю информацию, которой может располагать его персонаж.
- По возможности избегайте необходимости бросать кости. Если ПИ может решить проблему, используя чисто нарративные средства, не следует просить его о броске.
- Замените множество бросков одним. Сведение результатов к одному броску может увеличить напряжение, максимизируя вовлеченность игрока.

### Традиционные спасброски

#### СИЛА

Вольфрам мчится по подземной тюрьме, крепко прижимая к груди сверток из ткани. Люциус и Фрейя бегут сразу за ним, отбиваясь от очень крупного стражника и его ручного волка.

**Вольфрам:** «Помните, они невинны! Им не нужно умирать!»

**Фрейя:** «Прости, не слышу тебя из-за лая и рычания!»

**Смотритель:** «Внезапно стражник останавливается и свистит, отзывая своего питомца. Затем он дергает за рычаг позади себя, и с другого конца коридора на востоке разда-

ется громкий скрежещущий звук. И тут вы видите результат его действия: с потолка опускается толстая железная решетка. Если она закроется, вы будете заперты в этой части тюрьмы! Вольфрам, ты, вероятно, сможешь проскочить без какого-либо риска. Люциусу и Фрейе потребуется совершить спасбросок ЛОВ, чтобы успеть.»

**Вольфрам:** «Я буду держать решетку так долго, как смогу. Чем я рискую?»

**Смотритель:** «Она прочная. Ты можешь получить перелом или застрять под ней.»

**Вольфрам:** «Я перебрасываю сверток на другую сторону, затем занимаю позицию, чтобы ухватиться за решетку. Люциус, Фрейя, пробегайте вперед. Этим я займусь.»

Люциус и Фрейя соглашаются, и Вольфрам выкидывает 13: успех!

**Смотритель:** «Ты стонешь, когда железные прутья вдавливаются в твои руки и плечи. Как только тебе начинает казаться, что решетка вот-вот раздавит тебя пополам, Люциус и Фрейя пробегают мимо в безопасное место. Ты отступаешь, и решетка обрушивается на каменный пол с такой силой, что сам механизм ломается. Теперь назад пути нет! Правда, и этот здоровенный стражник теперь тоже не пройдет.»

**Вольфрам:** «Как я всегда говорил: «В силе — добродетель.» Или это было: «Добродетель — в силе?» В любом случае... Эй, меня подождите!»

## ЛОВКОСТЬ

Фрейя притаилась на стропилах ветхой таверны, наблюдая за бандой тяжеловооруженных головорезов внизу.

**Смотритель:** «После двадцати минут томительного неудобства, вся забота и осторожность, которые ты вложила в это дело, наконец окупаются, когда один из людей внизу называет местоположение их убежища. Твоя миссия выполнена! Что ты делаешь?»

**Фрейя:** «Мне нужно смыться так, чтобы эти клоуны не узнали, что я вообще здесь была. Похоже, они уже почти закончили?»

**Смотритель:** «Вообще-то, один из них достает колоду карт, а остальные одобрительно кивают. Похоже, они здесь надолго.»

**Фрейя:** «Черт. Что ж, лучше сейчас, чем никогда, верно? Я попытаюсь проскользнуть обратно тем же путем, которым и пришла.»

**Смотритель:** «Ты можешь это сделать, но когда ты проходила там раньше, здесь еще никого не было. Сейчас это уже не так! Тебе нужно будет совершить спасбросок ЛОВ, чтобы избежать обнаружения.»

Фрейя выбрасывает 16: провал!

**Смотритель:** «Когда ты проходишь по последней балке, она скрипит. Все шестеро поднимают взгляд и видят, как ты прыгаешь в лаз, ведущий из главного зала на кухню. Они не разглядели твое лицо, но знают, что ты там! Они кричат и обнажают оружие.»

**Фрейя:** «У меня осталась дымовая шашка, и я ее использую. Я спрыгну на кухню, и нахожу котелок. Если я правильно помню, от воды дым начинает идти как сумасшедший...»

## ВОЛЯ

Люциус был схвачен после того, как помог клиенту проникнуть в древнее хранилище Дер Тунна. Во внезапном порыве храбрости он дал себя схватить, чтобы остальные сбежали.

**Вольфрам:** «Жаль Люциуса. Но мы должны немедленно доставить нашего клиента к хранилищу. Спасем его потом.»

**Фрейя:** «Я НЕ оставляю его. Тебе в любом случае следует идти, но я собираюсь вытащить его оттуда. Я карманница, так что у меня друзья везде, верно? Или, может, есть воровской жаргон, которым я смогу наладить здесь связи?»

**Смотритель:** «Все так. Если хочешь, ты можешь провести ночь, попытаешься наладить связи среди своих.»

Группа расходится, Фрейя получает информацию от скупщика краденого. (Это стоило ей одного из Близнецов, и она этому не рада.) Люциус ожидает приговора в тюрьме.

**Смотритель:** «В тусклом свете рассвета ты замечаешь записку, просунутую через уличную вентиляционную решетку. В ней написано: „Произнеси следующее, и ты будешь свободен: «Бледный Человек жаждет смерти.»“ У тебя есть только один шанс.»

**Люциус:** «...Что? Окей. Мне это кто-то дал? И я должен произнести это вслух... но в нужное время или нужному человеку?»

**Смотритель:** «Ты слышишь шаги приближающегося тюремщика. Он звенит ключами, как будто собирается открыть твою камеру. Что ты делаешь?»

**Люциус:** «Окей! Думаю, это не тот человек, который мне нужен. Может быть, мне поговорить с кем-нибудь повыше?»

**Смотритель:** «Он открывает твою камеру и жестом подзывает тебя выйти.»

**Люциус:** «Привет, друг! Могу ли я поговорить с вашим начальством? У меня есть кое-какие важные новости, которые могут их очень заинтересовать...»

**Смотритель:** «Тюремщик ухмыляется, открывая и поднимая пару наручников.»

**Люциус:** «БЛЕДНЫЙ ЧЕЛОВЕК ЖАЖДЕТ СМЕРТИ!»

**Смотритель:** «Тюремщик замирает на месте, затем опускает наручники. Он кивает один раз, затем жестом приглашает тебя следовать за ним.»

**Люциус:** «Что ж, повезло. Это что, какой-то код для тюремщиков? Палачей? Что бы это ни было, я следую за ним.»

**Смотритель:** «Тюремщик ведет тебя в дальнюю часть тюрьмы. Дойдя до стены, он трижды стучит по камню высоко над своей головой. Через мгновение стена отъезжает внутрь, и охранник уверенно заходит туда, где за столом ждет темноволосая женщина. Она улыбается тебе и жестом предлагает сесть в кресло напротив нее.»

**Люциус:** «Ой-ой. Могу я вернуться в свою камеру, пожалуйста? Шучу, шучу. Я сажусь.»

**Смотритель:** «Тюремщик уходит, когда ты садишься. Комната маленькая, с единственной дверью по другую сторону от женщины. За дверью стоит очень крупный мужчина,

его голова видна через маленькое окошко. Женщина улыбается вновь и говорит: «Добро пожаловать, мистер... Что ж, не имеет значения. Может быть только одна причина, по которой ты здесь. Ты произнес кодовую фразу, известную только ворам и прохвостам. Кто же ты из них, интересно знать?»»

**Люциус:** «Что теперь? Торговаться мне нечем... За исключением, возможно, правды? Но это означает, что я делаю спасбросок ВОЛ, верно? Чтобы я выглядел „убедительным“?»

**Смотритель:** «Тебе пришлось бы совершить спасбросок ВОЛ, даже если бы ты не говорил правду. Ты определенно подвергаешься здесь наибольшему риску, и, несмотря на твой опыт шарлатана, ты думаешь, что она, вероятно, способна раскусить любую ложь. Возможно, вы с ней не так уж сильно отличаетесь друг от друга.»

**Люциус:** «Окей. Буду с вами откровенен, мадам. Мы с друзьями хотим проникнуть в хранилище Дер Тунна. Я узнал эту фразу всего несколько минут назад. Полагаю, моя подруга (карманница по имени Фрейя, возможно, вы ее знаете) оставила мне эту записку. Если вы освободите меня, я обязательно упомяну... еще раз, как там вас зовут?»

**Смотритель:** «Катя. И, пожалуйста, расскажи мне все.»

Люциус описывает миссию группы и их текущие стремления. Он совершает спасбросок ВОЛ. И выбрасывает 5, успех! Катя убеждена в его искренности.

**Смотритель:** «Слушая твою историю, Катя хмурится, и наконец улыбается. „Хорошо, я тебе верю. Давай заключим сделку! Вы познакомите меня с этим своим «клиентом», которого вы так любезно сопроводили в мой город, и я позабочусь о том, чтобы никто не наблюдал, пока вы ускользаете. Но мы должны уходить прямо сейчас, пока не заби-ли тревогу. Если это случится, даже я не смогу гарантировать твою безопасность...“»

Час спустя Люциус находит Фрейю, но не остальных. Она объясняет, что Вольфрам и их клиент уже отправились к хранилищу. Она соглашается отвести их туда, но говорит, что ей нужно сделать небольшую остановку. Что-то насчет возвращения одного из ее кинжалов...

