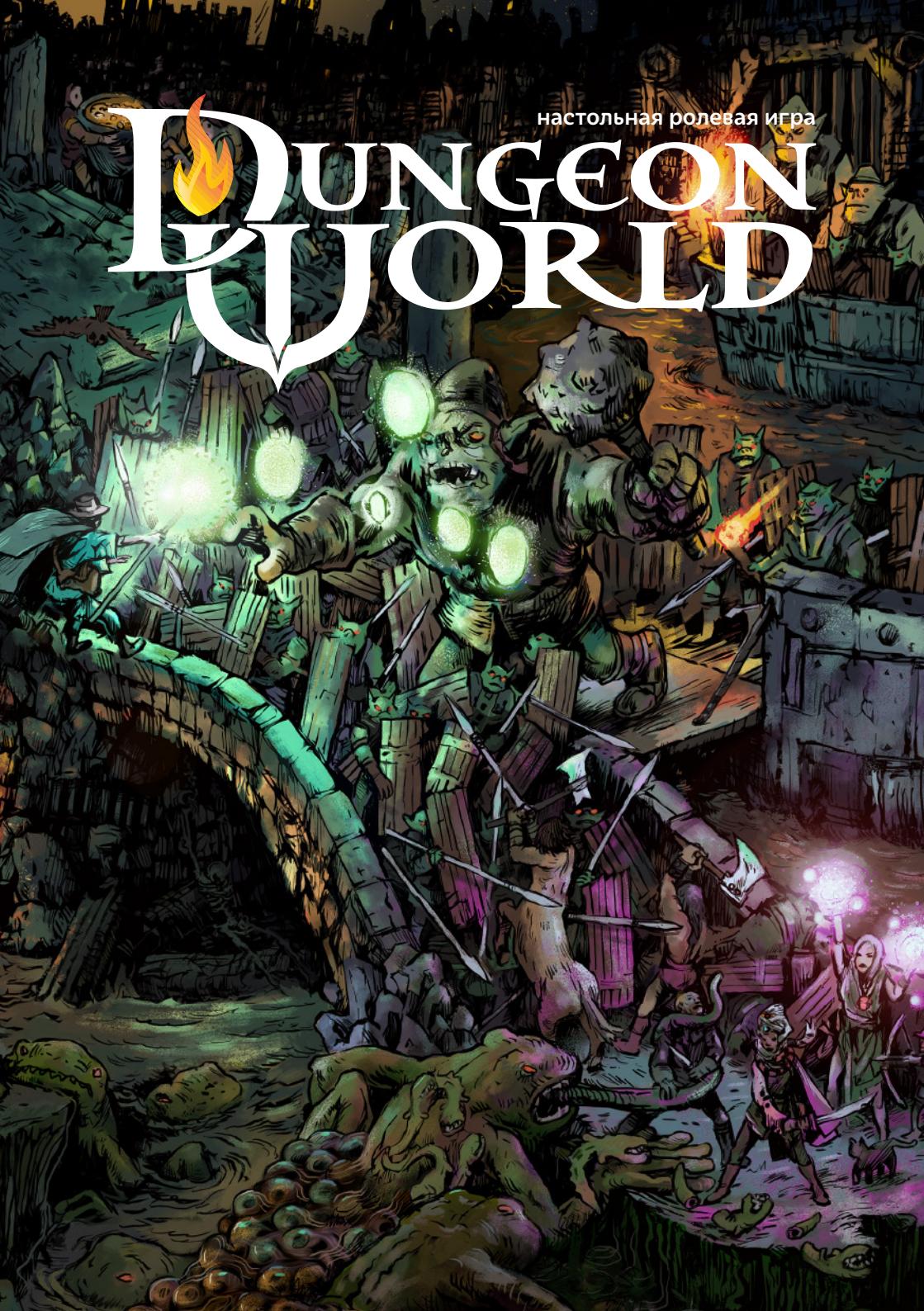


настольная ролевая игра

# DUNGEON WORLD





# DUNGEON WORLD

настольная ролевая игра



RNDM  
GAMES



## **Русскоязычное издание**

*Переводчики* — Екатерина Замятינה, Денис Глебовский, Василий Шаповалов, Данила Чернов, Рафаиль Даутов, Андрей Воскресенский, Тамара Персикова, Александр Геруцкий (гид, варвар, испепелитель)

*Редакторы* — Тамара Персикова, Василий Шаповалов, Андрей Воскресенский

*Корректор* — Елена Сербина

*Художник внутренних иллюстраций* — Игорь Есаулов

*Художник обложки* — Нейт Марсель

*Вёрстка* — Тамара Персикова

**Спасибо всем спонсорам краудфандинга  
второго издания Мира подземелий:  
этая книга существует благодаря вам!**

## **Оригинальное издание**

*Авторы* — ЛяТорра и Адам Кёбел

*Редактор* — Джей Лумис

*Художник* — Эмили ДэЛил

*Иллюстраторы* — Тони Даулер, Кайл Феррин, Эдвин Хуанг, Майк Лукас, Нейт Марсель и Айзек Мильнер

*Оформление обложки* — Нейт Марсель

*Оформление задней обложки* — Кайл Ферри

*Вёрстка* — Сейдж ЛяТорра

©ММХII Сейдж ЛяТорра и Адам Кёбел

*Все права защищены*

# Оглавление

Вступление — 8
Как в это играть — 16
Создание персонажа — 50
Основные ходы — 58
Бард — 84
Варвар — 92
Воин — 100
Волшебник — 108
Вор — 122
Испепелитель — 130
Друид — 138
Жрец — 146
Паладин — 160
Следопыт — 168
Ведение игры — 176
Первая сессия — 194
Фронты — 202
Мир — 220
Монстры — 234
Дети подземелий — 242
Болотные твари — 250
Легионы нежити — 260
Дремучий лес — 270
Хищные орды — 278
Безумные творения — 288
Чрево мира — 294
Планарные силы — 300
Жители королевств — 306
Снаряжение — 316
Глубины подземелий — 336
Гид по Миру подземелий — 352
Обучение игре — 396
Адаптация приключений — 400
Быстрое создание персонажей — 406
Список свойств — 410
Благодарности — 415
Индекс — 416



# ГЛАВА 1



## ВСТУПЛЕНИЕ



# Мир подземелий

*Mир подземелий (Dungeon World)* — мир фантастических приключений. Мир магии, богов и демонов, добра и зла, закона и хаоса. Отважные герои отправляются в самые опасные его уголки в поисках богатства и славы.

Герои *Мира подземелий* многоголики: среди них эльфы, люди, гномы и полурослики. Могучие воины, закованные в броню. Таинственные чародеи, повелевающие магией. Праведные жрецы, воришки, паладины.

Быть отважным, благородным героям — задача не из простых. Когда следопыт ведёт друзей сквозь древние леса, тысячи тварей готовы оторвать им головы в любой момент. Скажем, шайка исходящих слюной гоблинов. Или Серая Ведьма. Может быть, орды мертвцев хотят увлечь к себе в логово их вкусные, мясистые туши? Но, кроме ужасов, есть и сокровища. Сколько золота можно раскопать в укромных уголках мира! И кто справится с этой задачей лучше, чем команда отважных героев? Эти герои — вы и ваши друзья. Вы идёте туда, куда никто не отважится. Мир кишит монстрами. Вы готовы к встрече с ними?

## Бард

Саги гласят, что жизнь героев — череда дорог и битв, где они обретают богатство и славу. В тех историях, что звучат в полных крестьянами тавернах, должно же быть хоть слово правды, верно? Песни, вдохновляющие селян и дворян, песни, успокаивающие диких зверей или вдыхающие ярость в сердца людей, родились не на пустом месте.

Знакомьтесь, Бард. Это вы. Острый язык, быстрый разум. Мастер слова, любимец муз. Простой менестрель расскажет историю, но лишь истинный бард вдохнёт в неё жизнь. Зашнуруйте ботинки покрепче, благородный оратор. Наточите скрытый в рукаве кинжал и ответьте на зов. Кто-то должен быть на передовой и сражаться плечом к плечу с убийцами, головорезами и без пяти минут героями. Ведь никто лучше вас не напишет сагу о вашем собственном героизме. Вперёд и с песней!

## Жрец

*Мир подземелий* погряз в хаосе. Меж оплотов веры и цивилизации — обширные пустоши, полные диких зверей, живых мертвцев и других чудищ. В этих землях нет богов. Вот почему там так нужны вы.

Нести свет своего божества во тьму дикости и варварства — это не просто ваша природа, это ваше призвание. Именно на вас пал долг мечом, булавой и магией обращать людей в свою веру, спускаться в самые страшные глубины диких земель, чтобы посадить там семена веры. Некоторые говорят, что богов нужно хранить в своем сердце. Вы знаете, что это чушь. Всё божественное живёт на острие клинка.

Покажите этому миру, кто его истинный владыка.

## Друид

Оглядитесь, сидя у костра. Что привело вас в компанию этих людей, проявивших городской пылью? Доброта? Может, вы защитите их, как медведица бережет своих чад? Ведь они вроде как ваша стая. Странные же братья и сестры вам достались. Так или иначе, им не выжить без ваших острых чувств и еще более острых когтей.

Вы — дитя священных рощ, вы родились из земли и носите на теле отметины её духов. Возможно, раньше у вас была иная жизнь и вы, как они, обитали в городе. С этим покончено. Вы оставили то тело, тот застывший облик, в прошлом. Слушайте, как ваши товарищи молятся их высеченным из камня богам и полируют серебряные доспехи. Они твердят о славе, которую обретут, вернувшись в город — этот гнойник на лице земли. Их божества — дети, их сталь даёт иллюзию защиты.

Вы идёте путём древних. Вы носите шкуру, дарованную вам самой природой. Вы возьмёте свою долю из награбленного, но станете ли вы таким же, как ваши спутники? Время покажет...

## Воин

Неблагодарная это работа — день за днём кидаться в самое пекло, полагаясь лишь на броню да умение владеть оружием. Ваши спутники не вострубыт в золотые рога, когда в какой-нибудь таверне Баксберга вы словите под рёбра нож, метящий в них. И хор ангелов не воспоёт вам славу, когда вы оттащите их, визжащих, от края Провалов Безумия.

Плюньте на них. Вы занимаетесь этим, чтобы не размякнуть сердцем. Ради славы. Ради воплей боя. И ради горячей крови, что прольётся в нём. Вы — железный зверь. У ваших друзей клинки из стали, но вы, Воин, сами сделаны из нее. Пусть товарищи жалуются на раны, рассевшись в лагере вокруг костра, — вы носите свои шрамы с гордостью.

Вы — как стена, и пусть любая опасность разобьётся в прах, наткнувшись на нее, и в конце именно вы будете последним, кто стоит на ногах.

## **Паладин**

Преисподняя ждёт. Вечные муки — в огне, в объятьях льда, или еще какие-нибудь, лишь бы они соответствовали грехам нечестивца — а в этом мире их легион! И только вы стоите между бездной мук и спасением. Закованная в броню боевая машина, святой воитель Добра и Света. Жрецы ночами возносят мольбы своим богам. Воин ставит свой острый клинок на службу «доброму», но вы знаете истину. Только вы.

Вы — глаза богов, их руки, их несущее возмездие оружие. Небеса одарили вас праведностью и благочестием и, конечно же, чувством справедливости и прозорливостью.

Ваши цели, в отличие от целей ваших спутников, чисты. Так ведите этих глупцов, Паладин. Возьмите на себя эту святую ношу и принесите спасение в сей порочный мир.

Горе побеждённым.

## **Следопыт**

Ваши спутники — горожане. Они не слышали волчьего воя. Не чувствовали дыхание ветра на промозглых пустынях Востока. Вы преследовали дичь, вооружённые лишь ножом и луком, а они? Нет, чёрт побери. Вот почему именно вы им нужны.

Проводник. Охотник. Дикий зверь. Раньше вы обходились без спутников, пока некая сила — судьба? — не свела вас с этими людьми. Они отважны, возможно. И сильны. Но только вы знаете тайны пустошей.

Без вас они пропадут. Ведите же их сквозь кровь и мглу, странник.

## **Вор**

Вы знаете, о чём они болтают, сидя у костра. О драке какой-нибудь. О боях, которые улыбаются вашей весёлой компании. А вы в это время улыбаетесь самому себе, считая монеты — вот что действительно важно! Вы один знаете главную мировую тайну: денежки не пахнут.

Конечно, они будут возмущаться всякий раз, когда вы втихую ускользнёте куда-нибудь, но без вас их быстренько разрежет на две половинки упавшая с потолка гильотина или, к чертям, отправит древняя ловушка с иголками.

Пусть ворчат. Покончив со всей этой нудной работёнкой, вы вспомните их героическую смерть и осушите за них бокал...

Сидя в вашем собственном замке. Полном золота.

Вы же мошенник как-никак.

## Волшебник

У этого мира есть законы. Не людские законы или воля какого-то мелкого тирана. А настоящие Законы. То, что обронили, падает. Нечто не возникает из ничего. Умершее остаётся мёртвым. Верно? Чего только не скажет себе человек, чтобы лучше спать по ночам.

Вы же целую вечность корпели над книгами. Эксперименты едва не свели вас с ума, а заклинания призыва подвергали душу смертельной опасности. Ради чего? Ради власти, чего же еще! Но не обычной власти над людьми, а силы, что заставит кровь вскипеть у человека в жилах. Приводят молнию с небес или огонь из недр земли. Позволит нарушить Законы мироздания, за которые так цепляются люди.

Они бросают в вашу сторону подозрительные взгляды? Пусть. Пусть называют «чернокнижником» или «демонопоклонником». Они могут стрелять из глаз огненными шарами? То-то и оно.

## Зачем

Единицы посвящают себя полезной работе: научным исследованиям, картографии и подобному. Большинство же — обычная шаваль, грабители могил. Да, их храбрость впечатляет; порой они совершают настоящие подвиги. Но погибают обычно не своей смертью.

«Вокзал потерянных снов»

Зачем играть в *Mir подземелий*? Чтобы увидеть, как ваши персонажи делают **потрясающие вещи**: убивают то, что убить невозможно, исследуют мир от глубочайших кишок до самых небес. Чтобы смотреть, как они участвуют в исторических моментах и великих трагедиях. Как **вместе преодолевают трудности** и объединяются против общих врагов, несмотря на раздоры. Делят добычу, бурно обсуждают план боя или закатывают заслуженный пир после доставшейся немалой кровью победы.

К тому же, в мире еще столько **нетронутых уголков!** Ловких и смелых героев ждут запечатанные гробницы и драконы сокровища! Мир — не статичная декорация: там, в далёких землях, что-то творится, кто-то живёт и строит свои планы. Мы играем, чтобы выяснить, каковы они. От этого могут зависеть жизни самих персонажей.

# Как читать эту книгу

Эта книга научит вас играть в *Mир подземелий*. Если вы ведущий, то прочитайте её целиком. Характеристики монстров можно пока просмотреть по диагонали, а главу *Глубины подземелий* отложить на потом. Лучше распечатать памятки, они подскажут вам самое важное.

Если вы игрок, достаточно главы *Как в это играть*. Большая часть правил *Мира подземелий* записана прямо в бланках персонажей, которые будут у вас во время игры. Уточняйте непонятные правила в книге, если нужно, но это редко случается.

## Подготовка к игре

Чтобы играть в *Mир подземелий*, вам нужна дружная компания. Лучше всего собрать 4—6 человек, включая вас. Выберите ведущего. Остальные будут игроками и возьмут на себя роли персонажей игры (мы будем называть их *героями игры*). Игроки будут рассказывать, что думают, говорят и делают персонажи. Ведущий описывает всё остальное.

Игра может длиться одну сессию (игровую встречу) или целую кампанию из нескольких сессий. Если вы играете кампанию, лучше выделять для игры целый вечер раз в неделю. Сессия обычно длится несколько часов, и вы начнёте играть прямо на первой сессии.

Понадобится кое-что распечатать. Для игры нужны:

- Несколько копий бланков основных и особых ходов.
- По одной копии бланка каждого персонажа.
- По одной копии бланков заклинаний жреца и волшебника.
- По одной копии бланков приключений и ходов ведущего.
- Ручки, карандаши, бумага для карт и заметок; маленькие карточки для заметок бывают особенно удобны.

**И несколько шестигранных кубиков. По меньшей мере два кубика на всех, но лучше по два каждому.**

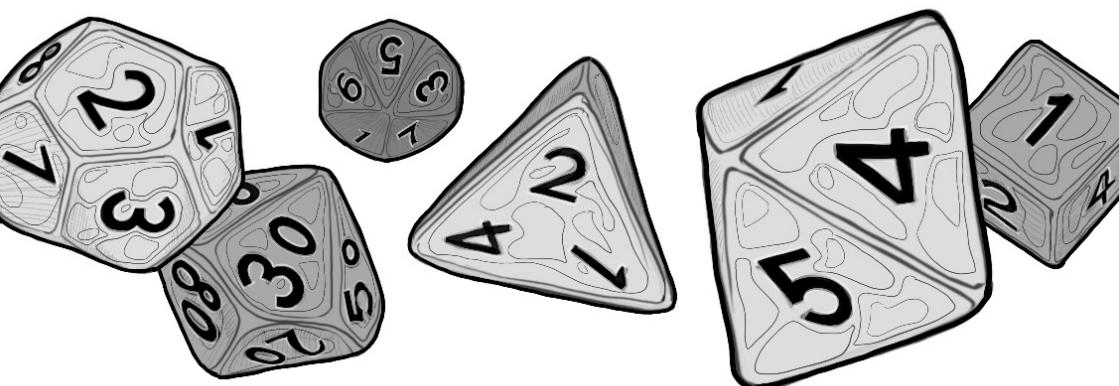
Вам также нужно несколько особых кубиков: четырёхгранник, восьмигранник, десятиграннык и двенадцатигранник. По одному достаточно, но лучше больше: не придётся их постоянно друг другу передавать.

# На что похожа игра в Мир подземелий?

Эта игра о том, как герои в поисках золота и славы сталкиваются с жуткими монстрами, необычными людьми или натыкаются на таинственные руины. Это беседа между игроками и ведущим: ведущий говорит игрокам, что они слышат и видят, а игроки отвечают, о чём их персонажи думают, что чувствуют и что делают. Иногда слова начинают ход: тогда вы притормаживаете и бросаете кубики, чтобы узнать, что случилось. Все наклоняются над столом и следят за кубиками. Какой бы ни выпал результат, этот момент всегда будет напряжённым и волнительным.

По ходу игры, переживая приключение за приключением, ваши персонажи будут меняться. Вы узнаете, как они относятся друг к другу, во что верят и чем живут. По мере знакомства с миром, побед над монстрами и накопления сокровищ они получат опыт, а с опытом придут новые уровни, новые возможности, открываются новые горизонты.

Можно играть в *Mir подземелий* одной группой сессию за сессией, чтобы наблюдать, как постепенно эволюционируют ваши герои. Или разыграть короткую историю длиной в одну сессию. В любом случае, правила *Mира подземелий* помогут вам создать мир волшебных приключений. Пора отправляться за новыми впечатлениями!





## ГЛАВА 2



# КАК В ЭТО ИГРАТЬ



В основе игры в *Mир подземелий* лежит беседа: кто-то что-то говорит, а вы отвечаете. Возможно, в разговор включится кто-то еще. Так создаётся повествование, подобное роману: ваша история о персонажах и о том, что происходит с ними и с миром вокруг. Иногда в ход игры вмешиваются правила — они тоже вносят свою лепту в историю.

В *Mир подземелий* нет инициативы или раундов, нет правил, которые определяют, чья очередь говорить. Вместо этого игроки поддерживают естественную беседу, то есть обмениваются репликами. Ведущий говорит что-то, игроки отвечают. Игроки задают вопросы, заявляют действия, а ведущий говорит, что из этого вышло. Игра в *Mир подземелий* никогда не превращается в монолог.

Правила помогают придать беседе-игре определённую форму. Параллельно с беседой игроков и мастера идёт «беседа» правил и истории. Каждое правило имеет свой повествовательный триггер, который сам подсказывает, когда пришло время его использовать.

Как и в любой беседе, время, которое вы проводите, слушая других, тратится с не меньшей пользой, чем когда говорите сами. Вещи, которые сообщают другие люди за столом (ведущий и игроки), важны: они могут изменить тот набор ходов, который вам доступен, могут дать вам удачный шанс сделать что-то, а могут повернуть ситуацию так, что ваш персонаж окажется перед серьёзным испытанием.

Беседа протекает лучше всего, когда все слушают друг друга, задают вопросы и строят рассказ, отталкиваясь от того, что сказали до них.

Эта глава посвящена тому, как играть в *Mир подземелий*. Здесь вы найдёте информацию по правилам: какие повороты истории провоцируют их использование и как сами правила управляют течением истории. Мы затронем как основные правила, вроде совершения действий, так и более специфические, вроде нанесения урона или очков здоровья.

## Значения характеристик и модификаторы

Во многих правилах, описанных в этой главе, упоминаются характеристики игровых персонажей и их модификаторы. В число характеристик входят следующие: Сила, Телосложение, Ловкость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Числовое значение каждой из них говорит о степени развития той или иной способности персонажа и колеблется от 3 до 18, где 18 — предел способностей любого смертного.

Каждая характеристика имеет свой модификатор\*, который используется при бросках, задействующих эту характеристику. Модификаторы записываются в виде аббревиатур: СИЛ, ТЕЛ, ЛОВ, ИНТ, МДР, ХАР. Величина модификатора колеблется от -3 до +3 и всегда вычисляется на основе текущего значения характеристики.

## Ходы

Краеугольный камень правил *Мира подземелей* — ход. Выглядит он так:

---

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. \* На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. \* На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

---

Ходы — правила, в которых непременно описано, во-первых, в каких условиях их применять, во-вторых, какой у них эффект. Ходы подчинены прошлому истории и определяют её будущее. Под «историей» мы имеем в виду поступки и их эффект, которые происходят в рамках воображаемого мира, где действуют ваши персонажи.

Условия хода, описанного выше — «когда вы атакуете противника в ближнем бою». Эффект — то, что за этим последует: бросок, который нужно сделать, и события истории, зависящие от результата броска.

Когда игрок рассказывает, как его персонаж делает что-то, соответствующее условию хода, этот ход совершается по правилам. Если ход требует бросить кубики, то в описании хода будет непременно сказано, какие кубики кидать и как трактовать результат броска.

---

\* Больше информации о характеристиках и модификаторах вы узнаете в главе *Создание персонажа* на странице 51.

Персонаж не может совершить действие, которое является условием хода, не сделав этот ход. Например, если Айзек скажет ведущему, что его персонаж проносится мимо бешеного орка, размахивающего топором, к открытой двери, он обязан сделать ход *спастись от угрозы*, условия которого звучат как «когда вы действуете, невзирая на неминуемую опасность». Айзек не может просто так описать, как его персонаж пробегает мимо орка, не *спасаясь от угрозы*, и одновременно он не может *спастись от угрозы*, если ему ничего не угрожает и он не пребывает в бедственном положении. Ходы и история идут рука об руку. Всем за столом стоит внимательно слушать, когда кто-то заявляет ход. Если непонятно, выполнены ли условия хода, можете совместно это обсудить. Задавайте вопросы всем участникам, пока они не сойдутся во взгляде на происходящее, а затем делайте бросок кубика — или не делайте, смотря что решите. У монстров ведущего, его персонажей и других существ тоже есть ходы (см. главу *Монстры*, стр. 232), но они работают иначе.

## Ход и кубик

Большинство ходов включают фазу «бросьте+х», где «х» — модификатор характеристики (например, ТЕЛ). Если в описании хода не указано обратное, значит, вы бросаете два шестигранных кубика и добавляете результат к модификатору. Некоторые ходы позволяют вам прибавить к результату броска какое-нибудь другое число.

*Я делаю ход, который требует бросить+СИЛ. Мой модификатор СИЛ равен +1. Я бросил два кубика, получил 1 и 4. В сумме — 6.*

Результат броска всегда относится к одной из трёх категорий. Сумма 10 или выше (10+) — лучший исход\* из возможных. Сумма от 7 до 9 тоже говорит об успехе, но с некоторыми оговорками или ценой. 6 или ниже означает неприятности, зато вы можете получить опыт.

Каждый ход содержит описание того, что происходит при 10+ и 7–9. В большинстве ходов не сказано, что случается при 6-, это дано на откуп ведущему, но опыт при этом вы получаете всегда.

Броски урона\*\* делаются немного иначе. В них используются другие кубики; какие именно — зависит от того, кто или что наносит урон.

---

\* В правилах ходов значок \* всегда предваряет описание результата («На 10+...»).

\*\* Более подробно броски урона описываются ниже, в этой же главе.

## **СТАНДАРТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

- \* 10+: Вы сделали, что хотели; всё прошло гладко.
- \* 7–9: Вы сделали, что хотели, но возникли проблемы.
- \* 6-: Ведущий говорит, что произошло; запишите опыт.

## **Ходы и снаряжение**

Основная функция снаряжения персонажа — помогать описанию ходов. Сражаясь с драконом, невооружённый герой не может сделать ход *руби* и *кромсай*, поскольку удар кулаком не способен даже поцарапать естественную броню дракона — толстенную чешую. Ситуация не удовлетворяет требованиям, необходимым, чтобы сделать этот ход.

А иногда снаряжение позволит, наоборот, не делать ход. Попытка взобраться на обледеневший склон обычно требует *спасаться от угрозы*, но с хорошим комплектом оборудования для лазанья вы сможете свести риск к минимуму — условия хода не возникнут.

Оружие чаще всего влияет на то, какие ходы вы можете сделать. Герой с кинжалом сможет легко ударить им гоблина, вцепившегося в его ногу, если сделает ход *руби* и *кромсай*, но герою с алебардой будет куда тяжелее справиться с врагом, который находится так близко.

У всех предметов и снаряжения есть свойства\* — несколько ключевых слов-характеристик. Часть свойств влияет на правила (поглощение урона бронёй, бонус к ходу), другие важны только для повествования (вроде свойства *рука*, указывающего на длину оружия и расстояние, с которого можно атаковать врагов). Свойства помогают описать действия персонажа, когда он использует предметы. Они же дают ведущему понять, когда предметы бесполезны или сложностями какого рода чреват провал броска.

### **Эффекты ходов**

Эффекты ходов — это про мир, в котором живут герои. У хода *руби* и *кромсай* на 10+ есть не только цифровой исход; еще он означает, что вы успешно атаковали кого-то и нанесли ему урон.

Делая ход, когда вы разобрались с его эффектом, дополните повествование соответствующе. У ряда ходов будет немедленный эффект (нанесение урона, получение бонуса к следующему броску), и важно не забыть включить эти новые факты и изменения в повествование.

---

\* Подробно о свойствах рассказано в главе *Снаряжение* на странице 318.

## Некоторые ходы...

...Используют фразу «нанесите урон». Это значит, что вы должны бросить кубик, указанный в описании базового урона вашего класса, и прибавить модификатор, зависящий от примененного оружия. Используйте базовый урон при каждой атаке, которая наносит ощутимые повреждения вашей цели. Как правило, это значит, что вы наносите удары оружием, но оружием могут быть и ваши кулаки, если вы обладаете соответствующими умениями или находитесь в соответствующей ситуации.

...Гласят «получите +1 на следующий ход». Это значит, что вы получаете бонус +1 к следующему броску хода (не урона). Бонус может быть больше, чем +1, или это может быть штраф, например, -1. Еще возможно условие, вроде «получаете +1 на следующий ход *руби и кромсай*»; то есть бонус идет только к следующему броску хода *руби и кромсай*, и ни к какому другому.

...Гласят «+1 на все ходы». Это значит, что вы получаете +1 ко всем броскам ходов (не урона). Бонус может быть больше, чем +1, или это может быть штраф, вроде -1. Они тоже могут сопровождаться условием, например «+1 на все попытки дать залп». В случае бонуса «ко всем» также сказано, когда это действие закончится, вроде «пока вы не развеете заклинание» или «пока вы не искупите грех перед своим божеством».

...Дают вам «запас». Запас — это возможность выбрать один из дальнейших вариантов действия, потратив запас так, как описывает ход. Влияние всегда связано с ходом, который его дал; вы не можете потратить запас хода *встать на защиту* на поиск ловушек, и наоборот.

...Ставят перед выбором, и ваш выбор, как все эффекты ходов, определит, что случится в рамках повествования в дополнение к игромеханическим эффектам. Выбор на 10+ при броске *рубить и кромсать* — нанести больше урона и открыться для ответной атаки противника, — рассказывает, что происходит с персонажем: он получает свободу для маневра, которую может использовать, чтобы защититься или рискнуть.

...Позволяют вам рассказать что-то о своем персонаже и его истории. Когда вы *копаетесь в памяти*, вас могут спросить, откуда вам известна информация, которую дал ведущий. Используйте этот шанс, чтобы внести вклад в игру и раскрыть своего персонажа. Только не забывайте про уже обнародованные факты и не противоречьте им.

...Гласят: «запишите себе опыт<sup>\*</sup>». Это означает, что вы увеличиваете свой опыт на единицу.

---

\* Подробнее об опыте смотрите на странице 79.

# Урон и лечение

Он кровоточит — значит, мы сможем его убить.

— Датч. «Хищник»

Порезы, синяки, смертельные раны — обычные опасности, с которыми герои сталкиваются в *Мир подземелий*. В ходе игры персонажи будут получать урон, лечиться и, возможно, даже умрут. Как чувствует себя персонаж в конкретный момент, можно определить по его очкам здоровья (ОЗ). Урон вычитается из ОЗ, свидетельствуя о приближении смертного часа. В подходящих условиях, а также при лечении, в том числе магическом, урон излечивается и ОЗ восстанавливаются.

## ОЗ

ОЗ персонажа — показатель его выносливости, энергии и здоровья. Большее количество ОЗ значит, что герой может сражаться дольше и перенести больше, прежде чем взглянет в глаза Смерти.

Первоначальные ОЗ зависят от класса. Ваше Телосложение (его значение, не модификатор) тоже играет роль — чем больше Телосложение, тем больше ОЗ вы получаете. Если по ходу игры Телосложение меняется (временные изменения не в счет), изменит ваши ОЗ соответственно. Пока не меняется Телосложение, максимальное значение ОЗ остается прежним.

## Урон

Когда герой получает урон, он вычитает его из текущих ОЗ. Если у героя есть броня, её величина вычитается из полученного урона. В итоге может получиться, что удар вас вообще не задел — это нормально, для этого и нужна броня! Урон не может увести ОЗ персонажа ниже нуля.

Количество урона зависит от атакующего. Персонажи игроков наносят урон в зависимости от их класса, оружия и ходов. Если в описании хода сказано просто «наносит урон», герой бросает кубик базового урона своего класса, прибавляет все бонусы и вычитает штрафы. Если в описании хода указана величина урона, используйте её вместо броска.

В случае монстров используйте кубик базового урона, указанный в их описании, каждый раз, когда монстр пытается напрямую нанести урон (даже если они атакуют каким-то иным образом, нежели обычно).

Величину урона из других источников (например, героя задело обломком рушащейся башни или он упал в яму) определяет ведущий, ориентируясь на следующие критерии:

- Подобное чревато максимум синяками и ссадинами:  $k4$  урона.
- Вероятно, прольётся кровь, но ничего ужасного:  $k6$  урона.
- Дело может кончиться переломом:  $k8$  урона.
- Простые люди от такого обычно умирают:  $k10$  урона.

Добавьте свойство *игнорирует броню*, если источник урона имеет большой размер или если урон наносится магией либо ядом.

Временная броня или условная броня работают так же, как и обычная: броня 1 за частичное укрытие, броня 2 за полное укрытие.

Нанесен урон или нет зависит от повествования, а ходы вроде *руби* и *кромсай* — просто особый случай этого феномена. Урон может наноситься и безо всяких ходов, если это следует из повествования.

Зачастую потеря ОЗ — лишь часть эффекта. Если природа урона описана в общих чертах (урон от падения), скорее всего, потерей ОЗ все и ограничится. Но если нанесен особый урон (орк выбил руку из сустава), потеря ОЗ станет частью эффекта, но на этом дело не закончится. Что делать со сломанной рукой? Как вам теперь размахивать мечом или творить заклинания? Снесенная с плеч голова не уменьшает количество ОЗ — это просто значит, что вы умерли.

## ОДНОВРЕМЕННЫЙ УРОН ОТ НЕСКОЛЬКИХ ПРОТИВНИКОВ

Монстр, который вступает в бой в одиночку, — смелый монстр. У большинства существ есть боевые соратники, вроде лучника, прикрывающего спины. Так несколько монстров могут наносить урон одновременно.

Если героя атакует сразу несколько существ, сделайтебросок по кубику урона самого сильного из них и прибавьте к результату +1 за каждого дополнительного атакующего монстра.

*Гоблинский колдун (к10+1 урона, игнорирует броню) и три гоблина (к6) атакуют героя. Колдун бросает в Люкса, штурмующего их баррикаду, волшебную сферу кислоты. Остальные мечут копья. Я бросаю наибольший кубик базового урона (к10+1, игнорируя броню) и добавляю +3 за троих гоблинов. Выходит 8 урона по Люксу сквозь броню: кислота попадает в порезы, оставленные копьями.*

## **ОГЛУШАЮЩИЙ УРОН**

Оглушающий урон — урон, не ведущий к смерти. Персонаж игрока, получивший такой урон, спасается от угрозы (угроза здесь — «вы оглушенны») и выпадает из реальности на время, которого требует история — пока вам не выпадает шанс освежить голову, справиться с тем, что вас оглушило и так далее. Если персонажи ведущего получают оглушающий урон, он не вычитается из их ОЗ, но влияет на поведение: несколько секунд они шатаются, у них всё плывёт перед глазами и так далее.

## **УВЕЛИЧЕНИЕ И УМЕНЬШЕНИЕ УРОНА**

Когда в описании хода сказано об увеличении урона, добавьте урон к броску. Если сказано о добавлении кубика (например, +1к4 урона), вы бросаете его и добавляете выпавшее число к общей сумме.

Так же и с вычитанием урона: вы вычитаете это число из итогового результата. Если вы вычитаете кубик (например, -1к6 урона), вы отнимаете выпавшее на кубике число. Значение урона никогда не бывает отрицательным: меньше нуля урона нанести нельзя.

## **БОЛЬШИЙ И МЕНЬШИЙ**

Некоторые монстры и ходы позволяют сделать несколько бросков на урон и выбрать больший либо меньший результат.

Если для определения урона монстра делается два броска к6 и выбирается меньший результат, то это записывается как м[2к6]. м [...] значит «меньший». Соответственно, б [...] значит «больший», так что б[3к10] означает «бросьте к10 три раза и используйте больший результат».

## **Лечение**

Раны в *Мире подземелий* можно вылечить двумя способами: оказав раненому медицинскую помощь или подождав, пока они сами заживут.

Количество урона, который исцеляет медпомощь — магическая или обычная, — зависит от того, какой ход или предмет используются. Некоторые ходы восстанавливают все ОЗ, другие — только то количество, которое позволит герою пережить этот бой.

Когда герой отдыхает некоторое время, не делая ничего, что потревожит его раны, он исцеляется. Количество исцелённого урона описывается в ходах *разбить лагерь* (если это происходит ночью, в диких землях) и *восстановить силы* (на лоне цивилизации). Вне зависимости от способа лечения, ОЗ персонажа никогда не превысят допустимого максимума.



## **СМЕРТЬ**

Смерть — частая гостья на поле битвы. Герой, ОЗ которого падают до нуля, сразу делает *последний вздох*. Смерть не дискриминирует: ни бедняк, ни король не прибавляет к этому броску модификаторов.

Никто не знает, что лежит за Чёрными Вратами Смерти, но говорят, что там можно найти разгадки многим тайнам земного мира. Когда вы умираете, вы можете на какое-то мгновение их увидеть.

Кому-то Смерть предлагает сделку, цена которой может колебаться от пустяковой до огромной. Смерть капризна и может попросить какой-нибудь услуги в будущем или определённой платы. Она может потребовать жертвы или чего-нибудь странного и на первый взгляд совершенно невинного. Прихоти Смерти невозможны предугадать.

По результатам *последнего вздоха* состояние персонажа может стабилизироваться. Стабилизованный персонаж по-прежнему имеет ноль ОЗ и находится без сознания, но жив. Если ему оказать медицинскую помощь, то он придёт в себя и может вернуться в бой или укрыться в безопасном месте. Если стабилизованный персонаж вновь получает урон, он снова делает *последний вздох* и встречается со Смертью.

## **ПОСЛЕ СМЕРТИ**

Быть героем совсем не просто: вас ждут промозглые ночи в диких землях, острые мечи врагов и когти монстров. А когда-нибудь вам предстоит отправиться в долгий путь к Чёрным Вратам и стать призраком. Но это не значит, что бродить по округе, оглашая её замогильным воем, — ваш удел навеки. Смерть ведь, в сущности, лишь еще одно испытание, из которого нужно выйти победителем.

Если ваш персонаж умирает, вы можете попросить ведущего и других игроков попытаться воскресить вас. Ведущий назовёт цену, которую нужно заплатить за то, чтобы вернуть бедолагу к жизни.

Если условия выполнены, персонаж оживает. Особое внимание нужно уделить заклинанию *воскрешения*: это самый простой способ оживить товарища, однако последнее слово здесь остаётся за ведущим.

Ничто не мешает вам не пытаться воскресить персонажа, а просто создать нового. Возможно, им будет один из наёмников, который станет полноценным героем и полноправным участником событий. Возможно, персонажи встретят в поселении нового товарища, который изъявит желание присоединиться к ним. Возможно, у вашего героя — мстительное семейство, которое сразу схватится за клинки и кинется вершить правосудие.

В любом случае, создавайте нового персонажа как обычного персонажа первого уровня. Если ваш прежний герой вернётся к жизни, вы можете также играть и за него, «переключаясь» между старым и новым персонажами (в пределах здравого смысла).

На заметку ведущему: когда вы расписываете игрокам, что потребуется для возвращения их товарища к жизни, не терзайтесь, что это, мол, разрушит ход игры и логику сюжета. Сделайте так, чтобы эти действия гармонировали с известными фактами о мире. Это отличная возможность изменить фокус истории, поставить в её центр элемент, который вы давно хотели показать игрокам. Также не пытайтесь сделать из воскрешения какой-то эпический квест. Например, если герой принял смерть на острие гоблинского копья, всё, что может быть нужно, это вернуться домой, преодолеть чувство неловкости и пожертвовать пару тысяч золотых монет местной часовне. Подумайте о последствиях подобной щедрости и о том, как это повлияет на мир. И запомните: Смерть никогда не забывает о похищенных из её владений душах.

## Травмы

Потеря ОЗ — самый общий эффект. Он подразумевает усталость, порезы, синяки. Но есть раны куда глубже. Они называются травмами.

**Ослаблен (СИЛ):** Вы не можете применять физическую силу так же успешно, как и раньше. Возможно, причина этого — усталость или тяжёлое ранение, а возможно, вы были ослаблены магией.

**Шатается (ЛОВ):** Вы нетвёрдо стоите на ногах, а руки трясутся.

**Болен (ТЕЛ):** Что-то не так. Может, вы подхватили тяжёлую заразу. Или просто перебрали вчера эля, и эль вам это припомнил...

**Оглушён (ИНТ):** Последний удар по голове превратил ваши мысли в непразумительную кашу. Мозг работает с трудом.

**Ошеломлён (МДР):** Звон в ушах. Всё плывёт. Почти нокаут.

**Изуродован (ХАР):** Это, наверное, лечится, но выглядите вы так себе.

Не каждая атака наносит травму — чаще всего это происходит в результате применения магии или яда. Бывают более экзотические случаи — например, вашей кровью покормился вампир. Каждая травма связана с одной характеристикой и даёт -1 к её модификатору. Сама величина характеристики не меняется, так что вам не стоит переживать о падении максимальных ОЗ, если вы больны.

Травмы не складываются друг с другом. Если вы больны, а потом схлопотали эту же травму во второй раз, проигнорируйте это.

Травмы исцелить тяжелее, чем ОЗ. Некоторые мощные заклинания могут это сделать, однако лучше всего вам отправиться в безопасное место и провести несколько дней в тёплой, уютной постели. Травмы тоже являются частью истории и подчиняются её законам: если случается что-то, что позволяет излечить травму, она исчезает.

Травмы не заменяют описаний и событий, определённых повествованием. Когда кто-то теряет руку, это не значит, что он ослаблен; это значит, что у него теперь на одну руку меньше. И не загоняйте себя в рамки. Вы можете придумать болезнь, которая действует на героя так, как вашей душе угодно. Травма «болен» — просто удобный шаблон для какой-нибудь неведомой лихорадки, подхваченной от грязной крысы.



## Магия

*Mир подземелий* — это больше, чем грязь, кровь и эль в тавернах: это место, полное чудес. Здесь вы найдёте огонь и ветер, силами магии созданные из чистого элемента. Увидите молящихся о здоровье, мощи и божественном возмездии. Эти умения лежат за пределами сил человека или зверя и имеют сверхъестественную природу. Их называют «магией». Магия включает в себя множество вещей. Умение друида принимать форму зверя — магия, равно как и результаты упражнений волшебника и благословений жреца. Любая способность, выходящая за рамки физических возможностей, является магической.

## Заклинания

Жрецу и волшебнику доступны заклинания, которыми персонаж овладевает в результате изучения, либо в награду за служение божеству. У каждого заклинания есть название, свойства, уровень и эффект. Стадии работы с магией таковы: изучение, подготовка и сотворение заклинания, после чего оно пропадает из памяти чародея.

К числу известных заклинаний относят те, которые заклинатель знает достаточно хорошо, чтобы подготовить. Жрец знает все жреческие заклинания своего уровня и ниже, включая псалмы. Волшебник начинает игру, зная фокусы и три заклинания первого уровня. Когда он получает уровень, то изучает новое заклинание. Известные ему заклинания волшебник записывает в специальную книгу.

Даже известное заклинание нужно подготовить, прежде чем начать творить. Как следует сконцентрировавшись — как описывают ходы молитва и подготовка заклинаний — заклинатель может выбрать несколько заклинаний из числа известных и подготовить их. Сумма уровней этих заклинаний не должна быть больше, чем уровень заклинателя плюс один. Волшебники всегда подготавливают фокусы, жрецы — псалмы. Подготовленное заклинание можно сотворить.

