

18+

КОШКАЦЕР КНИЖАПЬЕР

НЕЗАКОННОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ
ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЁТ УСТАНОВЛЕННУЮ
ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Katzbalger изначально задумывался как перевод хака OD&D и WFRP - Ten Dead Rats. Но, в процессе написания, я решил добавить свои домашние правила и дополнения, вдохновленные играми B/X-Hardcore и Small But Vicious Dog.

18+

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+».

НЕЗАКОННОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЁН И ВЛЕЧЁТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

Лицензия ЛВЗ 1.0 Автор: Петров Владислав, 2025 год. Материалы – любой текст, графика и иные творческие элементы, включённые автором в данную публикацию. Настоящим бесплатно предоставляется разрешение любому лицу, получившему копию этих Материалов, использовать Материалы без ограничений, включая, помимо прочего, права на использование, копирование, модификацию, объединение, публикацию, распространение, сублицензирование и/или продажу копий Материалов, а также предоставление этих прав другим лицам, при условии соблюдения следующего требования: В работе, основанной на Материалах, или при распространении самих Материалов должно быть в явном виде сохранено вышеуказанное авторство Материалов. При распространении копии или модификации Материалов надпись об авторстве должна быть заметна так же, как и основное содержимое. Автор не возражает против включения Материалов в сборники, распространяемые под другими лицензиями при соблюдении вышеуказанного условия. МАТЕРИАЛЫ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ГАРАНТИЯМИ КОММЕРЧЕСКОЙ ЦЕННОСТИ, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ И ОТСУТСТВИЯ НАРУШЕНИЙ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ АВТОРЫ ИЛИ ПРАВООБЛАДАТЕЛИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО ТРЕБОВАНИЯ, УБЫТКИ ИЛИ ИНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА, ВОЗНИКШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАТЕРИАЛОВ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, В КАКОЙ ФОРМЕ БЫЛО ОСУЩЕСТВЛЕНО ДЕЙСТВИЕ – ДОГОВОР, НЕПРАВОМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИЛИ ИНОЕ ПРАВОНАРУШЕНИЕ. Дополнительная патентная лицензия. Автор настоящим безвозмездно предоставляет любому лицу, получившему копию Материалов, неисключительную, всемирную, бессрчную и безотзывную лицензию на использование любых принадлежащих автору патентных прав в той мере, в какой это необходимо для осуществления действий, прямо разрешённых настоящей лицензией. Патентные права третьих лиц настоящей лицензией не предоставляются. Данные положения не затрагивают неотчуждаемые моральные права автора, предусмотренные применимым законодательством.

Отдельное спасибо всем участникам тестовых игр:
Диане Петровой, Leo, Юнису, Вячеславу Кулику, Дмитрию, Никите М. и Sairus.

0.6

Владислав Петров aka Sef.
2026 год

Банда Одного.

ОГЛАВЛЕНИЕ.

Характеристики персонажа	3
Язык	3
Проверки	3
Спасброски	4
Очки Судьбы	4
Опыт и уровни	4
Раса	6
Возраст, рост, вес	7
Класс	7
Карьера	8
Таланты	10
Описание талантов	14
Экипировка	17
Доспехи	17
Оружие	17
Прочее снаряжение	20
В бою	22
Критические травмы	23
Страх и ужас	24
Порча	25
Мутации	26
Магия	27
Список заклинаний	29
Описание заклинаний	30
Магические предметы	40
Подземелья	42
Дикая местность	43
Столкновения	47
Морские приключения	49
Городские приключения	57
Слуги, наемники и авантюрьеры	63
Дополнительные правила	66
Монстры и противники	71
Массовые сражения	87

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Основные характеристики: **Сила (Сил)**, **Стойкость (Ст)**, **Ловкость (Лв)**, **Интеллект (Инт)**, **Сила Воли (Св)** и **Общительность (Об)**. Значения каждой характеристики определяется броском 3к6 в представленном порядке. Каждая из характеристик имеет бонусное значение записанное прописью. Соответственно бонус силы **СИЛ**, стойкости **СТ**, ловкости **ЛВ** интеллекта **ИНТ**, силы воли **СВ**, общительности **ОБ**.