## Спасброски противников

Группа загнала своих противников (двух Бандитов и их главаря-Хобгоблина) к обрывистому склону скалы. Люциус и Вольфрам могут ходить сразу, но Фрейя провалила свой первоначальный спасбросок ЛОВ и будет действовать после противников. Пока друзья сражаются с мелкими врагами, она чудом избегает удара Хобгоблина, что мог проломить ей голову!

**Фрейя:** «Не думаю, что переживу еще один удар вожака, так что я попробую сбросить его со скалы!»

**Смотритель:** «В этой ситуации именно ты в наибольшей опасности, а это значит, что если ты попытаешься столкнуть его, тебе нужно будет совершить спасбросок!»

**Фрейя:** «И если я его провалю, то полечу со скалы сама, верно? Ну ладно... Я думаю, у меня получится. Но на всякий случай, на мне будет мое Кольцо кошки!»

Фрейя бросает СИЛ, пытаясь столкнуть Хобгоблина. Она выбрасывает 17, провал!

**Смотритель:** «Он хватает тебя и отшвыривает назад, отправляя в полет. К счастью, Кольцо кошки тратит свой последний заряд, и тебе удается зацепиться за ветку дерева, торчащую из склона горы в 10 футах ниже. Тебе потребуется два хода, чтобы забраться обратно, или придется совершить спасбросок ЛОВ, чтобы сделать это быстрее.»

**Фрейя:** «Черт возьми. Ну, надеюсь, мои товарищи справятся, пока я не вернусь...»

## Помощь союзнику

Группа только что прибыла ко входу на второй уровень давно забытой горной гробницы. Фрейя возглавляет группу, за ней следует Люциус, а Вольфрам замыкающий. Вольфрам держит зажженный факел, у остальных руки свободны.

**Смотритель:** «Путь на север ведет через изогнутую арку, расположенную над темной пропастью. На востоке каменистая тропа ведет вниз, в темноту. Что вы делаете?»

**Вольфрам:** «Говорят, что наша добыча находится на вершине этого проклятого места! Думаю, нам стоит двигаться на Север.»

**Смотритель:** «Остальные согласны? Ладно. Если вы продолжаете в том же порядке...»

**Вольфрам:** «Подожди! Я пойду первым. Мой Орден способен открывать сокрытое, и я чувствую, что впереди во тьме таится нечто зловещее. Я пойду впереди, ступая как можно осторожнее, держа свой осколок Стекла пустоты наготове.»

**Смотритель:** «Вольфрам, ты начинаешь переходить мост, который скрипит с каждым шагом. Однако под ногами он кажется прочным. Когда вы достигаете середины пути, земля начинает дрожать и покрывается трещинами. Похоже мост сейчас обрушится!»

**Вольфрам:** «Если мы побегим, получится ли у нас добраться до конца?»

**Смотритель:** «Вы с Люциусом впереди и, вероятно, в наименьшей опасности. Но Фрейя последняя, и ей потребуется совершить спасбросок ЛОВ, чтобы безопасно добраться.»

**Фрейя:** «Ну вот, обязательно надо было идти впереди, да, Волфи? У меня есть веревка. У меня будет время кинуть ее кому-нибудь из них?»

**Смотритель:** «Да, ты можешь это сделать. У Вольфрама заняты руки, Люциус - твой лучший вариант. Ты можешь бросить ему веревку, но потребуется спасбросок СИЛ. Ты будешь в наибольшей опасности, поэтому тебе нужно совершить спасбросок.»

**Фрейя:** «Веревка и друг - звучит неплохо. Давайте попробуем!»

Фрейя выбрасывает 5: успех!

**Смотритель:** «Когда мост рушится, Вольфрам и Люциус перебегают на противоположную сторону, а Фрейя сразу за ними. Как только земля исчезает у нее под ногами, она бросает Люциусу свою веревку. Когда мост обрушивается позади нее, она врезается в стену, вцепившись в веревку изо всех сил. Фрейя медленно карабкается вдоль стены, тяжело дыша и напрягаясь, чтобы дотянуться до выступа всего в нескольких футах над ней. Наконец она подтягивается на пыльный пол.»

**Фрейя:** «Было весело. Что дальше?»

## Вариативная сложность

### Введение

В Sign игроки получают преимущество, преодолевая проблемы с помощью правильных вопросов, критического мышления и грамотных действий в рамках игрового мира. Эти принципы и примеры должны помочь Смотрителям принимать последовательные и справедливые решения, которые бросают вызов игрокам и вознаграждают их за усилия.

### Принципы вариативной сложности

- Вознаграждайте нестандартное мышление. Это может быть простым снижением риска, новым знанием, ростом персонажа и так далее.
- Изменяйте исходы в зависимости от приложенных усилий. Если ПИ очень старались, чтобы добиться успеха, несмотря на опасность, улучшите результат, улучшите результат соответственно их трудам.
- Делайте акцент на нарративных последствиях, а не на механических бонусах. Механические награды пусты и не обладают достаточным внутриигровым потенциалом.
- Многие опасности можно смягчить или устранить, имея время, усилия и навыки. Если нет реального риска, просто пропустите бросок!
- Создавайте ситуации, которые подчеркивают немеханические решения. Проблема становится интереснее, когда ключ к ее решению можно найти в рамках нарратива.

### Примеры

#### УРАВНИВАНИЕ ШАНСОВ

Фрейя столкнулась лицом к лицу с Лесным троллем после того, как она отделилась от остальной группы. Зажатая между существом и стеной пещеры, у нее нет другого выбора, кроме как вступить в прямой бой. Она уже прошла свой первоначальный спасбросок ЛОВ, и может атаковать раньше своего противника.

**Фрейя:** «Я знаю, что не смогу победить этого парня в честном бою, так что хочу узнать, есть ли поблизости что-нибудь, что могло бы немного уравнивать шансы. Я выросла на улице, а значит знаю, как драться грязно. Я хочу попытаться ослепить его, не получив при этом по башке. Какие у меня есть варианты?»

**Смотритель:** «Я брошу Кость судьбы, чтобы узнать, насколько здесь пыльно. Четыре! Хорошо, между вами определенно есть пыль, но, возможно, тебе придется приблизиться к нему, чтобы ее зачерпнуть. Тебе нужно будет сделать спасбросок ЛОВ.»

Фрейя выбрасывает 13: успех!

**Смотритель:** «Ты берешь горсть пыли с земли перед собой и бросаешь ее прямо в лицо своему противнику. Он пошатывается назад и не может защищаться, пока пытается очистить глаза от песка!»

В этом состоянии он не может полагаться на ОЗ; урон будет идти напрямую в СИЛ!

**Фрейя:** «Я знаю, что должна бежать... но не могу удержаться, чтобы не воспользоваться ситуацией. Я хотела бы познакомить этого типа с Близнецами.»

Фрейя бросает кб+кб за свои кинжалы (3 и 5), нанося 5 урона прямо по СИЛ Лесного тролля. Смотритель совершает спасбросок от критического урона для Тролля, выпадает 19: провал!

**Смотритель:** «Ты вонзаешь в него оба клинка, из открытых ран хлещет зеленая кровь, пока существо ревет от ярости. Посмотрим, переживет ли он атаку! Оу, он проваливает свой спасбросок СИЛ и получает критический урон! Он мертв!»

**Фрейя:** «Хорошо, я принимаю это как знак. Пора валить!»

Фрейя убегает (спасбросок ЛОВ не требуется), оставляя Лесного тролля истекать кровью. Если бы она знала, что он может медленно регенерировать, возможно она бы осталась...

## КОМАНДНАЯ РАБОТА

Вольфрам, Люциус и Фрейя расследуют слухи о невидимом существе, которое нападает на местных жителей в Лесу. Они выследили существо до логова на острове, расположенном в 40 футах от берега ядовитого озера. Озеро отделено от леса топкими илистыми равнинами.

**Смотритель:** «Следы существа обрываются у берега бурлящего озера, которое клокочет и завихряется. Зная историю региона, вы понимаете: если вода озера не убьет вас, то токсичные испарения с его поверхности определено да!»

**Вольфрам:** «Мы знаем, что эта тварь обитает вон на той гряде камней. Очевидно, мы не сможем переплыть, но у меня есть идея, как выманить ее! Люциус, прости, но из нас троих ты самый... нежный. Другими словами, идеальная приманка! Давай сделаем вид, будто твоя повозка застряла в грязи. У меня в рюкзаке уже давно свернуто одеяло. Может, мы с Фрейей сможем скрыться под ним, а затем наброситься на существо?»

**Люциус:** «Так и знал, что не стоило сегодня щеголять в моем шикарном цилиндре! Ну хорошо, давайте действовать.»

**Смотритель:** «Группа осуществляет свой план, как было описано, создавая идеальную приманку для ничего не подозревающей добычи. Я брошу Кость судьбы, чтобы определить, заметит ли существо их вообще... 5! Ладно, это значит, что существо определенно захочет узнать что там такое, но есть и загвоздка: начинает темнеть.»