Сотворение заклинаний включает в себя возвзвание к богам, пение священных гимнов, жесты руками, мольбы мистическим силам и тому подобное. Чтобы сотворить заклинание, вы обычно должны сделать однноимённый ход. Результат 10+ говорит о том, что заклинание сработало, результат 7–9 — что у заклинателя возникли неприятности, но заклинание он всё-таки сотворил. Некоторые заклинания имеют продолжительный характер: сотворённые один раз, они продолжают действовать, пока что-то не заставит их завершиться.

Одно из последствий результата 7–9 — заклинание завершается или забывается. В обоих случаях оно всё еще известно заклинателю, но уже не считается подготовленным, а потому не может быть сотворено. Когда заклинатель позже вновь делает ходы молитва и подготовка заклинаний, он может выбрать это же заклинание повторно.

## Изменение персонажа



*Видишь ли, такова жизнь. Мы меняемся, ничего тут не попишешь.*

*Видишь ли, тот парень, который сейчас стоит перед тобой, и тот парень, которым я был тогда, — разные люди...*

— Стиво. «Панк из Солт-Лейк-Сити»



В *Мире подземелий* всё меняется. Герои в том числе. По мере развития действия герои получают опыт, который позволяет им *повысить уровень*. Это подготовит их к более серьёznym испытаниям, более опасным приключениям и великим деяниям.

Развитие, как и всё в *Мире подземелий*, влияет на историю, равно как и история влияет на него. Первое значит, что персонаж истории меняется, когда игрок меняет бланк этого персонажа. Второе значит, что игрок также должен изменить бланк персонажа, когда персонаж изменится по ходу истории, чтобы одно соответствовало другому.

Это не является ни способом поощрения игроков или наказания мастера, ни попыткой объяснить получение новых сил или потерю имеющихся. Это просто-напросто отражение жизни в *Мире подземелий*.

Эйвон, хоть он и волшебник, отмечен Леноралом — богом мистического знания. Получив благословение аватара Ленорала и принеся церковные клятвы, Эйвон получает покровительство божества. Он может возносить молитвы и получает преимущества жреца.

Грегор отдает свое именное оружие, топор, чья зеленая сталь закалена в орочьей кровью, в уплату за сделку — отчаянную попытку спасти Короля Офена от вечных мук. Без топора он не получает преимущества именного оружия. Вернет топор — вернутся и преимущества.

Такие изменения происходят, только когда персонаж обретает (или теряет) какую-то способность. Решение по этому поводу не должен выносить один игрок — если вы считаете, что герой обладает всеми нужными качествами для получения нового умения, обсудите это с группой.

## Повышение уровня

Играя в *Mир подземелий*, вы будете исследовать мир, сражаться с опасными противниками и искать сокровища. За всё это вы получите опыт\* в конце встречи. Опыт дается, когда вы действуете в соответствии с мировоззрением персонажа и делаете ходы мировоззрения и если вы избавляетесь от уз или создаете новые. Также вы получаете опыт каждый раз, когда результат вашего броска равен 6 или меньше. Кроме того, ведущий может поставить перед вами особые задачи и выдавать опыт за их выполнение; при этом он может поменять часть базовых правил, чтобы лучше соответствовать миру игры. Естественно, о таких вещах он должен сообщить заранее.

Когда персонажи оказываются в безопасном месте и отдыхают, они могут сделать ход *повысить уровень*\*\*, чтобы получить новые ходы.

## Мультиклассовые ходы

Мультиклассовые ходы позволяют брать ходы других классов своего уровня или ниже. Мультикласс дает немалое преимущество: любые стартовые умения класса, зависящие друг от друга, считаются за один ход — например, способности волшебника *создать заклинание*, *книга заклинаний* и *подготовка заклинаний*. Если ход другого класса учитывает уровень героя, ведите счёт с того уровня, на котором вы взяли этот ход мультикласса.

Грегор, становясь воином второго уровня, выбирает мультикласс: гилетант. Он может выбрать ход любого другого класса с тем лишь условием, что ход должен быть ниже его текущего уровня, так что в данной ситуации он может выбирать лишь из числа стартовых ходов. Он решает взять ход волшебника «создать заклинание» и автоматически получает ходы «книга заклинаний» и «подготовить заклинания». Для заклинания важен уровень героя, и Грегор учитывает уровни начиная с того, на котором он взял ход мультикласса — таким образом, он может творить заклинания, как волшебник первого уровня. Когда он получит новый уровень, то, безотносительно к тому, какие ходы выбрал, он обретёт способность подготавливать заклинания как волшебник второго уровня.

---

\* В описаниях ряда ходов также сказано: «запишите опыт», то есть «прибавьте очко опыта к уже имеющимся».

\*\* Ход *повысить уровень* описывается на странице 79.

## **ТРЕБУЕТСЯ И ЗАМЕНЯЕТ**

Часть ходов, которые вы получаете, повышая уровень, зависят от других ходов. Если описание какого-то хода включает слова «требуется» и «заменяет», вы можете взять этот ход только при наличии другого.

Если вы взяли ход, требовавший другого, новый ход идёт в дополнение к старому (то есть в итоге у вас будут оба хода). А взяв ход, который заменяет другой, вы теряете заменяемый ход и получаете новый. Обычно он включает все преимущества предыдущего: например, вы заменяете ход, дающий броню 1, на тот, что даёт броню 2.

## **ПОСЛЕ ДЕСЯТОГО УРОВНЯ**

Когда вы набираете достаточно опыта, чтобы получить 11 уровень, кое-что меняется. Вместо перехода на новый уровень выберите одно из списка:

- уйти на покой;
- взять ученика;
- полностью изменить класс.

Если вы уходите на покой, то создаёте нового игрового персонажа: обсудите с ведущим, какое место он займёт в истории. Если вы берёте ученика, то начинаете играть за нового персонажа (ученика), который следует за предыдущим (который прекращает получать опыт). Изменение класса значит, что вы сохраняете свою расу, характеристики, ОЗ и все ходы, которые, по вашему с ведущим соглашению, являются неотъемлемой частью личности персонажа. Остальные классовые ходы вы теряете, заменяя их старовыми ходами нового класса.



*Дружба — лучшая часть жизни любого человека.*

*— Авраам Линкольн*



## **Узы**

Узы — это то, что делает вашу компанию командой героев, а не просто собирающим незнакомцев. Вас связывают какие-то чувства, идеи и общая история. У героя всегда есть как минимум одни узы, а часто — больше.

Каждые узы — это некий факт, который связывает вашего персонажа с персонажем другого игрока. Класс даёт несколько стартовых вариантов уз; по ходу игры вы получите новые, которые заменят прежние.

## Избавление от уз

В конце каждой сессии вы можете избавиться от одних уз. Это зависит и от вас, и от второго игрока: вы предлагаете избавиться от уз, и, в случае его согласия, вы свободны от них. Избавляясь от уз, вы получаете опыт.

Если базиса для уз больше нет, значит узы исчезают. Может, обстоятельства изменились: Телиан обычно прикрывал вашу спину, но после того, как он бросил вас на произвол судьбы в бою с гоблинами, вы перестали ему доверять. Еще бывает, что вопрос исчерпывается сам собой: вы помогали Уэсли советами, но он выплатил долг сполна, когда спас вам жизнь.

Если вы смотрите на узы и думаете: «Этот фактор уже не играет важной роли в наших отношениях», — пора от них избавляться.

Если у вас есть пустующий шаблон уз, полученный при создании персонажа, либо заполните пропуск именем другого персонажа, либо придумайте новые узы с кем-то на ваш выбор. Опыт за это не дается, зато у вашего героя будут более проработанные узы, которые можно разрешить потом.

## Создание новых уз

Когда вы избавились от старых уз, то записываете себе новые. Новые узы могут связывать вас с тем же персонажем, а могут и с другим.

Записывая новые узы, выберите чужого персонажа и момент из последней сессии, вроде места, где вы были вместе, или сокровища, которое нашли. Возьмите за основу какие-то мысли или убеждения вашего персонажа, которые связывают его с соратником, и объедините с чем-то, что вы планируете сделать в связи с этим. В итоге получится что-то подобное:

*Своей смекалкой Мышь спасла меня от дракона. За мной должок.*

*В подземельях Заз'такара Эйвон повёл себя, как трус. Он подвергает опасности команду и за ним нужно присматривать.*

*Доброта Валерии к гномам Вейла покорила меня — я докажу ей, что я не такое жестокое отродье, каким она меня считает.*

*Зоток выиграл Топор Шепчуящих Костей обманом! Клянусь, этот топор будет моим.*

Новые узы по качеству ничем не отличается от старых: используйте их, избавляйтесь от них, заменяйте их.

## Мировоззрение

Я верю в смерть, разрушение, хаос, разврат и алчность.

— Дэнни Виньярг. «Американская История Икс»

Мировоззрение — образ мыслей вашего персонажа и система ценностей, которой он придерживается. Мировоззрение героя может диктоваться национальным идеалом, религиозной организацией или ощущаться инстинктивно. Оно отражает, кем ваш персонаж стремится стать, и подскажет, что делать дальше, когда вы не уверены. Некоторые персонажи будут заявлять о своем мировоззрении во всеуслышание, тогда как другие постараются его скрыть. Герой не станет говорить «я злой», но может сказать «своя рубашка ближе к телу». Персонаж может называть себя как угодно — однако вселенная придерживается о нём своего мнения. В глубине каждого героя скрыт идеал, к которому он стремится; заклинания и ходы, зависящие от мировоззрения, заставляют этот идеал выйти на поверхность.

Каждая разумная тварь в *Mir подземелий* обладает мировоззрением, будь то эльф, или человек, или другое, более необычное существо. Их пять: добро, законное, нейтральное, хаотичное и злое.

Существа законного мировоззрения стремятся привнести больше порядка в мир вокруг, заботясь как о своем благе, так и о благе окружающих. Хаотичные создания избирают путь изменчивости и идеализируют хаос, а свободу они ценят превыше всего. Добрые существа ставят чужие интересы над своими. Злые стремятся к выгоде за чужой счёт.

Нейтральные существа заботятся прежде всего о себе, пока это не затрагивает кого-то еще. Такие персонажи просто хотят жить своей жизнью и преследуют свои цели, оставляя другим право делать то же самое.

Большинство существ нейтральны. Они не получат удовольствия от причинения вреда другим, однако в определённой ситуации пойдут на это. Существа, которые ставят идеалы (будь это закон, хаос, добро, или зло) превыше собственных интересов, на свете куда меньше.

Конфликт может случиться даже между существами одного мировоззрения. Желание помочь другим не делает человека непогрешимым, и два добрых создания могут сражаться на смерть, доказывая свою точку зрения на то, как правильно жить.

## Изменение мировоззрения

Мировоззрение может измениться и зачастую меняется. Обычно такая перемена зреет постепенно и происходит в переломный момент. Каждый раз, когда представления персонажа о мире переворачиваются с ног на голову, он может выбрать новое мировоззрение. У игрока должна быть весомая причина для такого, и он долженнятно объяснить другим за столом, почему так произошло.

В некоторых случаях у героя может измениться набор ходов мировоззрения еще до того, как изменилось оно само. Это отражает небольшой сдвиг, изменение одного из приоритетов, но не коренную перестройку мышления. Просто выберите новый ход своего мировоззрения из списка ниже и объясните, почему это стало важно для вашего героя.



*Выполнять долг перед обществом. Защищать невинных.*

*Стоять на страже закона.*

— РобоКоп



### **ЗАКОННОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ**

- Придерживайтесь буквы, а не духа закона.
- Выполняйте важные обещания.
- Восстановливайте справедливость и наказывайте виновных.
- Ставьте честь выше личной выгоды.
- Возвращайте ценные вещи их законному обладателю.

### **ДОБРОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ**

- Помогайте другим, невзирая на опасность.
- Ведите других в бой за праведное дело.
- Отказывайтесь от власти или богатства ради всеобщего блага.
- Разоблачайте опасную ложь.
- Поступайте милосердно.

### **НЕЙТРАЛЬНОЕ МИРОВОЗЗРЕНИЕ**

- Заручайтесь поддержкой влиятельных лиц.
- Побеждайте заклятых врагов.
- Узнавайте тайны о недругах.
- Докапывайтесь до правды.

Начинаем с небольшой анархии. Рушим существующий порядок вещей, а затем... всё погружается в хаос.  
— Джокер. «Тёмный Рыцарь»

## Хаотичное мировоззрение

- Разоблачайте коррупцию.
- Нарушайте несправедливый закон, чтобы помочь другому.
- Сражайтесь с тиранами.
- Разоблачайте лицемерие.

## Злое мировоззрение

- Воспользуйтесь чьим-то доверием.
- Причиняйте кому-нибудь боль ради забавы.
- Разрушайте что-то прекрасное.
- Нарушайте справедливые законы.
- Вредите невинным.

## Наёмники

Наёмники — те бедняги, что ради золота, славы или каких-то странных нужд идут с героями навстречу мраку и опасности. Это безрассудные авантюристы, жаждущие стать известными героями.

У наёмников несколько функций. Героям они помогают с помощью умений и объединяя с ними усилия, за что и получают плату. Для игроков они — дополнительный шанс против самых страшных противников. Также наёмники могут заменить погибших героев. А для ведущего это прежде всего люди — те, с кем герои могут перекинуться парой слов, даже когда находятся где-нибудь глубоко в подземельях на дальнем плане бытия.

Наёмник — не герой. Он может им стать, когда заменит персонажа, но до того момента он — один из персонажей ведущего, не более, поэтому точное значение его или её ОЗ, брони и урона не слишком важны. Основная характеристика наёмника — **умение** (или умения), **плата** и **лояльность**.

Умения наёмника — те преимущества, которые они предоставляют игрокам. Большинство умений связано с классовыми способностями, что позволяет наёмникам исполнять роль какого-то класса. Например, у вас нет следопыта, но возникла необходимость выяснить, куда из Торси отправился наёмный убийца, — вам нужен охотник.

У каждого умения есть ранг от 1 до 10. Чем выше ранг, тем лучшим специалистом является наёмник. Обычно наёмники работают лишь с героями, чей уровень равен или превосходит их мастерство.

Умениями не исчерпывается всё, что может делать наёмник; это лишь механизм действия его умений. Наёмник с умением «защита» может переносить груз или искать ловушки, однако результат таких действий не регулируется правилами. Исход определяется обстоятельствами и ведущим. Просить наёмника сделать что-то, выходящее за рамки его умений — нарываться на неприятности.

Наёмник не будет работать бесплатно. Если ему не платят в срок (обычно раз в сессию), он, скорее всего, покинет нанимателей.

Когда в игре участвуют наёмники, игрокам может потребоваться сдвинуть ход *приказать наёмникам*. Этот ход совершается, когда верность наёмника подвергается серьёзному испытанию.

### Приказать наёмникам

Наёмники вас слушаются, пока это не подвергает их опасности, не приводит в ужас и не является очевидной глупостью, а их услуги — оплачены.

---

**Когда наёмник считает, что оказался в опасной, унизительной или идиотской ситуации из-за ваших приказов**, сделайте бросок+лояльность.

\* На 10+ он остаётся верен. \* На 7–9 он тоже выполняет приказ, но позже предъявляет серьёзные претензии. Удовлетворите его требования, или наёмник уйдёт, хлопнув дверью.

---

## Создание наёмника

Наёмников легко создавать «на лету». Когда персонажи кого-то нанимают, запишите его имя, цену его услуг и его умения.

Дайте наёмнику несколько очков в зависимости от того, где герои его нашли. Наёмники из деревни начинают с 2–5 очками. Из небольших городков — с 4–6. Из замков и крепостей — 5–8. Из больших городов — 6–10 очков. Распределите их между лояльностью, основным и дополнительными умениями (последние могут остаться на нуле). Стартовая лояльность редко бывает выше 2, равно как и ниже 0. Определите, сколько герои будут платить наёмнику, — и дело с концом.

Характеристики наёмника, особенно лояльность, могут меняться в ходе игры в зависимости от ситуации. Доброе отношение или щедрые награды дают бонус +1 к следующему броску лояльности. Неуважение даёт штраф -1 к следующему броску. Если последний раз вы платили наёмнику довольно-таки давно, он получает штраф -1 ко всем броскам лояльности, пока ему не будет выдана плата. Если наёмник вместе с героями совершил какое-то великое деяние, то его лояльность повышается навсегда. Аналогично, серьезный провал или поражение могут навсегда понизить лояльность наёмника.

### Виды платы:

- волнующие приключения;
- деньги;
- обретение тайных знаний;
- слава;
- пирушки и дебоши;
- совершение добрых дел.

### Умения

Создавая наёмника, распределите его очки между одним или несколькими из этих умений.

### **УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ**

Ученик чародея — тот, кто некоторое время учился у мастера магии, однако сам еще не достиг таких высот. Короче, волшебник-студент.

*Помощь в колдовстве* — когда ученик чародея помогает творить заклинание уровня ниже, чем уровень его мастерства, заклинание действует на большую область, длится дольше, или становится мощнее. Конкретные эффекты зависят от ситуации и заклинания и определяются ведущим. Как именно изменит эффект помочь ученика чародея, ведущий должен описать до того, как заклинание будет сотворено. Но главное, что даёт такая помощь, — от всех негативных последствий колдовства страдает в первую очередь ученик.

### **Взломщик**

Взломщики — мастера сразу в нескольких сферах, обычно касающихся дел незаконных или опасных. Они хорошо управляются с механизмами или ловушками, однако в битве пользы от них немного.

*Обезвреживание ловушек: дилетант* — если впереди отряда пустить взломщика, он может обнаруживать ловушки, прежде чем герои в них попадут. И если ловушка срабатывает из-за взломщика, то он получает полный урон от нее, однако игроки получают бонус к умениям против этой ловушки и прибавляют величину умения взломщика к своей броне против застадни. В большинстве случаев попавший в ловушку взломщик нуждается в немедленном лечении. Если герои разобьют лагерь рядом с ловушкой, взломщик сможет безболезненно обезвредить её к тому моменту, когда стоянка будет развёрнута.

## **МЕНЕСТРЕЛЬ**

Когда для того, чтобы заключить сделку и улучшить положение, вам нужно симпатичное улыбчивое лицо, менестрель всегда готов прийти на помощь — за приемлемую плату, естественно.

*Радушный приём* — когда вы прибываете с менестрелем туда, где едят, пьют или развлекаются, к вам все будут относиться как к другу (если, конечно, вы не добьётесь своими действиями обратного). Также вычитайте величину умения менестреля из всех цен в городе.

## **ПОСЛУШНИК**

Послушник — низший ранг духовного лица, в обязанности которого входят несложные поручения и повседневные обряды. Они не владеют магией, но могут молить свое божество о небольшой помощи.

*Духовная поддержка* — при наличии в команде послушника, разбивая лагерь, вы получаете бонус к исцеляемым ОЗ, равный этому умению.

*Перевязка* — когда послушник перевязывает ваши раны, вы излечиваете 2х (это умение) ОЗ. Вы получаете штраф -1 на следующий бросок, поскольку послушники — так себе лекари.

## **ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ**

Телохранитель прикрывает своего нанимателя от клинов, когтей, зубов и заклинаний, которые могут навредить ему.

*Охрана* — когда телохранитель прикрывает вас от атаки, вы получаете бонус к броне, равный этому умению, после чего умение уменьшается на 1, пока наёмника не вылечат или не дадут время поправиться.

*Вмешаться* — когда телохранитель помогает вам *спастись от угрозы*, можете получить +1, что отражает его поддержку. Но, если вы пойдете на это, получить 10+ у вас уже не выйдет: бросок на 10+ будет считаться как на 7–9.



## **Охотник**

Идти по следу охотник обучен, однако до настоящего следопыта ему далеко: он мало что знает о необычных животных и местах.

**Проложить путь** — Если охотнику дать время изучить следы, пока вы разбиваете лагерь, то когда вы вновь двинетесь в путь, можете пойти по найденным охотником следам. Пока не изменится окружающая среда, обстоятельства путешествия или погода, следы вы не потеряете.

**Проводник** — Когда охотник ведёт группу, ваше *опасное путешествие* автоматически считается успешным, если количество пайков, которые необходимо потратить, меньше этого умения.

## **Боец**

Бойцы — не самые искусные воины, но драться они умеют.

**Солдатское дело** — Когда вы наносите урон и вам помогает боец, добавьте величину его умения к нанесённому урону. Если атака имеет последствия (вроде контратаки), боец принимает основной удар на себя.

## **Жизнь героев**

Итак, вы знакомы с основами. Пора узнать, что представляет собой жизнь настоящих героев. Говорят, что она полна славы и богатства. Иногда это верно, но порой вам придётся прокладывать свой путь сквозь полную монстров пустыню ради единственной золотой монеты.

## **Мир подземелий**

Герои проводят в подземельях много времени. Слово «подземелье» вызывает в памяти картины коридоров с каменными стенами, расположенных под замками, и темниц, где содержат заключённых. Однако мы подземельем называем любое место, полное опасностей и сокровищ. Драконья пещера, вражеский лагерь, заброшенная канализация, парящий в небесах замок, даже сам фундамент мироздания.

Самая важная вещь, которую надо помнить, будучи в подземелье, — это место обитаемо. Если вы очистили от стражи участок у входа, это не значит, что к ним не придёт подкрепление. У каждого монстра, солдата или командира, которого вы убили, где-то есть друзья, напарники, последователи и потомки. В подземелье лучше не расслабляться.

Поскольку подземелья — места обжитые, вам лучше приготовиться к долгому путешествию. Провизия — ваш лучший друг. Исследование Залов Кза'фала — это вам не прогулочка на один день.

После того как вы вошли внутрь, вход может закрыться. Даже если вы можете ходить туда-сюда, как к себе домой, это даст вашим врагам время подготовиться. Всякие там гоблины — противники несерьезные, однако когда у них есть время организовать силы и поставить ловушки...

К слову, о ловушках — держите ухо востро, не забывайте и про них. Тут вор станет вам лучшим другом. Он остановит вас прежде, чем вы полезете в яму-западню или комнату, полную кислоты. Не сказать, что отсутствие вора сулит вам неотвратимую гибель, но двигаться придётся медленно и аккуратно. Вы можете исследовать территорию, изучив обстановку, но рисковать будете куда больше, чем умелый вор.

Если вам не повезло и вы попали в ловушку, вы еще можете успеть отскочить, защищаясь заклинанием или спасти друга — чаще всего *спасаясь от угрозы*. Конечно, не каждая ловушка столь плохо продумана, чтобы давать шанс ускользнуть. Если она хорошо сконструирована, то вы получите нож в спину до того, как поймёте, что она сработала.

Звучит мрачно, не спорим, но всё не так уж плохо. Вы вооружены мечами, умениями и магией. Если будете держаться вместе и думать головой, вернётесь живыми. Может быть.

## Монстры

Звери и куда более жуткие твари, которыми кишат подземелья? Мы называем их монстрами. Не все они выглядят как чудища. Иногда это просто парень в доспехах — ни рогов, ни огненного дыхания или крыльев. Но если он хочет убить вас, он такой же монстр, как и остальные.

Некоторым даже не нужны оружие с доспехами. Хитрый чернокнижник или бесчестный аристократ могут «проткнуть» вам спину не мечом, а словом. С опаской относитесь ко всем, кто бродит по подземелью, вооружённый лишь посохом и защищенный мантией: ему не просто так не нужны доспехи или меч.

Когда дело доходит до схватки с монстрами, ставки равны: либо вы, либо они. Помните об этом, решаясь на бой. Даже если монстры примерно равны вам по силе, лучше избежать схватки, если есть возможность. Нет преимущества? Попробуйте его создать — это лучше, чем рисковать жизнью в бою. Ищите слабые места, используйте на всю катушку все свои возможности, и вы проживёте достаточно, чтобы воспользоваться добычей.

В битве обычно создаются условия ходов, вроде *руби и кромсай, встать на защиту и дать залп*. Так же часто придётся делать ход *спастись от угрозы* и классовые ходы, вроде *створить заклинание*.

Лучший вариант битвы — нападение из засады: перерезать противников, прежде чем они поймут, что к чему. В этом случае не создаётся условий для хода *руби и кромсай* и вы не рискуете получить ответный удар.

Монстры делятся на несколько типов. Гуманоиды более-менее похожи на нас: орки, гоблины и так далее. Звери — это животные, но вовсе не такие послушные, как ваша корова Бурёнка: представьте себе рога длинной с руку и ядовитые жвалы. Механизмы — живые существа, созданные искусственно. Планарные монстры пришли из других миров, столь далёких, что и во сне не увидишь. А нежить бывает похуже их всех, вместе взятых: умерших однажды чертовски трудно убить снова.

В схватке с монстрами у вас есть несколько тузов в рукаве, несколько приёмчиков, которые помогут остаться в живых. Если это монстр из числа более-менее известных, вы можете *покопаться в памяти* на предмет каких-либо знаний о нём. Никогда не помешает потратить минутку, чтобы оглянуться и *изучить обстановку*: возможно, вы что-то проглядели. Не забудьте также изучить свои классовые ходы и подумайте, как они могут вам помочь. Никогда не знаешь, в каких обстоятельствах и как тот или иной ход пригодится.

### Дикие земли

Есть подземелья, есть — цивилизованные поселения, а есть нечто среднее между ними: дикие земли. Грань между лесом и подземельем куда тонаше, чем кажется — вы когда-нибудь оказывались в лесной чаще ночью, окружённый волками, без малейшего представления, где ваш дом?

Путешествовать легко, если следовать проторенными дорогами. Если вы идёте по тропе и хоть как-то защищены, вы даже не делаете ходов, а просто расходуете пайки и двигаетесь к своей цели. Однако если вам предстоит *опасное путешествие...*

В *опасном путешествии* необходим проводник, разведчик и интендант. Это значит, что путешествовать по диким землям нужно по крайней мере втроём. Если вас меньше, то придётся чем-то пренебречь, а значит — наращиваться на неприятности.

### Друзья и враги

Вы герой, люди это замечают. И не всегда в хорошем смысле. Вы быстро поймёте это, особенно если вам в руки попадёт какое-нибудь древнее сокровище и у ваших дверей сразу образуется толпа прихлебателей.

Конечно, вы можете использовать этих людей в своих целях и договариваться с ними, чтобы получить желаемое, но прочный союз возможен, только если вы строите с ними нормальные, человеческие отношения. Заставив Графа Алоро даровать вам замок в обмен на спасение его дочери, вы получите земли, но подобные делишки не пойдут на пользу вашей репутации. Принуждение силой — не власть над разумом; так что если хотите с кем-то подружиться, ведите себя по-человечески.

Магия, однако, способна дать власть над разумом. Можно долго спорить, насколько это допустимо с точки зрения морали, но если вы не испытываете угрызений совести, отбирая чью-то свободу, вы вполне можете подчинить другого своей воле.

Необходимо всегда держать в голове, кто прикрывает вам спину, а кто готов вонзить в нее нож. То же самое будет делать ведущий, и опаснее всего для вас будет враг, о котором вы не знаете. Вы не единственный обитатель *Мира подземелий* с наполеоновскими планами.

Будучи героям, вы всегда в пути, тогда как прочий люд в большинстве своем имеет постоянное жильё. Не помешает узнать, где живёт хороший кузнец и на каком постоялом дворе можно заночевать бесплатно.

Помните, что физическая сила решает далеко не всё. Даже если вы повернете короля Арлона в поединке, вы навлечёте на себя кару со стороны родственников, союзников и придворных. Социальный статус сам по себе обладает силой, отличной от силы меча или магии.

## Мир

Вы герой; вы имеете значение. Но вы отнюдь не единственная сила, что движет миром: он будет жить своей жизнью и без вас. Если вы не управитесь с гоблинами, заполонившими канализацию, это, возможно, сделает кто-то другой. А может, гоблины захватят город. Хотите проверить?

Живой мир — это мир, который постоянно меняется. Вы выбираете, кого убить (или не убивать), куда идти и какие сделки заключать, — и всё это меняет мир вокруг вас. Изменение мира требует действий: делайте ходы, ищите сокровища и исследуйте неведомое.

Перемены имеют разный характер; к ним относится получение опыта, повышения уровня и приобретения новых способностей. С этими способностями, в свою очередь, вы сможете воздействовать на мир и менять положение вещей. Так образуется бесконечный цикл изменения и развития, в котором участвуете и вы, и мир вокруг вас.

# Пример игры

Итак, я — ведущий игры; мои игроки — Айзек (играет Омаром), Бен (играет Брианной), Эми (играет Норой) и Ден (играет Ретом). Команда обнаружила племя гоблинов, которые готовятся совершить ритуал, и вот-вот принесут в жертву белого крокодила, животное редкое и дорогое (городские богачи отсыплют гору золота за такого питомца).

Трое гоблинов-воинов, одурманенные наркотическими курениями, с визгом накидываются на воина Брианну. Два других гоблина прячутся за камни, хватают луки и целятся в Рета, творя знаки, защищающие от дурного глаза. Еще трое исчезают в тенях за углом в дальнем конце комнаты, готовясь к скрытой атаке. Верховная жрица и послушница продолжают обряд, почёсывая брюхо лежащему на спине крокодилу (тот блаженно урчит) и готовя ритуальный кинжал.

Описав ситуацию, я даю слово игрокам: «Итак, что вы делаете?»

Айзек начинает действовать первым. «По углам комнаты достаточно тени, чтобы я мог там скрыться?» «Ага, — говорю я, — Гоблины, очевидно, не очень-то любят свет. Углов комнаты почти не видно: они скрываются во мраке, за горами мусора и обломков». — «Отлично! Я направляюсь туда, в ту сторону, где скрылись проныры. Омар оглядывается через плечо, опускает на лицо капюшон и скрывается в тенях. Я выскочу из тени там, где факелы освещают жертвеннник».

Я гляжу на карту и говорю: «Ну, есть шанс, что тебя обнаружат. Тебе стоит спастись от угрозы. На мой взгляд, нужно приложить Ловкость, чтобы двигаться тихо и аккуратно». Он берёт кубики и бросает; на одном кубике выпадает 1, на другом — 2, плюс его ЛОВ, равная двум, получается всего лишь 5. «Проклятье!» — говорит он.

Я уже знаю, что делать, но заглядываю в список своих ходов, чтобы убедиться. Всё верно — моя идея (нога его персонажа застряла в куче мусора, который он не заметил в темноте) является ходом поставьте кого-то в сложную ситуацию. «Ты крадёшься во мраке, но наступаешь на какие-то обломки — твоя нога едет и оказывается придавлена. Хуже всего — ты слышишь свистящие сопение, будто шорох потревоженного мусора разбудил нечто, спящее во мраке. Кинешься ли бежать назад, позвав на помощь, или попытаешься разобраться с этим сам?»

«Эмм, не знаю...»

«Ладно, к тебе вернёмся потом. Что делают остальные?»

Ден решительно спрашивает: «Гоблины, которые скрылись в тенях. Я их вижу?» — «Так, не приглядываясь — нет. Пытаяешься их разглядеть?» — «Нет, просто интересно, попадают ли они в область действия моего заклинания. Я обращаю поток волшебства в тёплый летний ветерок, который наполняет комнату».

Ден делает бросок хода *сотоворить заклинание*, чтобы наложить заклинание сон. Всего на кубиках у него выпало 6, +2 ИНТ, в сумме 8. Теперь он должен сделать выбор. «Ты чувствуешь, как заклинание ускользает у тебя из рук. Жертва гоблинов впитывает твою магию, как губка. Ход даёт тебе несколько вариантов действия. Какой ты выберешь, чтобы всё-таки заставить заклинание действовать?»

Ден взвешивает все «за» и «против». «Мне нужно усыпить как можно больше этих ребят. Брианна, можешь прикрыть меня, если мне будет что-то угрожать или я получу штраф -1 на следующий ход?»

«Конечно, я тебя прикрою», — говорит Бен.

«Ага, тогда я выбираю опасность».

«Отлично, — говорю я. — Не забыли, что гоблины под действием дурмана? Это обостряет их чувства: они чуют потоки магии и кидаются не на Брианну, а на тебя. Сколькоих существ ты усыпляешь?»

Ден бросает кубик. «Похоже, только одного... Вот чёрт».

«Прямо посреди какой-то гоблинской молитвы жрица падает на пол. Послушница начинает трясти её за плечи, пытаясь разбудить. Обе они не обращают внимания на белого крокодила, который начинает злиться, поскольку теперь никто не чешет ему животик. Одурманенные гоблины в это же время кидаются на Рета».

Вклинивается Бен: «Я встаю между Ретом и одурманенными гоблинами, принимая огонь на себя: я привлекаю их внимание криком».

«Похоже, что ты *встайшь на защиту*», — говорю я.

«Так, у меня выпало 7, так что я получаю запас 1».

«Великолепно. Три одурманенных гоблина почти сбивают Рета с ног, наступая на него и размахивая кинжалами...»

«Нет! — Говорит Бен. — Я трачу преимущество, чтобы загородить им путь и принять удар на себя».

«Итак, Брианна в последний момент отталкивает Рета, и гоблины врезаются в нее. Они наносят ей урон... 5 урона. Нора, Брианна взяла трёх одурманенных гоблинов на себя, Рет усыпал жрицу, крокодил нервничает, а Омар куда-то пропал. Что делаешь ты?»

«Сначала я целюсь в одного из гоблинов-лучников и коротко киваю Канто — он убегает в тень, он обучен охоте, — чтобы нашёл Омара и убедился, что с ним всё в порядке».

Я просматриваю описание хода следопыта отдать команду, чтобы узнать результаты поисков Канто, и отвечаю: «Ну, Канто найдёт Омара через некоторое время. Если ты пойдёшь вслед за ним в темноту, ты получишь бонус к броску на попытку изучить обстановку, чтобы найти Омара. Но ты вроде бы сказала, что делаешь выстрел?»

«О, я застала гоблинов-лучников врасплох? Я думала, что только готовлюсь дать залп», — отвечает Эми.

Сейчас моя очередь выносить решение. «Нет, они сосредоточили внимание на Рете, они вот-вот выстрелят в него. Думаю, ты определённо заставляла их врасплох — так они сосредоточены».

«Отлично! Я выхожу вперёд и стреляю в руку того, что ближе, чтобы он уронил лук. Плюс ЛОВ... 10! Он роняет лук и получает 4 урона».

Я смотрю характеристики гоблина, затем отвечаю: «Ага, ты его убила. И поскольку смертельный удар ты нанесла ему в руку, он не смог выстрелить. Другой тем не менее стреляет в Рета — тот получает 2 урона. Рет, Брианна оттолкнула тебя, но стоило тебе подумать, что опасность миновала, как в ногу тебе втыкается стрела. Что будешь делать? Хотя давайте-ка вернёмся к Омару».

У Айзека было время подумать. «Это свистящее сопение — откуда оно доносится? Пыхтит кто-то размером с человека или побольше?»

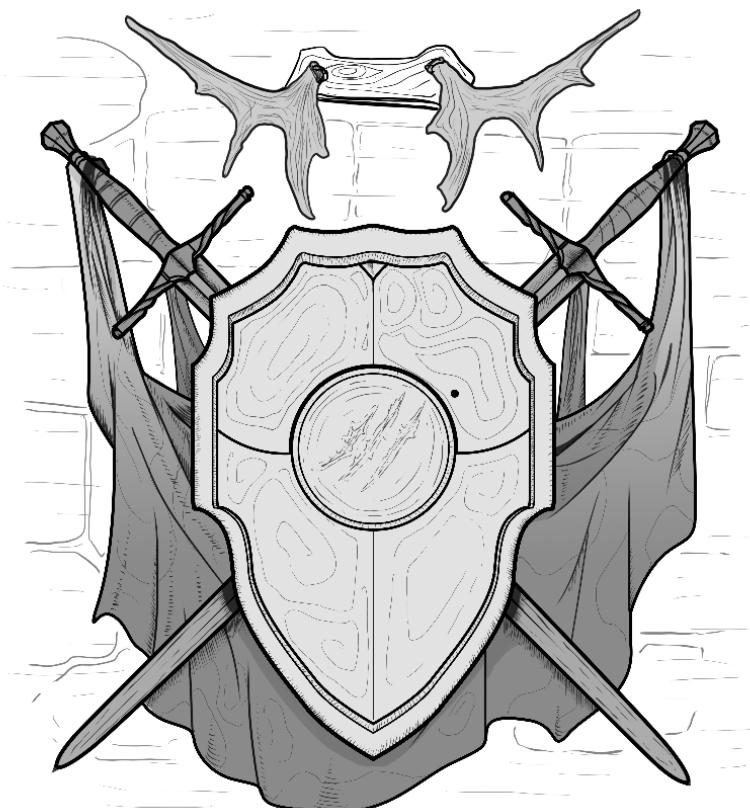
«Похоже, ты пытаешься узнать что-то, используя свои чувства», — Я надеюсь, Айзек вспомнит, что для этого есть отдельный ход, вместо того чтобы просто велеть ему сделать его.

«Да, да! Я изучаю обстановку, стараясь вести себя так тихо, как только могу, и не упустить ни одной детали, которая может подсказать, что это за штука. Вместе с МДР выходит 7 — уфф. Чего мне стоит опасаться?»

Я трачу пару секунд, чтобы свериться со своими записями и с картой и убедиться, что дал ему всю информацию: «Ну, точно не гоблинов. Они проскальзывают мимо тебя, ближе к свету, собираясь проткнуть спины твои друзьям и не замечая тебя. А видишь ты кончик носа огромного крокодила, выглядывающий из-за кучи мусора, — именно от него исходит сопение. Похоже, что у белого крокодила есть семья, и семья эта размером минимум с лошадь. Если попытаешься освободиться, оно точно услышит шум и заметит тебя. Что будешь делать?»

Айзек рассуждает: «Я могу убраться отсюда, спасаясь от угрозы. Угрозы быть услышанным, если точнее. Или... Я отрываю от своего плаща кусок и вливаю на него весь яд золотого корня, что у меня есть. Это контактный яд, однако я могу сделать так, чтобы крокодил проглотил его прежде, чем проглотит меня, и после этого он будет считать меня союзником и я смогу использовать его против гоблинов».

«Ладно!» — Мне этот план кажется довольно-таки рискованным, но он достаточно безумный, чтобы сработать. Пора вернуться к остальным. «Омар пропитывает ядом клочок плаща, Брианна отбивается от трёх одурманенных гоблинов, несколько гоблинов крадутся в тенях, один гоблин-лучник у алтаря, крокодил просыпается, а Рет только что получил стрелу в колено. Уф. Рет, так что там насчёт стрелы?»





## ГЛАВА 3



# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА



Создавать персонажа в *Mire подземелий* легко, и много времени не занимает. Своих первых героев вам нужно придумать вместе, в начале своей первой сессии. Создание персонажей, как и сама игра, происходит в процессе беседы, в которой должны принимать участие все игроки.

Возможно, вам придётся создавать нового персонажа по ходу игры, если ваш, например, был убит. Не печальтесь такому повороту событий: приведённые здесь инструкции позволяют вам создать персонажа, идеально вписывающегося в группу, за несколько минут. Каждый герой — даже если он заменяет прежнего — начинает первым уровнем.

Большинство компонентов, нужных для создания персонажа, указаны на бланке персонажа. А эти инструкции помогут вам заполнить бланк.

## 1. Выберите класс

Просмотрите список классов и выберите тот, что вам приглянулся. Изначально все берут разные классы\*: двух волшебников в одной команде быть не может. Если двое хотят взять одинаковые классы, обсудите это, как взрослые люди, и придите к компромиссу.

*Я сижу за столом с Паулем и Шенном; мы пришли на игру, которую ведёт Джон. У меня есть пара крутых идей насчёт героя-волшебника, и я озвучиваю свой выбор. Никто другой не собирается играть за этот класс, так что я беру лист персонажа-волшебника.*

## 2. Выберите расу

Некоторые классы предполагают выбор расы. Выберите одну. В зависимости от расы вы получаете доступ к особому ходу.

*Мне по душе гибкий персонаж — чем больше заклинаний у него есть, тем лучше, правда? Я выбираю Человека: это позволит мне взять заклинание Жреца и творить его, как и заклинания волшебника. Жрица Шенна сможет сэкономить исцеляющие чары.*

---

\* Позже, когда будете делать персонажа на замену прежнего, вы можете выбрать класс, которым уже играет кто-то другой.



Даниэль: Ладно, ладно, я буду гномом, однако звать меня будут Карлос.

Билл: Гном Карлос?

Даниэль: Да, у тебя с этим какие-то проблемы, Гортон?

— Фрики & Гики



### 3. Выберите имя

Выберите вашему персонажу имя из списка.

Эйвон звучит неплохо.

### 4. Выберите внешность

Выберите одну черту из списка.

У него будет блуждающий взгляд, ведь каждый волшебник видит вещи, недоступные глазу смертного. И ни у одного нормального волшебника нет времени возиться с прической, так что спутанные волосы — то, что надо. На мне странное одеяние — я говорю всем, что оно не принадлежит этому миру: я извлёк его из-за Границ в ходе ритуала призыва. Исследования и учеба не оставляют мне времени на трапезы: Эйвон довольно-таки худой.

### 5. Задайте значения характеристик

Распределите между вашими характеристиками следующие значения: 16, 15, 13, 12, 9, 8. Вначале изучите основные и стартовые ходы вашего класса. Выберите те, что интересуют вас больше всего: что-то, что вы будете делать чаще всего, или то, что вам просто-напросто приглянулось. Присвойте характеристике, которую использует этот ход, значение 16. Снова изучите список и выберите ход, второй по значимости для вашего персонажа, возможно, что-то, что будет дополнять ваш первый выбор. Присвойте связанной с ним характеристике значение 15. Повторите эти шаги с остальными значениями характеристик: 13, 12, 9, 8.

Альтернативный вариант: если все хотят привнести в процесс фактор случайности, вы можете задать характеристики броском. Бросьте 3к6, и присвойте результат — сумму выпавших чисел — любой характеристике. Повторите это для каждой характеристики.

Если вы хотите задать характеристики совсем случайным образом, сделайте броски на них, следуя строгой очерёдности (СИЛ, ЛОВ, ТЕЛ, ИНТ, МДР, ХАР). Если вы используете этот метод, то можете задать значения характеристик прежде, чем выберете класс.