Значение характеристики	Бонус
3-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-18	+2
19+	+3

Второстепенные характеристики: **Навык Рукопашной (Р)**, **Навык стрельбы (Стр)** и **Кость Ран (КР)** определяются классом персонажа. Количество **атак в раунд (А)**, как правило, равно 1. **Магия (М)** и **Очки Порчи (ОП)** описаны в соответствующих разделах.

Стандартная **скорость движения (Ск)** равна 4 - 40 футов в раунд или 120 футов в ход. Множитель 10 для боя и 30 для исследования соответственно.

ЯЗЫК.

На территории Висарского Союза большинство жителей говорят на **фолксправе** или любом другом местном распространенном языке. Бонус интеллекта влияет на количество дополнительно известных языков. При значении -1 доступен только фолкспрак с ограниченным словарным запасом, при значении бонуса -2 речь будет очень простой и сбивчивой. За **каждое очко бонуса** интеллекта персонаж знает два обычных языка или один мертвый.

ПРОВЕРКИ.

Проверки характеристик осуществляются броском к20 с добавлением бонуса характеристики. Результат равный или больший значения сложности означает успех.

Сложность проверки	Целевое значение
Умеренная	10
Сложная	15
Очень сложная	20

Встречные проверки делаются броском к20 всеми сторонами с учетом бонусов, побеждает тот, у кого выше суммарное значение. Дополнительные бонусы или штрафы к броскам назначаются Судьей.

Проверки характеристик назначаются Судьей для действий, инициированных игроками.

СПАСБРОСКИ.

Спасброски идентичны проверкам характеристик, за исключением того, что к результату броска дополнительно прибавляется значение уровня персонажа. Для определения необходимой характеристики используются примеры ниже:

Характеристика	Спасбросок
Сил	паралич, превращение, опутывание
Ст	отравление, опьянение, болезнь, утопление
Лв	падение, не быть сбитым с ног, удержание равновесия
Инт	иллюзии
Св	страх, ужас, магические эффекты
Об	контроль разума, гипноз, очарование, втягивание «змеиного масла»

Спасброски запрашиваются Судьей, когда на персонажей игроков оказывается негативное воздействие. Сложность также определяется Судьей.

Для всех проверок и спасбросков натуральная 1 всегда означает провал, а натуральная 20 – успех, независимо от модификаторов!

ОЧКИ СУДЬБЫ (опционально)

Каждый персонаж начинает игру с одним очком судьбы, которое позволяет избежать смерти или критической травмы. Как именно персонаж спасается решает Судья. Потраченные очки судьбы не восстанавливаются до получения нового уровня. У персонажа не может быть больше двух очков судьбы одновременно.

ОПЫТ И УРОВНИ

Опыт выдается за добычу сокровищ, 1 очко опыта за 1 серебряный шиллинг (или любая другая валюта в зависимости от места действия). Сокровищами считаются ценности (монеты, магические предметы и свитки, дорогая одежда, бижутерия, предметы искусства, информация и т.п.), добытые с большим риском в опасных подземельях или других опасных местах. Также опыт выдается за убийство врагов: 25 очков опыта за кость ран (также известна как HD или хит дайс) в случае, если противник человек или представитель доступной для игроков расы и 50 очков опыта за кость ран если монстр, плюс 50 очков за каждую особую способность. Можно повысить только один уровень за одну игровую встречу.

Вы также можете использовать следующие варианты выдачи опыта, указанные ниже. Опыт делится между участниками поровну.

За успешное выполнение поручений.

Тип задания	Опыт (на группу)
Простое (доставить послание, разобраться с мелкими бандитами)	100
Среднее (найти пропавшего, очистить небольшое подземелье)	150
Сложное (раскрыть заговор, изгнать могущественного демона, захватить замок)	300
Эпохальное (предотвратить катастрофу, изменить ход войны, запечатать древнее зло)	1000

За исследование новых земель и мест.

Действие	Опыт
Исследование гекса в дикой местности	25
Обнаружение скрытого входа, секретной двери, ловушки	10
Нахождение древней библиотеки, забытого храма, потерянного города	100
Открытие нового пути через опасную местность (горный перевал, брод)	50