**Фрейя:** «Предположительно, это означает, что мы с Вольфрамом можем наблюдать за островом, пока прячемся, верно? И что Люциус все еще смотрит в другую сторону, делая вид, что возится с застрявшим колесом?»

**Смотритель:** «Все верно. Вольфрам и Фрейя все еще могут разглядеть сквозь щели повозки, как что-то выползло из-под гряды камней на острове, рассыпая их по пути к воде. Однако на самом деле вы не можете сказать, что именно сдвинуло камни. Существо действительно невидимо! Пока вы наблюдаете, что-то погружается в ядовитую воду, издавая тихий всплеск. Его рябь направляется в вашу сторону!»

**Вольфрам:** «Что ж, полагаю, сейчас самое время достать мой осколок Стекла пустоты! Он позволяет мне видеть невидимых существ, но доставляет массу хлопот! Я не смогу видеть одним глазом в течение часа, и в это время мои боевые навыки будут... менее

эффективными. Могу ли я выстрелить из арбалета, глядя через стекло?»

**Смотритель:** «Тебе нужны две руки, чтобы держать арбалет.»

**Фрейя:** «Я могу поднести осколок Стекла пустоты к его глазу.»

**Смотритель:** «Это сработает, но ты не сможешь совершить свой ход до появления у существа шанса отреагировать.»

**Люциус:** «Эм, а что насчет меня? Я же вообще не могу видеть существо, не говоря уже о защите! Я хочу подготовить действие на тот момент, когда Вольфрам выстрелит. У меня все еще остался большой мешок с нашей последней авантюры. Интересно, смогу ли я поймать это существо, когда оно приблизится?»

**Смотритель:** «Подходит! Каждый из вас готовится. Фрейя и Вольфрам, вы ждете в тишине, пока рябь приближается. Наконец она останавливается! Фрейя подносит осколок Стекла пустоты к глазу Вольфрама, пока тот поднимает свой арбалет. Вольфрам, ты видишь, как слизистое, рыбообразное существо вылезает из воды, его тело с множеством конечностей покрыто желтоватой чешуей. Наступает затаившая дыхание пауза, а затем раздается громкий ДЗЫНЬ, когда Вольфрам выпускает арбалетный болт.»

Вольфрам бросает к8, выпадает 6! Существо не подозревало о нападении, урон идет напрямую по СИЛ. Оно совершает спасбросок от критического урона, результат 3: успех.

**Смотритель:** «Существо пронзено болтом, из его тела хлещет зеленая жидкость. Там, где она падает, поверхность шипит, словно от контакта с кислотой. Существо поворачивается к повозке, но прежде чем оно успевает среагировать, Люциус накидывает на него свой большой мешок. Существо бьется внутри мешка, извиваясь во все стороны.»

Смотритель совершает спасбросок ЛОВ за существо, чтобы определить, сможет ли оно быстро вырваться из мешка. Вне воды у него только 8 ЛОВ. Оно выкидывает 12: провал. Неспособное защищаться, существо быстро связывают и кладут в повозку, прихватив с собой и банку ядовитой воды на дорогу. Действуя сообща, группа быстро возвращается в город.

## ИСТОРИЯ ПЕРСОНАЖА

Отряд сопровождает агента фракции Эльзас в самой гуще вражеской территории. Их пункт назначения скрыт в маленькой деревушке, защищенной высокими деревянными стенами. Их задача: тайно провести своего клиента в тщательно охраняемый город, а затем в древнее хранилище Дер Тунна. Когда они приближаются к деревне, солнце только начинает садиться, а Люциуса посылают вперед на разведку под видом трубадура с Юга.

**Смотритель:** «Вы приближаетесь к деревне, окруженной стеной, следуя по грунтовой тропе, ведущей прямо к главным воротам. Два стражника стоят по обе стороны от закрытых ворот. Стражники почти неотличимы, за исключением усов у одного из них.»

**Люциус:** «Здравствуйте, джентльмены! Может ли человек, как я, поинтересоваться, разрешен ли въезд в вашу деревню в сей прекрасный вечер? У меня было долгое путешествие, но мои карманы полны золота и хотел бы поделиться с другими своей удачей!»

**Смотритель:** «Мужчины переглядываются. Усатый стражник отвечает: „После наступления темноты вход воспрещен. Таковы правила.“»

Люциус пускает в ход все свое обаяние и по сути пытается подкупить стражников, чтобы проникнуть внутрь. В этой ситуации он подвергается наибольшему риску, поскольку они хорошо экипированы, да и подкрепление у них под рукой. Если бы возникла нужда, спасбросок ВОЛ совершал бы именно Люциус, а не стражники.

**Люциус:** «Да, я понимаю. Но ведь еще не совсем стемнело, не так ли? Солнце только-только садится. Позвольте мне, пожалуйста, войти? Я бы с радостью начал делиться своим новообретенным богатством с вами обоими, если вы понимаете, к чему я клоню. Может, принести вам что-нибудь попить? В знак признательности, разумеется.»

**Смотритель:** «Двое мужчин снова переглядываются, но на этот раз отвечает другой, усмехаясь. „Что ж... возможно, в виде исключения. Солнце пока еще не село. А мы, в конце концов, очень хотим пить.“»

Смотритель вынес решение, основываясь на известном об этих людях: они были простыми деревенскими стражниками, у них был долгий рабочий день, и они хотят пить. Возможно, с другим персонажем это бы и не сработало, но Люциус – Шарлатан, и его способность завоёвывать доверие своих целей уже хорошо проявлена. Стражники впустили его.

## БОЛЬШЕЕ ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ ЗА БОЛЬШИЙ РИСК

Группа отправила Фрейю под покровом темноты шпионить за вражеским лагерем. Ее цель – определить количество врагов и узнать, а также какие опасности могут там ожидать.

**Смотритель:** «На полпути к лагерю ты видишь мерцающий свет вдоль тропы. Кто-то идет к тебе навстречу! Что ты делаешь?»

**Фрейя:** «Я спрячусь в дивстве у края тропы, стараясь быть как можно тише. Это требует спасброска?»

**Смотритель:** «Нет, ведь ты находишься достаточно далеко от этого человека и у тебя нет никаких источников света. Ты можешь спрятаться, не рискуя быть обнаруженной.»

**Фрейя:** «Если мне кажется, что этот человек может принадлежать к той же фракции, что и наш враг, я бы хотела устроить на него засаду и украсть его одежду. Я не хочу поднимать тревогу, так что мне нужно будет действовать быстро и яростно.»

**Смотритель:** «Окей. Тогда ему нужно будет сделать спасбросок ЛОВ, чтобы среагировать и отразить твою атаку. Все может пройти не так гладко, как ты рассчитываешь!»

**Фрейя:** «А что, если вместо этого я просто вырублю его, сбросив на него ветку дерева? У меня где-то здесь был топор.»

**Смотритель:** «Это может сработать. Тебе нужно будет немного отбежать назад, залезть на дерево, а затем совершить спасбросок СИЛ, чтобы определить, сможешь ли ты срубить ветку в нужный момент, не потревожив цель. Если провалишь, упадешь вместе с веткой, потенциально получив урон и поставив себя в крайне уязвимое положение.»

Фрейя бросается обратно по тропе, взбирается на дерево и начинает рубить одну из веток своим топором. Она выбрасывает 7: успех! Она бьет по ветке в самый нужный момент, и та падает на одинокого путника под ней, лишая его сознания. Фрейя крадет его одежду и факел, а затем отправляется по тропе в сторону лагеря.

## СРАЖЕНИЕ ЭТО ВОЙНА

Вольфрам, Люциус и Фрейя спасаются бегством от отряда из 12 городских стражников [4 ОЗ, Броня 1, 11 СИЛ, 14 ЛОВ, 12 ВОЛ, короткий меч (к6)]. Группа укрывается в старом сгоревшем форпосте на опушке леса, куда можно залезть по единственной лестнице. Каждый солдат также вооружен луком, не считая командира, высокого мужчины с ярко-синими эполетами на плечах. Солдаты знают, что группа укрылась в форпосте, и переговариваются между собой на безопасном расстоянии к северу от того места, где засели герои. Отряд будет рассматриваться как единое целое до тех пор, пока не получит Критический урон.

**Смотритель:** «Форпост частично прикрыт тем, что осталось от его стен, и сквозь щели вы видите, как солдаты разделяются: шестеро направляются на юго-запад, к кромке леса, в то время как остальные (включая высокого мужчину) движутся на юго-восток, где стены наиболее повреждены. Похоже, они планируют взять вас в клещи. У вас меньше минуты, прежде чем они достигнут открытой стороны стены! Что вы делаете?»

**Вольфрам:** Я служил в армии, так что знаю, как это происходит. Тот мужчина с нарядными кисточками — их командир. Если мы устраним его, остальные могут разбежаться. Я собираюсь подпустить его как можно ближе, а затем выстрелю в него из своего арбалета. Если это сделает меня уязвимым, то так тому и быть!»