*Моим основным оружием станут заклинания, для чего нужен Интеллект — так что ему я присваиваю значение 16. Возможно, мне частенько придётся уклоняться от заклинаний, спасаясь от угрозы за счёт Ловкости, так что Ловкость у меня будет равной 15. Мудрость 13 позволит мне замечать важные детали (и сохранять здравомыслье, то есть опять спасаться от угрозы). Харизма пригодится, когда я буду вести дела с призванными существами — пусть оно будет 12. Жить всегда хорошо, так что присваиваю Телосложению значение 9, чтобы получать лишние ОЗ. Сила пусть будет равной 8.*

## 6. Вычислите модификаторы

Следующий ваш шаг — вычисление модификаторов характеристик. Именно о модификаторах идет речь, когда в описании ходов написано +ЛОВ или +ХАР. Если вы используете стандартный лист персонажа, там уже подписаны модификаторы каждой характеристики.

ЗНАЧЕНИЕ	МОДИФИКАТОР
1–3	-3
4–5	-2
6–8	-1
9–12	0
13–15	+1
16–17	+2
18	+3

## **7. Вычислите максимальные ОЗ**

Ваши максимальные ОЗ равны базовым ОЗ вашего класса + значение Телосложения. Вы начинаете с максимальными ОЗ.

*Базовые ОЗ — 4, плюс Телосложение, равное 9, и мои ОЗ становятся равны аж 13!*

## **8. Выберите стартовые ходы**

Заглавную часть каждого листа персонажа занимает список стартовых ходов. Ходы некоторых классов — например, Воина — заставляют персонажа выбирать между чем-либо. Сделайте выбор сейчас. Магу необходимо выбрать, что за заклинания будут у него в книге заклинаний. И Жрец, и Маг должны выбрать, какие заклинания у них подготовлены к началу игры.

*Заклинание Призыва — само собой разумеющийся выбор, так что я беру Общение с Духами. Магическая Стрела позволяет мне нанести больше урона, чем жалкие к4, которые положены волшебнику по классу, — так что беру и её. И, наконец, беру последнее заклинание — Тревогу, поскольку у меня есть сображения насчёт парочки интересных способов её использовать.*

## **9. Выберите мировоззрение**

Мировоззрение в двух словах описывает моральные устои вашего персонажа. Каждый класс ограничен в выборе несколькими вариантами. Ваш выбор определит, за какие действия ваш персонаж будет получать дополнительный опыт в ходе игры.

*В описании нейтрального мировоззрения для волшебников сказано, что я получаю дополнительный опыт, когда открываю какую-то магическую тайну. Поскольку Эйвон жить не может без открытия магических тайн, я начинаю нейтральным персонажем.*

## **10. Выберите снаряжение**

Каждый класс выбирает снаряжение из стартового набора. Нагрузка определяет предельный вес, который вы можете переносить. Подсчитайте значение брони и запишите её на листе своего персонажа.

*Я беспокоюсь за свое Здоровье, а потому предпочту доспехи книгам.*

*Для ритуалов пригодится кинжал — я беру его вместо посоха. Разрываюсь между целительным зельем и противоядием, однако всё же выбираю целительное. И, наконец, беру несколько пайков.*

## **11. Представьте своего персонажа**

Итак, теперь вы знаете своего персонажа — пришла пора представить его всем остальным. Подождите, пока все завершат подбирать имена. Затем начинайте представляться по очереди; когда придёт ваш черёд, опишите внешность своего героя, назовите класс и другие вещи, которые о вашем персонаже должны знать все. Вы можете раскрыть свое мировоззрение или сохранить его в тайне — как пожелаете.

Также на этом этапе вам задаёт вопросы ведущий. Чаще всего они помогают установить связь между персонажами («Это значит, что ты уже встречал Грандлоха?») и «вписать» команду в приключение («Что вы думаете об этом?»). Ведущий должен выслушать описание и спросить обо всём, что вызывает вопросы. Непременно решите, откуда ваш герой, кто они, как они встретились и всё остальное, что покажется вам правомерным и интересным.

*Это Эйвон, могучий волшебник! Он — худой человек с блуждающим взглядом, растрепанными волосами, в странном одеянии. Как я уже говорил, мое одеяние странное потому, что оно не принадлежит этому миру: Эйвон получил его во время ритуала призыва.*

## 12. Выберите узы

Когда все представились, выберите узы своего персонажа. Минимум одни, но лучше больше\*. Заполните пустые строки именами персонажей (можно использовать одного и того же для разных уз).

Обсудите свои узы, пусть ведущий задаст вопросы о них. Посвятите время этой дискуссии, чтобы все в итоге остались довольны своими узами. К тому же не обязательно сразу определяться со всеми узами, эти детали вполне могут выясниться в процессе игры. Когда все закончат, зачитайте свои узы группе.

Если ход требует бросить+узы, посчитайте, сколько уз связывают вас и нужного персонажа, и прибавьте это число к броску.

*Все представились, пора выбрать узы. Есть воин Поля по имени Грегор и Бринтон, жрец Шенон. Мне нравятся узы о пророчестве, выберу для них Грегора. Получилось так: «Грегор сыграет важную роль в будущих событиях. Я это предвидел!» Плюс, наверное, маг, состоящий в контакте с Потусторонними Силами, и жрец имеют ряд разногласий, так что для персонажа Шенон узы будут такие: «Бринтон питает страшные заблуждения об устройстве этого мира. Я просвещу её в меру своих сих». Последние узы оставлю пустыми, потом с ними разберусь. Когда все закончат, мы зачитаем свои узы вслух и обсудим, как они отразятся на динамике группы, почему мы вместе и куда движемся.*

## 13. Соберитесь перед игрой

Сделайте паузу: выпейте водички, разомнитесь, дайте ведущему время подумать о ваших персонажах и о том, что их ждёт. Когда все будут готовы, берите кубики, листы персонажей и готовьтесь покорять подземелья. Ведущий начнёт игру, как это описано в главе *Первая сессия*.

---

\* Больше уз — больше фактов о членах группы, больше возможностей для взаимодействия и помочь друг другу. Незаполненные узы можно задействовать в процессе игры.



ГЛАВА Ч



ОСНОВНЫЕ  
ХОДЫ



В этой главе описаны ходы, доступные персонажам любой расы и класса. Они делятся на две категории: основные и особые.

Основными ходами герои зарабатывают свой хлеб. Эти ходы касаются боёв, напряжённых переговоров и исследования опасных мест.

Особые ходы используются реже. Они связаны с такими вещами, как получение уровня, или долгое путешествие, или возвращение в город после приключения. Кроме того, несколько ходов герою добавляет его класс; о них мы расскажем в последующих главах.

Описание каждого хода начинается с названия, потом приведены правила. Их могут дополнять рассуждения о том, как применять ход в игре, и примеры использования.

## Руби и кромсай

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте +СИЛ. \* На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. \* На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

---

Вы *рубите и кромсаете*, когда просто, без лишних хитростей нападаете на врага, а он защищается. Если противник не готов к атаке — не заметил вас, или обездвижен и беспомощен, — *рубить и кромсать* не надо. Вы просто наносите урон или убиваете его, по ситуации. Подло так.

Ответная атака — любой ход, который ведущий делает от лица противника. Гоблин может просто ударить в ответ, а может и воткнуть в бок отправленный дротик. Никто не обещал, что будет легко.

Заметьте: под атакой подразумевается действие, которое в принципе способно нанести урон. Резать дракона с толстенной, пропитанной магией, металлической чешуйей простым мечом — как рубить танк саблей: дракон даже щекотки не почувствует, а значит, *рубить и кромсать* не выйдет. Конечно, важны детали: возможно, ситуация позволяет вам нанести удар в мягкое брюхо дракона (думаете, к нему так просто подобраться?), и тогда вперёд, *рубите и кромсайте* вволю.

Если запущенное ход действие поражает несколько врагов, сделайте один бросок, и все получат одинаковый урон (но броня вычитается отдельно для каждого). Еще бывают атаки не просто наносят урон; дополнительные эффекты зависят от запущенного ход действия, обстоятельств и оружия. Атака может сбить с ног, обездвижить или превратить в лепёшку.

*Ведущий: Джарл, ты оказываешься по уши в проблемах, точнее, по грудь в гоблинах. Они окружили тебя, обнажив клинки. Что ты делаешь?*

*Джарл: Ну уж нет! Я врежу ближайшему гоблину своим молотом.*

*Ведущий: Ладно. Это определённо битва, так что ты рубишь и кромсаешь его. Сделай бросок+СИЛ.*

*Джарл: Всего 11. Здесь написано, что у меня есть выбор. Страх — для слабаков, выбираю дополнительный урон! Пусть гоблины бьют в ответ!*

*Ведущий: Ты обрушиваешь молот на ближайшего гоблина и с удовлетворением слышишь хруст ломающихся костей. Но в ответ ты получаешь удар ножом на 4 урона. Что будешь делать дальше?*

*Ведущий: Кадеус, тени позволяют тебе незаметно подобраться к ничего не подозревающим оркам-воинам.*

*Кадеус: Я выпрыгиваю, обнажив меч, и мой клинок описывает широкую дугу! Вот так! Получайте!*

*Ведущий: Ну, это было внезапно, защищаться они не могли — ты наносишь одному размашистый удар мечом. Бросай урон.*

*Кадеус: Наношу 6 урона.*

*Ведущий: Туша орка падает на землю, вокруг нее растекается лужа крови! Второй орк на мгновение застывает... Затем, глядя на тебя, растягивает в ухмылке свою клыкастую пасть и выхватывает из-за пояса сигнальный рожок! Что будешь делать дальше?*

*Ведущий: Бартлби, ты выбил оружие из рук Финбара Великолепного, искуснейшего дуэлянта в мире, и приставил меч к его горлу!*

*Бартлби: Ты не предашь меня вновь, Финбар! Я протыкаю его насмерть.*

*Ведущий: Ну, ты рубишь и кромсаешь, сделай бросок+СИЛ.*

*Бартлби: Если настаиваешь... У меня 7.*

*Ведущий: Итак, ты протыкаешь его насмерть, поскольку он не может даже защитить себя, и... нет, подожди. Он ведь не может отбиваться. Он беспомощен, руби и кромсай не подходит, ему и так конец. Финбар падает на землю, испуская предсмертный хрип, однако ты слышишь, как стражка трубит тревогу. Что ты делаешь дальше?*

## Дать залп

Когда, находясь на расстоянии, вы целиитесь и стреляете в противника, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ вы делаете точный выстрел и наносите обычный урон. \* На 7–9 нанесите урон и выберите один из вариантов:

- Герой должен занять опасную позицию. Ведущий опишет детали.
- Выстрел выйдет не очень удачный: -1к6 урона.
- Придется сделать несколько выстрелов: боезапас падает на 1.

---

Достать арбалет, прицелиться и выстрелить — всё это входит в залп. Метнуть нож — тоже залп. Плюс дальнобойной атаки — её сложно контратаковать, зато придется следить за боезапасом и искать удобную позицию.

На 7–9 персонажу могут угрожать опасности самого разного толка. Возможно, вы наступили не туда или вам угрожает удар мечом, а может, просто выдали врагу место, где засели в засаде. Иными словами, над вами нависает угроза, и ведущий спрашивает: «Что делаешь дальше?» Как правило, вам придётся либо бросить всё и делать ноги, либо спасаться от угрозы.

Если у оружия нет боезапаса (например, особый ход позволяет вам метнуть щит), вы не можете уменьшить его на 7–9. Выберите другой вариант.

*Аранви: Итак, я застрял на полу ритуалария, а орк-чародей на пъедестале бормочет свое заклинание? Пока Фелиан отвлекает на себя всю мелочь, я прицеливаюсь и стреляю в заклинателя из лука.*

*Ведущий: Отличный выбор. Значит, ты даешь залп.*

*Аранви: Черт, 8. Стрел у меня мало, ОЗ еще меньше. Думаю, мне лучше сдаться бросок урона, минус к6. Получаю 3. Я смогу хотя бы отвлечь его?*

*Ведущий: Конечно! Стрела попадает ему в ногу, и он рычит от боли, прерывая ритуал. К несчастью, из ямы под возвышением доносится рокот, пол трясется, а с потолка сыплется крошка. Что делает?*

*Галек: Кобольды иogr? Что же тут творится?! Ладно, если они пришли за мной, я их горячо приветствую... Своим выстрелом. Получил 8.*

*Ведущий: Что выбираешь? Угрозу? Боезапас?*

*Галек: Выбираю угрозу.*

*Ведущий: Кобольды толпой кидаются к тебе, и ты попал в одного — он падает со стрелой в груди, но остальных это не смущает. Ты вдруг понимаешь, что забыл про огра. Он бьёт тебя дубиной и наносит 12 урона!*

*Галек: Сразу 12 урона? Ничего себе «угроза»!*

*Ведущий: Хмм, ты прав. Хорошо, тебя пока не раздавили, но огрг заходит тебе за спину и его дубина вот-вот обрушится! Что будешь делать?*

## Спасти от угрозы

Когда вы **действуете, невзирая на опасность или оказываетесь в бедственном положении**, скажите, как именно вы решаете возникшую проблему. Если вы решаете её посредством...

- ...грубой силы — бросьте+СИЛ.
- ...проводства и скорости — бросьте+ЛОВ.
- ...выносливости — бросьте+ТЕЛ.
- ...сообразительности — бросьте+ИНТ.
- ...силы духа — бросьте+МДР.
- ...шарма и изящных слов, бросьте+ХАР.

\* На 10+ вам удаётся осуществить задуманное и избежать опасности.

\* На 7–9 вы спотыкаетесь, медлите или отступаете: ведущий может предложить вам исход похуже, невыгодную сделку или тяжёлый выбор.

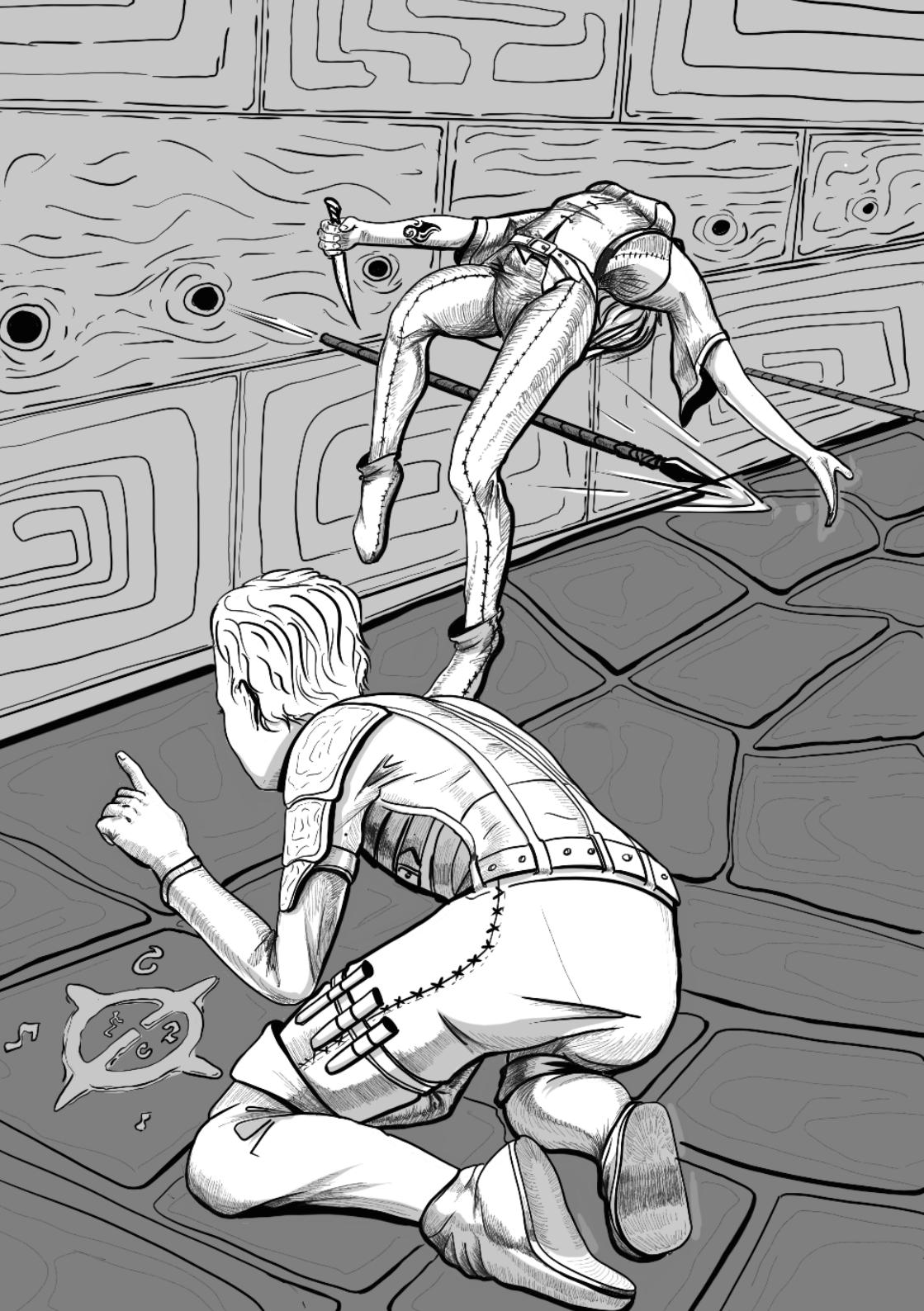
---

Вы *спасаетесь от угрозы*, когда действуете, невзирая на очевидную опасность. Подобное определение может показаться весьма расплывчатым. Так оно и есть. Когда понятно, что бросок необходим, но ни один другой ход не подходит — *спасайтесь от угрозы*.

Если вы сталкиваетесь с опасностью, которую ход изначально не предполагал, то тоже должны *спасаться от угрозы*. Например, если во время боя с монстром вас обстреливают шипами скрытые в стенах ловушки — это угроза. Однако сам монстр не считается угрозой, поскольку обмен ударами в ближнем бою вписывается в ход *руби и кромсай*. Угроза возникнет, лишь когда героя ожидает что-то помимо обычной атаки.

Угрозой в данном случае будет то, что требует от героя стойкости, концентрации или самообладания. Обычно этот ход делается по требованию ведущего. Он (или она) сообщит вам, что за опасность угрожает герою, например: «Сначала вам нужно *спастись от угрозы*. Угроза — пол у вас под ногами; вы бежите, а он обледеневший, да еще и неровный. Но если замедлите бег, некромант вас догонит раньше, чем вы проскочите в дверь».

Модификатор характеристики зависит от того, что вы делаете и от чего спасаетесь. Харизмой не *спастись от угрозы* неровного скользкого пола: ему плевать на очаровательную улыбку. Зато Сила поможет преодолеть его большим прыжком, а Ловкость — безопасно пересечь его, и так далее.



*Ведущий:* Эмори, взбираясь на утёс, ты замечаешь члена культа, который творит замораживающие заклинание. Склон заледенел! Если ты хочешь продолжать карабкаться, тебе нужно спастись от угрозы, или упадёшь вниз.

*Эмори:* Нет, я крепкий парень. Я сжимаю зубы, вонзаю ногти в стену и взбираюсь по чуть-чуть за раз.... Использую ТЕЛ, верно? У меня 8, так что...

*Ведущий:* Ну что, крепкий парень — похоже, тебе придется воткнуть кинжал в расщелину, чтобы выбраться наверх. Кинжал останется торчать там, куда ты его воткнул; нет времени его вытаскивать, когда под боком злой колдун.

*Эмори:* Я всегда смогу купить новый, как вернусь домой. Сейчас заберусь и покончу с культистом.

*Ведущий:* Атак заносит над твоей головой свою огромную третью руку, его узловатые пальцы сжимают отломанную ветку. Что делаешь, Валерия?

*Валерия:* Так он хочет драки, да? Отлично. Я рублю и кромсаю, бью мечом в колено.

*Ведущий:* Не так быстро. Преимущество уже не на твоей стороне. Или спасаешься от угрозы, или знакомишься с дубиной очень близко.

*Валерия:* Гифф, ему не сравниться с Валерией Рыжей! Я порхаю в сторону, как бабочка, и только тогда рублю.

*Ведущий:* Будет очень мило с твой стороны сделать бросок+ЛОВ.

*Октавия:* Меня достал этот огр, я бросаю щит, хватаю молот двумя руками и бью. Это руби и кромсай, верно?

*Ведущий:* Ты бросила свой щит? Плохая идея — теперь тебе нужно спастись от угрозы, людоед собирается тебя ударить.

*Октавия:* Ты уверен? Разве это не входит в ход руби и кромсай? Обмен ударами и всё такое?

*Ведущий:* А, да, конечно. Руби. А мне нужно еще кофе...

## Встать на защиту

Когда вы **защищаете от нападения кого-то или что-то**, бросьте+ТЕЛ. \* На 10+ вы получаете запас 3. \* На 7–9 — запас 1. Когда атакуют то, что вы защищаете, можете тратить запас один к одному на действия из списка:

- Заслонить объект и принять атаку на себя.
  - О половинить урон.
  - Заставить атакующего открыться; один из союзников получает +1 на следующий бросок против него.
  - Нанести атакующему урон, равный вашему уровню.
- 

*Встать на защиту* чего-то значит встать рядом и полностью сосредоточиться на отражении направленных в объект защиты ударов или удержании врагов на расстоянии. Если вы отходите от подопечного или прекращаете концентрироваться на отражении атак, то полностью теряете запас.

Вы можете тратить запас, только когда атакуют вас или то, что вы защищаете. Ваш выбор действий зависит от обстоятельств: например, нельзя причинить урон тому, кого вы не можете достать своим оружием.

Атакой считается любое опасное действие, которому вы в силах помешать. Чаще всего это удары меча и выстрелы, но также и заклинания, и захваты, и стадо лошадей, несущееся прямо на вас.

Если атака не наносит урона, то уменьшение урона вдвое значит, что нападавший добился своего лишь частично. Что именно у него не вышло, зависит от обстоятельств; обсудите это с ведущим. Например, вы *встали на защиту* Ока-Самоцвета Оро-Утха, которого орк пытается стянуть с пьедестала. Половинный эффект таков: камень летит на пол, но орк его пока не схватил. Или схватил, но и вы тоже, и теперь вы с орком выдираете его друг у друга из рук, царапаясь и кусаясь. Если вы с ведущим не договорились насчёт половинного эффекта, этот вариант действий выбирать нельзя.

*Встать на защиту* самого себя тоже можно. Это значит, что вы не совершаете атак, полностью сосредотачиваясь на собственной защите.

Ведущий: Эйвон, пока ты плетёшь заклинание, которое отправит призрак некроманта назад за врата, на тебя набрасываются зомби.

Люкс: Не бойся, хлипкий Эйвон, я тебя спасу. Пока Эйвон творит заклинание, я обещаю, что защищу его. Я бью молотом по щиту и кричу: Вы остановите его только через мой труп! Я встаю на защиту Эйвона.

Ведущий: Не забыв посмаковать этот момент, ага. Брось+TEL.

Люкс: У меня 11, запас 3, верно?

Эйвон: Они тебе пригодятся, Люкс. У меня 8 на броске заклинания, и я выбираю подвергнуть себя опасности.

Ведущий: Конечно. Зомби привлек запах магии... Вдруг ты понимаешь, что они везде, они окружили тебя! Что предпримешь?

Эйвон: Визжу, как девчонка?

Люкс: Я на подхвате. Трачу один запас, чтобы принять атаку на себя: отталкиваю Эйвона и обрушиваю на него волну гнева своей богини. Это должно здорово разозлить их. На всякий случай еще ударю молотом, нанося урон. Использую оставшийся запас: снижаю урон вдвое. Моя богиня защитит нас!

Ведущий: Что ж, Адриан, ты защищал Даргу, пока та исцеляла Виллема, но ему уже лучше. Что ты делаешь?

Дарга: Я кидаюсь вперёд, чтобы заставить троглодитов отступить!

Адриан: Я хочу врезать этому крокодилу.

Ведущий: Ладно, Дарга — троглодиты идут на тебя, машут дубинами.

Адриан: Нет, у меня еще остался запас, я хочу принять удар на себя.

Ведущий: Вы слишком далеко друг от друга. Как ты собираешься встать на защиту Дарги, если находишься в двадцати шагах от нее?

Ты потерял свой запас, когда кинулся на крокодила, дружище.

Адриан: Да, думаю, я больше не стою на защите. Забудь, Дарга, теперь тебе придётся справляться самой!

## Покопаться в памяти

Когда вы **пытаетесь найти в залежах памяти сведения о чём-либо**, бросьте ИНТ. \* На 10+ ведущий сообщает вам что-то интересное и полезное о том, что связано с текущей ситуацией. \* На 7–9 ведущий говорит что-то интересное, а как извлечь пользу — ваша проблема. Ведущий может спросить: «Откуда вы это знаете?» Отвечайте честно.

---

Вы *копаетесь в памяти* каждый раз, когда хотите вспомнить сведения о чём-либо. Вы некоторое время думаете об Оркских Племенах или Башне УлДаммара, а потом озвучиваете, что вспомнили.

Функционально это как покопаться в библиотеке, путеводителе или бестиарии: в итоге у вас появляется несколько фактов о предмете размышлений. На 10+ ведущий скажет вам, как можно использовать эти знания прямо сейчас, на 7–9 — только озвучит факты.

При провале ход ведущего часто связан с вашей невнимательностью во время размышлений. Возможно, вы не заметили гоблина, который подкрадывается к вам со спины, или натянутую поперёк прохода верёвку. Плюс это хороший момент, чтобы вскрыть неудобную герою информацию.

Для ясности: ответ ведущего всегда чистая правда, даже когда он импровизирует. Ведущий всегда старайтесь быть честным.



Фенферил: Этот пол был иллюзией? Будь прокляты эти гномы. Пусть моё проклятье настигнет их даже на том свете. Куда там гномы после смерти не попадают!?

Ведущий: Хе. В общем, ты в темной яме, перед тобой — теневой силуэт гуманоида, зыбкий и безглазый. Он бормочет что-то и приближается.

Фенферил: Мм, бормочущая фигура? Что это за штука? Она на меня нападет? Может, я в школе о них читал?

Ведущий: Возможно. Покопайся в памяти!

Фенферил: Давай же, мозг, сразу меня эрудицей. Мой результат — 8.

Ведущий: Ну, было что-то такое в школе, га. Название вылетело из головы, но рисунок ты помнишь. Существо охраняло проход к чему-то. Ты знаешь, что есть какая-то хитрость, которая поможет тебе пройти, однако ты её не помнишь... А почему?

Фенферил: Должно быть, в тот день меня мучило похмелье. Я был ужасным учеником. Хитрость, говоришь? Хмм...

Витус: Я получил 10, покопавшись в памяти насчет золоченого черепа.

Ведущий: Он явно отлит в живом городе Дите.

Витус: ...И? Я получил 10!

Ведущий: Да, конечно. Ты также узнаёшь резьбу. Это символы ифритов, знаки магии огня, но необычные — что-то, связанное с магией превращения. Если ты направишь заклинание в череп, оно станет огненным.

Витус: Ура! Огненные стрелы!



## Изучить обстановку

Когда вы **внимательно изучаете человека или ситуацию**, бросьте+МДР.

\* На 10+ задайте ведущему три вопроса из списка. \* На 7–9 — один вопрос.

Получите +1 на следующий ход, если используете полученные сведения.

- Что здесь недавно произошло?
  - Что вот-вот случится?
  - Чего мне стоит опасаться?
  - Что здесь есть полезного или ценного для меня?
  - Кто здесь на самом деле главный?
  - Что здесь не то, чем кажется?
- 

*Изучать обстановку* нужно тщательно, либо взаимодействуя с окружением самостоятельно, либо наблюдая, как это делает другой. Нельзя просто выглянуть за дверь и *изучить обстановку* в комнате. Вы не просто бегло осматриваетесь — нужно заглянуть за вещи и под них, простучать стены, проверить каждый след в пыли на книжных полках и всё такое.

*Изучить обстановку* значит не просто подметить пару деталей, но и составить общую картину. Если во время драки ведущий скажет, что в другом конце зала стоит кобольд-маг и вы решите *изучить обстановку*, ведущий может пояснить, как движения кобольда выдают, что он черпает энергию из комнаты за своей спиной и ближе подойти не может.

Как и в случае с ходом *покопаться в памяти*, ответы ведущего будут правдивыми, даже если он будет выдумывать их на ходу. Если ответ дан, он — истина в последней инстанции. *Изучать обстановку* полезно, чтобы увидеть, что скрывает иллюзия — магическая или любая другая.

Героям доступны только вопросы из списка, если у них нет хода, где сказано иное. Если игроки задают другой вопрос, ведущий может потребовать задать правильный, или ответить на близкий по значению из списка.

Иногда честный ответ будет «ничего» или «никто», это не страшно. Если рядом нет ничего полезного или ценного, ведущий так и ответит.

Омар: Странная комната, дай-ка я здесь пошарюсь? Я достаю инструменты, дергаю подсвечники, простукиваю стены. Ну, ты понял.

Ведущий: Изучаешь обстановку?

Омар: Точно. Изучаю обстановку до мелочей. У меня 12. Я хочу знать: что в этом месте не то, чем кажется?

Ведущий: В северной стене комнаты видно углубление. Камни там поновее и раствор между ними свежий. Возможно, за ними ниша или проход.

Омар: Задам еще один вопрос: Кто сделал проход.»

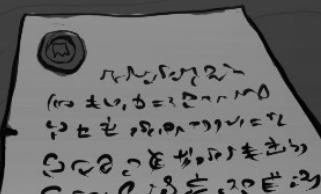
Ведущий: Вопроса нет в списке. Будем считать, ты спросил: Что здесь произошло недавно? Кладка неровная и кирпичи местами выпирают.

Сама работа ужасно грубая — похоже, гоблинская. Кстати, такая форма у кладки может быть, только если на нее давили изнутри.

Омар: То есть либо гоблины строили её с той стороны, либо что-то пытались оттуда выбраться.

Ведущий: Бинго.





## Договориться

Когда вы **пытаетесь повлиять на персонажа ведущего и манипулировать им**, бросьте+ХАР. Повлиять можно, предложив ему нужное или желанное.

- \* На 10+, он просит вас о чём-то и, заручившись обещанием, сам помогает вам.
  - \* На 7–9 персонажу нужно сразу предоставить какие-то гарантии, что обещание будет исполнено.
- 

Этот ход включает в том числе старые добрые дипломатию и запугивание. Когда вы пытаетесь заставить кого-то действовать, используя обещания или угрозы, вы **договариваетесь**. Можете убеждать по-хорошему или по-плохому: тон не имеет значения для этого хода.

Вежливая просьба не равна попытке *договориться*. Это просто разговор. Вы скажете: «Могу я взять этот меч?», а Сир Терлик ответит: «Нет, черт побери, его выковал мой отец, а мать — зачаровала», и, собственно, всё. Чтобы *договориться*, нужен рычаг воздействия, причем достаточно весомым, чтобы побудить собеседника действовать в ваших интересах. Что-то, что он хочет получить или, наоборот, чего пытается избежать: мешок золота, удар кулаком в лицо, — смотря с кем и в каких обстоятельствах вы *договариваетесь*. Угрожать смертью одинокому гоблину — рычаг, но если у него за спиной толпа товарищей, он может решить испытать удачу в драке.

При 7+ вас попросят о чём-то, связанном с рычагом. Если вы точите нож на глазах оппонента, в красках описывая, как вы вскроете ему глотку, он может взять с вас священный обет отпустить его без вреда. Если рычаг — ваше положение при дворе, вас могут попросить об услуге.

О чём бы вы не просили, при 10+ вам достаточно внятно и ясно озвучить обещание. На 7–9 этого недостаточно: надо немедленно дать какие-то гарантии, до того как они сделают то, что вы хотите. Например, если вы пообещали охранять группу крестьян от волков за ответную услугу, они не успокоятся, пока вы не принесёте им свежую шкуру волка как доказательство своей дееспособности. Будете ли вы действительно выполнять свое обещание, уже неважно, дело ваше, хоть обман и чреват последствиями в будущем. Клятвопреступников не любят и вряд ли потом будут иметь с ними дело.

В некоторых случаях вы можете сразу обещать что-нибудь, например: «Беги, и я сохранию тебе жизнь». Устроит ли обещание цель или она хочет что-то другое, зависит от цели. Она может сказать: «Да, я уйду, если оставишь меня в живых» (на 7–9 попросят какие-то гарантии) или «Обещай, что не будешь преследовать меня».

Лиена: Лорд Гьюн, замолвите за меня словечко, иначе королева никогда не даст мне аудиенцию.

Ведущий: Он колеблется. Если ты опозоришься, это запятнает его репутацию. «И почему я должен помогать вам, Лиена?»

Лиена: О, разговаривая с ним, я рассеянно поигрываю кольцом-печаткой, которое нашла на теле убитого нами ассасина. Нанявшего им для устранения принца. Делаю это так, чтобы он заметил.

Ведущий: Ох, ладно. Договоривайся, бросай кубики.

Лиена: Получила 8.

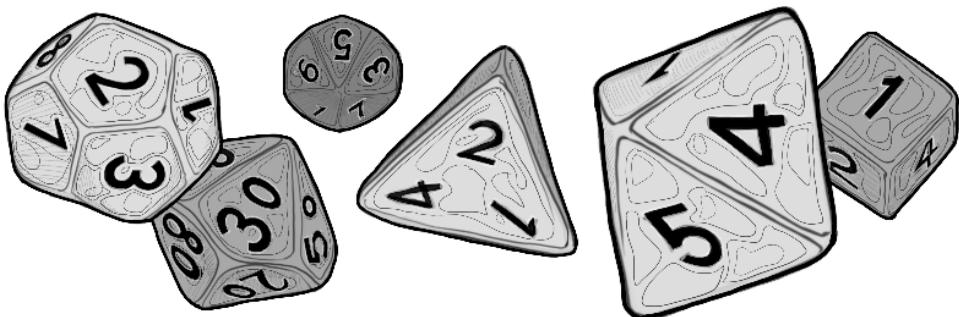
Ведущий: Хватит ходить вокруг да около! — Он смотрит на тебя с холодной злобой. — Мы оба знаем, что вы убили человека, которого я нанял.

Отдайте мне кольцо, обещайте молчать, и я выполню вашу просьбу.

Лиена: Я бросаю ему кольцо. Мы всегда сможем найти другой компромат на этого подонка.

Пендрелл: Одноглазый играет в карты здесь, верно? Ладно, я иду к охраннику. «Эй, ребята, может, типа, откроете дверь и впустите меня?», весь такой учтивый и крутой, они просто обязаны согласиться. Когда договариваешься, нужно приложить ХАР, верно?

Ведущий: Не так быстро, пройдоха. Пока ты просто сказал, чего ты хочешь. Один из них — здоровый такой, и пахнет от него мерзко — за слоняет тебе проход и скучающие говорят: «Извините, сэр, только по приглашениям». Похоже, он предпочел бы своей работе каторгу. Если хочешь договариваться — нужен рычаг. Возможно, взятка?



## Помочь или помешать

Когда вы **помогаете или мешаете кому-то, с кем у вас узы**, бросьте+числоуз, связывающих вас. \* На 10+ они получают +1 или -2 к броску, на ваш выбор.  
\* На 7–9 всё то же самое, но вы сами оказываетесь в опасности, получаете отпор или расплачиваетесь как-то еще.

---

Каждый раз, когда, по вашему мнению, два игрока должны делать броски друг против друга, один из них — тот, кто мешает — «атакует», другой — «защищается». Отнюдь не обязательно речь идёт о членовредительстве. Это может оказаться чем угодно: один спорит, другой пытается уговорить его, или кто-то просто на редкость скользкий тип, которого трудно уличить в чём-либо.

Всегда спрашивайте того, кто *помогает или мешает*, как именно они это делают. Триггер хода существует только пока они могут это объяснить. Иногда вам, как ведущему, необходимо специально спросить, мешает один герой другому или нет. Ваши игроки не всегда замечают, когда мешают друг другу.

Помощь — более очевидная вещь. Если игрок может убедительно объяснить, как он помогает в совершении хода, позвольте ему сделать бросок помощи.

Не важно, сколько народу помогает или мешает в том или ином броске, цель получает бонус +1 или штраф -2, не больше и не меньше. Даже если целая партия героев помогает одному атаковать огра, тот, кто совершает атаку, получает только +1.

*Ведущий: Итак, Озрук, ты, израненный, один на один со стаей разъярённых адских гончих. За тобой в ужасе рыдает Принц Лешьи.*

*Озрук: Я не отступаю и поднимаю свой щит. Несмотря на то, что я обречён, я исполню свой долг и встану на защиту юного наследника.*

*Аронви: Я выхожу из теней и обнажаю меч! «Не хорони себя прежде времени, гном! Я встаю рядом с ним. Я хочу помочь ему в защите. «Хоть нам не довелось нормально узнать друг друга, я видел тебя в бою, Озрук. Если нам суждено умереть сегодня, умрём как братья! Пусть между нами нет уз, я хочу помочь ему защищаться.*

*Ведущий: Трогательно. Итак, бросок без бонусов, и, если он будет удачным, Озрук получает +1 на попытку встать на защиту. Вперёд!*

# Особые ходы

Особые ходы используются реже, в специфических ситуациях. Однако они всё равно касаются обычной деятельности героев в *Мире подземелий*— описывают то, чем герои занимаются в промежутках между зачисткой подземелий и эпическими приключениями.

## Последний вздох

Пара слов насчёт таких вещиц, которые столь чёрные, как эта; могут ли они стать еще чернее? И ответ «нет». Не могут.

— Нигель Тафнел. «(Это) Spinal Tap»

Когда вы **умираете**, на мгновение вы видите, что лежит за Черными Вратами Царства Смерти (ведущий это опишет). Потом сделайте бросок (безо всяких бонусов, Смерти всё равно, насколько вы круты). \* На 10+ вам паршиво, но вы пока живы. \* На 7–9 вам придется пойти на сделку со Смертью. Примите её предложение, и ваше состояние стабилизируется, откажетесь — шагнете за Черные Врата навстречу своей судьбе. Если бросок провалился, ваша судьба предрешена. На вас лежит Метка Смерти, и вы скоро пересечете черту. Ведущий скажет вам, когда это случится.

Последний вздох — мгновение между жизнью и смертью. Время останавливается, когда Смерть появляется, чтобы забрать живого в свое королевство. Даже те, кто не проходит сквозь Чёрные Врата, на какое-то мгновение видят, что лежит на той стороне и что ждёт их — бывшие друзья и враги, награда или кара за совершённые при жизни поступки, или перед их взором предстают другие, более странные картины. Эти мгновения навсегда изменят что-то в каждом — даже если герою удалось ускользнуть.

У последнего вздоха есть три возможных итога. На 10+ Герой ловко обманывает Смерть. Он сбегает, прихватив с собой нечто, что по праву уже не принадлежит ему. У Смерти нет силы остановить его, однако она запоминает героя. На 7–9 ведущий должен поставить героя перед выбором, который чреват последствиями. Подумайте о том, как поведёт себя персонаж, о том, что вы узнали о нём по ходу игры. Всё это известно и Смерти, и она предлагает сделку, основываясь на этих знаниях. Запомните — это сделка.



Предложите что-то, что будет трудно отыграть и что сделает игру веселее. При провале смерти не избежать. Наиболее очевидный вариант действий в таком случае — сказать: «Ты перешагиваешь границу, и Смерть забирает тебя в свои унылые владения» и продолжить игру. Однако иногда Смерть движется медленно. Вы можете сказать: «тебе осталось жить неделю» или «ты чувствуешь холодное прикосновение Смерти...» и пока остановитесь на этом. Если игрок принимает подобное положение вещей и смиряется со своей участью, то всё в порядке. Пусть создаст нового персонажа, как обычно. Ключевой момент, о котором нельзя забывать — увенчалась встреча со смертью успехом или наоборот, она станет важным моментом в истории персонажа, который навсегда его изменит.

*Ведущий: Воробей, в тот момент, как нож погружается в твой живот, мир вокруг заволакивает туманом, а сам ты стоишь перед Чёрными Вратами Смерти. Среди скопища страдающих душ ты видишь Лорда Гвина, этого жалкого труса. Похоже, что он наконец-то понёс расплату за все свои грязные делишки. Он смотрит на тебя сквозь блёклую пелену, и твоя душа чувствует холод терзающего его глада. Делай последний вздох.*

*Воробей: Ух, нелегко он мне даётся... У меня 9.*

*Ведущий: Смерть появляется перед тобой — сотканный из теней силуэт в чёрном саване. Лохмотья колышутся в воздухе. Бледная рука касается твоего лица. В голове звучит её голос: Мой милый Воробей, пришёл ко мне так скоро? Ты последний в веренице душ, которых отправил ко мне с помощью своего клинка. Мне пришлись по сердцу твои дары и ты сам. Я верну тебя в мир, однако ты должен дать мне обещание. В тенях ты будешь бродить и тенью станешь сам. Скройся от дневного света навсегда, или я вновь приду за тобой, глазом не успеешь моргнуть. Что скажешь, крошка вор?*

*Воробей: (сглотнул)*

## Тяжкая ноша

Когда вы **делаете ход, будучи нагруженным чем-либо**, вы можете быть перегружены. Если вес, который вы переносите в этот момент:

- равен или меньше вашей нагрузки, вы не получаете штрафа;
  - меньше или равен вашей нагрузке+2, вы получаете штраф -1 на все ходы, пока не избавитесь от груза;
  - больше, чем ваша нагрузка+2, выберите сбросить груз по меньшей мере на 1 веса или автоматом провалить бросок.
- 

Начальная нагрузка игрового персонажа зависит от его класса и СИЛ. Способность тащить на себе больше выгодна, когда нужно вынести побольшее сокровищ из подземелья, а также просто позволяет не беспокоиться, что вы не сможете взять с собой всё, что нужно.

Этот ход применяется, только если то, что герой переносит, позволяет ему передвигаться и действовать. Если вы тащите на спине огромный камень, это нагрузкой не считается — с такой ношей вы почти не можете действовать и передвигаетесь с черепашьей скоростью. В этом случае ходы, которые вы можете сделать, определяет повествование.

## Разбить лагерь

Когда вы **устраиваете привал**, потратьте паёк. Если вы располагаетесь в опасном месте, договоритесь также, в какой очерёдности будете *нести дозор*. Если у вас достаточно опыта, можете *повысить уровень*. Если вы спите хотя бы несколько часов без перерыва, вы исцеляете количество урона, равное половине ваших ОЗ.