**Люциус:** «Ты всегда такой прямолинейный, Волфи! Я вылью немного своего знаменитого чудесного масла на лестницу, ведущую сюда. Это будет эффективно и забавно!»

**Фрейя:** «А что именно помешает им просто обстреливать наше укрытие через огромные дыры на южной стороне? В лучшем случае они просто подождут, пока у нас не закончится еда. У меня есть другая идея: я просуну голову через люк и брошу дымовые шашки в разные стороны здания. Это даст нам преимущество на тот случай, когда оба ваших плана неизбежно провалятся!»

**Люциус:** «Э-э, я использую масло сразу после того, как она бросит дымовые шашки!»

**Смотритель:** «Да, с этим никаких проблем нет. Но имейте в виду, что сражение официально начнется, как только Вольфрам поднимется, чтобы выстрелить. И поскольку вы все наготове, нет необходимости делать спасбросок ЛОВ: вы ходите первыми.»

**Смотритель:** «Солдаты продолжают двигаться по своей траектории, пока наконец командир не поднимает свой меч и не кричит: „В атаку!“ И солдаты бросаются на вас. Все происходит одновременно. Вольфрам поднимается и стреляет из арбалета в командира. Поскольку командир является частью отряда, Вольфрам может бросить только к4.»

Результат атаки Вольфрама равен 3, и, поскольку шлем командира поглощает 1 единицу урона, он теряет всего 2 ОЗ.

**Смотритель:** «Стрела со свистом пролетает мимо плеча командира, срывая его яркий наплечный эполет. Он морщится и бросается вперед к восточной стороне здания. Фрейя, в этот самый момент ты высовываешь голову через люк и бросаешь дымовые шашки на восточную и западную стороны здания — пожалуйста, отметь 2 использования. Люциус, ты стоишь позади нее и, как только она отходит, выливаешь на лестницу немного Чудесного масла.»

**Смотритель:** «Когда дым заполняет обе стороны здания, становится невозможно отличить друга от врага. Несколько человек пытаются взобраться по лестнице, но тут же соскальзывают, падая в кучу. Ваши враги по сути потеряли свой ход, но дым рассеивается. Среди кашля и криков вы слышите кричащий голос: „Сожгите все дотла!“»

**Вольфрам:** «Что ж, это хотя бы дало нам немного времени. Эй, Люциус, насколько горюче твое масло?»

**Люциус:** «Весьма. И, кажется, у нас заканчиваются варианты.»

**Фрейя:** «Что ж, было весело, но я лучше умру, сражаясь внизу, чем сгорю заживо тут наверху с вами! Без обид.»

**Вольфрам:** «Никаких обид. Посмотри, не сможешь ли ты убрать их командира, пока мы пытаемся проложить путь к отступлению.»

**Вольфрам:** «Я наложу на себя заклинание Разбор, а затем крикну: «Он сейчас оторвет мне руки!» Затем я спрыгну вниз и начну бегать кругами. Люциус, когда у меня отпадут руки, я хочу, чтобы ты поднял их и последовал за мной.»

**Люциус:** «Окей. Надеюсь, это сработает... А если нет, что ж, по крайней мере, мы умрем сражаясь! Или крича. Скорее последнее.»

**Смотритель:** «Фрейя, кто будет твоей целью и каким оружием ты будешь атаковать?»

**Фрейя:** «Их командир, буду атаковать Близнецами.»

**Смотритель:** «Хорошо. Фрейя спрыгивает на задымленную землю и устремляется прямо к командиру. Она обнажает свои двойные кинжалы, но, поскольку она все еще атакует отряд, за каждый кинжал она может бросить только к4.»

Фрейя делает два броска к4, 4 и 1. Она оставляет более высокий результат, и шлем командира снова поглощает 1 единицу урона. Оставшегося урона в 3 единицы достаточно, чтобы вызвать спасбросок от критического урона за отряд. Результат — 15 (провал), и с поражением их командира отряд разбит и деморализован.

**Смотритель:** «Фрейя наносит удар по командиру, но ее кинжал проходит мимо, так как он удачно делает шаг назад. Однако во время второй атаки ему везет меньше, и Фрейя вонзает клинок ему в грудь. Он резко падает, и те, кто находился к нему ближе всего, вскрикивают от неожиданности; некоторые даже начинают пятиться назад. Именно в этот момент ты слышишь крик, а затем видишь, как Вольфрам спрыгивает на землю с форпоста и начинает бегать кругами, а за ним следует Люциус, держа обе руки своего друга. Затем остальные солдаты подхватывают своего командира и со всех ног бегут обратно к краю холма с криками „Колдовство!“ и „Нас к подобному не готовили!“»

**Вольфрам:** «Знал, что это сработает!»

**Фрейя:** «Я почти уверена, что это целиком моя заслуга, но неважно.»

**Люциус:** «Какая разница? Давай просто уберемся отсюда, пока не поздно.»

**Смотритель:** «У вас есть возможность убежать в близлежащий лес или через открытые поля, если вы считаете, что сможете бежать достаточно быстро. Что вы делаете?»

## Сражение

### Введение

Сражения в Cairn быстрые, хаотичные и часто смертельные. Кроме того, правила боя уникальны в нескольких ключевых аспектах:

- **Инициатива сторон:** Не считая первый раунд (где ПИ должны сначала пройти спасбросок ЛОВ, чтобы получить свой ход), ПИ и их противники ходят по очереди, действуя всей группой. Результаты действий обеих сторон происходят одновременно.
- **Атаки попадают автоматически:** Участники боя наносят урон своим целям автоматически, без бросков на «попадание». Когда несколько атакующих нацеливаются на одного врага, в такой атаке используется только наивысший результат кубика.
- **Очки защиты и Шрамы:** Очки защиты служат показателем мастерства, выносливости, стойкости и удачи. Они также восполняются, когда ПИ находится в безопасности и комфорте. Если урон понижает ОЗ персонажа игрока ровно до 0, он получает Шрам, который может привести к разным последствиям.
- **Критический урон:** Урон, снижающий ОЗ цели ниже нуля, вычитается из ее СИЛ на величину оставшегося урона. Затем цель немедленно совершает спасбросок СИЛ, чтобы избежать получения критического урона, используя свой новый показатель СИЛ. При провале цель считается побежденной.

### Пример

После нескольких дней блужданий по бесконечной грязи и мраку, группа наконец нашла курган, принадлежащий Королю сабель, печально известному бандиту ушедших времен.

**Смотритель:** «Наконец вы достигаете точки, отмеченной на вашей карте, и в лучах утреннего солнца вход в курган становится виден сквозь густой туман. Но когда он начинает рассеиваться, вы замечаете мелькание пестрого движения у входа в гробницу.»

**Фрейя:** «Просто никогда не бывает, не так ли? Это, должно быть, наши дорогие друзья из Медвежьего конклава, пытающиеся украсть нашу славу!»

**Люциус:** «Ну же, мы пока не знаем, есть ли опасность. Верно?»

**Вольфрам:** «Неважно; мы должны быть готовы ко всему, что может произойти. Держите оружие наготове, а я покричу. Возможно, нам еще удастся избежать кровопролития.»

**Смотритель:** «Ты выкрикиваешь предупреждение в сторону кургана. Ответа не следует, лишь слышится хихиканье. Похоже они смеются над тобой! Из тумана выходят три фигуры, каждая размахивает оружием. Самый крупный из троих усмехается, держа двуручный боевой топор, а двое других (мужчина и женщина, явно брат и сестра) держат одинаковые мечи. Пусть каждый совершит спасбросок ЛОВ, чтобы определить, будете ли вы действовать раньше них.»

Вольфрам, Люциус и Фрейя совершают спасбросок. Вольфрам и Фрейя его проходят, а Люциус проваливает.

**Люциус:** «Да чтоб тебя. Полагаю, я от волнения уронил свой меч-трость?»

**Смотритель:** «Ладно. Хорошо, Вольфрам и Фрейя, каждый из вас может переместиться и совершить одно действие в этот ход. Если они выживут, у ваших противников будет шанс нанести ответный удар. Затем настанет ваша очередь, включая Люциуса.»

**Вольфрам:** «Мой арбалет не наготове, так что я пойду на крупного со своим серебряным ножом. Если мы устраним его, остальные могут убежать.»

**Фрейя:** «Эй, у меня была такая же идея! Почему бы нам не напасть на него вместе?»

Вольфрам и Фрейя делают индивидуальные броски атаки, но только наивысший результат учитывается как урон по крупному мужчине [8 ОЗ, 15 СИЛ, 7 ЛОВ, 9 ВОЛ, боевой топор (к10)]. Вольфрам выбрасывает 4, а Фрейя — 5 и 1 за каждый кинжал соответственно.

**Смотритель:** «Вы оба бросаетесь на мужчину с боевым топором. Он легко уклоняется от первого выпада Вольфрама, но удар Фрейи почти его настигает! Он едва не оказывается вспорот, когда ее парные кинжалы рассекают воздух там, где он стоял всего миллисекунду назад. Было очень близко!»