---

Лагерь вы обычно разбиваете, чтобы заняться такими вещами, как подготовка заклинаний или молитва. Или просто нормально поспать. Когда вы останавливаетесь, чтобы перевести дыхание, на час или около того, вы условно разбиваете лагерь.

Останавливаясь на ночь в гостинице или доме, вы тоже разбиваете лагерь. ОЗ восстанавливаются как обычно, однако паёк вы тратите, только если съедаете что-то из той провизии, которую переносите с собой, не платя за обед и не пользуясь чужим гостеприимством.

## Нести дозор

Когда вы **несёте дозор и нечто приближается к лагерю**, бросьте+МДР.

\* На 10+ вы получаете возможность разбудить товарищей и подготовиться к встрече: все, кто в лагере, получают +1 на следующий ход. \* На 7–9 вы реагируете слишком поздно; лагерь проснулся, но времени на подготовку нет. Оружие и броня у вас есть, но кроме этого — никаких преимуществ. \* При провале броска это нечто застает вас врасплох, прокравшись к лагерному костру незамеченным.

---

## Отправиться в опасное путешествие

Когда вы **держите путь по враждебным территориям**, выберите одного из героев, который будет играть роль проводника, другой станет разведчиком, а третий — интендантом, то есть будет вести хозяйство. Каждый персонаж делает бросок и прикладывает МДР. \* На 10+:

- интендант снижает трату пайков на один;
- проводник уменьшает время, которое вы проводите в пути (на сколько именно, скажет ведущий);
- разведчик замечает опасность до нападения.

\* На 7–9 каждый исполняет свою роль не лучше и не хуже, чем ожидалось: вы тратите столько пайков и проводите столько времени в пути, сколько рассчитывали, столкновений избегаете, но и сами никого врасплох не застаете.

---

Один и тот же персонаж не может исполнять больше одной роли. Если героев в партии меньше, чем ролей, или какую-то роль никто не берёт, примите, что результат соответствующего броска равен 6.

Расстояния в *Мире подземелий* измеряются в пайках. Паёк — это количество провизии, которое вы расходуете за день пути. Чем дальше путь и чем медленнее вы идёте — тем больше нужно пайков.

*Опасное путешествие* — это весь путь между двумя местами. Не надо делать бросок на каждый день пути, лишь чтобы разбить лагерь и наутро снова бросать кубики. Сделайте один бросок на весь путь.

Этот ход совершается, только если вы знаете, куда идёте. Исследование местности не считается опасным путешествием; вы просто бродите по округе, разыскивая что-нибудь интересное. Используйте пайки, когда разбиваете лагерь, а ведущий будет рассказывать вам новые факты о мире по мере того, как вы открываете их.

## Конец сессии

В **конце игровой сессии** выберите одни из уз, которые, по вашему мнению, исчерпали себя (вы разгадали все связанные с ними загадки, они стали неактуальны или что-то еще). Спросите игрока, с персонажем которого были узы, согласен ли он. Если да, вы получаете опыт и записываете себе новые узы, с кем считаете нужным.

Обновив список уз, обратите внимание на мировоззрение героя. Если по ходу этой сессии оно хоть раз повлияло на ваш выбор действий, получите опыт. После чего совместно ответьте на следующие вопросы:

- Узнали ли мы о мире что-то новое и важное?
- Одолели ли мы значительного врага или монстра?
- Нашли ли мы какие-то достойные упоминания сокровища?

За каждый ответ «да» все записывают себе опыт.

---



*Ты только вкусиш свою Силу! Присоединись ко мне, и я завершу твоё обучение! Объединив наши силы, мы положим конец этой разрушительной войне, и вернём в галактику порядок!*

— Дарт Вейдер

«Звёздные войны: Империя наносит ответный удар»



## Повысить уровень

Когда **у вас появляется свободное время** (от нескольких часов до нескольких дней), а ваш опыт равен (или выше) **вашего текущего уровня+7**, вы можете потратить его, чтобы усовершенствовать свои умения.

- Вычтите из своего опыта текущий уровень+7.
  - Поднимите уровень на 1.
  - Выберите новый сложный ход своего класса.
  - Если вы волшебник, вы также получаете новое заклинание в книгу.
  - Увеличьте одну из своих характеристик на 1 (это может изменить модификатор). Изменение ТЕЛ может изменить количество ОЗ, как максимальное, так и текущее. Характеристики не могут быть выше 18.
-

## Пополнить припасы

Когда вы **хотите потратить наличность**, можете приобрести нужные вещи по рыночным ценам, если они есть в продаже в том поселении, где вы сейчас находитесь. Если нужно что-то эдакое, бросьте+ХАР. \* На 10+ вы находите то, что ищете, по приемлемой цене. \* На 7–9 придётся заплатить куда больше или приобрести похожую, но не аналогичную вещь. Ведущий скажет, из чего вы можете выбирать.

---

## Восстановить силы

Когда вы **бездельничаете, отыкая со всеми удобствами в безопасном месте**, по прошествии дня такого времяпрепровождения вы восстанавливаете все ваши ОЗ. После трёх дней отдыха вы излечиваете одну из травм на ваш выбор. Если за вами ухаживает целитель (не обязательно маг), вы излечиваете одну травму за два дня, а не за три.

---

## Пиrushka

Когда вы **возвращаетесь с победой и устраиваете по этому поводу большую гулянку**, потратьте 100 монет и сделайте бросок с бонусом +1 за каждые 100 монет, потраченные сверх этой суммы. \* На 10+ выберите три пункта из списка. \* На 7–9 выберите один. \* При провале вы всё равно выбираете один пункт, однако что-то идёт в этом отношении наперекосяк (ведущий скажет, что именно).

- Вы знакомитесь с полезным персонажем ведущего.
  - До вас доходят многообещающие слухи.
  - Вы получаете полезную информацию.
  - Во время *пирушки* вас никто не обманул, не околдовал и вы не встречаете утром за решёткой.
- 

*Пирушку* можно закатывать только если вы вернулись с победой. Толпы гуляк стекаются на пир, чтобы присоединиться к героям, обмывающим последнюю добычу. Если же вы провалились или не разнесли весть о своей победе, кому охота что-то праздновать с вами?

## Найм

Когда вы **хотите обзавестись наёмниками**, сделайте бросок с бонусом:

- +1, если обещаете щедро заплатить;
- +1, если не скрываете, какого именно рода должна быть помощь;
- +1, если объявляете, что им достанется доля найденной добычи;
- +1, если у вас хорошая репутация в этих местах.

\* На 10+ можете выбирать между несколькими умелыми кандидатами и не получите штрафа, если откажете кому-то из них. \* На 7–9 придётся согласиться на кого-то, похожего на искомого кандидата, или прогнать всех. \* При провале с вами захочет пойти влиятельная, но совершенно неподходящая личность (безрассудный юноша или замаскированный враг, например). Придется либо взять их и пожинать плоды, или прогнать. Если вы отказываете кандидатам, то получаете -1 на следующую попытку найма.

---

## Неоплаченный долг

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где ранее стали причиной каких-то неприятностей**, бросьте +ХАР. \* Результат 10+ значит, что слава о ваших действиях распространилась и все узнают вас. \* На 7–9 вы, помимо этого, сталкиваетесь с проблемами на выбор ведущего:

- У местных стражей порядка есть приказ вас арестовать.
- Кто-то назначил награду за вашу голову.
- Кто-то важный для вас нажил проблем из-за ваших действий.

Этот ход делается не каждый раз, когда вы оказываетесь в цивилизованных землях, а там, где вы натворили дел (или на вас валят чужие преступки).

Цивилизованные земли это как поселения людей, гномов, эльфов и полуоросликов, так и организованные поселения монстров, вроде орков и гоблинов. Если игровые персонажи остановились в месте, являющемся частью какого-либо сообщества, оно тоже считается цивилизацией.

## Усердно заниматься

Когда вы **тратите свободное время на учёбу, медитацию или тренировки**, вы получаете очки подготовки. Если вы тренируетесь неделю или две — берите 1 очко. Месяц или дольше — 3 очка. Впоследствии, когда вы занимаетесь тем, что тренировали, можете потратить очко подготовки, чтобы получить +1 к броску (не больше одного очка на бросок).

---



## ГЛАВА 5



# БАРД



Саги гласят, что жизнь героев — череда дорог и битв, где они обретают богатство и славу. В тех историях, что звучат в полных крестьянами тавернах, должно же быть хоть слово правды, верно? Песни, вдохновляющие селян и дворян, песни, успокаивающие диких зверей или вдыхающие ярость в сердца людей, родились не на пустом месте.

Знакомьтесь, Бард. Это вы. Острый язык, быстрый разум. Мастер слова, любимец муз. Простой менестрель расскажет историю, но лишь истинный бард вдохнет в нее жизнь. Зашинуруйте ботинки покрепче, благородный оратор. Наточите скрытый в рукаве кинжал и ответьте на зов. Кто-то должен быть на передовой и сражаться плечом к плечу с убийцами, головорезами и без пяти минут героями. Ведь никто лучше вас не напишет сагу о вашем собственном герое. Вперед и с песней!

## **Имена**

Эльф: Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Ситранель, Эндрель, Меллиандр, Даголиир

Человек: Балдрик, Лиена, Данвик, Виллем, Эдвин, Флориан, Серафин, Кворпа, Шарлотта, Лили, Рамонда, Кассандра

## **Внешность**

Выберите один вариант в каждой строчке:

- Понимающие, пылающие или игривые глаза;
- Модная причёска, растрёпанные волосы или стильная шляпа;
- Роскошная одежда, одежда для дороги или бедная одежда;
- Худой, дородный или мускулистый.

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 6+Телосложение

Ваш базовый урон равен 1к6

## **Стартовые ходы**

**Выберите расу и получите соответствующий ход:**

Эльф

Когда вы оказываетесь в важном, по вашему мнению, месте, вы можете спросить у ведущего один факт из истории данного места.

Человек

Когда вы в первый раз приходите в цивилизованное поселение, там всегда находится кто-то, кто чтит традицию проявлять гостеприимство к менестрелям и приглашает вас в гости.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

Магия искусства

**Вплетая выступление в заклинание барда**, выберите союзника и эффект:

- цель излечивает 1к8 урона;
- цель получает +1к4 к следующему броску урона;
- разум цели очищается от одного из зачарований;
- следующая успешная попытка помочь цели даст ей бонус +2, а не +1.

Потом бросьте+ХАР. \* На 10+ на союзника накладывается выбранный эффект. \* На 7–9 ваше заклинание работает, однако, по выбору ведущего, вы либо привлекли нежелательное внимание, либо ваше колдовство отразилось на другие цели, подействовав и на них тоже.

### Знание барда

Выберите сферу специализации:

- заклинания и магия;
- мёртвые и нежить;
- знаменательные исторические события изведанного мира;
- необычные существа;
- планарные сферы;
- легенды о героях былых времён;
- боги и те, кто им служит.

Когда вы **впервые сталкиваетесь с важным существом, предметом или местом** (по вашему мнению), вы — если это связано со сферой ваших знаний барда — можете задать ведущему один вопрос об этом. Ведущий ответит честно. Он может спросить, из какой сказки, песни или легенды вам известна эта информация.

### Обаятельный и искренний

Когда вы **разговариваете с кем-то откровенно**, вы можете задать игроку, которому принадлежит этот персонаж, один вопрос из списка ниже. Игрок должен дать честный ответ, а потом, в свою очередь, тоже задать вопрос из списка (на который вы также должны ответить честно).

- Кому ты служишь?
- Что бы ты хотел, чтобы я сделал?
- Как я могу убедить тебя сделать \_\_\_\_\_?
- Скажи честно, что ты чувствуешь в данный момент?
- Каково твоё самое сокровенное желание?

### Тихая гавань

Когда вы **возвращаетесь в поселение, где уже бывали раньше**, скажите ведущему, когда это произошло. Он расскажет вам, что изменилось здесь за прошедшее время.

## **Мировоззрение**

**Выберите мировоззрение:**

**Доброе**

Используйте свое искусство, чтобы помочь другим.

**Нейтральное**

Уйдите от конфликта или разрядите напряжённую обстановку.

**Хаотичное**

Подтолкните других к спонтанному принятию важных решений.

## **Снаряжение**

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. У вас есть 5 пайков (5 исп., вес 1). Выберите один инструмент из списка (у каждого вес 0):

- мандолина вашего отца, не раз побывавшая в починке;
- хорошая лютня, подарок дворянину;
- свирель, на которой вы играли своей первой любви;
- украденный рог;
- скрипка, на которой еще ни разу никто не играл;
- песенник на забытом наречии.

Выберите, что на вас надето:

- Кожаная броня (броня 1, вес 1);
- Броская одежда (вес 0).

Выберите свое оружие:

- Дуэльная рапира (взмах меча, точное, вес 2);
- Старый лук (близко, вес 2), колчан стрел (боезапас 3, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1).

Выберите одно:

- Снаряжение авантюриста (вес 1);
- Бинты (вес 0);
- Табак полуросликов (вес 0);
- 3 монеты.

## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Это не первое моё приключение с .

Я пел песни о задолго до нашей встречи лицом к лицу.

\_ часто становится мишенью моих шуток.

Я пишу балладу о приключениях \_.

\_ доверил(а) мне свою тайну.

\_ не доверяет мне, и не без причины.

## Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

### Целительная песнь

Когда вы **используете магию искусства для исцеления**, вы излечиваете дополнительно 1к8 урона.

### Чудовищная какофония

Когда вы **используете магию искусства, чтобы дать бонус к урону**, бонус вырастает на 1к4.

### Громкость на полную

Когда вы **обрушиваете на врага всю безумную силу своей музыки** (возможно, это потрясающее соло на лютне или партия на духовых): выберите цель, которая может слышать вас, и бросьте+ХАР. \* На 10+ вы заставляете цель атаковать своего ближайшего союзника. \* На 7-9 она тоже атакует ближайшего союзника, но и вам не удастся избежать её внимания и гнева.

### Металлический вой

Когда вы **жутко кричите или берёте разрушительный аккорд**, выберите цель и бросьте+ТЕЛ. \* На 10+ цель получает 1к10 урона и глохнет на несколько минут. \* На 7-9 вы наносите урон, но сила выходит из-под контроля: ведущий выбирает вторую жертву заклинания.

### С небольшой помощью моих друзей

Когда вы **успешно помогли кому-то**, вы тоже получаете +1 на следующий ход.

## Неземная музыка

Ваша *магия искусства* впечатляет — можете выбрать два эффекта, а не один.

## Дуэльное парирование

Сделав ход *руби и кромсай*, получите +1 к броне до конца следующего хода.

## Облапошить

Когда вы **договариваетесь с кем-то**, при 7+ вы также получаете +1 на следующий ход, связанный с этой персоной.

## Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

## Мультикласс: посвящённый

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.

## Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

### Целительный хор

Заменяет: Целительная песнь

**Исцеляя с помощью магии искусства**, вы лечите на 2к8 урона больше.

### Чудовищный аккорд

Заменяет: Чудовищная какофония

Когда вы **используете магию искусства, чтобы дать бонус к урону**, бонус вырастает на 2к4.

### Незабываемое лицо

Когда вы **встречаете кого-то, с кем уже виделись** (на ваше усмотрение), вы получаете +1 на следующий бросок, связанный с ним.

### Репутация

Когда вы **впервые встречаете кого-то, кто слышал песни о вас**, бросьте+ХАР.

\* На 10+ назовите ведущему два факта, которые этот человек слышал о вас.

\* На 7-9 — один факт; второй факт скажет сам ведущий.

## Неземной хор

Заменяет: Неземная музыка

Когда вы **используете магию искусства**, выберите два эффекта. Вы также можете усилить один из эффектов вдвое.

## Магический слух

Когда вы **слышите, как противник творит заклинание**, ведущий скажет вам название заклинания и его эффект. Получите +1 на следующий ход, если будете действовать в соответствии и с этой информацией.

## Уклончивость

Когда вы **используете ход обаятельный и искренний**, вы также можете спросить: «Есть ли у тебя уязвимое место, которым я могу воспользоваться?» Тот, кого вы спрашиваете, не может задать этот вопрос вам.

## Блок дуэлянта

Заменяет: Парирование дуэлянта

Сделав ход *руби и кромсай*, получите +2 к броне до конца следующего хода.

## Обжулить

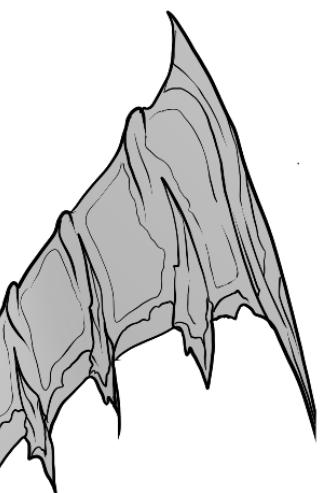
Заменяет: Облапошить

Когда вы **договариваетесь с кем-то**, при 7+ вы получаете +1 на следующий бросок взаимодействия с этим персонажем. Также вы можете задать игро-ку этого персонажа вопрос, на который тот обязан честно ответить.

## Мультикласс: Мастер

Возьмите один ход другого класса, как будто ваш уровень ниже на 1.





## ГЛАВА 6

---

BAPBAP

---

## **Имена**

Горм, Си-Йи, Присцилла, Сэн, Ксиа, Аннэйра, Хаефа, Люр, Шар, Коррин, Нкоси, Фафир, Куа, Сацер, Верцингетто, Барбозар, Кловис, Фраель, Тра-раксес, Силлиус, Ша-Шенна, Кхамизи

## **Титулы**

Славный, Жаждущий, Неистребимый, Непобедимый, Прожорливый, Проклятый, Костяной, Веселый, Меланхоличный, Всемогущий, Гигантский, Победоносный

## **Внешность**

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Мускулистая, долговязая, худощавая или гибкая внешность
- Измученный, отчаянный, дикий, мрачный взгляд
- Татуировки, драгоценности или ухоженный вид
- Обноски, шелка, или трофеиная (не по погоде) одежда

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение.

Ваш базовый урон равен к10.

## **Стартовые ходы**

**Возьмите ход расы:**

Чужеземец

Вы можете быть эльфом, гномом, полуросликом или человеком, но вы и ваш народ не из этих земель. В начале каждой сессии ведущий задаст вам вопрос о вашей родине, почему вы ушли или что вы оставили позади. Если вы ответите на вопрос, отметьте опыт.

**Выберите ход, с которым вы начнете, из двух ходов ниже:**

Непреклонный и неуязвимый

Если вы **не перегружены и не носите доспехи или щит**, добавьте +1 брони.

Закован по уши в доспехи

Вы игнорируете свойство *неудобные* у доспехов.

## Хозяин положения

Вы получаете +1 на бросок *последнего вздоха*. Когда вы совершаете *последний вздох*, \* на 7-9 вы предлагаете сделку Смерти за вашу жизнь, и если она принимает предложение, вы возвращаетесь к жизни. Если нет — вы умираете.

## Гора мышц

Когда вы **используете оружие**, оно приобретает свойства *мощное и месиво*.

Чего же ты ждешь?

Когда вы **бросаете вызов своим врагам**, бросьте+ТЕЛ. \* На 10+ они видят в вас главную угрозу, и будут игнорировать ваших компаньонов, а вы получаете постоянный +2 к урону по этим врагам. \* На 7-9 только часть ваших врагов (самые слабые или безрассудные) поддаются вашей провокации.

## Геркулесовы аппетиты

Кто-то удовлетворится вкусом вина или властью над парой слуг. Но вам этого мало. Выберите из списка два пункта, которых вы жаждете. Когда вы **преследуете цель, способную утолить один из ваших аппетитов**, во время бросков ходов вместо 2к6 используйте 1к6+1к8. Если результат на к6 выше, чем на к8, ведущий предоставит осложнение или опасность, которая появилась на пути ваших необдуманных стремлений.

- Чистое разрушение
- Власть над другими
- Земные удовольствия
- Завоевания
- Богатство и имущество
- Триумф и слава

## Мировоззрение

**Выберите мировоззрение:**

Хаотичное

Отвергать устои цивилизованного мира.

Нейтральное

Обучить кого-то обычаям своего народа.

## Снаряжение

Ваша нагрузка равна 8+СИЛ. Вы начинаете игру с **пайками** (5 исп., вес 1), **кинжалом** (рука, вес 1) и **символом** из путешествий или с вашей родины.

Выберите оружие:

- Топор (близко, вес 1)
- Двуручный меч (1 урона, взмах меча, вес 2)
- 

Выберите один из вариантов ниже:

- Снаряжение авантюриста (5 исп., вес 1) и пайки (5 исп., вес 1)
- Кольчуга (броня 1, вес 1)

## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

\_\_\_\_\_ тщедушный и глупый, но он/она меня забавляет.

Взгляды \_\_\_\_\_ странные и непонятные.

\_\_\_\_\_ всегда находит неприятности на свою голову — я должен защитить его/ее от самого/самой себя.

\_\_\_\_\_ разделяет мою жажду славы. Мир содрогнется перед нами!

## Сложные ходы

Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:

Всё ещё голоден

Выберите ещё один аппетит.

Жажда разрушения

Выберите ход из листа персонажа воина, барда или вора. Вы не можете брать мультиклассовые ходы из этих буклетов.

Сногшибательный эффект

Когда вы **проявляете свою силу**, назовите свидетеля этого события, на которого вы произвели особое впечатление. Получите +1 на следующую попытку договориться с этим персонажем.

Что самое лучшее в жизни?

В конце сессии отметьте опыт, если во время приключения вы сокрушили врагов, или до них дошёл слух о горькой судьбе их соратников.

## Широко шагая

Вы исходили мир вдоль и поперёк. Когда вы **прибываете куда-то**, спросите ведущего о важных местных традициях, ритуалах и т. д. Ведущий даст необходимую информацию.

## Узурпатор

Когда вы **превосходите чем-то человека у власти**, получите +1 на следующий бросок против его подчинённых, подпевал и лизоблюдов.

## Хан Ханов

Ваши наёмники готовы принять утоление одного из ваших аппетитов вместо оплаты.

## Самсон

Вы можете взять травму, чтобы мгновенно избежать ментальных или физических оков.

## Хряться!

Когда вы **делаете ход руби и кромсай**, на 12+ нанесите урон и обозначьте что-то, чем физически обладает ваш оппонент (оружие, позиция, конечность) — он лишится этого.

## Неутолимый голод

Когда вы **получаете урон**, можете вместо урона выбрать постоянный штраф -1 на броски, пока вы не утолите один из своих аппетитов. Если у вас уже есть этот штраф, взять его второй раз нельзя.

## Чую слабину

Когда вы **изучаете обстановку**, добавьте «Что здесь слабое и уязвимое?» к списку вопросов.

## Сломя голову

Когда вы **спасаетесь от угрозы, вызванной движением** (падение с узкого моста, прорыв сквозь ряды вооружённой охраны), получите +1 на бросок.

## **Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:**

Хороший день, чтобы умереть

До тех пор, пока значение ваших ОЗ меньше значения вашего ТЕЛ (модификатора), или если у вас 1 ОЗ, получите постоянный +1 на броски.

Вали их всех

*Заменяет: Жажда разрушения*

Возьмите ещё один ход из листа персонажа воина, барда или вора.

Вы не можете брать мультиклассовые ходы из этих буклетов.

Боевой клич

Когда вы **вступаете в битву, демонстрируя свою силу**, бросьте +ХАР. \* На 10+ получите оба пункта. \* На 7-9 выберите одно:

- Ваши союзники воодушевлены и получают +1 на следующий бросок.
- Ваши враги напуганы и действуют соответствующе (избегают вас, прячутся, атакуют из страха).

Символ могущества

Когда вы **берёте этот ход и беспрепятственно тратите какое-то время, придаваясь воспоминаниям о былых победах**, можете отобразить их величие в личном символе могущества (длинная коса с вплетёнными колокольчиками, ритуальное шрамирование, татуировки и т.д.). Любой разумный смертный, увидев этот символ, инстинктивно поймёт, что имеет дело с силой, с которой нужно считаться, и будет относится к вам соответствующе.

Ещё! Мне всё мало!

Когда вы **удовлетворяете аппетит в высшей мере** (уничтожаете что-то уникальное и значительное, обретаете небывалую славу, богатство, власть), можете решить, что избавились от этого аппетита. Вычеркните его из списка и отметьте опыт. Вы всё так же можете преследовать эти цели, но вас больше не сжигает неутолимая жажда. Выберите новый аппетит взамен вычеркнутого из списка или придумайте свой.

## Я тот, кто стучит

Когда вы **спасаетесь от угрозы**, на 12+ оберните опасность против нее самой. Ведущий опишет, как это произошло.

## Здоровое недоверие

Когда **нечистая магия смертных вынуждает вас спасаться от угрозы**, считайте свой результат 6- как 7-9.

## Кровь Богу Крови

Вы следуете старым традициям жертвоприношений. Выберите что-то ценное для вашего бога (духов предков, тотема и т.д.) Это может быть золото, кровь, кости и тому подобное. Когда вы **жертвуете этими вещами во время обряда или ритуала**, бросьте+МДР. \* На 10+ ведущий предоставит вам провидение о текущей проблеме или даст иное преимущество. \* На 7-9 жертвы недостаточно, и боги возьмут часть вашей плоти в уплату, но также предоставляют провидение или преимущество. \* При провале вы вызовите на себя гнев переменчивых божеств.





## ГЛАВА 7



# ВОИН



Неблагодарная это работа — день за днём кидаться в самое пекло, полагаясь лишь на броню да умение владеть оружием. Ваши спутники не вострубят в золотые рога, когда в какой-нибудь таверне Баксберга вы словите под ребра нож, метящий в них. И хор ангелов не воспопёт вам славу, когда вы оттащите их, визжащих, от края Провалов Безумия.

Плюньте на них. Вы занимаетесь этим, чтобы не размякнуть сердцем. Ради славы. Ради воплей боя. И ради горячей крови, что прольётся в нём. Вы — железный зверь. У ваших друзей клинки из стали, но вы, Воин, сами сделаны из неё. Пусть товарищи жалуются на раны, рассевшись в лагере вокруг костра, — вы носите свои шрамы с гордостью.

Вы — как стена, и пусть любая опасность разобьётся в прах, наткнувшись на неё, и в конце именно вы будете последним, кто стоит на ногах.

## Имена

Гном: Озрук, Сурт, Брунгильда, Анника, Янос, Грета, Дим, Ярл, Зоток  
Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шеварал, Кадеус, Эльдар, Китракет, Тэлиан  
Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдуин, Бекка  
Человек: Хоук, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон, Кастрор, Шанна, Аякс, Хоб

## Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Суровые глаза, безжизненные глаза или страстные глаза;
- Встрёпанные волосы, короткие волосы или поношенный шлем;
- Загрубевшая кожа, смуглая кожа или шрамы;
- Мускулистый, гибкий или искалеченный.

## Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 10+Телосложение.

Ваш базовый урон равен К10.

## Стартовые ходы

Выберите расу и получите соответствующий ход:

### Гном

**Договариваясь с собутыльником**, можете использовать ТЕЛ, а не ХАР.

### Эльф

Выберите один вид оружия: в ваших руках оно всегда *точное*\*.

### Полурослик

Если вы спасаетесь от угрозы, используя свой маленький рост как преимущество, вы получаете бонус +1.

### Человек

Один раз за битву вы можете перебросить один бросок урона (как ваш собственный, так и чужой).

---

\* Точное оружие позволяет *рубить и кромсать*, используя ЛОВ вместо СИЛ.

## **Вы начинаете игру со следующими ходами:**

Гнуть прутья, ломать двери

Когда вы **пытаетесь разрушить неодушевленное препятствие грубой силой**, бросьте+СИЛ. \* На 10+ выберите три варианта из списка. \* На 7–9 — два.

- Всё удалось сделать быстро.
- Ничего ценного не повреждено.
- Вы сделали это без лишнего шума.
- Вы без особых усилий можете починить, что сломали.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство *неуклюжий*, которое накладывает броня.

## **Знаковое оружие**

*Ваше знаковое оружие — особая вещь. Вы не можете его потерять, исключая случаи, когда другой исход немыслим (и даже тогда вы можете попытаться его вернуть).*

Это ваше оружие. На свете много подобных ему, но это — ваше. Это ваш лучший друг. Вы — его хозяин, а оно — хозяин вашей жизни. Без вас это оружие бесполезно, равно как вы без него. Носите его с честью.

Выберите оружие из списка  
(каждое имеет вес 2):

- |         |          |
|---------|----------|
| • Меч   | • Копьё  |
| • Топор | • Цеп    |
| • Молот | • Кулаки |

Выберите подходящую длину  
вашего оружия:

- Рука
- Взмах меча
- Удар копья

Выберите два особых свойства:

- Крюки и шипы. Бонус +1 к урону, однако вес увеличивается на 1.
- Острое. Пробивание +2.
- Идеально сбалансированное. Добавьте свойство точное.
- Зазубренное лезвие. +1 к урону.
- Светится, когда рядом существует определённого типа (ваш выбор).
- Огромные размеры. Добавьте свойства мощное и месиво.
- Универсальное. Выберите вторую длину.
- Мастерская работа. Вес -1.

Выберите, как оно выглядит:

- Древнее
- Безупречное
- Богато украшенное
- Закалённое в крови
- Мрачное

## Мировоззрение

Выберите мировоззрение:

### Доброе

Заштите того, кто слабее вас.

### Нейтральное

Победите достойного противника.

### Злое

Убейте беззащитного или сдавшегося врага.



*...Полководцы лгут, когда перед битвой призывают воинов защищать от вра-  
га родные могилы и святыни, ибо ни у кого из множества римлян не осталось  
отчего алтаря. Никто не покажет, где могильный холм его предков! Воюют и  
умирают они за чужую роскошь и богатство, эти «владыки вселенной», как их  
называют, которые ни единого комка земли не могут назвать своим!*

— Тиберий Гракх



## Снаряжение

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. У вас есть ваше знаковое оружие и пайки (5 исп., вес 1). Выберите, что вы используете для защиты:

- Кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение авантюриста (вес 1);
- Пластинчатая броня (броня 2, вес 3).

Выберите два варианта:

- 2 целительных зелья (вес 0);
- Щит (броня 1, вес 2);
- Противоядие (вес 0), пайки (вес 1) и припарки и травы (вес 1);
- 22 монеты.

## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

\_\_\_\_\_ передо мной в неоплатном долгу: я спас ему/ей жизнь, пусть даже он/она не желает этого признавать.

Я поклялся защищать \_\_\_\_\_.

Я беспокоюсь, способен ли \_\_\_\_\_ выжить в подземельях.

\_\_\_\_\_ мягкий человек, но я сделаю его/её суровым(ой), как и я.

## Сложные ходы



*В этих краях ты была героем. Так называют убивших столько народа, что словом «убийца» уже не обойтись.*

*— «Лучше подавать холодным»*



**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

**Безжалостный**

Вы получаете бонус +1к4 к наносимому урону.

**Наследие**

Когда вы **слушаете духов, обитающих в вашем знаковом оружии**, они посылают вам озарение о текущей ситуации. В свою очередь, они могут задать вам несколько вопросов. Бросьте+ХАР. \* На 10+ ведущий опишет ясное видение. \* На 7–9 видение будет неточным и запутанным.

**Мастер защиты**

Когда вы **принимаете основной удар на доспех либо щит**, вы не получаете урона, однако должны уменьшить величину брони вашего доспеха (или щита) на 1 каждый раз, когда совершаете этот маневр. Если броня предмета опускается до 0, то предмет уничтожен.

**Лучшее оружие**

Наделите знаковое оружие еще одним свойством.

**Взгляд убийцы**

Изучая обстановку во время битвы, вы получаете +1 к броску этого хода.

## Допрос

Когда вы **договариваетесь, используя в качестве рычага воздействия угрозу физического насилия**, вы можете использовать СИЛ, а не ХАР.

## Запах крови

Если вы *рубите и кромсаете*, ваша следующая атака по той же цели нанесет +1к4 урона.

## Мультикласс: дилетант

Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

## Железная шкура

Вы получаете +1 к броне.

## Кузнец

Когда у вас есть доступ к кузнице, можете наделить свое знаковое оружие волшебными свойствами другого оружия. Последнее будет уничтожено.

## Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

### Кровожадный

*Заменяет: Безжалостный*

Вы получаете бонус +1к8 к наносимому урону.

### Идеальная защита

*Заменяет: Мастер защиты*

Когда вы **принимаете удар на доспех или щит**, то не получаете урона и делаете следующий ход против атаковавшего с +1, но должны снизить броню доспеха или щита (ваш выбор) на 1 каждый раз, когда делаете этот ход.

Если броня предмета опускается до 0, предмет уничтожен.

### Дурной глаз

*Требует: Взглядубийцы*

**В начале битвы** бросьте+ХАР. \* На 10+ ваш запас — 2. \* На 7–9 — 1. Если вы посмотрите в глаза персонажа ведущего, находящегося рядом, и потратите запас, он застынет на месте или отступит, и не сможет ничего делать, пока вы не отведете взгляд. \* При 6- противники считают вас главной угрозой.

## Вкус крови

*Заменяет: Запах крови*

Если вы **рубите и кромсаете**, ваша следующая атака по той же цели наносит +1к8 урона.

## Мультикласс: посвящённый

*Требует: Мультикласс: дилетант*

Возьмите один ход другого класса, но будто ваш уровень ниже на 1.

## Стальная шкура

*Заменяет: Железная шкура*

Вы получаете +2 к броне.

## Глазами смерти

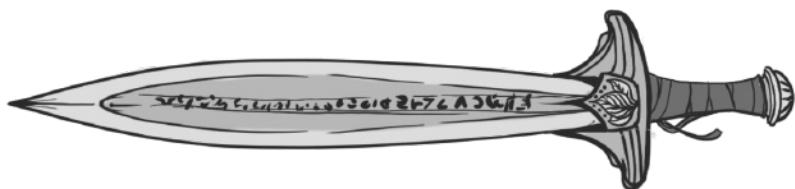
**В начале боя** бросьте+МДР. \* На 10+ назовите того, кто переживёт бой, и того, кто погибнет. \* На 7–9 назовите того, кто переживёт бой, или того, кто погибнет. Назвать можно только персонажа ведущего, не игрока. Если существует даже крошечный шанс, что видение сбудется, ведущий должен сделать это. \*На 6- вы видите собственную смерть и получаете -1 на все ходы, пока битва не закончится.

## Знаток оружия

Рассматривая оружие противника, вы можете выяснить у ведущего, сколько урона оно наносит.

## Великий воитель

Когда вы, *рубя и кромсая*, получаете 12+, вы не просто наносите урон и избегаете ответного удара, но и впечатляете до глубины души, лишаете мужества или приводите в ужас вашего противника.





## ГЛАВА 8



# ВОЛШЕБНИК



У этого мира есть законы. Не людские законы или воля какого-то мелкого тирана. А настоящие Законы. То, что обронили, падает. Нечто не возникает из ничего. Умершее остаётся мёртвым. Верно? Чего только не скажут себе люди, чтобы лучше спать по ночам.

Вы же целую вечность корпели над книгами. Эксперименты едва не свели вас с ума, а заклинания призыва подвергали душу смертельной опасности. Ради чего? Ради власти, чего же еще! Но не обычной власти над людьми, а силы, что заставит кровь вскипеть у человека в жилах. Призовёт молнию с небес или огонь из недр земли. Позволит нарушить Законы мироздания, за которые так цепляются люди.

Они бросают в вашу сторону подозрительные взгляды? Пусть. Пусть называют «чернокнижником» или «демонопоклонником». Они могут стрелять из глаз огненными шарами? То-то и оно.

## **Имена**

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиейстр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир  
Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

## **Внешность**

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Бегающий взгляд, пронзительный взгляд или безумный взгляд;
- Аккуратная причёска, растрёпанные волосы или остроконечная шляпа;
- Поношенная мантия, модная мантия или странная мантия;
- Приземистый, худой или пугающая фигура;

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 4+Телосложение.

Ваш базовый урон равен 1к4.

## **Стартовые ходы**

**Выберите расу и возьмите соответствующий ход:**

Эльф

Волшебство у вас в крови. Считайте *обнаружить магию* фокусом.

Человек

Вы можете творить одно жреческое заклинание как заклинание мага.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

Книга заклинаний

Вы выучили несколько заклинаний и записали их к себе книгу. Вы начинаете игру с тремя заклинаниями первого уровня и всеми фокусами. Получив новый уровень, вы записываете в книгу новое заклинание вашего уровня или ниже. Книга заклинаний имеет вес 1.

Подготовка заклинаний

Когда вы проводите около часа за изучением книги заклинаний, то вы:

- Теряете все подготовленные заклинания.
- Готовите новые; их уровни в сумме не могут превышать ваш уровень +1.
- Готовите фокусы. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

## Сотворить заклинание

Когда вы **творите подготовленное заклинание**, бросьте+ИНТ. \* На 10+ заклинание сотворено и не стирается из вашей памяти. \* На 7–9 вы также творите заклинание, но выбираете один из вариантов:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности.
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на со-творение заклинаний, пока не подготовите их снова.
- Сотворённое заклинание забывается, его нужно вновь подготовить.

Поддержка длительных заклинаний дает штраф на броски заклинаний.

## Магическая защита

Прервите любое длительное заклинание, чтобы, использовав его остаточную энергию, вычесть его уровень из только что нанесённого вам урона.

## Ритуал

Если вы **используете место силы для сотворения мощной магии**, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырех условий из списка:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны \_\_\_\_\_.
- Вам нужна помощь от \_\_\_\_\_.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете \_\_\_\_\_.
- Вам нужно снять зачарование с \_\_\_\_\_, чтобы сделать это.

## Мировоззрение

**Выберите мировоззрение:**

### Доброе

Используйте магию для непосредственной помощи другому.

### Нейтральное

Откройте связанную с магией тайну.

### Злое

Сейте ужас и панику с помощью волшебства.

## Снаряжение

Ваша нагрузка равна 7+СИЛ. Вы начинаете игру с книгой заклинаний (вес 1) и пайками (5 исп., вес 1). Выберите вашу защиту:

- Кожаная броня (броня 1, вес 1);
- Сумка книг (5 исп., вес 2) и 3 целительных зелья.

Выберите ваше оружие:

- Кинжал (рука, вес 1);
- Псох (взмах меча, двуручное, вес 1).

Выберите одно:

- Целительное зелье (вес 0);
- 3 противоядия (вес 0).

## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:  
сыграет важную роль в скором будущем. Я это предвидел!  
скрывает от меня нечто важное.  
питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира; я про-  
свещу его/её в меру своих сил.

## Сложные ходы

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов.**

**Также с новым уровнем вы получаете заклинание в книгу.**

### Талант

Выберите заклинание. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

### Усиление магии

Когда вы **творите заклинание**, на 10+ можете выбрать одно последствие из списка на 7-9, и за это выбрать дополнительный эффект из списка ниже:

- Действенность заклинания максимальна;
- Количество целей заклинания удваивается.

### Что написано пером

Если вы **копаетесь в памяти** на предмет сведений о чём-то, о чём остальные не имеют даже понятия, получите +1.

## Всезнайка

Когда **персонажи других игроков приходит к вам за советом**, изложите им свое мнение по вопросу. Если они последуют вашему совету, то получают +1 на следующий ход, а вы записываете опыт.

## Расширенная книга заклинаний

Добавьте в книгу новое заклинание из списка любого класса.

## Знаток чар

Если вы **можете провести некоторое время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке**, можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.

## Логика

Если вы **анализируете окружающую среду с помощью чистой дедукции**, вы можете изучать обстановку, используя ИНТ, а не МДР.

## Волшебный оберег

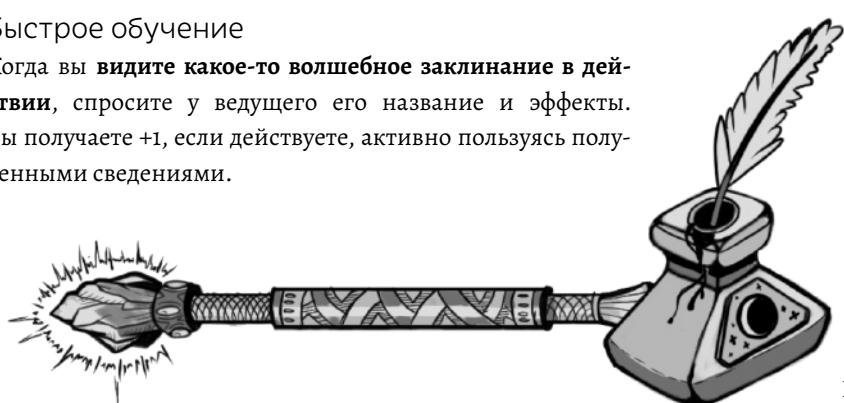
Пока у вас есть **хоть одно готовое заклинание уровня 1+**, у вас +2 к броне.

## Отражение заклинаний

Когда вы **пытаетесь отразить заклинание, которое иначе вас заденет**, выберите одно из приготовленных заклинаний и используйте его энергию для защиты: бросьте +ИНТ. \* На 10+ вы успешно блокируете заклинание. \* На 7–9 эффект тот же, но заклинание, вы использованное для защиты, стирается у вас из памяти. Блок защищает лишь вас; если магия имела иные цели, то она действует на них, как обычно.

## Быстрое обучение

Когда вы **видите какое-то волшебное заклинание в действии**, спросите у ведущего его название и эффекты. Вы получаете +1, если действуете, активно пользуясь полученными сведениями.



**Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:**

### Мастер

*Требуется: Талант*

Выберите одно заклинание в дополнение к тому, что дал вам талант. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

### Великое усиление магии

*Заменяет: Усиление магии*

Когда вы **творите заклинание**, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете также выбрать один из вариантов, указанных ниже. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:

- Действенность заклинания максимальна;
- Количество целей заклинания удваивается.

### Душа чар

*Требуется: Знаток чар*

Если у вас есть возможность провести некоторое время в месте силы (в безопасности) и волшебный предмет, можете зарядить этот предмет, усилив его. Ведущий определит, в чем именно это выражается.

### Железная логика

*Заменяет: Логика*

**Анализируя окружающую среду с помощью чистой дедукции**, вы можете изучать обстановку, используя ИНТ, а не МДР. На 12+ вы можете задать ведущему любые три вопроса, не обязательно из списка.

### Волшебная броня

*Заменяет: Волшебная защита*

Пока у вас есть хоть **одно готовое заклинание уровня 1+**, у вас +4 к броне.

### Поле отражения

*Требует: Отражение заклинаний*

Вы можете отражать заклинания от себя и видимых союзников. Если заклинание направлено на нескольких союзников, вы должны отразить его (и сделать нужные броски) для каждого по-отдельности.

## Незримая связь

Вы умеете создавать незримую связь с другим существом (добровольцем или обездвиженной жертвой). Нужно лишь провести некоторое время с объектом чар, после чего вы сможете чувствовать то, что чувствует цель, и изучать обстановку вокруг цели, невзирая на расстояние между вами. Если связь создана с добровольцем, то он может общаться с вами, будто вы находитесь в одной комнате.

## Нити марионетки

Когда вы **контролируете чьи-то действия магией**, впоследствии цель не помнит, что вы заставляли её делать, и не держит на вас зла.

## Энергия заклинания

Когда вы **наносите урон существу**, вы можете усилить этот урон магической энергией — завершите одно из длительных заклинаний и добавьте его уровень к нанесённому урону.

## Собственная сила

Если у вас есть время и компоненты для магического обряда, вы можете создать ваше собственное место силы. Опишите ведущему, какой силой вы планируете его наделить и каким образом вы привязываете эту силу к месту. Ведущий, в свою очередь, называет вам один из видов существ, чей интерес привлекает ваша работа.



# Волшебные заклинания

## Фокусы

Каждый раз, подготавливая заклинания, вы готовите и фокусы тоже. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

### Свет

*фокус*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать волшебный свет, по яркости равный свету факела. От пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё в точности как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы рядом с предметом.

### Незримый слуга

*фокус*

*длительное*

Вы создаёте невидимый волшебный механизм, который не умеет ничего, кроме как переносить предметы. Его нагрузка равна 3, и он несёт всё, что вы ему дали. Он не может поднимать предметы сам, может только переносить то, что вы ему дали. Предметы, которые несёт незримый слуга, со стороны выглядят как плавающие по воздуху в нескольких шагах от вас. Если незримый слуга получает хоть сколько-нибудь урона или оказывается слишком далеко от вас, то он немедленно исчезает, роняя все предметы, которые несёт. Иначе незримый слуга существует до тех пор, пока вы не прекратите поддерживать заклинание.

### Представление

*Уровень 1*

Вы показываете небольшие фокусы, жалкое подобие заклинаний. Если при чтении вы касаетесь предмета, вы можете слегка изменить его вид: сделать чистым или грязным, охладить или нагреть, изменить вкус, запах или цвет. Если вы читаете заклинание, не касаясь предмета, то можете создавать небольшие иллюзии — не больше себя самого. Эти иллюзии довольно топорные и никого не одурачат, только развлекут.

# Уровень 1

## Разговор с духами

Уровень 1 призыв

Назовите духа, с которым хотите поговорить (или оставьте это на долю ведущего). Вы призываете его с родного плана, достаточно близко к вам, чтобы поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос, который вы зададите, в меру своих способностей.

## Обнаружить магию

Уровень 1 прорицание

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

## Телепатия

Уровень 1 прорицание длительное

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговаривать с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

## Очаровать персону

Уровень 1 зачарование длительное

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

## Невидимость

Уровень 1 иллюзии длительное

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не атакует кого-то. До этого момента вы не можете творить заклинания вообще.

## Волшебная стрела

Уровень 1 воплощение

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите 2к4 урона одной цели.

## Тревога

Уровень 1

Читая заклинание, обойдите по периметру участок земли. Когда любое существо войдёт внутрь очерченного круга, заклинание даст вам об этом знать; даже если вы спите, оно вас разбудит. Тревога будут действовать, пока вы вновь не возьмётеесь подготавливать заклинания.

# Уровень 3

## Развеять магию

Уровень 3

Это заклинание атакует другое действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

## Видеть сквозь время

Уровень 3 прорицание

Прочитав это заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало или в другую отражающую поверхность. Ведущий опишет представшее перед вами видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

## Огненный шар

Уровень 3 воплощение

Вы создаёте могучий шар пламени, который поражает вашу цель и всех, кто находится рядом: он наносит 2к6 игнорирующего броню урона.

## Двойник

Уровень 3

глительное

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик. Ваши физические характеристики копируют его, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

## Зеркальное отражение

Уровень 3 иллюзии

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается, и действие заклинания заканчивается.

## Сон

Уровень 3 зачарование

После прочтения этого заклинания 1к4 видимых вам противника засыпают. Ведущий скажет, кто именно. Сон действует лишь на существ, способных заснуть. Просыпаются они от того же, что и обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

# Уровень 5

## Клетка

Уровень 5 воплощение длительное

Вы заточаете цель в магическую клетку. Никто не может ни попасть в клетку, ни выйти из нее. Клетка существует, пока вы не прочитаете другое заклинание или не развеете это. Чтобы закинание не слетело, вы должны всегда держать клетку в поле зрения. А еще существо в ней слышит ваши мысли.

## Планарная связь

Уровень 5 прорицание

Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он может быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

## Превращение

Уровень 5 зачарование

Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением. Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:

- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго;
- Перемена затронет также и разум существа;
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости.

## Призвать монстра

Уровень 5 призыв длительное

Вы призываете монстра, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим персонажем. Ему доступны лишь основные ходы, его ОЗ равны 1, модификаторы характеристик — +1, и он использует ваш базовый урон. Он также обладает 1к6 особенностями на ваш выбор:

- модификатор одной из характеристик монстра равен +2, а не +1;
- ему не свойственно безрассудство;
- он наносит 1к8 урона;
- у него крепкая связь со своим планом: +2 к ОЗ за каждый ваш уровень;
- у него есть какое-то физическое преимущество.

Ведущий скажет, что вы вызвали, с оглядкой на ваш выбор. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не умрёт или вы не изгоните его. Пока заклинание активно, вы получаете -1 на все заклинания.

# Уровень 7

## Подчинение

Уровень 7    *зачарование*    *длительное*

Вы подчиняете разум другого касанием. Вы получаете запас 1к4 и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):

- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держит;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие.

## Истинное зрение

Уровень 7    *прорицание*    *длительное*

Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не солжёте. Пока оно в силе, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

## Путь сквозь тени

Уровень 7    *иллюзии*

Вы превращаете тень в портал. Опишите место, использовав не больше слов, чем ваш уровень. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказываетесь в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

## На всякий случай

Уровень 7    *воплощение*

Выберите заклинание 5-го уровня или ниже и опишите условия, используя не больше слов, чем ваш уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случится первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно подготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

## Облако-убийца

Уровень 7    *призыв*    *длительное*

Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, прибавляет к нему еще 1к6 (сквозь броню). Туман висит, пока вы видите затронутую им область или пока вы его не развеете.

# Уровень 9

## Антипатия

Уровень 9 зачарование

Назовите цель заклинания, а также тип существа или одно мировоззрение. Оказавшись в поле зрения цели, существа указанного вида или мировоззрения немедленно убегают. Это продолжается, пока вы находитесь рядом с целью или пока не развеете заклинание. До тех пор, пока заклинание действует, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

## Предупреждение

Уровень 9 прорицание

Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажет вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы ни находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

## Тюрьма души

Уровень 9

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё еще можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобожденную душу нельзя.



## Убежище

Уровень 9 воплощение длительное

Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не рассеете заклинание.

## Идеальный призыв

Уровень 9 призыв

Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно.



## ГЛАВА 9



## BOP



Вы знаете, о чём они болтают, сидя у костра. О драке какой-нибудь. О богах, которые улыбаются вашей весёлой компании с небес. А вы в это время улыбаетесь самому себе, считая монеты — вот что действительно важно! Вы один знаете главную мировую тайну: денежки не пахнут.

Конечно, они будут возмущаться каждый раз, когда вы втихую ускользнете куда-нибудь, но без вас их быстренько разрежет на две половинки упавшая с потолка гильотина или к чертам отправит какая-нибудь древняя ловушка с иголками. Так что пусть ворчат. Покончив со всей этой нудной работёнкой, вы вспомните их героическую смерть и осушите за них бокал...

...Сидя в вашем собственном замке. Полном золота.  
Вы же мошенник как-никак.

## Имена

Полурослик: Феликс, Сорока, Мышь, Весельчак, Трикси, Робин, Омар, Бринн, Жук

Человек: Воробей, Шило, Джек, Марло, Хитрюга, Крыса, Прыщ, Скромник, Фарли

## Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Бегающие глаза или глаза преступника;
- Капюшон, растрёпанные волосы или короткая стрижка;
- Тёмная одежда, модная одежда, или обычная одежда;
- Гибкий, жилистый или дряблое тело.

## Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 6+Телосложение.

Ваш базовый урон равен к8.

## Стартовые ходы

**Выберите расу и возьмите соответствующий ход:**

Полурослик

Атакуя дальнобойным оружием, вы получаете бонус к урону +2.

Человек

Вы профессионал. Когда вы *копаетесь в памяти* насчёт вещей, связанных с преступлениями, или *изучаете обстановку* в похожей ситуации, вы получаете +1 к броску.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

Специалист по ловушкам

Когда вы **внимательно исследуете опасное место**, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ получите запас 3. \* На 7–9 — запас 1. Пока вы исследуете местность, вы можете потратить его, чтобы задать следующие вопросы:

- Есть ли здесь ловушка и что заставит её сработать?
- Что сделает ловушка, если сработает?
- Что еще интересного тут спрятано?

## Ловкость рук

**Запуская руку в чей-то карман или обезвреживая ловушку,** бросьте+ЛОВ.  
\* На 10+ у вас всё получается. \* На 7–9 — тоже, но вы либо вызываете подозрения, либо подвергаетесь опасности, либо должны пожертвовать чем-то. Ведущий назовёт два последствия; выберите одно.

## Удар в спину

Когда вы **атакуете в ближнем бою беззащитного или застигнутого врасплох врага**, можете выбрать: нанести урон, как обычно, или бросить+ЛОВ.  
\* На 10+ выберите два пункта из списка. \* На 7–9 — один.

- Противник не связывает вас ближним боем.
- Вы наносите дополнительные 1к6 урона.
- Вы получаете +1 к следующему ходу для себя или союзника.
- Вы уменьшите его броню на 1 до тех пор, пока он её не починит.

## Гибкая мораль

Когда кто-то определяет ваше мировоззрение, можете назвать любое.



*Отравлены оба кубка. Я вырабатывал иммунитет к иокаину несколько лет.*

*— Человек в чёрном. «Принцесса-невеста»*



## Отравитель

Вы умеете хранить и применять яды. Выберите один яд из списка ниже: вы можете использовать его без вреда для себя и получаете три его дозы на первом уровне. Также вы можете сварить 3 дозы этого яда бесплатно при наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы. Есть яды для приёма внутрь, их добавляют в еду или питьё цели. Контактному яду нужно коснуться тела, например с помощью клинка.

- Тагитовое масло (принимать внутрь): цель погружается в дрёму.
- Кроволист (контактный): цель получает штраф -1к4 к урону, пока не вылечится.
- Златокорень (принимать внутрь): отравленный сочтёт своим союзником следующее существо, которое увидит, пока что-то не заставит цель изменить мнение.
- Змеиные слёзы (контактный): Каждый, кто наносит урон жертве этого яда, делает два броска урона и выбирает лучший результат.

## **Мировоззрение**

**Выберите мировоззрение:**

Хаотичное

Бросьтесь навстречу опасности безо всякого плана.

Нейтральное

Действуйте скрытно, проникайте в нужные вам места незаметно.

Злое

Если вы в опасности или вам грозит наказание, ищите козла отпущения.

## **Снаряжение**

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), выбранным ядом (на 3 использования) и 10 монетами.

Выберите оружие:

- Кинжал (рука, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1);
- Рапира (взмах меча, точное, вес 1).

Выберите дальнобойное оружие:

- 3 метательных кинжала (метательное, близко, вес 0);
- Потрёпанный лук (близко, вес 2) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1).

Выберите один из вариантов ниже:

- Снаряжение авантюриста (вес 1);
- Целительное зелье (вес 0).

## **Узы**

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я стащил кое-что у \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ прикрывает мне спину, когда пахнет жареным.

\_\_\_\_\_ знает обо мне кое-какие неприятные факты.

\_\_\_\_\_ и я крутим кое-какую аферу.

## **Сложные ходы**

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

### **Подлый удар**

Если вы **используете оружие с дальностью рука или свойством точное**, ваш удар в спину получает бонус 1к6 к урону.

### **Осторожность**

Когда вы **занимаетесь ловушками**, то всегда получаете 1 запас дополнительно, даже на 6-.

### **Вкус к роскоши**

**Хвастаясь самой ценной из своих вещей**, выберите кого-то из наблюдателей. Он сделает всё, чтобы заполучить вашу вещь или похожую.

### **Первый выстрел**

Вас не застать врасплох. Даже когда враг нападает неожиданно, вы действуете первым.

### **Мастер-отравитель**

Применив яд однажды, вы не подвергаете себя риску, используя его повторно, и добавляете его к числу ядов, которыми умеете пользоваться.

### **Отравить**

Вы заставите самый капризный яд работать, даже на острие булавки. Если вы умеете пользоваться ядом, который необходимо принимать внутрь, то вы можете нанести его на клинок без потери эффекта.

### **Зельевар**

При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым пользовались до этого.



—♦—♦—♦—

Лучше быть удачливым, чем умелым.

— «Левша» Гомез

—♦—♦—♦—

## Везучий гадёныш

Когда **противники превосходят вас числом**, вы получаете +1 к броне.

### Полезные связи

Когда вы просите о чём-то представителей **местного преступного мира**, бросьте +ХАР. \* На 10+ кто-то готов вас выручить. \* На 7–9 придётся обойтись чем-то похожим, или за вами остаётся долгок.

### Получая уровни 6–10, выбирайте из этих ходов тоже:

#### Грязная драка

Заменяет: *Подлый удар*

Если вы **используете оружие с дальностью рука или свойством точное**, ваш удар в спину получает бонус 1к8 к урону, а другие атаки — +1к4.

#### Огромная осторожность

Заменяет: *Осторожность*

Когда вы **занимаетесь ловушками**, то всегда получаете +1 запас, даже на 6-. На 12+ вы получаете запас 3, и в следующий раз, когда вы окажетесь в паре шагов от ловушки, ведущий скажет, что делает эта ловушка, на что она реагирует, кто установил её и как вы можете использовать её с толком.

#### Алхимик

Заменяет: *Зельевар*

При наличии времени на сбор материалов и безопасного места для работы, вы можете создать три дозы яда, которым раньше пользовались. Также вы можете описать действие яда, который хотите создать. Сделать это можно всегда, но ведущий поставит одно или несколько условий:

- Яд работает только в определённых условиях.
- Вы можете создать только слабое подобие того, что задумали.
- Он действует не сразу.
- У него есть очевидное побочное действие.

## Очень везучий гадёныш

Заменяет: *Везучий гадёныш*

Вы получаете +1 к броне. Когда противники превосходят вас числом, этот бонус повышается до +2.

## Уклонение

**Если, спасаясь от угрозы, вы получаете 12+,** вам не просто удаётся спастись, вы делаете это с блеском! Ведущий даст вам шанс порисоваться, показать свое мастерство или получить преимущество в будущем.

## Твёрдая рука, острый глаз

Вы можете *дать залп, метнув оружие ближнего боя*. Что брошено, то потеряно (по крайней мере, пока вы это не подберёте): вы никогда не можете выбрать трату боезапаса на 7–9.

## Пути отхода

Когда вы **в гуще событий и пора уносить ноги**, назовите путь отхода, которым воспользуетесь, и бросьте+ЛОВ. \* На 10+ вы благополучно сбегаете.

\* На 7–9 побег вам чего-нибудь да стоит: придётся что-то оставить или, наоборот, взять с собой. Ведущий скажет что. Или вы можете отказаться от мыслей о побеге и остаться.

## Маскировка

При наличии времени и нужных материалов вы можете замаскироваться под любое существо вашей комплекции. Действия могут вас выдать, но лицо — никогда.

## Ограбление

Когда вы **тщательно планируете кражу чего-либо**, назовите вещи, которые планируете стащить, и задайте ведущему приведённые ниже вопросы. Когда вы и ваши союзники действуете согласно ответам, то вы все получаете +1 на следующий ход.

- Кто заметит отсутствие этой вещи?
- Какое наше основное препятствие?
- Кто будет пытаться её вернуть?
- Кто еще хочет её заполучить?



ГЛАВА 10



ИСПЕЧЕЛИТЕЛЬ



## **Имена**

**Человек:** Соломон, Тимоти, Калил, Омэн, Йон, Хико, Агаша, Элизабет, Харльд, Фатия, Кхалва, Адур, Игнис, Яйна, Умлило

**Саламандр:** Сердце из Серы, Ходящий по Огням, Тлеющая Плеть, Пепельный Коготь, Угольный Изверг, Едкая Смоль, Пламя на Курганах, Опаленная Чешуя, Фитиль, Угольный Клык

## **Внешность**

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Странное клеймо, ритуальные шрамы или идеальная кожа
- Тленный, тёплый или испепеляющий взгляд
- Скрипящий, шепчущий или ревущий голос
- Властный, маниакальный или едва скрываемая ярость

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 4+Телосложение.

Ваш базовый урон равен к8.

## **Стартовые ходы**

**Выберите расу и возьмите соответствующий ход:**

**Человек**

Когда вы **разбиваете лагерь рядом с большим открытым пламенем**, восстановите все свои ОЗ.

**Саламандр**

Жар и огонь немагического происхождения не могут причинить вам вред.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

**Огненное Клеймо**

Когда вы **создаёте оружие из чистого пламени**, бросьте +ТЕЛ. \* На 10+ выберите два свойства из списка. \* На 7-9 — одно. Можете использовать ИНТ вместо СИЛ или ЛОВ для атак этим оружием. У оружие всегда есть свойства **огненный, касание, опасный**, запас 3. Каждая атака отнимает один запас.

- |                       |                            |
|-----------------------|----------------------------|
| • рука ( дальность )  | • +1 к урону               |
| • метательное, близко | • удалите свойство опасный |

## Клин клином

Когда вам **причинили урон** (после вычета брони), внутренний огонь может помочь. Бросьте 1к4 и либо добавьте результат к запасу *огненного клейма* (если активно), либо отнимите результат от урона.

## Дай огня

Когда вы **пристально смотрите кому-то в глаза**, можете спросить у игрока, отвечающего за этого персонажа: «Что питает огонь твоих желаний?» Игрок (или ведущий) должен ответить честно, даже если персонаж сам не осознает ответа или пытался его скрыть.

## Стиль Зуко

Когда вы **подчиняете пламя своей воле** бросьте +МДР. \* На 10+ оно подчиняется, принимая удобную вам форму, и двигается согласно вашему желанию, пока есть топливо для горения. \* На 7-9 пламя горит лишь несколько мгновений.

## Ручное изготовление

Вы можете использовать руки вместо инструментов и огнём создавать металлические объекты. Обычное оружие и броня, украшения — всему можно придать форму. Вы также можете расплавить эти вещи, но без спокойной обстановки, возможно, придётся *спастись от угрозы*.

## Мировоззрение

**Выберите мировоззрение:**

### Злое

Принесите в жертву огню кого-то, не готового к смерти или не согласного с такой участью.

### Хаотичное

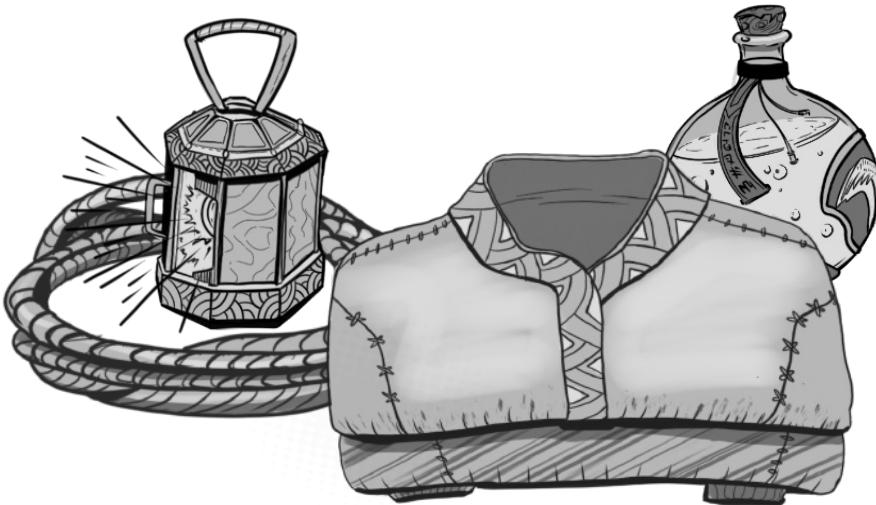
Распространяйте опасные новые идеи или взгляды.

### Нейтральное

Обменяйте добровольное пожертвование на оказанную услугу.

## Снаряжение

Ваша нагрузка равна 9+СИЛ. Вы не носите оружия и у вас нет необходимости в защите, кроме той что даёт ваше внутренне пламя.



У вас есть:

- Символ принесённых вами в прошлом жертв, опишите его
- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Целительное зелье (вес 0)

Выберите два:

- Пайки (5 исп., вес 1)
- Целительное зелье
- 10 монет

## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

\_\_\_\_\_ ощутил касание адского пламени и осознаёт мою силу.

Я покажу \_\_\_\_\_ истинный смысл жертвы.

Я испепелил что-то ценное для \_\_\_\_\_ и всё ещё должен ему/ей.

## **Сложные ходы**

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

### Мудрость пламени

Когда вы **пристально смотрите в огонь в поисках ответов**, бросьте+МДР. В случае успеха ведущий расскажет вам что-то новое и интересное о текущей ситуации. \* На 10+ он опишет всё в деталях. \* На 7-9 — даст общее представление. Если вы уже знаете всё, что можно, он скажет об этом.

### Горит вдвое ярче

Когда вы **источаете огни судьбы**, можете считать проваленный бросок за 7-9, а если результат был 7-9 — как будто это 10+. Это может быть как ваш бросок, так и другого игрока. Скажите ведущему, чего вы за это лишились: эмоций, воспоминания, частички себя. Нельзя использовать этот ход снова, пока не будет использован ход *сгорает вдвое быстрее*.

### Сгорает вдвое быстрее

*Вы получаете этот ход, когда приобретаете ход горит вдвое ярче*

Когда вы **жертвуете победой в уплату огням судьбы**, примите любой успешный бросок с результатом 10+ как провал.

### Всепожирающее пламя

Добавьте следующие свойства как варианты выбора при использовании **огненного клейма**: *мощное, месиво, удар копья, близко, далеко*.

### Подогревать интерес

Когда вы **представляете новую идею персонажу ведущего**, бросьте+ХАР. \* На 10+ он поверит и заразится идеей. \* На 7-9 его пыл утихнет через день или два. \* При провале он открыто высказывает своё негодование.

### Огдру Джахад

Получите ход волшебника ритуал. Ведущий всегда будет говорить, что нужно принести в жертву, чтобы получить желаемый эффект.

## Как мотылёнок на огонь

Когда вы **подавляете слабый разум своим внутренним пламенем**, бросьте+МДР. \* На 10+ воля цели подавлена, она последует за вами и сделает, что вы скажете, пока что-то её не напугает или не застанет врасплох. \* На 7-9 эффекта хватит, чтобы отвлечь ее или сбить с толку. \* При провале цель взволнована и расстроена, ваш огонь зажёг искры её скрытых желаний.

## Сжигая мосты

Когда вы **должны совершить последний вздох**, вместо этого можете стереть одну из ваших уз. Это навсегда уменьшает максимальное кол-во уз вашего персонажа. Вы живы и у вас 1к6 ОЗ. Если уз больше не осталось — делайте *последний вздох* по обычным правилам.

## Возжигатель

Когда вы **воодушевляете других на храбрые действия**, бросьте+ХАР. \* На 10+ они лишаются страха и сомнения, моментально набираясь храбрости. \* На 7-9 эффект не продержится долго, они захотят отступить и скрыться через пару мгновений. \* При провале они напуганы вашим присутствием.

## Болезненный ожог

Когда вы **оскорбляете персонажа ведущего**, бросьте+ХАР. \* На 10+ вы не оставляете ему пространства для манёвра: он проглатывает ваше оскорбление, как и осуждение окружающих. \* На 7-9 — вы перешли черту: когда-нибудь он вам отомстит. \* При провале вы зашли слишком далеко и нарвались на проблемы здесь и сейчас.

## **Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:**

### **Адское Пламя**

Когда вы **создаёте огонь любым своим ходом**, можете по желанию заменить его на чёрное пламя из самих глубин ада. Это пламя не обжигает жаром, а выжигает саму душу, игнорируя броню. Бездушным существам нельзя нанести вред этим пламенем.

### **Пылающее кольцо**

Когда вы **подпитываете согласного персонажа силой вашего пламени**, бросьте+ХАР. \* При успехе вы связаны, можете чувствовать друг друга и делиться эмоциями на любом расстоянии. \* На 7-9 связь нестабильна и опасна: если вы получаете травму, её получит другой (и наоборот). Вы оба стираете все узы между вами. Можете записать новые узы с этим персонажем в *конце сессии*. Эта связь (при успехе) не может быть разорвана немагическими средствами.

### **Играть с огнём**

*Заменяет: Подогревать интерес*

Вы можете *подогревать интерес* группы людей — с десяток или около того.

### **Гори оно всё огнём**

Когда вы **открываете брешь на огненный план и вызываете из его недр бурю**, скажите ведущему, чем вы жертвуете, и бросьте+МДР. Небосвод низвергает огненный дождь на область, сопоставимую с маленькой деревней. Всё и вся в области получает соответствующие повреждения. \* На 10+ вы в любой момент можете прекратить штурм. \* На 7-9 огонь вырывается из-под вашего контроля и распространяется в другие места, подхватываемый ветрами. \* При провале нечто злое, разумное и голодное высвобождается в ваш мир вместе с огненным штурмом.



## ГЛАВА 11



# ДРУИД



Сидя у костра, оглядитесь вокруг. Что привело вас в компанию этих людей, провонявших городской пылью и потом? Может, доброта? Может, вы защитите их, как медведица бережёт своих чад? Ведь они вроде как ваша стая. Странные же братья и сестры вам достались. Что бы ни вдохновило вас на этот путь, им точно не выжить без ваших острых чувств и еще более острых когтей.

Вы — гитя священных рощ, вы родились из земли и носите на теле отмечины её духов. Возможно, раньше у вас была иная жизнь, и вы, как они, обитали в городе. С этим покончено. Вы оставили то тело, том застывший облик, в прошлом. Слушайте, как ваши товарищи молятся их высеченным из камня богам и полируют серебряные доспехи. Они твердят о славе, которую обретут, вернувшись в город — этом гнойник на лице земли. Их божества — дети, их стать даёт иллюзию защиты.

Вы идёте путём древних. Вы носите шкуру, данную вам самой природой. Вы возьмёте свою долю из награбленного, но станете ли вы таким же, как ваши спутники? Время покажет...

## **Имена**

Эльф: Гикоракс, Синатель, Деманор, Менолиир, Митралан, Таэрос, Эгор  
Полуроглик: Таннер, Данстан, Роуз, Робард, Мэб, Файстль, Пак, Энн, Сира  
Человек: Элана, Обелис, Герран, Сиула, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Си-  
бель, Нильс, Вей

## **Внешность**

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Мудрые глаза, дикий взгляд или пронзительный взор;
- Меховой капюшон, спутанные волосы или косички;
- Ритуальное одеяние, удобная одежда из кожи или старая шкура.

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 6+Телосложение.

Ваш базовый урон равен 1к6.

## **Стартовые ходы**

Выберите расу и получите соответствующий ход:

### **Эльф**

В ваших жилах течёт сок мирового древа. Великий лес — всегда ваша земля, с какими бы другими землями вы не избрали связь.

### **Человек**

Именно люди приручили животных, создав прочную связь с их родом. Вы можете превратиться (помимо прочего) в любое домашнее животное.

### **Полуроглик**

Вы поёте целительные песни весенних ручьёв. Когда вы разбиваете лагерь, вы и ваши союзники лечите +1к6 здоровья.

### **Вы начинаете игру со следующими ходами:**

#### **Дитя земли**

Сильные и древние духи местности, где вы обучались магии, отметили вас как своего. Куда бы вы не отправились, они остаются с вами и позволяют принимать свой облик. Выберите один вариант из списка ниже. Это земля, с которой у вас есть гармоничная связь.

Превращаясь, можете принять облик любого животного из выбранной местности:

- Великий лес;
- Шепчущие равнины;
- Бескрайняя пустыня;
- Зловонные топи;
- Устье реки;
- Подземные глубины;
- Сапфировые острова;
- Открытое море;
- Облачные горы;
- Ледяной север;
- Выжженная пустошь.

Выберите метку: черту, которая выдает в вас дитя земли и говорит о вашей связи с духами. Это может быть черта, присущая животному, вроде пятен леопарда или рогов, или что-то иное: волосы, похожие на листья, блестящие как лед глаза. Метка остаётся в любом облике.

### Природа питает

Вам не нужно есть или пить. Если в ходе сказано «используйте паёк», не обращайте на это внимания.

### Язык духов

Хрюканье, лай, чириканье — голоса диких животных вам понятны, как человеческая речь. Вы можете понять любое животное, обитающее в ваших землях или чью сущность вы постигли.

### Превращение

Когда вы взвываете к духам, чтобы поменять свой облик, бросьте+МДР.

\* На 10+ вы получаете запас 3. \* На 7–9 — запас 2. \* При провале вы получаете последствия, который назовет ведущий, и запас 1.

Вы (со всеми вещами) можете превратиться в любое животное, которое водится в ваших землях, или сущность которого вы изучили. Вы перенимаете все сильные и слабые стороны животного: когти, крылья, жабры, способность дышать под водой (и неспособность дышать воздухом). Ваши характеристики остаются, хотя условия для некоторых ходов будет сложнее создать: домашней кошке с огром не тягаться. Ведущий также назовёт один или несколько ходов, доступных вашему новому обличью. Потратьте один запас, чтобы сделать такой ход. Когда запас заканчивается, вы возвращаетесь в свою обычное обличье. Вы также можете сделать это в любой момент, потратив весь оставшийся запас.

*Ходы животного описывают его обычное поведение, вроде «позвать стаю», «растоптать» или «улететь». Потратив запас, вы даёте волю его природным инстинктам и просто делаете ход. Например, если вы потратили запас, чтобы улететь, то вы улетаете прочь.*

## Постижение сущности

Когда вы проводите **какое-то время за изучением духа животного**, можете добавить его вид к числу тех, в кого вы можете превращаться.

## Мировоззрение

**Выберите мировоззрение:**

Хаотичное

Уничтожьте символ цивилизации.

Доброе

Помогите кому-либо или чему-либо вырасти.

Нейтральное

Ликвидируйте угрозу, чья сущность противна природе.

## Снаряжение

Ваша нагрузка равна 6+СИЛ. У вас есть памятный символ своей земли; опишите его. Выберите, что вы используете для защиты:

- Доспехи из шкур (броня 1, вес 1);
- Деревянный щит (броня +1, вес 1).

Выберите оружие:

- Дубинка (взмах меча, вес 2);
- Псох (взмах меча, двуручное, вес 1);
- Копьё (взмах меча, метательное, близко, вес 1).

Выберите один из вариантов:

- Снаряжение авантюриста (вес 1);
- Припарки и травы (на 2 использования, вес 1);
- Табак полуросликов (вес 0).



## Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

\_\_\_\_\_ пахнет как добыча, а не как охотник.

Духи говорят, что \_\_\_\_\_ угрожает огромная опасность.

Я показал \_\_\_\_\_ тайный обряд земель.

Мы с \_\_\_\_\_ вкусили крови друг друга. Это связало нас.

## Сложные ходы

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

**Брат охотника**

Выберите один ход из бланка следопыта.

**Зубы и когти в крови**

**В обличье любого опасного животного** ваш урон возрастает до к8.

**Шёпот духов**

Если вы **хорошо изучили духов местности и вызываете к ним**, бросьте +МДР.

Вам будет послано видение, важное для вас, ваших союзников и духов рядом. \* На 10+ видение будет ясным и полезным. \* На 7-9 — туманным и невнятным. \* При провале видение печалит, пугает или ранит вас. Ведущий опишет, что вы увидели. Получите -1 на следующий ход.

**Кожа-кора**

Вы получаете +1 к броне, если ваши ступни касаются земли.

**Глаза тигра**

Оставив метку на теле животного (глиной, грязью или кровью), вы обретаете способность видеть его глазами независимо от расстояния между вами.

Чтобы создать новую метку, необходимо избавиться от старой.

**Укрытие**

**Когда вы получаете урон, будучи в обличье животного**, вы можете отменить нанесённый урон, вернувшись в свой истинный облик.

## Голоса неживого

Вашему взору доступны духи песка, камней и морских волн. Вы можете применять *превращение*, *язык духов* и *постижение сущности* к неодушевлённым природным предметам (камням, растениям и существам, сделанным из них). Обличья того, кто слышит голоса неживого, могут быть точными копиями вещей, в которые он превращается, или в них могут угадываться очертания фигуры друида.

## Мастер превращений

Превращаясь, выберите характеристику: пока вы находитесь в этом обличье, вы получаете +1 на все броски с этой характеристикой. Ведущий, в свою очередь, тоже выбирает одну из ваших характеристик: вы получаете -1 на все броски с ней, пока находитесь в этом обличье.

## Властелин стихий

Когда вы **взвываете к духам стихий огня, воды, земли или воздуха, чтобы они исполнили ваше поручение**, бросьте +МДР. \* На 10+ выберите два варианта из списка ниже. \* На 7–9 выберите один. \* При провале ваш призыв оборачивается каким-либо катаклизмом.

- Духи исполняют вашу просьбу.
- Вы не платите цену, которую требует Природа.
- Вы сохраняете контроль.

## Равновесие

Когда вы **наносите урон**, вы получаете равновесие 1. Касаясь кого-то и взвывая к духам жизни, вы можете потратить равновесие, чтобы исцелить цель. Каждая единица равновесия позволяет исцелить 1к4 ОЗ.

**Получая уровни 6–10, выбирайте из этих ходов тоже:**

## Свободный от обличий

Когда вы **превращаетесь**, бросьте 1к4 и прибавьте это число к запасу.

## Танец двойника

Вы можете *постигать сущность* индивидов — людей, эльфов и других, — чтобы принять их обличье. Вы можете скрыть свою метку, но тогда получите -1 ко всем броскам, пока не вернётесь в обычный облик.

## Кровь и гром

*Заменяет: Зубы и когти в крови*

**В обличье любого опасного животного** ваш урон возрастает до к10.

## Сон друида

Взяв этот ход, вы можете создать гармоничную связь с новой землёй, если проведёте там некоторое время в покое и безопасности. Сделать это можно лишь один раз, и ведущий скажет, сколько времени это займёт и какова будет цена. С этого момента вы — дитя и этой земли тоже.

## Язык мира

*Требуется: Язык неодушевлённого*

Вашему взору доступны лекала, по которым создан мир. Вы можете применять ходы говорить с духами, постичь сущность, превращение по отношению к первородным элементам: огню, воде, воздуху и земле.

## Сестра ловчего

Выберите один ход следопыта.

## Гений превращений

*Требуется: Мастер превращений*

**Принимая обличье животного**, вы можете поднять броню на 1 или повысить наносимый урон на к14. Выберите одно, когда превращаешься.

## Химера

Вы можете принять обличье существа, состоящего из частей тела разных животных (до трёх). Например, медведя с орлиными крыльями и головой барана. Части каждого животного дают вам особый ход. В остальном химера подчиняется тем же правилам, что другие облики.

## Власть над погодой

**Если на восходе персонаж находится под открытым небом**, ведущий спросит вас, какая сегодня будет погода. Ответьте, и сказанное сбудется.



## ГЛАВА 12



# ЖРЕЦ



*Мир подземелий* погряз в хаосе. Меж оплотов веры и цивилизации — обширные пустоши, полные диких зверей, живых мертвцевов и других чудищ. В этих землях нет богов. Вот почему там так нужны вы.

Нести свет своего божества во тьму дикости и варварства — это не просто ваша природа, это ваше призвание. Именно на вас пал долг мечом, булавой и магией обращать людей в свою веру, спускаться в самые страшные глубины диких земель, чтобы посадить там семена веры. Некоторые говорят, что богов нужно хранить в своем сердце. Вы знаете, что это чушь. Всё божественное живёт на острие клинка.

Покажите этому миру, кто его истинный владыка.

## **Имена**

**Гном:** Дарга, Эльфар, Герда, Рургош, Бьёрн, Драммонд, Хельга, Сиггруг, Фрея

**Человек:** Уэсли, Бринтон, Джон, Сара, Хоторн, Элис, Кларк, Ленора, Пётр, Далия, Кармин

## **Внешность**

Выберите один вариант в каждой строчке:

- Добрые глаза, проницательные глаза или грустные глаза;
- Тонзура, странная причёска или выбритая голова;
- Длинная сутана, церемониальные одежды или обычная одежда;
- Худой, угловатая фигура или дряблое тело.

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 8+Телосложение.

Ваш базовый урон равен 1к6.

## **Стартовые ходы**

**Выберите расу и получите соответствующий ход:**

### **Гном**

Вы и камень — одно целое. Помолившись, вы получаете особый псалом: *глас бессловесных*, но общаться он позволяет только с духами камня.

### **Человек**

Ваша вера поощряет широту интересов. Выберите одно заклинание мага. Вы получаете его и творите, как заклинание жреца.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

### **Божество**

Вы служите и поклоняетесь божеству, которое дарует вам заклинания. Дайте ему или ей имя (скажем, Гельферт, Сакеллус, Зорика или Крагон Суровый) и выберите домен божества:

- |                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| • Исцеление и восстановление. | • Знание и то, что сокрыто. |
| • Кровавые битвы.             | • Униженные и забытые.      |
| • Цивилизация.                | • Те, Кто Спит в Глубинах.  |

Выберите принципы своей религии:

- Религия проповедует святость страданий. Ваша заповедь: мученичество.
- Религия — закрытый культ. Ваша заповедь: тайные знания.
- Религия практикует жертвоприношения. Ваша заповедь: подношения.
- В этой религии бой — лучшее испытание. Ваша заповедь: личная победа.

### Знак свыше

Когда вы **следуете заветам своей веры**, бог посыпает вам полезное знание или иной дар, связанный со своим доменом. Ведущий сообщит, что именно.

### Изгнание нежити

Когда вы **поднимаете символ своей веры и взвываете к божеству**, бросьте+МДР. \* На 7+ живые мертвецы не могут приблизиться к вам, пока вы молитесь и скимаете святой символ. Разумная нежить, однако, может найти способ портить вам жизнь издалека. \* На 10+ вы также на несколько мгновений ошеломляете разумную нежить, а неразумную обращаете в бегство. Враждебное поведение сводит эффект на нет.

### Молитва

Когда вы **проводите около часа в спокойной молитве своему божеству**, никем и ничем не прерываемые, вы:

- Теряете все ниспосланные вам на данный момент заклинания.
- Получаете новые заклинания на выбор. Сумма их уровней не должна превышать ваш уровень+1, и ни одно не может быть уровнем выше вашего.
- Подготавливаете все ваши псалмы. При подсчёте суммы уровней заклинаний они не учитываются.

### Сотворить заклинание

Когда вы **творите жреческое заклинание**, бросьте+МДР. \* При успехе у вас получается. \* На 10+ заклинание остается при вас. \* На 7–9 выберите одно:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложной ситуации. Ведущий сообщит подробности.
- Применение магии отдаляет вас от божества — у вас -1 на все броски сотворения заклинаний до следующей молитвы.
- После сотворения заклинания божество забирает его у вас. Чтобы использовать его снова, нужно провести около часа в молитве.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний иногда накладывает штраф на ваши броски заклинаний.

## **Мировоззрение**

**Выберите мировоззрение:**

**Доброе**

Исцелите другого, несмотря на опасность.

**Законное**

Следуйте заветам божества или церкви, несмотря на опасность.

**Злое**

Навредите другому, чтобы доказать мощь своей церкви или божества.

## **Снаряжение**

Ваша нагрузка равна 10+СИЛ. У вас есть пайки (5 исп., вес 1) и символ божества — опишите его (вес 0).

Выберите, чем вы вооружены:

- Боевой молот (взмах меча, вес 1);
- Палица (взмах меча, вес 1);
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1) и бинты (вес 0).

Выберите средство защиты:

- Кольчуга (броня 1, вес 1);
- Щит (+1 к броне, вес 2).

Выберите одно:

- Дорожное снаряжение (вес 1) и пайки (5 исп., вес 1);
- Целительное зелье (вес 0).

## **Узы**

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

\_\_\_\_\_ оскорбил(а) моё божество; я не доверю ему/ей.

\_\_\_\_\_ хороший, верующий человек; я доверяю ему/ей полностью.

\_\_\_\_\_ балансирует на грани, но я буду его/её ангелом-хранителем.

Я пытаюсь обратить \_\_\_\_\_ в мою веру.

## **Сложные ходы**

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

**Избранник**

Выберите одно заклинание. Когда божество ниспосылает его вам, считайте, что уровень этого заклинания меньше на 1.

**Воодушевление**

Когда вы **лечите кого-то**, он получает +2 к следующему броску урона.

## Между жизнью и смертью

Когда **кто-то делает при вас последний вздох**, он получает +1 к броску.

## Безмятежность

Игнорируйте первый штраф -1 за действующие заклинания.

## Первая помощь

*Исцелить лёгкие раны* является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

## Божественное вмешательство

**Помолившись**, вы получаете запас 1 (теряя весь старый запас). Когда вы или союзник получаете урон, можете возвратить к божеству за 1 запас. Оно как-то вмешается (порыв ветра, вспышка света), и цель урона не получит.

## Покаяние

Когда вы, **получая урон, принимаете боль с готовностью и радостью**, можете согласиться на дополнительный 1к4 урона (сквозь броню), чтобы получить +1 на следующее заклинание.