**Фрейя:** «Спасибо. Впрочем, это слабое утешение.»

Теперь наступает очередь противников атаковать или совершать действия. Хотя описание этих событий излагается последовательно, результаты происходят примерно в одно и то же время. Смотритель бросает кость атаки за каждого вражеского бойца, нацеливаясь на каждого ПИ один раз. Здоровяк бросает к10, но наносит Фрейе всего 3 урона, в то время как его напарники бросают по к6, нанося 1 и 6 единиц урона Вольфраму и Люциусу соответственно. Пока Смотритель описывает результаты, каждый игрок записывает потерянные ОЗ или СИЛ на листе своего персонажа.

**Смотритель:** «Теперь ваши противники попробуют преуспеть в бою. Крупный мужчина замахивается на Фрейю топором, но промахивается, оставляя широкий зазор между ней и лезвием. Однако неизвестно, повезет ли тебе в следующий раз. Затем мужчина пониже ростом наносит удар Вольфраму, который стоит ближе всех к нему. К счастью, клинок мужчины лишь скользит по его доспехам. Теперь перейдем к его сестре, которая чуть ли не сносит Люциусу голову своим клинком. Каким-то образом лезвие не проливает кровь, но отбрасывает его так сильно, что он почти заваливается, а его зрение заполняют яркие огни и сверкающие звезды.»

**Люциус:** «Ай. Я думаю, что это доводит меня ровно до 0 ОЗ. Я должен проверить таблицу Шрамов, верно?»

**Смотритель:** «Да, и тебе нужно будет свериться, сколько ОЗ ты потерял при этой атаке. Давай посмотрим... У тебя было 6 ОЗ, но не было брони, и ты получил 6 единиц урона от атаки. Это означает, что ты получаешь травму головы!»

**Люциус:** «Ты слишком восторжено об этом говоришь. Ладно, здесь сказано, что мне нужно бросить 1кб... Выпало 3, что указывает на ЛОВ. Теперь мне нужно бросить 3кб, и если сумма больше моего текущего показателя Ловкости, я его сохраняю, верно? Ладно... эй, 14! Это немного выше, чем мой показатель! Может, получить удар по голове не так уж и плохо?»

**Смотритель:** «Возможно. На одно значение ниже, и ты бы заразился, а на одно больше, и ты бы на некоторое время потерял слух. Запиши свой новый показатель ЛОВ. Ты чертовски удачлив, ты это понимаешь? В любом случае, вам снова пора действовать.»

**Вольфрам:** «Я нанесу ответный удар мужчине пониже!»

**Фрейя:** «Я еще раз ударю здоровяка.»

**Люциус:** «Я попытаюсь заколоть эту женщину своим мечом-тростью.»

Вольфрам бросает кб, нанося 2 урона мужчине пониже, у которого достаточно ОЗ, чтобы поглотить атаку. Фрейя бросает кб за каждый из своих кинжалов, получая 1 и 3. Она оставляет кость с наивысшим значением, а крупный мужчина способен поглотить этот урон, снизив свои ОЗ до 0 (но Шрамы получают только ПИ). Люциус бросает 6 против женщины [5 ОЗ, 11 СИЛ, 8 ЛОВ, 14 ВОЛ]. Во время атаки она теряет 1 очко СИЛ от этой атаки и потому должна теперь совершить спасбросок от критического урона, используя свой новый показатель СИЛ.

**Смотритель:** «Вольфрам, ты атакуешь мужчину пониже, но тот ловко уклоняется! Фрейя, твои кинжалы вонзаются в крупного мужчину с впечатляющей скоростью и силой, и становится ясно, что ты заставляешь его перейти в оборону, пот начинает стекать по его вискам. Он начинает выдыхаться! Люциус, твой меч-трость пронзает женщину в живот! Она делает спасбросок СИЛ, чтобы определить, сможет ли она остаться в бою. Она выбрасывает 13, провал! Она падает!»

Это первая потеря в бою, так что союзники женщины должны сделать спасбросок ВОЛ, чтобы продолжить или бежать. Смотритель делает бросок, используя ВОЛ лидера, и проваливает его!

**Смотритель:** «Невысокий мужчина видит, как падает его сестра, и испускает крик отчаяния. Он бросает свой меч и приказывает крупному мужчине бросить топор. „Прошу“, умоляет он. „Мне нет дела до того, что в том кургане. Умоляю: сжальтесь. Спасите мою сестру, если есть возможность.“»

**Вольфрам:** «Мой орден проявляет милосердие ко всем людям, желающим встать на новый путь. Если мы спасем твою сестру нашими умениями и средствами, поклянешься ли ты посвятить себя жизни в благочестии, бедности и доброте?»

**Смотритель:** «Мужчина кивает и бросается к своей сестре. Крупный мужчина лишь улыбается, а затем говорит: „Я ни в чем клясться не буду. Но я делаю, что он скажет, пока он платит. Просто позвольте мне оставить мой топор.“»

Группа перевязывает раны женщины, стабилизируя ее состояние. Если бы не они, она бы истекла кровью в течение часа. Теперь, когда опасность миновала, персонажи делают по глотку воды и восстанавливают утраченные ОЗ. Люциус пытается произвести впечатление на Фрею, демонстрируя новый боевой шрам на брови, но безрезультатно.

**Вольфрам:** «Ладно, с этим разобрались. Вы возвращайтесь в город, а мы встретимся позже. А сейчас у нас есть дело с этим Королем сабель, о котором я столько читал.»

# Сеттинг Вальда

## Введение

Предполагаемый сеттинг **Caigr** называется Вальд, охватывающий все освоенные или заселенные земли, города, поселения, леса и т.д. Конкретный правитель не важен, поскольку большинство приключений будут происходить в небольших городах и деревнях, в лесу и на окраинах королевства. Большинство жителей (независимо от региона) называют местные центры власти Городами, иногда в пренебрежительном ключе.

Большинство городов и деревень строятся в дне пути друг от друга, неподалеку от источников воды и древесины. Более крупные деревни стараются быть самодостаточными, но все еще могут полагаться на продовольствие от близлежащих ферм и местных охотников. Большинство поселений изначально организовывались вокруг определенного промысла, такого как лесозаготовка, пивоварение, рыболовство или добыча руды, и часто там размещается Страж полей или Укротитель зверей для защиты самых ценных активов общины.

В более крупных городах избирается управляющий, ответственный за благополучие общины и внешние взаимоотношения. В случае совершения преступления или насилия констебль уполномочен обеспечивать соблюдение местных законов. Таверны и постоянные дворы часто встречаются в деревнях, неподалеку от торговых путей, когда крупные поселения часто могут похвастаться по крайней мере одним храмом или святилищем.

Проложенные маршруты между крупными городами довольно распространены, в то время как дороги в хорошем состоянии почти отсутствуют, за исключением путей к дальним городам. Странствующие торговцы, Котельщики и различные корабельники почти регулярно проезжают через поселения, иногда нанимая Наездников для защиты и сопровождения крупных караванов или Певцов ручьев, чтобы переправлять пассажиров через Речные земли.

Даже в самой маленькой деревне могут оказаться ученые из городов: Писарь, Ремесленник или Лесничий, проявляющие интерес к окрестным гробницам, курганам и Вратам. Часто нанимают Хранителя Костей или Грибного Следопыта за их экспертность, тогда как сообразительные авантюристы позаботятся о том, чтобы рядом всегда был Цирюльник или Карманник, если предстоит неблагоприятное дело. Конечно, Шарлатаны и Трюкачи часто сопровождают подобные компании, пользуясь их успехами в надежде, что и они получат выгоду от следующего открытия.

Те, кто отправляется в Лес, нанимают проводника, знакомого с территорией, например Ловчего или Ветрокрыла, тогда как действительно решительный путешественник обратится за мудростью к Полуведьме или Найденышу, имеющих связь с темными тайнами лесов. Ближе к границе Стражи пограничья стараются оградить королевство от внешнего влияния, в то время как Анتماги стремятся защитить его от внутренних угроз.



## Принципы Вальда

- Сильно не размахивайтесь. Приключения происходят в небольших городах, деревнях, лесах и на окраинах королевства.
- Придерживайтесь локальности. Верховные правители (короли, королевы и т.д.) далекие и практически нерелевантные фигуры. Они обладают властью, но расстояние уменьшает их влияние.
- Большинство местных — люди. В некоторых из них есть капля фейской крови или они рождены между двух миров. Но по большей части все выглядят, говорят и ведут себя по-человечески.
- Расстояние имеет значение. Большинство деревень находятся в пределах дня ходьбы друг от друга, что обеспечивает безопасность путников. Разбивка лагеря — крайняя мера, и те, кто отправляется в дальние путешествия, редко возвращаются.
- Язык имеет значение. В большинстве городов и деревень говорят на общем языке, но чем дальше группа путешествует, тем менее понятным он становится. Письменные, более старые формы распространены в местах, куда люди больше не ступают.
- Есть только один Лес. Все леса вокруг являются одним Лесом. Лес не добрый и не злой, он просто хочет расти, быть свободным и защищать себя.
- Лес — это пористое подземелье. В нем есть комнаты, ловушки и опасности, но перемещаться по нему можно разными способами: всегда можно залезть на дерево. От этого он не становится менее опасным.
- Корни — это чужие земли. Время, логика и материя действуют там по принципам настолько чуждым, что их невозможно постичь.
- Магия редка и опасна. Реликвии и Книги заклинаний плохо изучены, и попытка манипулировать их силой может привести к самоуничтожению.
- Реликвии берут свое начало в Корнях. Они не могут быть созданы людьми, но их можно найти. Они древние, и все же прорастают из руин, словно выросли там.
- Монстры и прочие существа не следуют правилам. Они говорят и действуют иначе, чем ПИ, и обладают способностями и магией, недоступными обычным персонажам.