## Усиление

Когда вы **творите заклинание**, на 10+ можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7–9. В таком случае вы можете выбрать еще и один из этих эффектов:

- Действенность заклинания удваивается
- Количество целей заклинания удваивается

## Мольба об указании пути

Когда вы **жертвуете божеству что-то ценное и молитесь, чтобы оно указало вам путь**, божество говорит, что хочет от вас. Если вы следуете его воле, запишите себе опыт.

## Божественная защита

Если вы **не используете щит или доспехи**, то получаете броню 2.

## Опытный целитель

Когда вы **лечите кого-то**, добавьте свой уровень к исцелённому урону.

## **Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:**

### **Помазанник**

*Требуется: Избранник*

Выберите одно заклинание вдобавок к тому, что дал вам ход *избранник*.

Когда божество дарует его вам, считайте, что его уровень меньше на 1.

### **Богоподобие**

**Впервые помолившись божеству** (и сопроводив это церемонией) после взятия этого хода, выберите связанную с божеством черту (лазурные крылья, всевидящее око и т.д.) Вы навсегда получаете эту особенность.

### **Жнец**

Если после схватки вы **тратите какое-то время, чтобы посвятить победу божеству и похоронить мёртвых**, вы получаете +1 на следующий ход.

### **Провидение**

*Заменяет: Безмятежность*

Когда вы **творите заклинание**, игнорируйте штраф -1 от двух длительных заклинаний, которые вы поддерживаете.

### **Великая первая помощь**

*Исцелить средние раны* является для вас псалмом, и потому не учитывается при подсчёте суммы уровней заклинаний.

### **Божественная неуязвимость**

*Заменяет: Божественное вмешательство*

Помолившись, вы получаете запас 2 (теряя весь старый запас). Когда вы или союзник получаете урон, можете возвратить к божеству за 1 запас. Оно как-то вмешается (порыв ветра, вспышка света), и цель урона не получит.

### **Мученик**

*Заменяет: Покаяние*

Когда вы **покорно принимаете боль от урона**, можете принять еще +1к4 урона (сквозь броню), а за это — +1 на следующий бросок сотворения заклинания и бонус к наносимому/исцеляемому урону, равный вашему уровню.

## Божественный доспех

*Заменяет: Божественная защита*

Если вы **не используете щит или доспехи**, то получаете броню 3.

## Великое усиление

*Заменяет: Усиление*

Когда вы **творите заклинание**, на 10–11 можете выбрать последствие из списка для 7–9, а за это — один из перечисленных ниже эффектов.

На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя:

- Действенность заклинания увеличивается вдвое;
- Количество целей заклинания увеличивается вдвое.

## Мультикласс: дилетант

Возьмите ход другого класса, исходя из того, что ваш уровень ниже на 1.

# Заклинания жреца

## Псалмы

Каждый раз, когда вы молитесь, вы получаете все псалмы. Псалмы не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

### Свет

*псалом*

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать божественный свет, по яркости равный свету факела. От волшебного пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует только в вашем присутствии.

### Освящение

*псалом*

Еда или напиток, которые вы держите, творя это заклинание, становятся освящёнными (или проклятыми) и очищаются от любой мирской порчи.

### Указание свыше

*псалом*

Перед вами на краткое время появляется символ вашего божества и указывает направление либо действия, угодные божеству. Это лишь молчаливое указание; полноценно пообщаться с божеством не выйдет.

# Уровень 1

## Благословение

Уровень 1

длительное

Ваше божество посыпает удачу выбранному вами бойцу. Он получает +1 на все броски, пока сражается, а вы — -1 на все времена действия заклинания.

## Исцелить лёгкие раны

Уровень 1

Ваше прикосновение подсушивает раны и облегчает боль в сломанных костях. Вы исцеляете 1к8 урона союзнику, которого коснулись.

## Обнаружить мировоззрение

Уровень 1

длительное

Когда вы творите заклинание, выберите мировоззрение: Доброе, Злое, Законное или Хаотичное. На короткое время вы получаете способность чувствовать это мировоззрение: видеть ауру, ощущать характерный запах, чувствовать тепло или холод и т.п. Ведущий укажет, что именно.

## Вселить ужас

Уровень 1

длительное

Выберите цель в поле своего зрения и объект рядом. Пока вы удерживаете заклинание, цель боится этого объекта (а вы получаете -1 ко всем броскам заклинаний). Страх может проявляться по-разному, в зависимости от цели: паникой, агрессией, мольбами о пощаде. Цель заклинания не может быть менее разумной, чем животное (нежить, автоматон и тому подобное).

## Волшебное оружие

Уровень 1

Оружие, которое вы держите в руках во время сотворения заклинания, наносит дополнительные 1к4 урона, пока вы не развеете заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете -1 на все заклинания.

## Святилище

Уровень 1

длительное

Читая это заклинание, обойдите по кругу участок земли — теперь он освящен вашим божеством! Находясь в святилище, вы чувствуете, если кто-то в нём действует со злым умыслом или заходит со злыми намерениями. Все, кого лечат на территории святилища, исцеляют дополнительно 1к4 ОЗ.

## Говорить с мёртвыми

Уровень 1

Вы ведёте короткую беседу с мёртвым телом. Оно ответит на три ваших вопроса, которые вы зададите, так хорошо, как только сможет, опираясь на знания, которые имело при жизни и получило после смерти.

# Уровень 3

## Поднять мертвеца

Уровень 3

длительное

Вы вселяете голодного духа в свежий труп. Полученный зомби слушается ваших приказов, насколько в состоянии. Ему доступны лишь основные ходы, модификаторы всех характеристик равны +1, у него 1 ОЗ. Также он получает 1к4 следующих черт:

- Способный. Одна характеристика имеет модификатор +2.
- Прочный. Дайте ему +2 ОЗ за каждый ваш уровень.
- Его мозг еще работает, он может выполнять сложные задания.
- С виду не похож на мертвеца (по крайней мере, день-два).

Зомби существует, пока его не разрушит урон, превышающий его ОЗ, или пока вы не прекратите поддерживать заклинание. Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

## Исцелить средние раны

Уровень 3

Ваше волшебство останавливает кровотечение и ставит на место сдвинувшиеся кости. Вы исцеляете 2к8 урона союзнику, которого коснулись.

## Темнота

Уровень 3

длительное

Выберите видимую вам область. Она погружается в колдовскую тьму. Пока заклинание действует, у вас штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

## Воскрешение

Уровень 3

Скажите ведущему, что хотите воскресить мертвеца, чья душа еще не покинула этот мир. Воскрешение всегда возможно, но ведущий поставит одно или несколько из условий ниже (возможно, все сразу):

- Это займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вам необходима помощь \_\_\_\_\_.
- На это уйдёт целое состояние.
- Вам придётся пожертвовать \_\_\_\_\_, чтобы сделать это.

Ведущий может разрешить вам выполнить условия не сразу, однако пока вы это не сделаете, воскрешение не произойдет. А может и не разрешить.

## Удержать персону

Уровень 3

Выберите персону в поле своего зрения. Пока вы не колдуете и стоите рядом, она не может делать ничего, кроме как говорить. Заклинание оборвется, когда цель получит урон из любого источника.

# Уровень 5

## Откровение

Уровень 5

Божество отвечает на ваши молитвы и посыпает вам озарение. Ведущий прольёт свет на создавшуюся ситуацию. Когда вы действуете согласно этой информации, вы получаете +1 к следующему броску.

## Исцелить тяжёлые раны

Уровень 5

Союзник, которого вы коснулись, излечивает 3к8 урона.

## Прорицание

Уровень 5

Назовите человека, место или вещь, о которой хотите узнать. Ваше божество посыпает видение цели, ясное, будто вы стоите в двух шагах от нее.

## Заражение

Уровень 5

глительное

Выберите существа в поле своего зрения. Пока *Заражение* действует, цель страдает от болезни (на ваш выбор), а у вас -1 ко всем броскам заклинаний.

## Глас бессловесного

Уровень 5

Коснувшись вещи, вы разговариваете с живущим в ней духом. Эта вещь отвечает в меру своих способностей на три ваших вопроса.

## Истинное зрение

Уровень 5

глительное

Вашему взору предстает вся суть вещей. Вы видите сквозь иллюзии. Ведущий описывает окружающую обстановку без миражей и фальши любой природы. Пока заклинание действует, у вас -1 к броскам заклинаний.

## Тюрьма души

Уровень 5

Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Оно осознаёт, что заперто, но на него можно влиять с помощью заклинаний, переговоров и подобного, а броски ходов против него получают +1. Вы можете освободить душу в любой момент, но запереть её в камне вновь нельзя.

# Уровень 7

## Слово возвращения

## Уровень 7

Творя заклинание, выберите слово. Впоследствии первое его произнесение сразу переносит вас и касавшихся вас союзников в место, где вы творили Слово. Выбрать можно только одно место; если вы сотворите новое Слово (до озвучивания предыдущего), оно заменит прежнее.

## Исцеление

## Уровень 7

Коснувшись союзника, вы исцеляете его урон (максимальное количество восстановленных так ОЗ не может превышать ваши ОЗ).

Уроки

Уровень 7

Касаясь противника, вы обрушиваете на него божественный гнев, и наносите 2к8 урона ему, а 1к6 урона — себе. Этот урон игнорирует броню.

## Разделение

Упражнение 7

адительное

Выберите конечность цели — руку, щупальце, крыло, — и отделите её от тела (это не наносит урона, но очень больно). Отсутствующая конечность, например, не позволи крылатому существу летать, а быку — поднять вас на рога. Пока заклинание действует, у вас -1 ко всем броскам заклинаний.

Метка смерти

### Упражнение 7

Выберите существо, чье истинное имя вы знаете. Это заклинание проявляет несмываемые руны на указанной поверхности. Если выбранное существо их прочитает, оно умрет.

## Управление погодой

### Упражнение 7

Вознесите молитву о дожде, либо солнце, либо ветре, либо снеге. Божество ответит в течение дня или около того. Погода изменится согласно вашему желанию и будет держаться несколько дней.



# Уровень 9

## Ураган возмездия

Уровень 9

Ваше божество устраивает сверхъестественный погодный катаклизм по вашему желанию. Дождь из кислоты или крови; облака из душ; ветер, поднимающий дома в воздух, — или что-то еще. Просите, и обр雅щете.

## Исправление

Уровень 9

Выберите одно событие из прошлого цели. Заклинание исправляет все его последствия: урон, яд, болезни, магические эффекты. ОЗ и болезни исцеляются, действие яда нейтрализуется, колдовство развеивается.

## Аура божества

Уровень 9

длительное

Любое существо должно спросить вашего разрешения, прежде чем приблизиться. Разрешение должно звучать чётко и недвусмысленно. Те, кто приблизился к вам без дозволения, каждый раз, когда получают урон, прибавляют к нему дополнительно 1к10. Пока вы поддерживаете это заклинание, вы получаете штраф -1 ко всем броскам заклинаний.

## Поглотить нежизнь

Уровень 9

Вы уничтожаете неразумную нежить касанием. Полученную так энергию вы можете использовать для исцеления себя самого или союзника, к которому прикоснёtesь. Количество исцелённого урона равно ОЗ существа, которые у него оставались перед смертью.

## Чума

Уровень 9

длительное

Назовите город, село или другое место, где живут люди. Пока заклинание действует, это место терзает проклятье, соответствующее дому вашего божества (саранча, смерть первенцев и подобное). Пока заклинание действует, вы получаете штраф -1 к сотворению всех заклинаний.



## ГЛАВА 13



# ПАЛАДИН



Преисподняя ждёт. Вечные муки — в огне, в объятьях льда или еще какие-нибудь, лишь бы они соответствовали грехам нечестивца, — а в этом мире их легион! И только вы стоите между бездной мук и спасением. Закованная в броню боевая машина, святой воитель Добра и Света. Жрецы ночами возносят мольбы своим богам. Воин ставит острый клинок на службу «доброму», но вы знаете истину. Только вы.

Вы — глаза богов, их руки, их несущее возмездие оружие. Небеса одарили вас праведностью и благочестием и, конечно же, чувством справедливости и прозорливостью.

Ваши цели, в отличие от целей ваших спутников, чисты. Так ведите этих глупцов, Паладин. Возьмите на себя эту святую ношу и принесите спасение в сей порочный мир. Горе побеждённым.

## Имена

Таддеус, Августин, Люкс, Кассий, Адриан, Лучия, Октавия, Регул, Валерия, Сангвиний, Титаний

## Внешность

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Добрые глаза, пылающие глаза, или сияющие глаза;
- Шлем, изящная причёска, или лысый;
- Потрёпанный или причудливый священный символ;
- Мускулистый, коренастый или худой.

## Характеристики

Ваши максимальные ОЗ равны 10+Телосложение.

Ваш базовый урон равен 1К10.

## Стартовые ходы

Вы — человек, поэтому вы получаете данный ход:

Человек

Когда вы тратите хотя бы пару секунд на молитву о знаке свыше и спрашиваете: «Где вблизи скрыто зло?», ведущий честно ответит вам.

**Вы начинаете игру со следующими ходами:**

Возложение рук

Когда вы касаетесь кого-то **кожа к коже** и молитесь о его здоровье, бросьте+ХАР. \* На 10+ излечите ему 1К8 урона или одну болезнь. \* На 7–9 цель вы лечите, но её заболевания или урон переходят на вас.

Привычный к доспехам

Вы игнорируете свойство **неуклюжий**, которое накладывает броня.

Я есть Закон

Когда вы, **взывая к власти, данной вам божеством, отдаёте персонажу ведущего приказ**, бросьте+ХАР. \* На 7+ они, на свой выбор:

- исполняют приказ;
- медленно отступают, а затем бегут;
- атакуют вас.

\* На 10+ вы сверх того получаете +1 на следующий ход против них. \* При провале они действуют, как хотят, а вы получаете -1 на следующий ход против них.

## Священная миссия



У нас святая миссия. С нами Бог.

— Элвуд. «Братья Блюз»



Когда вы ставите перед собой святую цель, сопровождая клятву молитвами и обрядом очищения, выберите, что вы решили сделать:

- Убить \_\_\_\_\_, настоящую чуму этих земель.
- Защитить \_\_\_\_\_ от несправедливости.
- Открыть всю правду о \_\_\_\_\_.

Затем выберите два дара свыше:

- Способность всегда знать, в каком направлении находится \_\_\_\_\_.
- Неуязвимость к \_\_\_\_\_ (например, клиновому оружию, огню, зачарованию и т.п.).
- Знак того, что вы наделены властью свыше.
- Способность чуять ложь.
- Голос, для которого не существует языковых барьеров.
- Отсутствие нужды в воде, пище и сне.

Затем ведущий расскажет, какому обету (или обетам) вам нужно следовать, чтобы не лишиться благословения:

- Честь (отказ от уловок и трусливых тактик)
- Воздержание (отказ от обжорства, пьянства и плотских утех)
- Благочестие (ежедневное исполнение религиозных ритуалов)
- Доблесть (нельзя позволить злому существу жить и чинить вред невинным)
- Правда (запрещено лгать)
- Радущие (помогать нуждающимся, кем бы они ни были)

## **Мировоззрение**

**Выберите мировоззрение:**

**Законное**

Откажите в милосердии преступнику или неверующему.

**Доброе**

Защищайте слабого, несмотря на опасность.

## **Снаряжение**

Ваша нагрузка равна 12+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), пластинчатой бронёй (броня 2, вес 3) и каким-то символом веры, опишите его (вес 0). Выберите, чем вы вооружены:

- Алебарда (удар копья, урон +1, двуручное, вес 2);
- Длинный меч (взмах меча, урон +1, вес 1) и щит (броня +1, вес 2).

Выберите одно из двух:

- Снаряжение авантюриста (вес 1);
- Пайки (вес 1) и целительное зелье (вес 0).

## **Узы**

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Своими неправедными поступками\_\_\_\_\_ подвергает опасности собственную душу!

Мы сражались с\_\_\_\_\_ плечом к плечу, и я ему/ей полностью доверяю.

Я уважаю веру\_\_\_\_\_, однако надеюсь, что в один прекрасный день он/она увидит истину.

\_\_\_\_\_ — отважный человек, мне есть чему поучиться.

## **Сложные ходы**

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

**Божественное покровительство**

Выберите себе божество (назовите новое или выберите из числа уже известных). Вы получаете ход **молитва** и можете использовать жреческие заклинания. Выбрав этот ход, считайте себя жрецом 1 уровня. После этого каждый раз, когда вы повышаете уровень, уровень ваших жреческих способностей также увеличивается на 1.

## Кровавый щит

Когда вы получаете урон, вы можете сжать зубы и подавить боль усилием воли. Тогда вы не получаете урона, но вместе этого получаете одну травму (на ваш выбор). Если у вас есть все шесть травм, вы не можете использовать этот ход.

## Карающий удар

Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к4 к урону.

## Экстерминатус

Если вы **выкрикиваете клятву победить какого-либо врага**, вы наносите ему на 2к4 урона больше, однако остальным — на 4 урона меньше. Это продолжается до тех пор, пока противник не будет побеждён. Если это не удалось или вы вышли из боя, вы можете признать провал, однако эффект будет сохраняться, пока вы не найдёте способ искупить вину.

## В атаку!

Когда вы **ведёте свой отряд в атаку**, персонажи под вашим началом получают +1 на следующий ход.

## Стойкий защитник

Когда вы **встаете на защиту кого-то**, всегда получаете запас 1, даже при 6-.

## Помощь в атаке

Когда вы **рубите и кромсаете противника**, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше.

## Святая защита

Вы получаете +1 к броне, пока исполняете священную миссию.

## Облечённый властью

Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам.

## Госпитальер

Когда вы **лечите союзника**, то излечиваете на 1к8 урона больше.

## **Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:**

**Знак веры**

*Требуется: божественное покровительство*

Когда вы **видите божественную магию**, можете спросить ведущего, от какого божества она исходит и как действует. Получите бонус +1, если действуете согласно ответам.

**Святой удар**

*Заменяет: Карающий удар*

Исполняя священную миссию, вы получаете бонус 1к8 к урону.

**Только вперёд!**

*Заменяет: В атаку!*

Когда вы ведёте свой отряд в атаку, идущие за вами получают +1 на следующий ход и +2 к броне, также на следующий ход.

**Непоколебимый защитник**

*Заменяет: Стойкий защитник*

Когда вы *встаёте на защиту* кого-либо, вы всегда получаете запас 1, даже при 6-. Если на броске хода выпадает 12+, вы не получаете запаса, но ближайший атакующий вас враг оказывается в сложном положении, что даёт вам явное преимущество. Какое именно, опишет ведущий.

**Совместная атака**

*Заменяет: Помощь в атаке*

*Рубя и кромсая*, выберите союзника. Его атака против этой цели наносит на 1к4 урона больше, и он получает +1 на следующий ход против них.

**Божественная защита**

*Заменяет: Святая защита*

Вы получаете +2 к броне, пока исполняете священную миссию.



Вы — скопище идиотов, продавших данные вам с рождения права за тарелку холодной каши! Вас волнуют кражи! Насилие! Жаждете лёгкой жизни! Что ж, спрашиваю вас: что из перечисленного хоть чег-то стоит, если нам известна бесспорная истина, да, неопровергимые доказательства, что Ag существует.

— Тюремный священник. «Заводной апельсин»



### Облечённый властью свыше

Заменяет: Облечённый властью

Вы получаете бонус +1 к приказам наёмникам. Если вы получаете 12+, наёмники быстро преодолевают мгновение страха и сомнений и выполняют ваши приказы с исключительной точностью и рвением.

### Идеальный госпитальер

Заменяет: Госпитальер

Исцеляя союзника, вы излечиваете на 2к8 урона больше.

### Неукротимый

Если вы получили травму (в том числе от хода кровавый щит), получите +1 на следующий ход, направленный против причины этой травмы.

### Идеальный рыцарь

Исполняя священную миссию, выберите три дара свыше вместо двух.



## ГЛАВА 1Ч



# СЛЕДОПЫТ



Ваши спутники горожане. Они не слышали волчьего воя. Не чувствовали дыхание ветра на промозглых пустынях Востока. Вы преследовали дичь, вооружённые лишь ножом и луком, а они? Нет, чёрт побери. Вот почему именно вы им и нужны.

Проводник. Охотник. Дикий зверь. Раньше вы обходились без спутников, пока некая сила — судьба? — не свела вас с этими людьми. Они отважны, возможно. И сильны. Но только вы знаете тайны пустошей.

Без вас они пропадут. Ведите же их сквозь кровь и мглу, странник.

## **Имена**

Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет

Человек: Джона, Галек, Брандон, Имори, Шрайк, Нора, Диана

## **Внешность**

Выберите одну черту по каждому пункту:

- Дикие, пронзительные, или звериные глаза;
- Капюшон, спутанные волосы, или выбритая голова;
- Накидка, маскировочная одежда, или дорожная одежда;
- Гибкий, звериная грация, или точные движения.

## **Характеристики**

Ваши максимальные ОЗ равны 8+ Телосложение.

Ваш базовый урон равен 1к8.

## **Стартовые ходы**

Выберите расу и получите соответствующий ход:

### **Эльф**

Когда вы отправляетесь в опасное путешествие по диким землям, то вы успешно справляетесь с выбранной ролью: считайте, что получили 10+.

### **Человек**

Разбивая лагерь в подземелье или городе, вы не тратите паёк.

### **Вы начинаете игру со следующими ходами:**

#### **Выследить**

Когда вы **идёте по следам существа**, бросьте +МДР. \* Получив 7+, вы не теряете след, пока существо заметно не сменит направление или способ передвижения. \* На 10+ вы также выбираете один вариант:

- Вы узнаёте полезную информацию цели. Спросите ведущего.
- Вы понимаете, почему след оборвался.

#### **Снайперский выстрел**

Когда вы **атакуете издалека врага, которого застали врасплох или неспособного защититься**, вы можете просто нанести урон, а можете, выбрав цель, сделать бросок и приложить ЛОВ:

- Голова \* 10+: как и 7–9, плюс обычный урон. \* 7–9: противник оглушён и не придёт в себя еще несколько мгновений.
- Руки \* 10+: как и 7–9, плюс обычный урон. \* 7–9: противник роняет то, что держал в руках.
- Ноги \* 10+: как и 7–9, плюс обычный урон. \* 7–9: противник начинает хромать и передвигается медленнее.

## Животное-спутник

У вас есть сверхъестественная связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете разговаривать с ним непосредственно, однако оно всегда будет действовать согласно вашим желаниям. Придумайте имя и выберите, к какому виду оно относится:

*Волк, пuma, медведь, орёл, пёс, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул.*

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +2, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +1;
- Свирепость +2, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1;
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +1;
- Свирепость +3, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2.

Выберите столько сильных сторон, сколько Свирепости у животного:

*Быстрое, крепкое, огромное, спокойное, быстро осваивается, быстрые рефлексы, неутомимое, маскировка, беспощадное, устрашающее, острые чувства, скрытность.*

Ваше животное обучено сражаться с другими людьми. Выберите столько умений, сколько у него Ума:

*Охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, труд, путешествия.*

Выберите столько слабостей, сколько Инстинктов у животного:

*Капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое.*

## **Команда**

Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...

- ...если вы вдвоём нападаете на одну цель, добавьте Свирепость животного к вашему урону.
- ...если вы *идёте по следу*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы получаете урон, добавьте его Броню к вашей.
- ...если вы *изучаете обстановку*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если вы *договориваетесь*, добавьте его Ум к вашему броску.
- ...если кто-то *мешиает вам*, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего.

## **Мировоззрение**

**Выберите мировоззрение:**

**Хаотичное**

Освобождайте других из плена, реального или метафорического.

**Доброе**

Вступайте в бой с противными природе существами, невзирая на очевидную опасность.

**Нейтральное**

Помогайте животным или духам диких земель.

## **Снаряжение**

Ваша нагрузка равна 11+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (5 исп., вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), колчаном стрел (боезапас 3, вес 1).

Выберите, чем вы вооружены:

- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1);
- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копьё (удар копья, вес 1)

Выберите один вариант из списка:

- Снаряжение авантюриста (вес 1) и пайки (вес 1);
- Снаряжение авантюриста (вес 1) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1).

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища по приключениям:

Я помогал найти путь, и за ним(ней) должок.

\_\_\_\_\_ — друг природы, а, значит, и мой друг.

\_\_\_\_\_ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.

\_\_\_\_\_ не выживет на природе, но я его/её научу.

## Сложные ходы

**Вы можете взять этот ход только на втором уровне:**

Полуэльф

В ваш род затесался эльф (или человек), и его кровь проявляется. Вы получаете стартовый ход эльфа, если ваш герой — человек, и наоборот.

**Получая уровни 2-10, выбирайте из этих ходов:**

Дикая эмпатия

Вы можете говорить с животными и понимать их.

## Знакомая добыча

Когда вы **копаетесь в памяти** в поисках знаний о каком-то монстре, используйте МДР, а не ИНТ.

## Укус гадюки

**Если у вас два оружия и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к4 урона оружием в неосновной руке.**

## Маскировка

Когда вы **прячетесь на природе**, пока вы неподвижны — вас не заметят.

## Друг человека

**Если вы позволяете животному-спутнику принять удар, предназначенный вам**, никто не получает урона, но свирепость животного опускается до 0. Если она уже равна 0, вы не можете использовать этот ход. Если вы оба отдохнёте несколько часов, Свирепость восстановится.

## Туча стрел

*Делая залп*, вы можете потратить дополнительную единицу боезапаса до броска. За каждую потраченную единицу можете выбрать дополнительную цель. Бросок хода, как ибросок урона, делается один раз.

## Хорошо обученный

Выберите еще одно умение для вашего животного-спутника.

## Птица божия

Посвятите себя божеству (взьмите одно из имеющихся или придумайте новое). Вы получаете жреческие ходы *молитва* и *прочитать заклинание*, а по части заклинаний вы, по сути, становитесь жрецом первого уровня. С каждым новым уровнем ваш уровень жреческих способностей также увеличивается на 1.

## Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Каждая требует отдельного броска.

*Если вы, будучи эльфом, держите путь по дикой местности, то вы успешно исполняете обе роли — бонус стартового хода вашей расы.*

## Безопасное место

Когда вы *назначаете дозор на ночь*, все получают +1 к *несению дозора*.

## Получая уровни 6-10, выбирайте из этих ходов тоже:

### Дикий язык

Заменяет: *Дикая эмпатия*

Вы можете разговаривать с любым существом, кроме планарных и волшебных созданий, и понимать его.

### Моя добыча

Заменяет: *Знакомая добыча*

Когда вы *копаетесь в памяти насчёту знаний о каком-либо монстре*, приложите МДР, а не ИНТ. На 12+ вы вдобавок можете задать ведущему любой вопрос об этом монстре.

## Клыки гадюки

Заменяет: Укус гадюки

**Если у вас два оружия и вы атакуете противника обоими одновременно,** добавьте 1к8 урона оружием в неосновной руке.

## Прореха в чешуе Смога

Когда вы **знаете уязвимое место цели**, ваши стрелы приобретают свойство **пробивание 2**.

## Странник

Заменяет: Следуй за мной

Когда вы **отправляетесь в опасное путешествие**, вы можете взять две роли. Сделайте по два броска на каждую и выберите лучший результат в каждом случае.

## Действительно безопасное место

Заменяет: Безопасное место

Когда вы **назначаете дозор на ночь**, все получают +1 к *несению дозора*. После ночи в лагере, где вы назначали дозор, все получают +1 на следующий ход.

## Наблюдатель

Когда вы **препринимаете успешную попытку выследить кого-то**, можете задать ведущему вопрос об этом существе. Вопрос берётся из списка вопросов изучения *обстановки*.

## Особый трюк

Выберите ход другого класса. **Пока ваше животное-спутник с вами**, вы можете совместно выполнить этот ход.

## Необычный спутник

Ваш спутник — не обычное животное, а монстр. Опишите его. Оно получает +2 к свирепости и +1 к инстинкту, плюс новое умение.



Бафф Атаки, Дальний, Речной, Лесной, Струйный, Торческий, Молниеносный, Драконик, Человеческий, Водяной, Древесный, Земляной, Флористический, Каменный, Пыльный, Огненный, Гравитационный

**Боевые действия**

Выберите способность, чтобы начать битву.

**Способности**

Помогите своему персонажу в боевом сражении, выбрав его способности и артефакты:

- Человеческий - для усиления атаки
- Драконик - для получения сильного бронежилки
- Водяной - для приема очарования от одного из драконов
- Лесной - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Струйный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Торческий - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Молниеносный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Флористический - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Каменный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Пыльный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Огненный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d
- Гравитационный - для получения некоторой защиты при драке с более 1d, но не 4d

**Способности**

Выберите способность, чтобы начать сражение.

**Артефакты**

Выберите артефакт, чтобы начать сражение.

**История**

Начните свою историю, чтобы начать сражение.

**Задание**

Выберите задание, чтобы начать сражение.

**Боевые действия**

Выберите способность, чтобы начать сражение.

**Способности**

Выберите способность, чтобы начать сражение.

**Артефакты**

Выберите артефакт, чтобы начать сражение.

**История**

Начните свою историю, чтобы начать сражение.

**Задание**

Выберите задание, чтобы начать сражение.

## ГЛАВА 15



# ВЕДЕНИЕ ИГРЫ



Поджанров фэнтези много. У каждого — свой, особый антураж и свои рекомендации для ведущего. Правила *Мира подземелий* создавались для игры в определённом антураже: игры по миру эльфов, орков, драконов и магии, где жуткая опасность идёт рука об руку с беззаботными приключениями. Эта глава поможет провести именно такую игру.

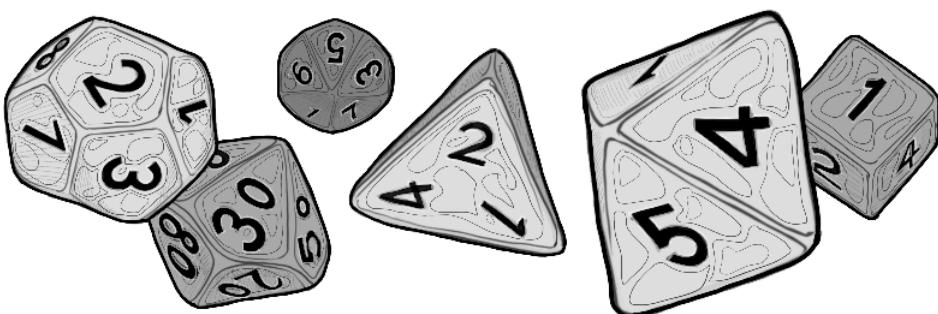
Игроки, действуя руками персонажей и бросая кубики, следуют определённым правилам. В *Мире подземелий* правила есть и у ведущего. Во время игры вам придётся принимать решения, разрешать спорные ситуации и описывать игровой мир. Правила предоставляют ведущему структуру, помогающую в этом и направляющую ход игры.

В этой главе вы не найдёте советов ведущему. Она содержит именно правила по ведению игры.

## Основы вождения

Вождение по *Миру подземелий* основано на **замыслах, принципах и ходах ведущего**. Замыслы определяют, ради чего вы вообще участвуете в игре. Принципы направляют вас, не позволяя забыть о замыслах. Ходы — это конкретные, ежеминутные действия, которыми вы будете двигать игру. Их совершают, когда игроки проваливают бросок, когда того требуют правила и когда игроки смотрят на вас в ожидании того, что будет дальше. Ходы помогают сохранять целостность истории и динамику игры.

Замыслы, принципы и ходы ведущего — это такие же правила игры, как и правила по урону, характеристикам и ОЗ. К изменению или отказу от них стоит подходить с тем же вниманием, что и к любому правилу. Изменения правил (включая правила для ведущего) описаны в главе *Глубины подземелий* на странице 344.



## Как вести игру

В роли ведущего вам предстоит:

- описывать ситуации;
- следовать правилам;
- делать ходы;
- пользоваться заготовками.

Игроки лишь описывают, что говорят, думают и делают персонажи. Ваша роль сложнее: ведущий отвечает за всё остальное. Что это значит?

Прежде всего вы каждый раз **описываете непосредственное положение, в котором находятся персонажи**. С этого вы начинаете сессию, так возобновляете игру после перерыва на обед или возвращаете к ней внимание после того, как вместе с игроками посмеялись над отличной шуткой. Рассказывайте игрокам, что окружает их героев, ясно и чётко.

Чтобы завладеть вниманием, используйте ощущения и подробности. Это не просто бегущий к персонажам орк; это бегущий к ним обезумевший, измазанный кровью орк, размахивающий огромным молотом и изрыгающий жуткую брань. Даже если враг за углом, описание звуков клацающей брони и волочащихся ног может отлично сработать.

О положении игроков редко можно сказать: «Всё отлично, не о чём беспокоиться». Герои — авантюристы, ищащие приключений на свою голову, так что ставьте их в ситуации, которые нельзя игнорировать.

Описывая положение персонажей, всегда завершайте его вопросом: «Что ты делаешь?» *Mир подземелий* — игра про риск и приключения! Изображайте ситуации, требующие от героев ответа.

С самого начала игры следите за тем, чтобы она **проходила по правилам**. Это касается не только правил ведущего, но и ходов игроков. Заметить момент, когда нужно использовать один из ходов персонажей, — задача всех за игровых столом, включая вас. Когда игрок совершает требующее хода действие, спросите, не пытается он тут применить определенное правило.

**Использование ходов** — важная часть игры. Ваши ходы отличаются от ходов игроков: о них речь пойдёт ниже, но прежде всего ваши ходы — это кирпичики повествования, составляющие ход игры.

Следуя описанным правилам, **используйте свои заготовки**. Может возникнуть ситуация, когда вам будет известно что-то, неизвестное игрокам, и это знание можно применить, чтобы сделать ход. Скажем, волшебник колдует и привлекает нежелательное внимание. Пусть игроки пока не знают, что это внимание — мрачный взор демона двумя этажами ниже, зато об этом знаете вы.

## Замыслы

Замыслы определяют цели, которых стремится достичь ведущий в каждое мгновение игры в *Mir подземелий*.

- **Изображайте фантастический мир.**
- **Наполните жизнь персонажей игроков приключениями.**
- **Играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше.**

Все, что вы говорите и делаете за игровым столом и вне его, служит этим трем целям. То, что не входит в список выше, не должно вас беспокоить. Не пытайтесь «победить» игроков или испытать их на прочность. Не ведите игру, только чтобы пригласить игроков погостить в искусно созданном вами мире. Не стремитесь убить персонажей игроков (хотя ваши монстры вполне могут этого жаждать). Главное, не ведите игру, чтобы рассказать остальным сюжет, придуманный вами заранее.

Ваш первый замысел — **изображать фантастический мир**. *Mir подземелий* — игра про мужество, находчивость и отвагу перед лицом тьмы и злого рока. Это история отважных героев, решивших провести жизнь в поисках приключений и погоне за достойной наградой. Ваша задача — участвовать в ней, показывая игрокам мир, где такие приключения водятся. Без вмешательства героев мир может погрузиться в хаос или стинуть совсем. Изображение этого фантастического пространства ложится на ваши плечи. Покажите игрокам чудеса мира, в котором живут их герои, и поддерживайте их взаимодействие с ним.

Чтобы **наполнить жизнь персонажей приключениями**, вместе с игроками создавайте мир интересный и меняющийся. Искатели приключений всегда ставят палки в колёса той или иной угрожающей миру опасности — поощряйте такие действия в игре и способствуйте им.

Приключения в *Mире подземелий* никогда не предписывают игрокам образ действий. Игровой мир должен являться динамично меняющимся значимым местом, в котором свои цели преследуют как могущественные, так и ничтожные. Игрокам неизбежно придётся действовать, когда интересы героев разойдутся с игровым миром или его обитателями. Ваша задача — честно изображать последствия их действий.

А вот как нужно **играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше**. Вам, как и игрокам, неизвестно, как персонажи поведут себя в изображаемом вами мире и как изменят его. Вы все — участники большого, общего, создающегося на ваших глазах приключения. Так что не стоит заглядывать слишком далеко вперёд. Правила игры будут мешать этому. Поверьте, наблюдать за непредсказуемыми поворотами событий игры очень интересно.

## **Принципы**

- Рисуйте карты, оставляя белые пятна.
- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Погрузитесь в фантастическое.
- Делайте ходы, следующие из повествования.
- Не произносите названия ходов вслух.
- Вдохните жизнь в каждого монстра.
- Дайте каждому персонажу имя.
- Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- Будьте фанатом персонажей игроков.
- Помните об опасности.
- Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- Мыслите за рамками текущей сцены.

Принципы являются вашим руководством к действию. Когда приходит пора сделать ход, у вас часто будет замысел того, что может произойти дальше. Рассмотрите его в свете принципов и, если он им соответствует, смело используйте в игре.

### **Рисуйте карты, оставляя белые пятна**

*Мир подземелий* по большей части существует в воображении участников игры, но карты помогут всем вам представлять мир одинаково. Вам не обязательно рисовать их самому, но каждый раз, когда в ходе игры упоминается новое место, обозначьте его на карте.

Рисуя карту, не пытайтесь завершить её. Оставьте пространство для неизведенного. В ходе игры вас наверняка посетит множество идей, а действия игроков предоставляют вам неплохую основу для творчества. Позвольте своим картам меняться и расширяться.

### **Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам**

Обращение к персонажам означает, что не стоит говорить: «Антон, что Данвик будет делать с этим духом?», а лучше спросить: «Данвик, что ты собираешься делать с этим духом?» Такой подход фокусирует внимание на происходящем в игре, а не на сидящих вокруг игрового стола.

Это важно и для повествования. Общаясь с игроками напрямую, вы можете забыть о важных для ходов подробностях, которые могут быть очевидными персонажам. Поскольку ходы всегда основываются на действиях персонажей, представляйте происходящее через персонажей, а не игроков, которые тех изображают.

## **ПОГРУЗИТЕСЬ В ФАНТАСТИЧЕСКОЕ**

Волшебство, новые горизонты, боги, демоны и отродья: мир фэнтези полон волшества и загадок. Живите ими при подготовке игры и во время вождения. Фантазируйте в разных масштабах. Представьте летающие города или острова, высеченные из тела погибшего бога. Деревенских мудрецов и их верных духов или статую, к которой на удачу прикасаются местные разбойники. Персонажи игроков — интересные личности, обладающими божественным, боевым или мистическим даром. Мир вокруг них должен быть столь же увлекательным.

## **ДЕЛАЙТЕ ХОДЫ, СЛЕДУЮЩИЕ ИЗ ПОВЕСТВОВАНИЯ**

Делая ход, вы выбираете один из элементов повествования и обличиваете его против персонажей. Источником хода всегда должно служить повествование. Ходы помогают сфокусироваться на одном аспекте текущей ситуации и сделать с ним что-то интересное. Что вообще происходит? Какой ход будет иметь смысл?

## **НЕ ПРОИЗНОСИТЕ НАЗВАНИЯ ХОДОВ ВСЛУХ**

Нет лучше способа разрушить целостность игры, чем сказать игрокам, какой именно ход вы делаете. Ходы являются указаниями для вас, а не тем, о чём следует говорить вслух.

Никогда не показывайте игрокам, что вы просто выбираете ход из списка. Вы знаете, что работорговцы похитили Омара, потому что вы сделали ход *поставьте кого-то в сложную ситуацию*, но покажите это игрокам как следствие действий их героев, поскольку это оно и есть.

## **ВДОХНИТЕ ЖИЗНЬ В КАЖДОГО МОНСТРА**

Монстры — это невероятные создания, обладающие собственными мотивациями, простыми или сложными. Наделите каждого монстра подробностями, делающими его живым: запахом, звуками, внешним видом. Дайте достаточно, чтобы тот казался настоящим, но не печальтесь, если его убьют или свергнут. Этим и должны заниматься герои!

## **ДАЙТЕ ИМЯ КАЖДОМУ ПЕРСОНАЖУ**

У всех, с кем будут разговаривать персонажи игроков, есть имя. Скорее всего, у них есть и личность, и собственные цели, и убеждения, но их можно придумать по ходу игры. Начните с имени.

## **ЗАДАВАЙТЕ ВОПРОСЫ И РУКОВОДСТВУЙТЕСЬ ОТВЕТАМИ**

Играя, чтобы узнать, что произойдёт, проявите любопытство и откажитесь от видения всей картины происходящего. Если вы чего-то не знаете или не можете придумать сходу, спросите игроков и пользуйтесь их ответами.

Самый простой вопрос — «что ты делаешь?». Им должен завершаться каждый сделанный ход, и не обязательно спрашивать именно того, против кого ход был сделан. «Колдун взмахом жезла разрывает заклинание Рафа. Финнеган, оно прикрывало тебя. Что будешь делать?»

*Еще стоит спросить о том, что было, что истинно сейчас и что может произойти дальше. Спросите жреца о богах, мага — о магии, но не застревайте в шаблонах. Вдруг вор тоже разбирается в богах?*

## **БУДЬТЕ ФАНАТОМ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ**

Относитесь к персонажам игроков как к героям любимой книги, фильма или сериала: радуйтесь их победам и огорчайтесь неудачам. Не толкайте их в определенном направлении, а участвуйте в рассказе про их подвиги.

## **МЫСЛИТЕ ОПАСНО**

Всё существующее в мире — мишень. Мыслите как Чёрный Властелин: в мире нет ничего святого, а жизни ничего не стоят. Опасности может подвернуться всё, и всё может быть уничтожено. Ни одно из ваших творений не находится в безопасности. Когда ваш взор падает на одно из них, придумайте, как подвергнуть его опасности, сокрушить или разрушить. Мир меняется. Без вмешательства игроков — к худшему.

## **НАЧИНАЙТЕ С ПОВЕСТВОВАНИЯ И ЗАКАНЧИВАЙТЕ ИМ**

Всё, что делаете вы и игроки, исходит из повествования и перетекает в него же. Когда игрок делает ход, он совершает действие в рамках сюжета, который это действие спровоцировал, следует правилам и получает итог. Делая ходы, убедитесь, что они следуют из повествования.

## **МЫСЛИТЕ ЗА РАМКАМИ СЦЕНЫ**

Вы фанат персонажей игроков, но это не значит, что все важные события в игре должны разворачиваться на их глазах. Иногда местом для наилучшего хода является соседняя комната, другая часть подземелья или даже город. Сделайте ход в другом месте и покажите персонажам его итог, когда он окажется в поле внимания.