## Религии и верования

Среди простого народа распространено несколько основных религий и верований.

### Рожденные приливом

Религиозная секта, поклоняющаяся Ривулусу, мелкому божеству рек и озер. Даже непосвященные знакомы с обрядом инициации этой группы - ритуальным утоплением, которое иногда приводит к гибели участников. Выживших называют Рожденными приливом и дают им новое прозвище, связанное с водой (Карп, Тростник и так далее). В ритуале участвуют только священнослужители. Однако в последние годы число их последователей среди простого люда увеличилось, особенно в деревнях у водоемов. У них почти нет внутренней иерархии, не считая Аква Примарис, которому все подчиняются.

Рожденные приливом — не единственная религия в королевстве, но их стабильный рост и рвение заслужили им уважение некоторых других фракций, в особенности Палаты горожан. Продолжающийся рост их численности, в свою очередь, снижал им врагов, особенно среди прочих фракций. Вражда настолько сильна, что члены Рожденных приливом на данный момент не совершают одиночных путешествий по густым лесам, чтобы не подвергнуться избиению или чему похуже.

### Белый ворон

Популярная среди живущих близ Леса, последователи Белого ворона (или «Стая», как они предпочитают) сильно верят в силу Леса и в необходимость поддерживать здоровье его владений и обитателей. Они благоговейт перед Диким Человеком и беспрекословно подчиняются воле Леса. Их можно опознать по татуировкам с изображением белой птицы на запястьях, шее или спине. В каждом поселении есть Стая, уникальная для их общины, и ее приверженцы в целом не доверяют организованной религии.

### Пятиконечная звезда

Древняя религия, созданная первыми народами королевства, которые возводили каменные сооружения для составления карты звезд и созвездий. Ее приверженцы строго следуют своду религиозных принципов, отрицающих легитимность всех прочих верований, а местная история отмечена ее войнами и насильственными обращениями. Сегодня Пятиконечная звезда содержит храмы в каждом крупном поселении, которые часто предоставляют необходимые услуги, особенно для бедных. В последние годы ее влияние ослабело с возвышением других верований, что побудило некоторых ее членов вступить в реакционный орден, известный как Кровавокающая Звезда.

Рожденные приливом



Белый ворон



Пятиконечная звезда



## Лес

Лес окружает и разделяет королевство, представляя собой не просто один лес, а все леса. Обитатели Леса яростно независимы, веря, что они подчиняются исключительно правилам Леса. Его многочисленные народы, существа и неумолимые природные стихии с незапамятных времен удерживают внешний мир на расстоянии. Лес - это дух всех лесов, а они его плоть, и жизнь, которую они поддерживают, свидетельствуют о его здоровье.

В центре каждого леса находится Сердце-дерево, в этом месте лес наиболее могуществен и наиболее опасен. Каждое такое дерево рождается из единственного Сердечного семени, которое можно получить лишь от мертвого Сердцедрева. Сердце-дерево служит стержнем для растений, деревьев и животных вокруг. Оно наблюдает за любыми проблемными вторжениями в свои владения и реагирует на них. В частности, Сердцедрева боятся людей.

Леса не существуют изолированно и общаются друг с другом, чтобы передать предупреждение или попросить помощи. Помощь может приходиться во многих формах, поскольку сердечное семя охватывает большую территорию. Защитники народа воронов могут расставлять смоляные ловушки, чтобы поймать забредших охотников, в то время как дриады могут украсть топор из ящика дровосека. Но нет никого более могущественного и внушающего страх, чем Дикая Женщина, истинный защитник леса. Существо из растений и костей, он живет лишь с одной целью: защищать лес и всех, кто в нем обитает.

Несмотря на устрашающую репутацию, многие рассказывают истории о доброте леса. Зеленые руки, спасающие ребенка, попавшего в неожиданный камнепад. Блуждающие огоньки, открывающие скрытый путь, который когда-то считался

потерянным. Слова предупреждения, пропетые вороном на дереве. Потому следопыты и прочие чужаки оставляют миски с фруктами и орехами рядом с большими грудами камней в знак своего уважения и восхищения, в надежде, что им позволят свободно пройти через охраняемый лес.

Само собой, в Лесу обитают и люди. Среди ветвей и на пустынных полянах прячутся населенные деревни, деревенские хижины и странные башни. Те, кто способен выжить и даже процветать в таких местах, учатся жить по правилам Леса. Тех же, кто игнорирует или по глупости противится им, часто постигает ужасный конец. Лес населен странными и дивными 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 проявил уважение к Лесу. Конечно, все они проявляют безоговорочное почтение к феям, которых также называют Бледным народом или Соседями.



## Соседи

За колючими зарослями и поверх кустарника лежит пограничное пространство, где соприкасаются миры смертных и фей. Если вы будете искать его, то не найдете. Но если вам нужно пройти, вы сможете это сделать. Существа, населяющие это место, могут выглядеть и звучать знакомо, но не заблуждайтесь: они не похожи на нас. Высокие, стройные, бледные как лед и жутко прекрасные, феи не подчиняются законам смертных и не признают их мораль. И все же они прокляты бесплодием, не имея способности создавать себе подобных. Чтобы восполнить эту утрату, они вынуждены переступать порог в мир смертных и вступать в сделку с ними. Существует множество названий для их рода, но лишь одно из них когда-либо срывалось с их уст: Соседи.

Соседи постоянно окутаны тайной, и зачастую бывает трудно отделить факт от слуха. Некоторые говорят, что Соседи крадут младенцев из их колыбелей, подменяя их подменщиками. Другие утверждают, что они платят большие суммы или дарят невероятную силу тем, кто готов пожертвовать своей плотью и кровью. Есть одна истина, с которой согласны все: сделки с их родом навлекут несчастье не только на твою жизнь, но и на жизнь твоих потомков.

Охотники клянутся, что иногда животные из мира фей попадают в наш, с белой отметиной, выжженной на их шерсти. Они говорят, что их мясо самое сладкое из всех, что вы когда-либо пробовали, и что после него вы будете голодать из-за его отсутствия. Хуже того, быть пойманным на браконьерстве этих существ означает навлечь на себя участь хуже смерти. Ученые писали, что соседи могут изливать магию, как воду, не нуждаясь ни в Книгах заклинаний, ни даже в Реликвиях. Они также утверждают, что вся магия берет

свое начало в землях Бледного народа и что в каждой Книге заклинаний заключены души их самых подлых преступников.

Те, кто живет в Лесу, знают, что нужно иметь при себе амулеты, дары и подобные предметы на случай неожиданной встречи. И хотя Соседи редко нарушают границы своего королевства, известно, что они сурово карают тех, кто пересекает их рубеж без приглашения. Однако общеизвестно, что Соседи боятся Корней и по возможности избегают Врат.



## Корни

Корни - подземное царство тайн и ужасов, безразличное к делениям цивилизаций на поверхности. Внизу на неизмеримые расстояния тянутся лабиринтные впадины, связывая городские стоки с далекими руинами за границей. Лишь отважные или глупые решатся войти в Корни в поисках забытых Реликвий или несметных богатств. Те немногие, что возвращаются, шепчут о неопишуемых ужасах и зловещем разуме, охраняющих эти утраченные сокровища. Легенды рассказывают об искателях приключений, пропавших в глубинах на долгие века. Чтобы позднее появиться, утверждая, что прошло всего несколько часов. Другие утверждали, что проделали недельный путь всего за один день, путешествуя через Корни.

Проходы к Корням, известные как Врата, разбросаны по землям и обычно скрыты или защищены магическими силами. Более того, Врата нельзя открыть без подходящего ключа или алхимического узора, и, будучи открытыми, их уже никогда не затворить вновь. Народные предания описывают их открытие как предзнаменованье великих бедствий, когда существа, отвратительнее самого темного кошмара, проскальзывают наружу, пожирая ближайшие дома и деревни. Другие рассказывают о великих героях, поднявших свои мечи против этих ужасов и запечатавших Врата под завалами, горами, озерами или иными непреодолимыми преградами.

Известно лишь то, что Корни состоят из обширных пещер, размером с океан, в которых нет даже намек на солнечный свет. В некоторых местах освещение исходит от разнообразных грибных наростов, а также от минералов и странных мелких ям с голубым пламенем. Об этих ямах известно мало, кроме того, что за ними присматривают трехглазые огры, жаждущие крови.



Различные существа, выживающие в столь суровых условиях, обрели иные способы существования. Одни адаптировали зрение к отсутствию света, другие вовсе отказались от него.

Представители различных народов и племен используют грубое, гортанное наречие, в которое вкраплены знакомые слова и фразы. Воины носят оружие, которое вращается по их воле, светясь все ярче с каждым оборотом. Эти клинки с легкостью рассекают плоть и даже камень. По сей день никому не удалось успешно договориться с «Народом, живущим внизу». Некоторые утверждают, что в Корнях существуют оживленные поселения, города и даже величественные дворцы! Конечно, немногие ученые верят им, а те, кто верит, подвергаются ostracism со стороны своих коллег. И все же исследователи не могут отрицать, что по всему пространству Корней встречается древняя архитектура: города и огромные корабли невообразимого мира. Смутные отчеты утверждают, что одна из таких руин, гигантский зиккурат, насчитывающий сотни уровней, до сих пор мерцает светом и жизнью. Но эти слухи еще только предстоит подтвердить.

Сегодня большинство знает, что следует избегать любых упоминаний о Вратах, ключах или связанной с ними алхимии. Но, разумеется, всегда находятся те, кто не может устоять перед искушением...



## Фракции

### Палата горожан

Собрание богатых лордов и леди, владеющих землями. Хитрые, напористые и уверенные в собственном превосходстве, они способны на великие свершения, действуя как единое целое. К сожалению, их усилия часто саботируются внутренними склоками, мелкими распрями и их ненасытной жадой власти и престижа. Хотя в Палате существует здоровая неприязнь к Ордену девяти, Горожане редко плохо отзываются о них публично. Со своей стороны, Палата открыто дружит с Рожденными приливом, хотя внутри фракции существует немалое смятение из-за недавнего роста популярности этой религии-высочки.

### Орден девяти

Консорциум торговцев, ученых и весьма могущественных лиц, Орден полагается на свое значительное богатство и обширную сеть шпионов для достижения своих целей. Их основная задача заключается в обнаружении, идентификации и регулировании Реликвий. В последние годы они сосредоточили свое внимание на Корнях, поскольку считают, что они являются источником большинства Реликвий, и щедро платят за любую информацию о Вратах. Организация обязана своим названием основателям Ордена, чьи имена и титулы держатся в секрете. Орден питает отвращение к Книгам заклинаний и тем, кто их использует. Они не видят особого смысла открыто вмешиваться в политику, но при этом держат шпионов практически в каждой фракции.

В ордене существует несколько различных рангов и титулов (в порядке старшинства):

- **Лектор:** Посвященный считается младшим лектором до тех пор, пока не докажет свою состоятельность, после чего ему присваивается титул старшего лектора. Только последние могут использовать реликвии в своей работе.
- **Хранитель:** Защитник Врат, схож с обычным солдатом или наемником.
- **Архивариус:** Высокоуважаемый исследователь или библиотекарь, возглавляемый верховным архивариусом.
- **Камергер:** Мастер реликвий, ответственный за их защиту, распределение и обнаружение.
- **Инквизитор:** Высшая должность в Ордене, состоящая из триумvirата (называемого Троицей), что подчиняется лишь Девяти.



## Стража пограничья

На окраинах королевства и за пределами Леса находится место столь дикое и опасное, что ступить туда отважатся немногие. Границы этих земель постоянно смещаются, растут и меняются вместе с течением времени. Так на свет появилась Стража пограничья. Никто не помнит, когда была сформирована Стража и кто приложил руку к ее созданию, но все знают ее цель: защищать королевство от любых вторжений, и предотвращать попытки пересечь границу без сопровождения.

Стража не служит королям, не признает религию и не подчиняется никаким законам, кроме своих собственных. У них даже нет централизованного правительства, вместо этого они выдвигают замаскированного добровольца, чтобы представлять их интересы во внешних переговорах. Новые члены приносят Кровавую клятву столь могущественную, что, как говорят, от нее может избавить лишь смерть. Разумеется, вступление в Стражу редко бывает добровольным, их ряды в основном состоят из бывших головорезов, опозоренных ученых, забытых рыцарей, несчастных следопытов и им подобных. Конечно, так и должно быть. Ибо кто еще добровольно посвятил бы свою жизнь противостоянию столь непостижимым ужасам?

Ищейки – это члены Стражи, удостоенные особых отличий или доказавшие истинную преданность своему делу. Эти охотники взяли на себя единственную задачу: обеспечить соблюдение Клятвы. Используя сеть шпионов, информаторов и агентов, они гарантируют, что любой, кто дезертирует из Стражи, будет вынужден вернуться или умрет.



Стража не видит особых причин связываться в политику или подобные недалёковидные распри с другими фракциями. Однако десятилетия жизни вблизи границ привели к тому, что они заключили шаткие дружеские отношения с теми, кто называет Лес своим домом, и даже иногда вступают с ними в переговоры. И хотя это никогда не обсуждается, в редких случаях Стража приходит на помощь и тем, кто живет в Лесу.

## Таблицы ПС

к20 Имя	к20 Имя	к20 Имя	к20 Причуда
1 Аларик	1 Эйнсли	1 Альдер	1 Бдительный
2 Карвер	2 Азура	2 Алистер	2 Лысый
3 Кливер	3 Брейв	3 Кайус	3 Яркие глаза
4 Дарнелл	4 Каллан	4 Дейн	4 Широкое лицо
5 Эойн	5 Седрик	5 Дакс	5 Кривые зубы
6 Эвандер	6 Кроу	6 Дорриан	6 Изможденный
7 Глиф	7 Финч	7 Годрик	7 Ровная осанка
8 Хемлок	8 Гуннар	8 Харкин	8 Грязный
9 Херальд	9 Харпер	9 Хилдред	9 Резкий голос
10 Лисбет	10 Лиора	10 Каэль	10 Нависшие брови
11 Люциан	11 Лира	11 Кави	11 Хромает
12 Луна	12 Лорелай	12 Маринер	12 Нет одного уха
13 Лисандер	13 Лисандра	13 Назира	13 Мускулистый
14 Мариус	14 Марцелл	14 Оникс	14 Особые волосы
15 Менд	15 Шейд	15 Ролан	15 Приятный голос
16 Майло	16 Шрауд	16 Рац	16 Щурится
17 Нерия	17 Спейд	17 Скай	17 Крепкий
18 Пан	18 Спайк	18 Сторм	18 Густые брови
19 Куилл	19 Таннер	19 Тарос	19 Уставший
20 Серафина	20 Тайм	20 Таддеус	20 Молодой

к20 Предыстория	к20 Цель	к20 Добродетель	к20 Порок
1 Ученый	1 Вознесение	1 Осторожный	1 Отчужденный
2 Убийца	2 Чистка	2 Милосердный	2 Продажный
3 Кузнец	3 Консервация	3 Объединенный	3 Трусливый
4 Фермер	4 Защита	4 Храбрый	4 Жестокий
5 Полководец	5 Доминация	5 Собранный	5 Циничный
6 Могильщик	6 Обогащение	6 Сдержанный	6 Обманчивый
7 Стражник	7 Расширение	7 Честный	7 Жадный
8 Лекарь	8 Свобода	8 Умный	8 Импульсивный
9 Тюремщик	9 Исцеление	9 Рассудительный	9 Несведущий
10 Рабочий	10 Слияние	10 Верный	10 Упрямый
11 Лорд	11 Справедливость	11 Методичный	11 Лукавый
12 Торговец	12 Мир	12 Дотошный	12 Непостоянный
13 Монах	13 Власть	13 Вежливый	13 Наивный
14 Мистик	14 Сохранение	14 Популярный	14 Педантичный
15 Чужеземец	15 Очищение	15 Прагматичный	15 Безжалостный
16 Коробейник	16 Искушение	16 Находчивый	16 Саркастичный
17 Политик	17 Мечь	17 Учтивый	17 Эгоистичный
18 Шпион	18 Выживание	18 Дальновидный	18 Непреклонный
19 Вор	19 Единство	19 Настойчивый	19 Тщеславный
20 Бандит	20 Богатство	20 Остроумный	20 Ксенофобный

# Календарь Вальда

## Общие принципы

В сутках 24 часа, а в неделе 6 дней. Каждый месяц состоит из 24 дней (4 недели), а в году — 12 месяцев. Год делится на 4 сезона (Смерть, Сухость, Влага и Жатва), каждый из которых длится 72 дня. Каждые 10 лет добавляется 6-дневная «Високосная неделя» (Восстановление), которая не относится ни к какому конкретному месяцу. Таким образом, средняя продолжительность года за десятилетие составляет 288,6 дня. Каждый год начинается непосредственно перед началом сезона Сухости. Текущий год — 7728.