## Ходы

Когда все сидящие за игровым столом обращаются к вам, желая узнать, что же произойдёт дальше, выберите один из описанных ниже ходов. Каждый ход — это конкретное событие, происходящее в игровом повествовании. Ходы не являются ключевыми словами или особыми терминами: например, *расходуйте их запасы* буквально означает, что персонажи лишаются чего-то тем или иным образом.

- Используйте ход монстра, угрозы или места.
- Откройте неприятную истину.
- Покажите признаки надвигающейся угрозы.
- Нанесите урон.
- Расходуйте их запасы.
- Оберните их ход против них.
- Разделите их.
- Предоставьте возможность, подходящую классу.
- Покажите недостаток их класса, расы или снаряжения.
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите.

Никогда не произносите названия ходов вслух: это один из ваших принципов. Каждый ход должен оказаться реальным событием, происходящим с персонажами. «Уклонившись от дубины неповоротливого людоеда, ты спотыкаешься и падаешь. Меч выскальзывает из твоих рук и пропадает в темноте. Ты, кажется, заметил, куда он упал, но людоед ковыляет в твою сторону. Что будешь делать?»

Завершайте любой ход вопросом «Что ты делаешь?». Ходы являются средством воплощения замыслов, один из которых — *наполнить жизни персонажей приключениями*. Когда заклинание выходит из-под контроля или под ногами проваливается пол, героям надо принять решение или последствия своего бездействия.

————— ♦ ♦ —————

Глядя на видение, он хотел замереть на месте,  
но у бездействия тоже есть последствия.

— «Дюона»

————— ♦ ♦ —————

## Когда делать ход

Ход необходимо сделать, когда:

- все сидящие за столом ждут, что произойдёт дальше;
- игроки предоставляют вам отличную возможность;
- на броске выпадает 6-.

Обычно, когда игроки смотрят на вас с ожиданием, необходимо сделать мягкий ход, а в остальных случаях — жёсткий.

*Когда игрок описывает действие и спрашивает, сработало ли оно, или «что он мне отвечает?». Вот типичный пример того, как игрок ждёт от ведущего обратной связи. Когда пришла ваша очередь описать реакцию мира на действия героев, можно делать ход.*

Мягкий ход — это ход, не несущий немедленных и неотвратимых последствий, то есть для героев всё не так уж плохо: например, игрокам можно сказать, что их ждут сокровища, если они смогут одолеть охраняющего их голема (*предоставьте возможность, просто так или за цену*). Или всё плохо, но последствий можно избежать: гоблины-лучники выпускают стрелы (*покажите признаки надвигающейся угрозы*), но есть время уклониться.

Проигнорированный мягкий ход предоставляет вам отличную возможность сделать ход жёсткий. Если персонажи стоят на месте, когда к ним несётся рой стрел — самое время сделать ход *нанесите урон*.

Жёсткие ходы несут необратимые последствия. Нанесение урона — это почти жёсткий ход, ведь восстановление ОЗ потребует от героев особых усилий. Впрочем, когда есть возможность сделать жёсткий ход, ничто не мешает заменить его на мягкий, если так будет лучше для повествования. В жизни персонажей бывают и светлые полосы.

## Выбор хода

Выбирая ход, прежде всего смотрите на очевидные последствия вызвавшего его действия. Если вы что-то придумали, обдумайте это, убедитесь, что ваша идея соответствует замыслам и принципам, и воплотите её в игру. Пусть ходы множатся, как снежный ком. Стройте историю на успехе или провале прошлых ходов персонажей и ваших.

Если ваша первая мысль: «Действие не повредит героям сейчас, но отзовётся в будущем», — отлично! Это часть ваших принципов (*мыслите за рамками текущей сцены*). Запомните этот момент и напомните персонажам о нём, когда придёт время.

## Совершение хода

Делая ход, не забывайте о своих принципах. В частности, никогда не произносите название хода вслух и обращайтесь к персонажам, а не к игрокам. Ваши ходы — это не механические действия, о которых следует знать сидящим за игровым столом, а конкретные события, которые происходят с персонажами в вашем общем вымышленном мире.

Заметьте, *нанесите урон* — не единственный опасный ход. Когда людоед бросает героя в стену, урон от этого такой же, как от удара кулаком. Если ход наносит урон безотносительно монстров (вроде падения в яму или обрушившегося туннеля), используйте правила по урону на странице 22.

После каждого своего хода, спросите игрока: «Что ты делаешь?»

## ИСПОЛЬЗУЙТЕ ХОД МОНСТРА, УГРОЗЫ ИЛИ МЕСТА

У каждого монстра и ряда мест свои ходы. Ход монстра или места описывает, на что они способны, например «бросить кого-то» или «стать мостом между мирами». Если в ходе игрока (скажем, *руби* и *кромсай*) сказано, что монстр атакует героя, сделайте его жёсткий ход.

Свои ходы есть и у глобальных угроз истории. Используйте их, чтобы ввести угрозу в игру (это может вызвать появление новых монстров).

————— ♦ —————

*Истина освободит тебя. Но не раньше, чем покончит с тобой.*

— «Бесконечная шутка»

————— ♦ —————

## ОТКРОЙТЕ НЕПРИЯТНУЮ ИСТИНУ

Неприятная истина — это любой факт, в который игроки предпочли бы не верить. Комната полна ловушек. Услужливый гоблин — шпион. Позвольте игрокам осознать, в какую глубокую яму они угодили.

————— ♦ —————

*Омар идёт!*

— «Прослушка»

————— ♦ —————

## ПОКАЖИТЕ ПРИЗНАКИ НАДВИГАЮЩЕЙСЯ УГРОЗЫ

Очень гибкий ход. Угроза — любая неприятность, которая вот-вот наступит. Этот ход говорит, что будет, если персонажи не вмешаются.

— ◆ —

*Тот, кто побеждает силой, побеждает лишь наполовину.*

— «Потерянный Рай»

— ◆ —

## **НАНЕСИТЕ УРОН**

Нанося урон, выберите одну из опасностей, угрожающих здоровью персонажа в повествовании, и воспользуйтесь ею. Персонаж сражается с ящеролюдом? Тот пронзает героя копьём. Герой привёл в действие ловушку? На его голову обрушаиваются камни.

Размер наносимого урона определяется его источником. В некоторых случаях этот ход может включать обмен уроном, когда персонаж игрока, в свою очередь, наносит вред противнику.

Итоговый урон обычно определяется броском. Когда персонаж получает урон, скажите игроку, какой кубик кинуть. Вам самим нет нужды брать кубики, а если игрок боится решать судьбу своего персонажа, он всегда может попросить другого игрока бросить кубики за него.

## **РАСХОДУЙТЕ ИХ ЗАПАСЫ**

Выживание в подземелье или другом опасном месте во многом зависит от запасов. Этим ходом вы лишаете героев одного из их запасов: оружия, брони, лечения, активного заклинания. Их не обязательно навсегда истощать или уничтожать: мощный удар врага может выбить меч из рук героя, далеко отбросив его, но не расколоть.

— ◆ —

*Опасность всегда настигает, когда кажется, что всё в порядке.*

— Камбей Шимада. «Семь самураев»

— ◆ —

## **ОБЕРНИТЕ ИХ ХОД ПРОТИВ НИХ**

Подумайте над преимуществом, которое даёт персонажам ход, и превратите его в недостаток. Другой вариант этого хода: дайте такое же преимущество кому-то замышляющему недобroе против герояев. Если Айви узнала, что люди герцога Хорста наступают с востока, возможно, её, в свою очередь, заметил их разведчик.

## **РАЗДЕЛИТЕ ИХ**

Оказаться посреди бушующей битвы окруженным со всех сторон совомедведями — ужасно, но оказаться там без верного союзника — еще хуже.

Разделение персонажей может проявляться в чём угодно, от потери друга в пылу сражения до телепортации в отдалённый конец подземелья, но, в чём бы оно ни выражалось, оно непременно ведёт к неприятностям.

## **ПРЕДОСТАВЬТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ, ПОДХОДЯЩУЮ КЛАССУ**

Вор обезвреживает ловушки, крадётся и взламывает замки. Священник связан с богами и мёртвыми. У каждого класса есть сильная сторона, и стоит дать игрокам шанс выделиться именно ею.

Это не обязательно должен быть класс, который участвует в игре. Иногда путь к сокровищам преграждает дверь, а вора рядом нет. Такие ситуации бросают вызов изобретательности игроков и их умению договариваться. Если всё, что у тебя есть, — это окровавленный топор, каждая проблема начинает походить на череп, не так ли?

## **ПОКАЖИТЕ НЕДОСТАТОК КЛАССА, РАСЫ, СНАРЯЖЕНИЯ**

Своя слабая сторона есть у всего. Орки могут особенно жаждать эльфийской крови. Магия священника может потревожить сон дремлющих тёмных сил. Факел, освещдающий путь, может привлечь внимание таящихся во тьме глаз.



*Это лучшие условия, на которые ты можешь рассчитывать.*

*Я не скажу, что ты можешь спастись. Потому что не можешь.*

— Антон Чигур. «Старикам тут не место»



## **ПРЕДОСТАВЬТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ, ПРОСТО ТАК ИЛИ ЗА ЦЕНУ**

Покажите персонажам желанное: богатство, силу, славу. Конечно, за обретение всем этим придётся заплатить, если вы так решите.

Помните, всё начинается с повествования. Не стоит говорить: «Тут безопасно, так что можете разбить лагерь, если устали». Сделайте это частью истории: «Благословение Хелфreta всё еще окружает расколотый алтарь. Это неплохое, укромное место, но песнопения, доносящиеся из ритуального зала, становятся громче. Что будете делать?»

## **ПОСТАВЬТЕ КОГО-ТО В СЛОЖНУЮ СИТУАЦИЮ**

Сложная ситуация — это ситуация, в которой персонаж должен сделать тяжёлый выбор. Поместите героя или того, о ком он заботится, на пути уничтожения. Чем тяжелее выбор, тем сложнее ситуация.

## **ОПИШИТЕ ВОЗМОЖНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ИЛИ ЦЕНУ И ПЕРЕСПРОСИТЕ**

Этот ход хорош, когда игроки делают что-то, не описывающееся ходом, или проваливают ход. Конечно, желаемого можно достичь — если заплатить за это нужную цену, или смириться с последствиями.

Например, персонажи могут переплыть заполненный акулами ров, прежде чем их сожрут, но для этого потребуется отвлекающая приманка. Сделайте последствия ясными не только для игроков, но и для их героев: замеченные акулы могут выглядеть бешеными от голода.

## **ХОДЫ ПОДЗЕМЕЛЬЯ**

Эти ходы образуют особый набор, позволяющий создавать или менять подземелье в процессе игры. Используйте его, когда игроки исследуют враждебное место, не продуманное вами от и до. Не забывайте о карте: почти все эти ходы ведут к появлению новой комнаты или элемента.

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

Эти ходы, как и другие, делаются, когда все смотрят на вас с ожиданием, когда возникает интересная возможность или в случае провала броска. Особенно они годятся для ситуаций, когда персонажи входят в новую комнату или коридор и хотят узнать, что там находится.

## **ИЗМЕНИТЕ ОКРУЖЕНИЕ**

Окружение это общая атмосфера места, где находятся персонажи: ветвящиеся туннели, кривые деревья, безопасная тропа... Этим ходом вы можете представить новый антураж: туннели постепенно изгибаются, лес становится истлевшим и зловещим, тропинка кончается и персонажи вступают в чащу. Используйте этот ход, чтобы разнообразить местность на пути персонажей и населяющих её созданий.

## **УКАЖИТЕ НА НАДВИГАЮЩУЮСЯ УГРОЗУ**

Если в подземелье в ожидании игроков томится нечто, с помощью этого хода можно показать его следы и признаки. Опишите следы дракона в грязи или слизистый след желатинового куба.

## **ВВЕДИТЕ НОВУЮ ФРАКЦИЮ ИЛИ ВИД СОЗДАНИЙ**

Вид созданий описывает широкую категорию: орки, гоблины, ящеролюды, нежить. А фракцию объединяет общая цель. Добавив вид или фракцию в игру, вы можете делать угрожающие персонажам ходы от этих созданий.

Этот ход предполагает явное столкновение илиброс данных. Не мелочитесь: игроки должны понимать, что происходит. Правда, в любом действовать тоже не надо: глава злобной секты не обязан размахивать плакатом и вопить на адских языках. Жесткое применение этого хода переходит в боевую сцену или атаку из засады.

## **ИСПОЛЬЗУЙТЕ УГРОЗУ ФРАКЦИИ ИЛИ ВИДА СОЗДАНИЙ**

После того как персонажи узнали о фракции или виде созданий, вы можете использовать ходы монстров этого типа.

Смотрите на фракции и виды широко. Орков сопровождают охотничики варги. Безумному культу может служить нежить или монстры из глубин бездны. Вы часто будете делать этот ход не задумываясь, а просто красиво вводя в игру уже заготовленные идеи.



*Единственный путь вперёд — вниз.*

*— Кобб. «Начало»*



## **ЗАСТАВЬТЕ ИХ ВЕРНУТЬСЯ НАЗАД**

Взгляните на места, нанесённые на карту. Есть ли там что-то полезное, но не найденное игроками? Можете ли вы добавить новое препятствие, преодолимое, если вернуться назад? Не находится ли ключ от преградившей путь героев двери где-то в прошлых комнатах?

Возвращаясь назад, покажите результат, который время принесло покинутым персонажами местностям. Какие новые угрозы появились после их ухода? О чём они забыли и что ожидает их возвращения?

С уходом персонажей время не замирает. Пришлите подкрепление, обрушьте стены, несите хаос — пусть подземелье тоже развивается.

## **ПРЕДСТАВЬТЕ БОГАТСТВА ЗА ЦЕНУ**

Чего желают игроки? Чем они готовы пожертвовать ради этого? Расположите желанный предмет вне досягаемости. Выберите нечто, ограничивающее персонажей: время, очки здоровья, снаряжение. Найдите способ дать им желаемое, но ценой потери чего-то еще.

Проще всего соблазнить героев богатствами, не связанными с их основной целью. Остановятся ли они, чтобы вынуть рубиновые глаза идола, зная, что жертвоприношение все ближе? Сделайте этот ход, чтобы узнать.

## **БРОСЬТЕ ВЫЗОВ ОДНОМУ ИЗ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Чтобы бросить вызов персонажу, посмотрите, в чём он хороши. Поставьте перед воротом запертую дверь, покажите священнику служителей враждебного бога. Дайте волшебнику исследовать мистические тайны. Пускай воину встретится пара врагов с толстыми черепами. Предоставьте персонажам возможность блеснуть.

Другой способ бросить вызов персонажу — найти его слабое место или дело, которое он не закончил. Если на совесть барда давит искусственная ложь, что он предпримет, когда кто-то узнает правду? Если волшебник призываёт демонов, что случится, когда об этом пойдут слухи?

Этот ход помещает персонажа в центр внимания, пусть на минуту. Постарайтесь дать такой момент каждому персонажу на сессии.



## Типичные ситуации

В *Mire подземелий* есть типичные ситуации. Вот как с ними обращаться.

### Бои

Рано или поздно клинки выйдут из ножен, персонажи начнут *рубить и кромсать* монстров и *встанут на защиту* друг друга, но не думайте, что бой — лишь обмен уроном: монстры могут пытаться взять персонажей в плен или что-то от них защищать. Помните, ради чего затевался бой, чего хочет достичь каждая сторона и как это повлияет на ход битвы.

Ни один уважающий себя монстр не стоит на месте, когда его пытаются убить. Бои должны быть динамичными сценами, где существа входят в радиус поражения и выходят из него, занимают укрытия, или отступают. Иногда может меняться само поле боя. Пусть ваши монстры совершают действия, на которые игроки будут вынуждены отвечать. Даже в бою старайтесь использовать ходы помимо *нанесите урон*.

Обязательно дайте шанс действовать всем героям и знайте, где в ходе битвы находится каждый участник. В случае сложного столкновения набросайте карту, чтобы каждый за столом мог представить себе происходящее и описывать свои действия соответственно.

### Ловушки

Ловушки можно подготовить заранее, или придумать спонтанно, исходя из результатов ходов. Если не установлено, что место безопасно, в нём всегда может таиться ловушка.

Ловушку игроки могут обнаружить с помощью хитрого плана, *чувства ловушек* или *распознавания реальности*. Если игрок описывает действие, не требующее хода, но позволяющее ему обнаружить ловушку, не скрывайте её: ловушкам не позволено нарушать правила.

## ПЕРСОНАЖИ

Мир вокруг героев населяет множество персонажей: кузнецы-гномы, мудрые эльфы, люди всевозможных рас и размеров. Ваши персонажи — не бездумные марионетки, но вместе с тем основное внимание в игре будет уделяться не им. Изображайте их полноценными личностями\*, у которых есть свои цели и способы их добиться. Используйте их, чтобы показать, на что похож игровой мир. Пусть игроки станут свидетелями того, как обычные люди гонятся за славой или аристократы пытаются возвысить свой народ.

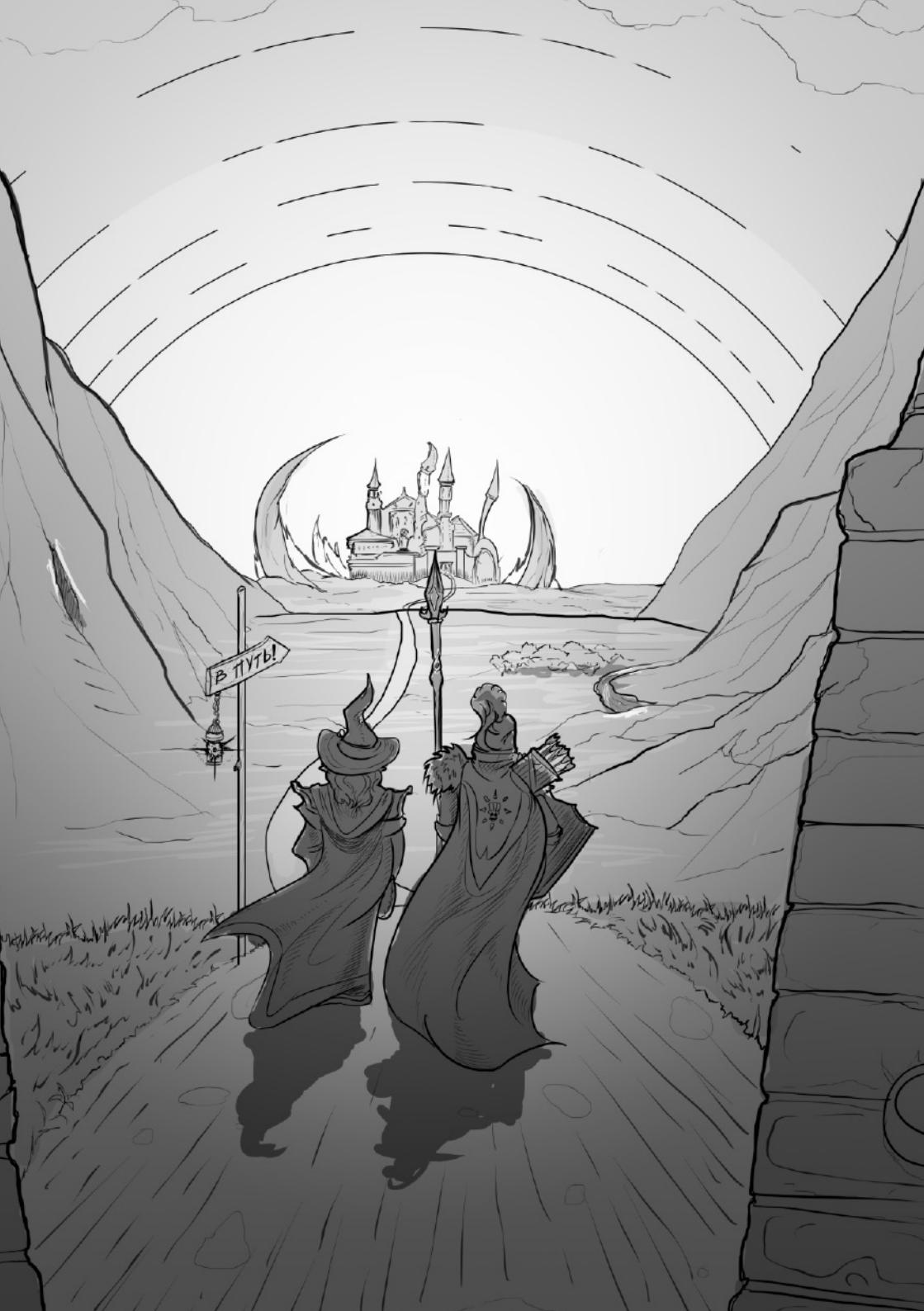
Часть приключений может целиком проходить не в отдалённом подземелье, а в населённой местности. Часть классов, особенно бард, являются мастерами интриги, способными использовать других людей как свои орудия. Не избегайте этих ситуаций: будьте фанатом персонажей игроков — дайте им интересных и неоднозначных личностей, с которыми можно взаимодействовать.

Как и подземелья, ваши персонажи будут меняться со временем. Появление героев в их жизни может вдохновить их или вызвать их гнев. Действия персонажей игроков изменят мир в лучшую или худшую сторону, а встреченные ими люди запомнят это. Когда герои возвращаются через город, к которому в свой прошлый визит были немилосердны, покажите им, как преобразились его обитатели. Может быть, они стали более осторожными? Обратились в новую веру? Жаждут мести?

Хотя отношения между персонажами игроков описываются Узами, отношения с персонажами ведущего заданы менееочно. Если игроки хотят завязать надёжные и длительные отношения с другими обитателями мира, им придётся действовать. Помни: «Что ты делаешь?» — это вопрос, столь же хорошо подходящий к ситуации, когда возможный союзник или враг открывает тебе свои надежды и страхи, как и к ситуации, когда тебе угрожает острье вражеского клинка.

---

\* Создать персонажа можно двумя бросками по правилам из Дополнения 3 (стр. 406).



В ПУТЬ!

## ГЛАВА 16



# ПЕРВАЯ СЕССИЯ



Первая сессия игры по *Миру подземелий* начинается с создания персонажей, которое одновременно является и созданием мира: выбранные игроками характеристики персонажей и их ответы на ваши вопросы определят облик игрового мира, населяющих его существ и происходящие события.

Эта глава предназначается для ведущего, поэтому она обращена к вам как к обладателю этой роли. Для игроков первая сессия ничем не отличается от остальных: они так же играют за своих персонажей, словно те являются настоящими людьми, и исследуют подземелья. Вам же на первой сессии предстоит сделать куда больше: заложить основание мира и придумать противостоящие игрокам угрозы.

## Подготовка

До начала первой сессии нужно распечатать:

- Несколько листов с основными ходами.
- Двухсторонний лист для каждого используемого в игре класса.
- Листы заклинаний волшебника и священника.
- Лист ведущего.

Еще вам лучше полностью прочесть эту книгу, особенное внимание уделив главе для ведущего и его ходам, а также основным ходам игроков. Стоит ознакомиться и с ходами классов, чтобы те не застали вас врасплох. Убедитесь, что прочли и поняли правила фронтов, но пока не создавайте их.

Вообразите фантастические миры, таинственную магию и отвратительных монстров. Вспомните об играх, в которые играли, и об историях, которые рассказывали. Посмотрите фильмы, прочитайте книги или комиксы: погрузитесь в мир героической фэнтези.

То, с какими замыслами стоит приходить на первую сессию, зависит лишь от вас. Для начала от вас понадобится голова, полная идей. Это необходимый минимум. Если хотите, можете запланировать чуть больше: может быть, придумать злобный замысел и тех, кто за ним стоит, или новых монстров, которых хотите использовать. Если у вас есть свободное время, можете даже нарисовать парочку карт (но помните о своих принципах — оставляйте белые пятна) и вообразить конкретные места на них.

Единственное, с чем абсолютно не стоит приходить на игру, — это запланированная история или сюжет. До начала игры вам ничего не известно ни о героях, ни об игровом мире, так что попытка запланировать что-то конкретное будет лишь мешать вам в ходе игры. Это противоречит вашему замыслу: играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше.

## Начало игры

После того, как на игру пришли все участники, вкратце расскажите о *Мире подземелий* тем из них, кто раньше не играл в эту игру. Постарайтесь упомянуть принципы работы ходов. Расскажите про каждый из классов персонажей, помогите игрокам выбрать один из них и проведите их через процесс создания персонажа.

Ваша роль во время создания персонажей тройная: помогать каждому участнику, задавать вопросы и делать заметки. Когда игрок делает определённый выбор, связанный с персонажем — особенно с его узами — распросите про него. Узнайте больше подробностей. Подумайте над тем, что они могут означать.

Вы также должны огласить ожидания. Игроки будут играть за персонажей, словно те являются настоящими людьми — опытными авантюристами, исследующими опасные места, но настоящими людьми. Ваша обязанность — изображать весь остальной игровой мир как динамическое, изменяющееся место.

Во время создания персонажа у игроков часто возникают следующие вопросы. Вы должны быть готовы дать на них ответ.

*Должны ли персонажи быть друзьями?* Нет, не обязательно, но они должны быть способны работать в команде ради достижения общих целей. Их могут побуждать к этому совершенно разные причины, но при этом они способны на совместную работу.

*Существуют ли в мире другие волшебники?* Не совсем. В мире есть способные творить заклинания, и непосвящённые могут называть их волшебниками, но они не похожи на вашего героя. Они не обладают его способностями, хотя могут обладать сходными. Даже если в игре позже появится другой персонаж игрока такого класса, ни один из персонажей ведущего не будет считаться волшебником (или представителем другого класса).

*Что такое монеты?* Монеты — основная мировая валюта. Ими пользуются практически везде. За них можно приобрести рядовые предметы вроде стального меча или деревянного посоха. Редкости, вроде волшебного оружия, не продаются. Во всяком случае, не за деньги.

*Является ли ведущий нашим противником?* Нет. Обязанность ведущего — изображать игровой мир и всё в нём, а мир является очень опасным местом. Ваш персонаж может погибнуть. Это не значит, что ведущий будет стремиться убить вашего героя.

Уделите внимание вопросам игроков. Если у них возникнут вопросы о правилах, дайте на них ответ. Но если они обратятся с вопросом о повествовании или игровом мире, лучше всего ответить вопросом на вопрос. Когда игрок спрашивает, кто является королём Торси, скажите: «Я не знаю. Кто он? Каков он из себя?» Сотрудничайте со своими игроками. Если игроки задали вам вопрос, это значит, что что-то в игре их заинтересовало, так что постараитесь сделать свой ответ интересным. Не бойтесь сказать «Я не знаю» и задать тот же самый вопрос им. Придумывайте фантастические и увлекательные ответы вместе.

Если вы садитесь за игровой стол, заранее представляя то, что хотелось бы увидеть в игровом мире, расскажите о своих замыслах игрокам. Персонажи являются их ответственностью, а мир — вашей: во многом именно вам решать, кто или что будет его населять. Если собираетесь провести игру про охоту за забытой расой колдунов, существовавшей в прошлой эпохе, так и скажите! Если игрокам это не интересно или их уже тошнит от колдунов, они дадут вам знать, и вы вместе сможете придумать что-то новое. Вам не нужно получать одобрение игроков для каждой мелочи, но убедиться, что общая концепция игры увлекает всех, — хорошее начало.

После того как созданы все персонажи, глубоко вдохните. Вспомните о вопросах, заданных и отвеченных до этого. У вас должны быть заметки, указывающие на то, как может выглядеть игра. Посмотрите на то, что игроки принесли за игровой стол. Обратитесь к идеям, бурлящим у вас в голове. Пора начать приключение!

## Первое приключение

Первое приключение необходимо для того, чтобы определить ход будущих сессий. Во время первого приключения обращайте внимание на непобеждённые угрозы и отмечайте опасности, упомянутые игроками, но не встреченные ими. Они послужат основой для многих будущих сессий.

Начните игру с того, что группа персонажей (а может быть, они все) оказывается в напряжённой ситуации. Можно использовать любую завязку, требующую действия: персонажи могут стоять перед входом в подземелье, оказаться в засаде в зловонном болоте, наблюдать через трещину в двери за орками-охранниками или выслушивать свой приговор перед королём Левусом. Сразу же задавайте вопросы: «Кто возглавляет зasadу?» или «Что вы сделали, чтобы навлечь гнев короля?». Если ситуация будет вытекать напрямую из персонажей и ваших вопросов, тем лучше.

Игра начинается именно в этот момент. Игроки начнут рассказывать про действия своих персонажей и совершать их, а это значит, что они будут делать ходы. В первую сессию вы должны особенно внимательно следить за тем, когда необходимо использовать ход, пока все игроки с этим не освоятся. Часто на первых сессиях игрокам будет проще просто рассказывать про действия их героев, и это нормально. Когда те потребуют хода, дайте игрокам знать. Скажите, «Кажется, ты пытаешься...» и проведите их через ход. В поисках руководства игроки могут обратиться к своему листу персонажей. Когда игрок просто говорит «я *рублю и кромсаю*», сразу же спросите: «Что именно делает твой герой», «Как?» или «Чем?».

На первой сессии у вас есть несколько конкретных целей:

- определять подробности и давать описания;
- использовать то, что дают игроки;
- задавать вопросы;
- оставлять белые пятна;
- искать интересные факты;
- помогать игрокам понять ходы;
- давать каждому персонажу шанс блеснуть;
- вводить в игру своих персонажей.

## **ОПРЕДЕЛЯЙТЕ ПОДРОБНОСТИ И ДАВАЙТЕ ОПИСАНИЯ**

Все идеи и замыслы в вашей голове не существуют в игровом повествовании, пока вы не поделитесь ими с игроками, описав их и наделив подробностями. Первая сессия — время заложить основы того, что тут вообще происходит, кто главный, во что одеты герои, на что похож мир и как выглядит их окружение. Описывайте всё, но делайте свои описания краткими, чтобы оставить возможность дополнить их позже. Используйте одну-две подробности, чтобы вдохнуть в свое описание жизнь.

## **ПОЛЬЗУЙТЕСЬ ТЕМ, ЧТО ДАЮТ ИГРОКИ**

Лучшей частью первой сессии является то, что вам самому пока не нужно придумывать ничего конкретного. У вас могут быть наброски подземелья, но содержанием его наполняют игроки — пользуйтесь этим. Когда они выйдут из тьмы своего первого подземелья и их глаза привыкнут к свету, в вашем распоряжении с их помощью окажется увлекательный мир для исследования. Обращайте внимание на их ходы, их узы, их ответы на ваши вопросы и используйте их, чтобы создавать окружающий персонажей мир.

## **СПРАШИВАЙТЕ**

Вы ведь используете то, что дают игроки? Что, если этого мало? Новые подробности можно получить, задавая вопросы. Интересуйтесь конкретными вещами и спрашивайте игроков об их впечатлениях: «Что Люкс думает об этом?» или «Что собирается делать Эйвон?».

Если возникла заминка, остановитесь на секунду и задайте вопрос. Спросите одного персонажа о другом. Когда персонаж что-то делает, спросите, как другой отвечает на это, что думает по этому поводу. Вопросы будут двигать игру, сделают её более увлекательной и живой. Используйте полученные ответы, решая, что произойдёт дальше.

## **ОСТАВЛЯЙТЕ БЕЛЫЕ ПЯТНА**

Это один из ваших принципов, но он особенно справедлив во время первой сессии. Каждое белое пятно — это новое увлекательное событие, которое может произойти в будущем. Оставьте их себе с запасом.

## **ИЩИТЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ**

Бывают идеи, которые заинтригуют вас сразу же, как только вы их услышите. Услышав такую идею в ходе игры, просто запишите её. Когда игрок упоминает, что Герцог Печалей — это демон, с которым его персонаж заключил сделку, отметьте это. Из этого вроде бы незначительного факта может вырасти целый мир.

## **ПОМОГИТЕ ИГРОКАМ ПОНЯТЬ ХОДЫ**

Ведущему стоит всерьез изучить правила игры, но игроки этого делать не обязаны. Помощь им в случае необходимости ляжет на ваши плечи, но вряд ли у них будут частые трудности: игрокам нужно только описывать действия своих персонажей, а правила позаботятся об остальном.

Единственное проблемное место — напоминание об условиях ходов. Присмотритесь: не требует ли заявленное игроком действие, вроде атаки в ближнем бою или обращение к своим знаниям, использования хода. После нескольких сделанных ходов игроки наверняка разберутся с их условиями самостоятельно.

## **ДАЙТЕ КАЖДОМУ ПЕРСОНАЖУ ШАНС БЛЕСНУТЬ**

Поскольку вы являетесь фанатом персонажей игроков (помните свои замыслы?), помогите им показать себя с лучшей стороны. Дайте им все возможности для этого, но не затачивайте каждую комнату под способности персонажей — лучше попытайтесь изобразить фантастический мир, в котором на каждую преграду можно найти несколько решений.

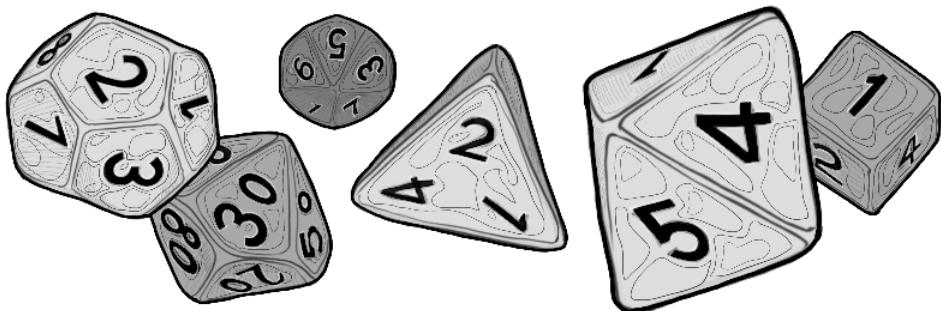
## **ВВОДИТЕ В ИГРУ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ**

Ваши персонажи вдыхают жизнь в игровой мир. Если каждое чудовище лишь нападает, а каждый кузнец — продаёт свои товары за фиксированную плату, ваш мир мёртв. Дайте своим персонажам, особенно тем, кто привлек внимание игроков, собственную жизнь (принцип, помните?). Вводя персонажей в игру, не слишком опекайте их. Погибший вождь гоблинов полезен для будущих приключений не меньше, чем живой.

## **После первой сессии**

После первой сессии сделайте перерыв, отдохните. Дайте своим идеям созреть, прежде чем продолжать.

Подготовка к новой сессии займёт от нескольких минут до часа, если вы водите впервые: вам предстоит создать фронты, возможно, собственных монстров или особые ходы, и понять, что творится в мире в целом.





ГЛАВА 17



## ФРОНТЫ



Фронты — тайные фолианты знаний ведущего. Каждый фронт это сбраживание связанных друг с другом угроз — как самим персонажам, так небезразличным им людям, местам и предметам. Во фронт входят и надвигающиеся ужасы — неприятные события, которые непременно произойдут, если персонажи этому не помешают. Сам термин, конечно же, восходит к выражению «сражаться на два фронта», отлично описывающему положение героев в игре: угрозы (и новые приключений) поджидают повсюду.

Созданием фронтов вам предстоит заниматься между играми. Процесс их создания — исключительно ваше удовольствие, которым вы можете наслаждаться при подготовке, потирая руки и злобно хохоча, создавая противостоящих игрокам монстров. Фронты вполне можно корректировать или настраивать во время игры (вдохновение часто приходит неожиданно), но основная их часть создаётся во время подготовки между сессиями.

Фронты нужны, чтобы организовать замыслы о противостоящих игрокам силах. Они позволяют связать воедино ваши заметки, идеи и планы. Если в ходе игры вы зайдёте в тупик, обращение к фронту позволит решить: «Ага, я знаю, что делать дальше!» Фронты будут инструментом вашего вдохновения настоящих и будущих игровых событий.

Создавая фронт, представьте жутких обитателей подземелий, бесчинствующие орды или древние культы, которых вам хочется увидеть в игре. Сначала мыслите широкими мазками, и лишь когда будете добавлять угрозы во фронт, конкретизируйте свои замыслы. Создавая фронт кампании, думайте о направлениях и тенденциях, проходящих через каждую сессию, а для фронта приключения, смотрите, что важно здесь и сейчас.

После того, как вы создадите несколько фронтов, в ваших руках окажутся все необходимые средства, чтобы бросить вызов игрокам и провести успешную игру по *Миру подземелий*.

### Когда создаются фронты

Фронт кампании и первые фронты приключений вам предстоит создать после первой сессии игры. Созданный вами фронт кампании вполне может быть незавершённым — и это здорово. Как и «белые пятна» на карте, неизвестные подробности фронта кампании предоставляют отличную возможность для творчества в будущем.

Кроме фронта кампании, вам придётся создать и несколько фронтов приключений. Одного или двух будет вполне достаточно. Если обнаруживается, что вы пытаетесь подготовить большее число фронтов, возможно, часть из них стоит оставить в виде заметок на будущее.

## Фронт кампании и фронты приключений

В основе любых фронтов лежат одни и те же элементы. Фронты объединяют и упорядочивают угрозы в легко используемые в игре наборы. Однако вам доступно два различных вида фронтов.

Фронты, которые используются на уровне сессии, называются фронтами приключения. Длительность их существования — всего несколько игровых встреч. Они тесно связаны с одной проблемой, и при странствиях по подземельям или расследованию вражеских замыслов персонажи игроков их разрешат. Или нет. Это как отдельный эпизод сериала *Сегодня в Мире подземелий*.

Фронт кампании связывает разрозненные фронты приключений воедино. Если фронты приключений отражают явную и непосредственную угрозу — например, орков в Харгрошском ущелье, фронт кампании может включать в себя тёмного бога Гришкара, побуждающего орков к набегам. Этот фронт объединит каждую из проведённых вами игр в одно целое. Его мрачные знамения будут тлеть куда дольше, но их масштаб и влияние на мир будут значительно шире, а последствия — опаснее, если игроки позволяют им свершиться.

Когда игрокам не удается совладать с угрозой из фронта приключения, но сама угроза вам нравится и место в мире вашей игры ей найдется, можно перенести её во фронт кампании. Так малые угрозы, которые игроки оставили без внимания, вырастают в большие угрозы в будущем. Перемещать угрозы из фронта кампании во фронт приключения тоже можно.

## Создание фронта

Чтобы создать фронт:

- Решите, это фронт кампании или фронт приключения.
- Придумайте две-три угрозы.
- Для каждой угрозы придумайте надвигающийся рок.
- Добавьте мрачные знамения (1–3 для фронта приключения, 3–5 для фронта кампании).
- Запишите 1–3 вопроса-ставки.
- Составьте список ролей фронта.

## Создание угроз

Звания угрозы заслуживает не каждый элемент игры. Ловушки, странствующие монстры и другие столь же эфемерные элементы могут существовать, лишь чтобы добавить фронту контекст, но не входя в него напрямую. Это вполне нормально. Фронты нужны, чтобы напоминать о широкой картине происходящего.

Угрозы, каждая из которых обладает своим названием и **инстинктом**, относятся к определённой категории. Инстинкт угрозы — ключевая мотивация, позволяющая вам понять угрозу. Что движет ею в стремлении к надвигающемуся ужасу? Инстинкт поможет вам привнести угрозу в действие игры.

Создавая угрозы, старайтесь учесть, как они работают в пределах фронта в целом. Помните о людях, предметах и местах, несущих опасность для мира. Какой вклад вносит каждая из угроз?

*Допустим, у нас есть идея фронта — древние врата, найденные на ледяном Севере. Назовём этот фронт «Открытие Белых Врат».*

Создание фронта проще всего начать с людей и монстров. Угрозой могут выступать создания, возвысившиеся над положением обычного монстра и представляющие значительную угрозу в одиночку: главы сект, атаманы людоедов, владыки демонов и другие столь же могущественные монстры. Но группы монстров тоже вполне могут быть угрозой: например, племена гоблинов или разбойничье ханство кентавров.

*Нужно решить, какие личности или организации заинтересованы Вратами в новом фронте. Пусть это будет Коллегия волшебников. Еще пусть затерянные Врата охраняет голем, но он — лишь препятствие на пути и не заслуживает статуса угрозы.*

Если смотреть на угрозы шире, ими могут стать и неочевидные на первый взгляд элементы игрового мира: выжженные земли, разумные волшебные предметы и древние заклинания, вплетённые в ткань времени. Они играют ту же роль, что и безумный некромант или кровожадная орда — выступать частью фронта, несущего опасность для мира.

*В нашем фронте угрозой будут являться и сами Врата.*

Наконец, заглядывая наперёд, во фронт можно добавить всеобъемлющую угрозу, отражающую менее очевидные движущие силы фронта — божественных покровителей, тайные заговоры и древние проклятья, ожидающие своего свершения.

*Пусть Белые Врата были сотворены в древнем прошлом и скрыты от глаз людских одним из ангельских легионов, дожидаясь Судного Дня. Добавим в наш фронт наблюдающих за Вратами Багряных серафимов в качестве угрозы.*

Во фронт всегда можно добавить еще угроз, но постарайтесь ограничить себя тремя, чтобы оставить место для расширения. Как и белые пятна на карте, дополнительные угрозы всегда можно ввести в игру позже. Пространство для вклада игроков и будущего вдохновения позволит вам свободно изменять фронт и подгонять его под игру. Угрозой заслуживает стать не всякая возможная неприятность. Если вы сомневаетесь в этом, не забывайте: угроза всегда может стать хуже.

*Племена варваров, обитающие около Врат. Заснеженная тундра. Конкурирующий отряд авантюристов. Всё это может стать опасным элементом игры, но пока что они еще недостаточно важны, чтобы заслужить положение угрозы.*

Создание угроз позволяет вам разделить первоначальную концепцию фронта на несколько частей, с которыми по отдельности управляться легче. Угрозы позволяют добавить подробностей в необходимые для игры части мира и, в перспективе, сделать фронт более управляемым.

Назвав угрозу и добавив её во фронт, выберите ей одну из категорий на следующей странице. Можете использовать этот список и для создания угрозы: держа в голове концепцию фронта, просмотрите список и выберите одну-две соответствующие ей угрозы.