## Дни недели

1. День рынка
2. День сада
3. День песни
4. День десятины
5. День купания
6. День отдыха

## Неделя восстановления

(Раз в десять лет)

7. День признания
8. День памяти
9. День вознаграждения
10. День ликования
11. День отречения
12. День возобновления

## Месяцы

1. Траур
2. Тишина
3. Пелена
4. Восход
5. Ясность
6. Пеплопад
7. Наводнение
8. Прилив
9. Возвышение
10. Подавление
11. Погибель
12. Закат

## Погода

кб	Смерть	Сухость	Влага	Жатва
1	Холодно и ясно	Жарко и солнечно	Легкий дождь	Тепло и солнечно
2	Морозное утро	Тепло и солнечно	Пасмурно	Прохладно и ясно
3	Пасмурное небо	Тепло и ветрено	Ветрено	Тепло и солнечно
4	Легкий снег	Жарко и влажно	Сильный дождь	Тепло и ветрено
5	Снегопады	Тепловые волны	Грозы	Легкий дождь
6	Ледяной дождь	Сухо и ветрено	Ливни	Сильный дождь

# Праздники, фестивали и мероприятия

## 1. Траур

**4-го в полночь** (День десятины)

Начало сезона *Смерти*.

**24-го на закате** (День отдыха)

С первыми лучами солнца: празднование окончания первого месяца нового года. Факелы и костры горят всю ночь, превращая ночь в день.

## 2. Тишина

**10-го в полночь** (День десятины)

*Равноденствие Смерти*: знаменует середину сезона *Смерти*.

**11-го от рассвета до заката** (День купания)

*Шепот*: Говорить громче шепота — табу. Распространены тихие аукционы.

## 3. Пелена

**9-го в полночь** (День песни)

*Поднятие пелены*: окончание сезона *Смерти* празднуется торжественными клятвами и скромными жестами.

**17-го с полудня до сумерек** (День купания)

*Край пелены*: день почитания предков подношениями и молитвами у семейных алтарей.

## 4. Восход

**4-го в полночь** (День десятины)

Начало сезона *Сухости*.

**14-го утром** (День сада)

*Бартерное собрание*: представители небольших городов и деревень обменивают сталь на древесину по ритуальному соглашению с обитателями Леса.

## 5. Ясность

**9-го с полудня до полуночи** (День песни)

*Пыльный сезон*: карнавал, отмечаемый парадом и маскарадами, где участники носят маски для защиты от пыли и ветра.

**10-го в полночь** (День десятины)

*Равноденствие Сухости*: знаменует середину сезона *Сухости*.

## 6. Пеплопад

**16-го с рассвета до полудня** (День десятины)

*Лесная трапеза*: базарный день, проводимый исключительно в Лесу, где ремесленники и торговцы со всего королевства собираются для обмена товарами.

**24-го в полдень** (День отдыха)

*Парад пепла*: в честь последнего дня сезона *Сухости* участники наносят пепел на лица и играют музыку. Большинство видов труда в этот день не одобряются.

## 7. Наводнение

**4-го в полночь** (День десятины)

Начало сезона Влагн.

**С 5-го по 7-е** (от Дня купания до Дня рынка)

Фестиваль брызг: празднование изобилия воды, включает в себя гонки на лодках, состязания, дарение подарков и благословение водой.

**14-го, весь день** (День сада)

Плавание: общины строят и украшают огромные лодки или плоты для плавания по рекам.

## 9. Возвышение

**14-го в обеденное время** (День сада)

Водное желание: участники записывают желания на свитках, кладут их в отверстия в валуне и скатывают его с холма. Когда камни останавливаются, считается, что все оставшиеся в нем желания сбудутся.

**С 19-го по 23-е** (от Дня рынка до Дня купания)

Танец бури: танцы и обручения, призванные умилостивить повелителей шторма и дождя для грядущего плодородного сезона Жатвы.

## 11. Погибель

**12-го в дневное время** (День сада)

Золотая лань: охотники со всех краев присоединяются к великой охоте в поисках мифического оленя на фоне грандиозного торжества.

**18-е весь день** (День купания)

Свет костра: день, посвященный запуску воздушных змеев, мелодиям ветра и звукам шумовых инструментов. Ночью зажигают огромные костры, под которые танцоры исполняют впечатляющие огненные пляски.

## 8. Прилив

**1-го с рассвета до полуночи** (День рынка)

Высоководная ярмарка: торговое мероприятие, проводимое в период наивысшего уровня воды. Крупные поселения празднуют это событие, организуя ярмарки и рынки.

**10-го в полночь** (День десятины)

Равноденствие Влагн: знаменует середину сезона Влагн.

**18-го в полдень** (День отдыха)

Первый посев: праздник, отмечающий начало посевного сезона. Общины собираются вместе, чтобы посадить первые семена в этом году.

## 10. Подавление

**1-го в полночь** (День рынка)

Начало сезона Жатвы.

**4-го в полдень** (День десятины)

Праздник Жатвы: знаменует начало сезона Жатвы пиршествами и общинными собраниями для начала сбора урожая.

**24-го на закате** (День отдыха)

Ночь сбора: общины собираются вместе, чтобы собрать и склادировать урожай, после чего наступает ночь сказаний и музыки.

## 12. Закат

**10-го в полночь** (День десятины)

Равноденствие Жатвы: знаменует середину сезона Жатвы.

**11-е вечером** (День купания)

Тление: отдает дань уважения заходящему солнцу и предстоящей тяжелой работе по подготовке к сезону Смерти. Церемонии запуска фонарей — обычная практика.

**24-е вечером** (День отдыха)

Мрак: заключительный грандиозный пир года, посвященный благодарности за урожай, центральное место в котором занимает солнце. Зачатия во время него — обычное дело.

# Библиография

## Игры и дополнения

- **Apocalypse World** Винсента и Мегги Бейкер
- **Beyond the Wall** Питера С. Уильямса
- **Dungeon World** Сейджа Латорры и Адама Кёбеля
- **Electric Bastionland** Криса Макдауэлла
- **Errant** Авы Ислам
- **FLEE** Эмми Верте
- **Into The Dungeon: Revived** Владимира Арабаджи
- **Knave** и **Maze Rats** Бена Милтона
- **Mausritter** Айзека Уилльямса
- **Old School Essentials** Гэвина Нормана
- **Perilous Wilds** Джейсона Лютеса
- **The Monster Overhaul** от Skerples
- **Tunnel Goons** Нэйта Трема
- **Vaults of Vaarn** Лео Ханта
- **World of Dungeons** Джона Харпера

## Блоги

### Философия и дизайн

- Maxims of the OSR
- New School Revolution
- Principia Апокрыфа
- The Basic Procedure of the OSR
- Weird Materialism and the OSR

## Написание приключений

- Adventure Writing Tips
- Against Incentive
- Building a Borough
- Dungeon Checklist
- Dungeon Design, Process and Keys
- Hazard System v0.3
- How to make a Fantasy Sandbox
- Information, Choice, Impact
- Item-based problem-solving in OSR D&D
- Landmark, Hidden, Secret
- Map First
- My Process by Ben L.
- Old School Dungeon Design Guidelines
- OSR Social Challenges
- Overload Your Encounter Dice
- Pleasures of the OSR: Secrecy and Discovery
- Question-Based Adventure Design
- World Building and Old School Games

## Развитие

- Coins in D&D and Found Advancement
- Diegetic Advancement Triggers
- Diegetic vs Non Diegetic
- Examples of things that support Foreground Growth
- Foreground Growth and Becoming Odd
- Game-enhancing powers, game-ruining powers, and yet more magic items
- Less Rules To Do More: Advancement

## Игровые механики

- A Player-Facing Sandbox
- A simple resource management system for Into the Odd
- Abstract vs Pointcrawl Navigating in a Jacquayed MegaDungeon
- Advantage and Impact
- Diegetic Classes (Wilderland)
- Difficulty in Bastionland
- Filling The Gaps In A Hexcrawl or Pointcrawl
- Guidance and Orientation in Open World Maps
- Hexcrawls Kinda Suck
- hexcrawls ARE pathcrawls
- Hill Cantons: Pointcrawl Series Index
- How to Design a Pointcrawl Map
- Just Use Bears
- Pathcrawl
- Rationalising Overland Travel Paces
- Reinventing the Wilderness
- See The Forest For The Trees
- Sub-Hex Crawling Mechanics
- Time, Gear & Skill: A Different Approach To Skill Checks
- Using Landmarks in Wilderness Travel
- Why I Use Point Crawls More Than Hex Crawls
- Wilderness Paths

## Создание мира

- 100 Misfortunes on the Road
- 5-Point Conflict Map
- Distant Lands and the Creation Thereof
- Factions, Updated
- My Process for Random Tables
- Writing Failed Careers
- Wtf are these goblins doing?

СТАНИМЪ РОПЕВАЯ  
ОБРАЗЦЕЦ

Cairn

Cairn - это приключенческая игра для одного ведущего (Смотрителя) и как минимум еще одного игрока. Игроки выступают в роли закаленных искателей приключений, исследующих темный и таинственный Лес, наполненный странными обитателями, спрятанными сокровищами и неопикуемыми чудовищами.