*Для трёх придуманных нами угроз: Волшебной коллегии, Белых Врат и Багряных серафимов, мы, соответственно, выбираем «Тайная клика», «Тёмные врата» и «Хор ангелов».*

## **Виды угроз**

- Амбициозные организации
- Иномирные силы
- Повелители магии
- Орды
- Проклятые места

### **Амбициозные организации**

- Мнимое благо (инстинкт: нести «добро» любой ценой)
- Воровская гильдия (инстинкт: добиваться своего коварством)
- Секта (инстинкт: проникать изнутри)
- Религиозная община (инстинкт: утверждать догмы и следовать им)
- Коррумпированная власть (инстинкт: сохранить статус quo)
- Тайная клика (инстинкт: рasti, принимая к себе сильных)

### **Ходы ведущего для амбициозных организаций**

- Напасть скрытно (например, организовав похищение)
- Напасть напрямую (с помощью банды или нанятого убийцы)
- Поглотить или перекупить важного человека (может быть, союзника персонажей?)
- Повлиять на сильное учреждение (изменить закон, исказить догму)
- Установить новое правило внутри организации
- Заявить о своих правах на земли или ресурсы
- Выторговать сделку
- Узнать о возможном враге мельчайшие подробности

### **Иномирные силы**

- Божество (инстинкт: обретать верующих)
- Князь демонов (инстинкт: открыть врата Ада)
- Властелин стихий (инстинкт: разобрать мир на компоненты)
- Сила Хаоса (инстинкт: уничтожить любое подобие порядка)
- Хор ангелов (инстинкт: нести правосудие)
- Творение Закона (инстинкт: устраниТЬ мнимый беспорядок)

### **Ходы ведущего для иномирных сил**

- Обратить организацию на свою сторону (коррупцией или влиянием)
- Послать веший сон
- Наложить на врага проклятье

- Потребовать клятву взамен милости
- Напасть косвенно, используя посредников
- В редких случаях, когда звёзды сойдутся, напасть напрямую
- Раздуть вражду с иными подобными силами
- Открыть истину, желанную или нет

## Повелители магии

- Владыка нежити (инстинкт: обрести подлинное бессмертие)
- Безумный маг (инстинкт: гнаться за магической силой)
- Разумный артефакт (инстинкт: найти достойного носителя)
- Древнее проклятье (инстинкт: опутывать)
- Избранный (инстинкт: исполнить или отвергнуть судьбу)
- Дракон (инстинкт: копить золото и драгоценности, защищать свое потомство)



*Низшие существа! Пришёл Гозер Гозериан, Гозер Разрушитель, Зилогар Путешественник! Выбирайте и умрите!*

— Гозер. «Охотники за привидениями»



## Ходы ВЕДУЩЕГО ДЛЯ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ МАГИИ

- Обрести запретное знание
- Использовать заклинание, пронзающее пространство и время
- Атаковать врага волшебством, напрямую или косвенно
- Следить с помощью магии
- Привлечь последователя или слугу
- Искусить обещаниями
- Потребовать жертву

## Орды

- Странствующие варвары (инстинкт: набирать силу, круша врагов)
- Двуногие вредители (инстинкт: размножаться и пожирать)
- Жители подземелий (инстинкт: защищать туннели от вторжений)
- Чума нежити (инстинкт: распространяться)

## **Ходы ведущего для орд**

- Напасть на оплот цивилизации
- Погрузиться во внутренний хаос
- Внезапно изменить направление
- Завалить более слабых числом
- Продемонстрировать свое могущество
- Покинуть старое место обитания, чтобы найти новое
- Расти в размере за счёт плодовитости или завоеваний
- Выдвинуть из своих рядов героя
- Объявить войну и вести её без промедления или раздумий

## Проклятые места

- Заброшенная башня (инстинкт: манить слабовольных)
- Нечистая земля (инстинкт: порождать зло)
- Стихийная воронка (инстинкт: расти, разрушая реальность)
- Тёмный портал (инстинкт: извергать демонов)
- Царство теней (инстинкт: искашать или поглощать живых)
- Место силы (инстинкт: стать управляемым или укрощённым)

## **Ходы ведущего для проклятых мест**

- Даровать жизнь более слабому монстру
- Распространить свое влияние на окрестности
- Заманить
- Увеличиться в мощи, размере или глубине
- Произвести неизгладимое впечатление на обитателя или гостя
- Скрыть что-либо из вида
- Предложить силу
- Ослабить волшебство или, наоборот, усилить его
- Запутать и скрыть истину или направление
- Искажить закон природы

## Описание угрозы и роли

Создайте заметку, напоминающую вам про суть угрозы, её ядро. Не думайте пока о том, к чему она стремится или что может произойти — это отразят надвигающийся ужас и мрачные знамения, о которых ниже.

Если с угрозой связаны личности (вождь племени орков и его собратья по клану, злобный бог и его прислужники), дайте им имя и пару подробностей, но оставьте место для описания на потом.

## Особые ходы

Иногда угрозы будут требовать хода, который не описывается ни одним из существующих. Чтобы заполнить пробелы в угрозе или точно отразить её влияние, вы можете записать собственные ходы\*. Эти ходы могут быть ходами персонажей или ходами ведущего, как сами решите.

Создавая ход игрока, не забывайте, что вы сами не бросаете кубики, и помните об их базовой структуре. Результат на 10 и выше является полным успехом, в то время как на 7–9 — частичным. В случае провала ход игрока может делать что-то конкретное, или вы просто сделаете один из своих обычных ходов или продвинете фронт вперёд мрачным знамением. Для оформления ходов единого стандарта нет.

*Я абсолютно уверен, что при игре по фронту Белых Врат один из персонажей игроков слупит и взглянет на свет, льющийся из-за Врат. Стоит создать особый ход, описывающий последствия.*

*Когда ты оказываешься перед Светом Извне, брось+МДР. \* На 10+ ты сочтён достойным, и Багряные серафимы даруют тебе видение или милость. \* На 7–9 ты оказываешься под подозрением и видишь то, какая судьба ожидает тебя, если не изменишь свою жизнь. При провале ты был взвешен и измерен и не оправдал ожиданий.*

## Мрачные знамения

*Неизвестное будущее движется к нам.*

*— Сара Коннор. «Терминатор 2: Судный день»*

Мрачные знамения намекают на тёмное будущее, где за опасностью никто не проследил. Представьте, во что выльется угроза в мире без персонажей игроков, если все выдуманные вами ужасы воплотились. Жутковато, да? Мрачные знамения — способ систематизировать планы и махинации ваших угроз. Это может быть как одно интересное событие, так и цепочка шагов. Когда вы не знаете, что делать дальше, заставьте одну из своих угроз воплотить мрачное знамение.

\* В главе *Глубины подземелий* на странице 338 сказано больше о создании ходов.

Обычно мрачные знамения следуют друг за другом в логичном порядке (орки уничтожают город после того, как сорвались переговоры о мире). Простой фронт будет развиваться от плохого к худшему ступенчато. Но иногда мрачные знамения могут идти параллельными путями к общему надвигающемуся ужасу, и ранние проявления угроз могут существовать сами по себе. Насколько сложным быть фронту — решать вам. Когда угроза воплощается, обратите внимание на другие угрозы фронта. Возможно, если фронт сложный, вам придётся выкинуть или переписать часть мрачных знамений. Это допустимо. Помните и о масштабе: мрачным знамениям не нужно переворачивать мир — они показывают лишь смену направления угрозы или новую её грань.

Относитесь к мрачным знамениям как к возможным ходам, ждущим в резерве. В подходящий момент смело выпускайте их в атаку на мир.

*Для своего фронта я выбираю несколько мрачных знамений.*

- Коллегия отправляет экспедицию к Вратам.
- Нахodka ключа.
- Вострубл first ангел.
- Избрание героя.
- Вострубл second ангел.
- Явление предвестника.
- Открытие врат.

Когда мрачное знамение воплощается, вычеркните его — пророчество свершилось! Успех мрачного знамения может отразиться и на других фронтах. В свободную минуту, когда не надо уделять внимание игрокам, гляньте на фронты и внесите в них изменения. Одно небольшое мрачное знамение может неуловимо отзываться во всей кампании.

Мрачные знамения можно воплощать напрямую или косвенно. Косвенно — когда указанное в них событие происходит в ходе игры само собой. Скажем, игроки поддержали гоблинов в их битве с ящеролюдами, власть над туннелями перешла к гоблинам, а это, оказывается, следующий шаг мрачного знамения! Напрямую знамения воплощаются, когда из-за провала броска игрока или отличной возможности вы жёстким ходом реализуете мрачное знамение. Свершите его, опишите последствия и спросите игроков: «Что вы будете делать?»



## Надвигающийся ужас

Это конечная цель каждой угрозы; последний удар колокола, возвещающий о её триумфе. С каждым свершившимся мрачным знамением надвигающийся ужас становится мощнее и чётче. Это весьма неприятные явления, которые каждая угроза пытается по-своему воплотить. Выберите один из видов надвигающихся ужасов ниже и дайте ему в своем фронте конкретную форму. Они часто будут меняться в ходе игры благодаря действиям персонажей, вмешивающихся в общий расклад сил. Не волнуйтесь, всё можно поправить позже.

- Тирания (власть сильных над слабыми, немногих над многими)
- Чума (распространение болезней, конец благополучия)
- Уничтожение (апокалипсис, разорение и нищета)
- Узурпация (разрушение иерархии, свержение законности)
- Разорение (порабощение, отказ от доброты и справедливости)
- Бесчинство хаоса (упадок законов общества, реальности или любого подобия порядка)

Когда свершаются все мрачные знамения угрозы, свершается и надвигающийся ужас. Угроза разрешается, и это меняет мир вокруг. Эти изменения наверняка повлияют и на фронт в целом. Убедитесь, что эти последствия действительно отзывались в игровом мире, это делает их реальными.

## Ставки

Ставки — вопросы об интересных вам людях, местах и группах. Люди, на ваше усмотрение, могут включать как персонажей игроков, так и ваших. Вы ведь помните, что один из ваших замыслов — *играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше?* Ставки напоминают, что именно вы хотите узнать.

Ставки должны быть конкретными. Не записывайте ставки, связанные с неопределёнными чувствами или плавными изменениями. Ставка должна отражать важные перемены в положении персонажей игроков и мира игры. Хороший вопрос-ставка влечёт ответ, который многое изменит.

Важнейшее условие ставки — она должна быть интересной. Ставки должны быть тем, что вы действительно желаете узнать, но готовы оставить это развитию событий игры. Записав ставку, вы теряете власть над связанными с ней событиями: вы не можете просто придумать, что с ней произойдёт. Чтобы узнать ответ, нужно поиграть.

*Играть, чтобы узнать, что произойдет дальше, — главная прелесть Мира подземелий.* Вы записали что-то о событиях в мире, о которых хотите узнать больше, а игра позволи вам сделать это.

Как только вы придумали ставки, ваш фронт готов к игре.

*Вопросы-ставки для Белых Врат, завязанные на персонажей игроков:*

- Кому ангелы отведут роль героя?
- Какова будет реакция Люкса на Свет Извне?
- Сможет ли Коллегия привлечь Эйвона на свою сторону?

## Завершение фронта

Часто фронт завершается ясным и однозначным образом. Угрозы фронта отдельно взятого подземелья могут быть побеждены игроками, обращены на сторону добра или преодолены героическими поступками. В этом случае фронт распадается, и вы откладываете его в сторону. Отдельные элементы фронта — неразрешённые персонажами угрозы или отдельные её участники — могут продолжить существовать. Может быть, им найдётся место в новой угрозе фронта кампании?

Чтобы завершить фронт кампании, потребуется куда больше усилий. Борьба с ним будет происходить медленно и постепенно на каждой сессии кампании. Вам не придётся представлять или завершать его сразу: всё произойдёт по частям. Персонажи будут сражаться с подручными главного злодея кампании. Но у него наступит конец. Вы поймёте, что фронт кампании разрешился, когда игроки восторжествовали над Тёмным богом или когда чума нежити захлестнёт мир, когда игроки выйдут из последней схватки, окровавленные, но победившие, или побеждённые и отчаявшиеся. На разрешение фронта кампании уходит куда больше времени, но победа над ним куда более приятна.

Когда фронт завершается, выделите время и подумайте над итогами этого. Свершились ли мрачные знамения? Даже если угроза была остановлена, совершение мрачных знамений тоже изменяет мир, пускай и незаметно. Помните об этом при создании последующих фронтов. Остался ли во фронте кто-то, кого можно использовать в новом приключении или фронте кампании? Важность кого увеличилась, а кого уменьшилась? Разрешение фронта является важным событием!

Завершение фронта приключения обычно значит, что приключение закончилось. Это хороший момент, чтобы взять перерыв и подумать над фронтом кампании. Пусть он вдохновит следующий фронт приключения. Напишите новый фронт приключения или завершите тот, над которым работали раньше, нарисуйте для него несколько карт и готовьтесь к новому большому приключению.

## Несколько фронтов приключений

Скорее всего, вы начнёте кампанию с набросками фронта кампании и парой подробных фронтов приключений. Но персонажи могут выбрать следовать другим путём прямо посреди приключения. Так у вас на руках могут остаться незавершённые фронты приключений. И это не только хорошо — это отличный способ исследовать живой и органичный мир. Не забывайте: фронты продолжают свое движение независимо от того, являются ли свидетелями этого персонажи игроков или нет. Когда речь заходит о фронтах, старайтесь мыслить шире рамок текущей сцены.

Когда в игру вступает одновременно несколько фронтов приключений, они могут быть связаны, а могут и не быть. Анархисты, подтачивающие порядок в городе изнутри, и орки, осаждающие стены, хоть и являются различными фронтами, но участвуют в игре одновременно. С другой стороны, одно подземелье может содержать несколько независимых фронтов: например, могущество и влияние самого проклятого места, и непрекращающиеся стычки между населяющими его племенами гуманоидов.

Ситуация заслуживает нескольких фронтов приключений, когда миру угрожает несколько несвязанных друг с другом надвигающихся ужасов, опасных в равной степени. Надвигающийся ужас анархии — воцарение в городе хаоса, надвигающийся ужас орков — его разрушение. Это два разных фронта со своими особыми угрозами. Фронтам придётся иметь дело друг с другом: это даёт персонажам возможность занять чью-то сторону или попытаться обернуть угрозы из одного фронта против другого.

Когда в игре существует несколько фронтов приключений, игрокам придётся расставить приоритеты. Вступить в противостояние с культом и отложить стычку с орками, или наоборот. Такие решения ведут к медленному наступлению забытого фронта, которое со временем принесёт персонажам новые неприятности и приведёт к новым приключениям. С увеличением числа фронтов учесть всё это может оказаться сложнее: постарайтесь не перегрузить себя.

## Фронт кампаний

Роли, ставки, особые ходы

### Угроза

*Tip*

Мрачные знамения

Надвигающийся ужас

## Фронт приключений

Роли, ставки, особые ходы

### Угроза

*Tip*

Мрачные знамения

Надвигающийся ужас

## Фронт приключений

Роли, ставки, особые ходы

### Угроза

*Tip*

Мрачные знамения

Надвигающийся ужас

Угрозы из фронта приключений  
могут стать активным элементом  
фронтов приключений

Угроза из фронта приключений  
может перейти во фронт кампании

# Пример фронта: Открытие Белых Врат

## Угрозы

Волшебная коллегия (тайная клика)

**Инстинкт:** принимая в свои ряды могущественных

### МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:

- Коллегия снаряжает к Вратам экспедицию
- Нахodka ключа
- Подчинение силы Врат
- Коллегия захватывает власть

**Надвигающийся ужас:** узурпация

Белые Врата (тёмный портал)

**Инстинкт:** извергать демонов

### МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:

- Вострубил первый ангел
- Вострубил второй ангел
- Врата разверзлись

**Надвигающийся ужас:** уничтожение

Багряные серафимы (хор ангелов)

**Инстинкт:** нести правосудие

### МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:

- Избрание героя
- Создание или подчинение могущественной организации
- Появление Предвестника
- Оглашение приговора

**Надвигающийся ужас:** тирания

## Описание и роли

Белые Врата. Древний портал, эпохи остававшийся скрытым снегами ледяного Севера. Они преграждают путь в царство чистого света и охраняются Багряными серафимами. Их предназначение — открыться в Судный День, дав пройти серафимам, несущим очищение миру людей. Волшебная коллегия нашла их, но еще не подозревает об их истинном ужасающем предназначении.

- Орен Бальсерий, верховный маг
  - Галиил, глас серафимов
  - Драдж, слуга

## Особые ходы

Когда вы оказываетесь перед Светом Извне, бросьте+МДР. \* На 10+ вас сочли достойным, и Багряные серафимы даруют вам видение или милость.

\* На 7–9 вы под подозрением и видите, какая судьба ожидает вас, если вы не измените свою жизнь. При провале вы были взвешены и измерены, и не оправдали ожиданий.

## Ставки

- Кому ангелы отведут роль героя?
  - Какова будет реакция Люкса на Свет Извне?
  - Сможет ли Коллегия привлечь Эйвона на свою сторону?





ГЛАВА 18



МИР



Большая часть жизни искателя приключений протекает в пыльных, всеми забытых гробницах и других жутких местах, полных смертельной опасности. Для такого человека проснуться после мимолетного отдыха глубоко в чреве мира среди врагов — обычное дело. Но когда он покидает эти места, время искать безопасности, покоя и банальных благ цивилизации: тёплой ванны, кружки мёда, ломтя хлеба и доброй компании.

Зачастую именно мысли о возвращении к таким маленьким радостям помогают героям не сдаться. Золото и слава — это прекрасно, но столь же приятно найти, где потратить это золото, а потом посидеть у костра за рассказами о битвах и приключениях, верно?

В этой главе речь пойдёт о мире в целом, о необъятных просторах вне подземелий. Вечно меняющиеся фронты ведущего дадут этому миру форму, а действия игроков постепенно изменят её.

## Поселения

Поселениями мы называем разные сообщества, крепости — любой мало-мальский оплот цивилизации, где персонажи могут задержаться. В поселениях есть хотя бы несколько жителей, обычно людей, и какие-то строения. Поселение это и столица государства, и горстка халуп в чистом поле.

## Создание мира

————— ♦ ♦ —————

Хочешь сотворить яблоко —  
придётся вначале сотворить вселенную.  
Карл Саган. «Космос»

————— ♦ ♦ —————

Вы помните, что первая сессия начинается с уже активных действий или надвигающейся угрозы? В какой-то момент игры персонажам понадобится передышка от приключений, чтобы залечить раны либо отпраздновать победу и подготовиться к новым авантюрам.

Когда игроки покидают место своего первого приключения, пора рисовать карту кампании. Возьмите большой лист бумаги (можно вполне обойтись обычной, хотя, если вам хочется изысков, можете взять лист с шестигранной сеткой), положите его так, чтобы он был виден всем за игровым столом, и отметьте на нём, где находится место приключения. Используйте карандаши: карта будет меняться.

В зависимости от ваших предпочтений карта может быть как подробной с выдержаным масштабом, так и общей и абстрактной, лишь бы она была понятной. Пусть отметка первого приключения будет небольшой и близко к центру карты, чтобы у вас было место, куда расти.

Теперь на карту можно нанести ближайшее поселение — место, в котором персонажи могут передохнуть и запастись. Отметьте поселение на карте и заполните пространство между двумя отметками деталями местности. Постарайтесь, чтобы поселение находилось в одном-двух днях пути, на расстоянии короткого похода через каменистое ущелье или лес или довольно длинного пути по дороге или равнине.

Когда у вас будет время (после первой сессии или во время перерыва на обед, например), используйте правила ниже, чтобы создать первое поселение. Также можете нанести на карту и координаты других мест, упоминавшихся до этого, например, в подробностях биографии персонажей или в результате создания другого поселения.

## **Когда вы приходите в город...**

В поселении игрокам доступно несколько особых ходов (*пополнить припасы, восстановить силы, пирушка и т.д.*), которые вольются в повествование, как и остальные. Когда игроки прибудут в поселение, спросите их: «Что вы делаете?» Действия игроков, скорее всего, активируют один из ходов из списка: они могут описать, как их персонажи ищут убежище, отдыхают и пополняют запасы. Не забывайте, что поселение — это не разлом в реальности. Вы продолжаете делать жёсткие ходы, если нужно, и учитывать, как действия (или бездействие) персонажей продвигает ваши фронты. Надвигающаяся угроза всегда рядом, неважно, сражаются ли с ней персонажи в подземелье или пренебрегают ей, выпивая в местной таверне.

Не дайте поселениям стать постоянным убежищем. Помните: *Мир подземелий* — жестокое и опасное место, и если игроки забывают об этом, они дают вам прекрасную возможность сделать жёсткий ход. Заполните жизни персонажей приключениями, ищут ли они их или нет. Особые ходы существуют для того, чтобы сделать посещение города интересным событием, не превращаясь в сессию, убитую в трёхчасовой попытке выторговать лучшую цену за новую перевязь.

## Элементы поселения

Поселение — любое цивилизованное и хотя бы относительно безопасное место. У каждого поселения есть свойства, отражающие его достаток, население и военную силу, а многие имеют и особые свойства. Размер (деревня, село, крепость и город) показывает количество людей, которое может обеспечить поселение, а свойство «население» — как текущее население соотносится с этим количеством.

Деревни — самые маленькие поселения. Они обычно расположены в глубинке, вдалеке от основных дорог. Если повезёт, они могут обеспечить себе защиту, но обычно это просто голь с вилами и факелами. Деревня часто стоит возле легко добываемого ресурса: плодородных полей, рыбных мест, леса или шахты. В деревне может быть лавка, но чаще местные используют бартер. Деньги — большая редкость.

Посёлки (около ста жителей) могут возникнуть вокруг мельницы, торгового поста или таверны и обычно окружены полями, фермами и пастбищами. Посёлок может защищать постоянное ополчение, состоящее из фермеров, достаточно умелых, чтобы владеть клинком или стрелять из лука. В посёлках можно приобрести предметы первой необходимости, но не особые товары. Обычно там сосредоточены один-два вида мелкого производства и мелкой торговли.

Крепость — это поселение, построенное ради обороны важного места, вроде дельты реки или богатой золотом шахты. Крепости стоят на фронтире цивилизации. Их обитатели, привычные к опасностям дороги — крепкий народ количеством между сотней и тысячей жителей, в зависимости от размера крепости и защищаемого ею места. В крепостях обычно есть немногое, помимо снабжения, которое покупают в местных деревнях, зато там хватает оружия и брони, а иногда можно найти и магический предмет, найденный в окружающих пустошах.

От шумного центра торговли до простёртой метрополии, города — крупнейшие поселения *Мира подземелий*. Здесь можно встретить представителей множества рас и видов. Города стоят на пересечении торговых путей или возводятся в местах духовной значимости. Они редко обеспечивают себя собственными ресурсами для торговли, предпочитая полагаться на поставки еды и ресурсов из провинции, но всегда предлагают на продажу ремесленные товары и более редкие вещи для тех, кому они нужны.

Любое поселение описывают три основные свойства: достаток, население и оборона. Достаток показывает, какого рода предметы здесь обычно можно найти. Население указывает число обитателей относительно текущего размера поселения. Оборона описывает в целом средства защиты, которыми поселение обладает. Эти свойства могут падать и расти. –Категория значит, что свойство понижается на одну позицию (например, обычное поселение становится бедным с –достаток). +Категория значит прогресс в верхнюю сторону (так, падение превращается в стабильность с +население). Свойства в этих категориях можно сравнивать как числа. Считайте минимальные категории единицей, а каждую последующую — на единицу выше.

Свойства поселений с ходом игры будут меняться. Создание поселения предоставляет вам срез того, как это место выглядит прямо сейчас. В зависимости от действий игроков и движения фронтов мир игры будет меняться, а поселения будут меняться вместе с ним.

## Добавление поселений

При создании карты кампании вы добавляете свое первое поселение — место, где персонажи смогут передохнуть и восстановить силы. Когда вы наносите его на карту, нужны только координаты и название.

Ваше первое поселение, скорее всего, будет деревней, но можете использовать и посёлок, если первое приключение было тесно связано с людьми (например, если игроки сражались с человеческой sectой). Создайте его, используя правила ниже.

Дальше можно добавлять на карту другие места, упомянутые в свойствах первого (верность, торговля, вражда), или любое другое место, которое возникло в ходе игры. Не переусердствуйте в первую сессию, оставьте на карте белые пятна и место для исследований.

В ходе игры персонажи откроют новые интересные места либо напрямую, наткнувшись на них в глухи, либо косвенно, услышав про них в слухах или рассказнях. Добавляйте новые поселения, подземелья и другие места на карту по мере их появления. Деревни часто стоят возле полезного ресурса. Сёла находятся в местах, где жители нескольких деревень встречаются, чтобы торговать. Крепости стоят на страже ключевых точек, города полагаются на торговлю и поддержку меньших поселений, а разнообразные подземелья можно найти повсюду.

Добавляя поселение, используйте правила для определения его свойств. Можете добавить неподалёку особенность местности, например, лес, старые камни или заброшенный замок — что-то уместное и привлекающее внимание. Карта с одними поселениями и руинами, между которыми пустота, скучна; не забывайте про другие элементы мироздания.

## Свойства поселений

### ДОСТАТОК

- *Нищее*: на продажу нет ничего, никто не имеет больше того, в чём нуждается (и это те, кому повезло). Труд стоит дёшево.
- *Бедное*: на продажу есть только предметы первой необходимости. Оружие редкость, если только поселение не является хорошо защищённым или воинственным. Не обученный труд широко доступен.
- *Обычное*: доступна большая часть повседневных предметов. Некоторые разновидности умелых работников.
- *Процветающее*: любой обычный предмет можно найти на продажу; есть почти все виды умелых рабочих, но они нарасхват.
- *Богатое*: обычные предметы и куда больше, если знаешь, где искать. Доступен труд специалистов, но он стоит дорого.

### НАСЕЛЕНИЕ

- *Исход*: поселение потеряло большую часть своего населения и находится на грани коллапса.
- *Падение*: население куда безлюдней, чем было раньше. Есть заброшенные постройки.
- *Стабильность*: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.
- *Рост*: в городе куда больше людей, чем жилья.
- *Бум*: поселение с трудом справляется с огромным людским потоком.

### ОБОРОНА

- *Нет*: крестьяне с дубинками, факелами и вилами.
- *Ополчение*: способные мужчины и женщины с изношенным оружием, готовые ответить на зов, но нет постоянной стражи.
- *Дозор*: у поселения есть несколько дозорных, следящих за безопасностью и решают мелкие вопросы, но их главная роль — вызов ополчения.

- *Стража*: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники числом до 100 человек и хотя бы один вооружённый патруль.
- *Гарнизон*: постоянные вооружённые защитники числом 100–300. Поселение охраняет несколько вооружённых патрулей.
- *Батальон*: до 1000 вооружённых воинов и хорошие укрепления.
- *Легион*: поселение защищают тысячи вооружённых солдат (или эквивалент). Защитные укрепления поселения внушают ужас врагам.

## **ДРУГИЕ СВОЙСТВА ПОСЕЛЕНИЙ**

- *Безопасность*: проблемы не касаются этого места, пока игроки не принесут их. Идиллические и укромные, эти поселения теряют безопасность вместо потери или падения другого положительного свойства.
- *Вера*: поселение особенно почитает указанного бога.
- *Редкость*: поселение предлагает товары и услуги, недоступные нигде в округе. Укажите их.
- *Ресурс*: у поселения лёгкий доступ к указанному ресурсу (специи, вид руды, рыба, виноград и т.д.). Этот ресурс стоит здесь заметно дешевле.
- *Нужда*: поселение испытывает острую или постоянную нужду в указанном ресурсе. Ресурс продаётся здесь куда дороже.
- *Верность*: поселение принесло клятву указанным поселениям. Обычно это клятва верности или обещание защиты, но бывает и конкретнее.
- *Торговля*: поселение регулярно торгует с указанными поселениями.
- *Рынок*: сюда стекаются торговцы со всей округи. В любой день выставленные на продажу предметы могут быть куда лучше, чем показывает достаток поселения. +1 к пополнению запасов.
- *Вражда*: поселение затаило злобу против указанных поселений.
- *Прошлое*: здесь произошло что-то важное. Выберите одно и опишите или придумайте свое: сражение, чудо, миф, любовь, трагедия.
- *Волшебное*: кто-то в городе способен применять волшебные заклинания за плату. Это привлекает и других волшебников. +1 к вербовке, когда вы пытаетесь нанять адепта.
- *Религиозное*: в поселении сильно присутствие религии, возможно даже есть собор или монастырь. Священники могут исцелять раны и, может быть, даже воскрешать мёртвых за пожертвования или выполнение задания. Возьмите +1, когда пытаетесь нанять священника.
- *Гильдия*: в городе широко представлена (и обычно имеет вес) некая гильдия. Если она тесно связана с видом наёмников, возьмите +1 при их найме.

- **Личность:** в поселении живёт примечательный человек. Дайте ему имя и опишите, что делает его известным.
- **Гномье:** всё население или его большую часть составляют гномы. Гномы товары более распространены и стоят дешевле, чем обычно.
- **Эльфийское:** всё или почти всё население составляют эльфы. Эльфийские товары более распространены и стоят дешевле обычного.
- **Ремесло:** поселение известно мастерами указанного ремесла. Предметы этого ремесла куда доступнее или более высокого качества, чем в любом другом поселении в округе.
- **Беззаконие:** преступность свирепствует, власти разводят руками.
- **Беда:** поселение испытывает постоянные проблемы, обычно связаны с какой-либо из разновидностей чудовищ.
- **Могущество:** поселение пользуется влиянием определённого рода — политическим, волшебным или религиозным.

## Названия поселений

Грейбарк, Нукс Кроссинг, Таннерс Форд, Голденфилд, Бэрроубридж, Ромовая река, Бринденбург, Шемблз, Кованер, Энфилд, Хрустальный водопад, Замок Гордый, Порт Налти, Кэстоншир, Корнвуд, Железные Врата, Мэйхилл, Пигтон, Перекрёстки, Бэттлмур, Торси, Карленд, Сноукалм, Сиулл, Ворлош, Терминум, Баксбург, Пасть Гоблина, Хаммерфорд, Яма, Серый Пост, Излучина Беннета, Харрисон Холд, Крепость Эндвинн, Блэкстоун.

## Создание деревни

По умолчанию у деревни есть свойства: бедная, стабильность, ополчение, ресурс (на выбор) и верность (другое поселение на выбор). Если деревня является частью королевства или империи, **выберите одно:**

- Деревня расположена в защищённом ландшафтом месте: безопасность, —оборона
- Деревня существует за счёт богатых природных ресурсов: +богатство, ресурс (на ваш выбор), вражда (на ваш выбор)
- Деревня находится под защитой другого поселения: верность (другое поселение), +оборона
- Деревня стоит на значимой дороге: торговля (ваши выбор), +достаток
- Деревня построена вокруг башни волшебника: личность (волшебник), беда (волшебные создания)
- Деревня была построена на месте религиозного значения: религиозное, прошлое (ваши выбор)

### **Выберите одну проблему:**

- Деревня находится в сухой или непригодной для земледелия местности: нужда (еда)
- Деревня посвящена божеству: вера (божество), вражда (поселение, поклоняющееся другому богу)
- Деревня недавно участвовала в бою: –население; –богатство, если они сражались до самого конца; –оборона, если они проиграли
- Деревня испытывает проблемы с монстрами: беда (чудовища), нужда (искатели приключений)
- Деревня поглотила другую деревню: +население, беззаконие
- Деревня находится в отдалённой местности или неприветлива: –богатство, гномья или эльфийская

### **Создание посёлка**

По умолчанию у посёлка есть свойства: обычный, стабильность, дозор и торговля (два по вашему выбору). Если с посёлком торгует хотя бы одно другое поселение, **выберите одно**:

- Посёлок разросся: бум, беззаконие
- Посёлок построен на перекрёстке: рынок, +достаток
- Другое поселение защищает посёлок: верность (другое поселение), +защита
- Посёлок построен вокруг церкви: могущество (религиозное)
- Посёлок славится своими ремесленниками: ремесло (ваш выбор), ресурс (нечто связанное с выбранным ремеслом)
- Посёлок построен вокруг военного поста: +оборона

### **Выберите одну проблему:**

- Посёлок перерос собственные ресурсы (как зерно, дерево или камень): нужда (ресурс), торговля (деревня или другой посёлок, обладающие этим ресурсом)
- Посёлок даёт защиту другим: верность (ваш выбор), –оборона
- Посёлок известен преступником, по слухам, живущим в нём: личность (преступник), вражда (поселения, где были совершены преступления)
- Посёлок монополизировал поставку товаров или услуг: редкость (товар или услуга), вражда (амбициозное поселение)
- Посёлок страдает от болезни: –население
- Посёлок — известное местом встречи: +население, беззаконие

## **Создание крепости**

По умолчанию у крепости есть свойства: бедная, падение населения, стража, нужда (снабжение), торговля (поселение, обеспечивающее снабжение), верность (по вашему выбору). Если крепость обладает властью хотя бы над одним другим поселением, **выберите одно:**

- Крепость принадлежит роду аристократов: +достаток, могущество (политическое)
- Крепостью руководит опытный лидер: личность (лидер), +оборона
- Крепость охраняет торговый путь: +достаток, гильдия (торговая)
- В крепости тренируются спецвойска: волшебная, –население
- Крепость окружена чернозёмом: –нужда (снабжение)
- Крепость на границе: +оборона, вражда (поселение по ту сторону)

### **Выберите одну проблему:**

- Крепость возведена в выгодном месте: безопасная, –население
- Крепость была захвачена у другого государства: вражда (поселения другого государства)
- Крепость является прибежищем разбойников: беззаконие
- Крепость построена для защиты от некой угрозы: беда (угроза)
- Крепость была местом бойни: прошлое (битва), беда (злые духи)
- В крепости служат худшие из худших: нужда (опытные рекрутЫ)

## **Создание города**

По умолчанию у города такие свойства: обычный достаток, стабильность населения, стража, рынок и гильдия (одна по вашему выбору). У него также есть верность как минимум двух других поселений, обычно посёлка и крепости. Если город торгует хотя бы с одним другим поселением и стоит во главе хотя бы одного другого поселения, **выберите одно:**

- Город защищён долговечными укреплениями, такими как крепостные стены: +оборона, верность (по вашему выбору)
- Городом руководит единоличный правитель: личность (правитель), власть (политическая)
- Город многообразен: гномий, эльфийский или оба
- Город — центр торговли: торговля (близкие поселения), +достаток
- Город является древним, возведённым на собственных руинах: прошлое (на ваш выбор), религиозный
- Город является образовательным центром: волшебный, ремесло (ваш выбор), могущество (волшебное)

### **Выберите одну проблему:**

- Город перерос собственные ресурсы: +население, нужда (еда)
- Город имеет планы на соседнюю территорию: враг (поселения по соседству), +оборона
- Городом руководит теократия: –оборона, власть (религиозная)
- Городом правит народ: –оборона, +население
- Город защищают сверхъестественные силы: +оборона, беда (сверхъестественные создания)
- Город расположен в месте силы: волшебный, личность (хранитель места силы), беда (сверхъестественные создания)

### **Фронты на карте кампании**

Ваши поселения — не единственные места на карте кампании. На ней будут отражены ваши фронты, хоть и не напрямую.

Фронты — инструмент организации игры, а не то, что должны иметь в виду персонажи, поэтому не рисуйте их на прямо карте. Орки Олготтала могут быть фронтом, но обозначать это никак не нужно. Лучше отметьте какой-нибудь маркер фронта, отражающий его наличие. Вы можете дать ему название, если хотите, но такое, которое бы использовали персонажи, а не название, данное вами фронту.

Орки Олготтала могут быть отмечены на карте горящей деревней, ночными огнями в отдалении или потоком беженцев. Лорд Ксотал, лич, может быть обозначен башней, окружённой мёртвыми растениями.

Когда изменяются ваши фронты, пусть преобразится и карта. Если игроки вычистят башню Ксотала, перерисуйте её. Если нашествие орков удалось отбить, сотрите потоки беженцев.

### **Обновление карты кампании**

Карта кампании обновляется либо между сессиями, либо когда игроки проводят долгое время в безопасном месте. Обновления являются как системными, так и описательными: скажем, если в деревне собрался большой отряд, обновите её свойства, чтобы это отразить. А если изменение свойств значит, что деревня лучше защищена, попав в нее снова, персонажи увидят больше вооружённых людей на улице.

Между сессиями проверьте каждое из условий ниже. Если для конкретного поселения условие удовлетворено, примените его эффекты.

## **Рост**

Когда у поселения бум и достаток выше среднего, можете снизить достаток и оборону на 1, чтобы изменить его тип на следующий по размеру. Новые посёлки сразу получают рынок, новые города — любую гильдию.

## **Коллапс**

Когда у поселения исход и его достаток — бедный и ниже, оно уменьшается. Город становится посёлком со стабильностью населения и +достатком. Замок — посёлком с +обороной и стабильностью. Посёлок — деревней со стабильностью и +достатком. Деревня становится городом-призраком.

## **Дефицит**

Когда у поселения есть неудовлетворённая (через торговлю, захват и т.д.) нужда, оно получает одно из: –достаток, –население, потеря свойства, связанного с нужным ресурсом, такого как ремесло или торговля.

## **Торговля**

Когда возникают препятствия торговле из-за потери поставщика, опасности торгового пути или политических причин, у поселения есть выбор: получить нужду (товар) или взять –достаток.

## **Захват**

Когда контроль над ресурсом переходит от поселения к поселению, удалите этот ресурс из свойств предыдущего владельца и добавьте новому (если применимо). Если у бывшего владельца было ремесло или торговля, основанные на ресурсе, он получает нужду (ресурс). Если новый владелец нуждался в ресурсе, уберите нужду.

## **Выгода**

Когда значение торговли поселения выше его текущего благополучия, оно получает +достаток.

## **Избыток**

Когда у одного поселения есть ресурс, нужный другому, и им не мешает вражда или дипломатические проблемы, они начинают торговлю. Поселение с ресурсом получает +достаток и верность, +население или +защита на выбор; поселение с нуждой убирает её и получает +торговля.

## **Помощь**

Когда у поселения верность к другому поселению под атакой, это поселение может взять –оборона, чтобы дать атакуемому +оборона.

## **Осада**

Когда поселение окружено врагами, оно несёт потери. Если отбивается — получает –оборона. Если новая оборона — дозор и ниже, оно также получает –достаток. Если пытается переждать атаку — получает –население. Если новое население падает или в исходе, поселение теряет одно из свойств на ваш выбор. Если оборона поселения превышает силы нападающих (на ваше усмотрение, если не ясно, или сделайте это частью фронта приключения), осаду снимают.

## **НАПАДЕНИЕ**

Когда поселение враждует с более слабым поселением, оно может отправить отряд в атаку. Вычтите расстояние в пайках между поселениями от обороны агрессивного поселения. Если результат выше, чем оборона другого поселения +оборона за каждую разницу размера (деревня, посёлок, крепость, город), они определённо атакуют. В противном случае, остаётся на ваше усмотрение: что-то случилось недавно, что вызвало их гнев? Силы атакующего осаждают защищающегося, и поддерживая осаду, получают –1 обороны.

## **Стычка**

Когда два поселения атакуют друг друга, их войска встречаются в поле и начинают сражение. Если силы равны, оба поселения получают –защита, а войска возвращаются домой. Если одна сторона обладает преимуществом, то она получает –защита, а её противник –2 защиты.

## **ДРУГИЕ ОБНОВЛЕНИЯ**

Условия выше отражают лишь базовые взаимодействия между поселениями. Конечно, из-за фронтов и действий игроков всё может осложниться. Поскольку свойства являются описательными, в случае необходимости добавляйте новые.



ГЛАВА 19



# МОНСТРЫ



Великим героям нужны страшные противники. В этой главе мы расскажем о том, как создавать монстров — от жалкого гоблина-воина до демона из глубин Ада — и использовать их в игре.

## Монстры в игре

*Не могут все быть героями. С кем бы тогда герои сражались?*

*Дело в банальных цифрах, серьёзно. Просто вычисли суммы.*

— Король-маг

Монстром мы назовём любое существо, которое может встать на пути персонажей. Способы их использования в игре напрямую следуют из замыслов и принципов. Если вы храните верность принципам, используете ходы и следуйте замыслам — не ошибётесь.

Ваш первый замысел — «погрузитесь в фантастическое» и описания монстров помогут воплотить этот замысел. Не скупитесь на яркие подробности. А когда понадобятся и характеристики монстров, правила этой главы помогут просто и быстро их создать.

Монстры нужны, чтобы показать, каким опасным и жутким может быть мир игры. Не стоит форсировать их победу, но они вполне могут бросить вызов героям и даже победить их. Если кажется, что ваши монстры гибнут слишком быстро, не беда: дайте игрокам насладиться победой и помните, что вы всегда успеете выпустить на них новых чудищ.

Этот подход описан в принципе «мыслите опасно». Считайте каждого монстра стрелой, выпущенной в героев. Некоторые из них могут быть хитрее, быстрее и опаснее остальных, но пока монстр не нуждается в имени, личности или других особых обстоятельствах, это просто снаряд. Цельтесь, спускайте тетиву и не переживайте о промахе.

Монстр перестаёт быть простым снарядом, когда оказывается в центре внимания. Это может быть бросок на ход *покопаться в памяти*, вносящий интересную деталь в ваше описание, или последствие вопросов игроков и ваших ответов на них. Возможно, монстр одолел персонажей в бою, обратил в бегство, и с тех пор они прониклись страхом и уважением к нему. Когда такое происходит, можете дать монстру имя и подумать над отдельной опасностью специально под него.

А что с честностью боя? В замыслах и принципах об этом ни слова. Герои часто оказываются в меньшинстве или сталкиваются с огромными трудностями. Иногда их лучшее решение — отступить. Иногда они будут терпеть потери. Когда вы добавляете монстра во фронт, располагаете его в подземелье или придумываете на ходу, помните о главном — верности повествованию (погрузитесь в фантастическое) и реальной угрозе монстра для персонажей (мыслите опасно). *Мир подземелий* — это игра не про балансирование уровней столкновений и бухгалтерию очков опыта; это игра про приключения и смертельно опасный риск!

## Характеристики монстров

---

Сасквач, Годзилла, Кинг-Конг, Лох-Несс, Гоблин, гуль, зомби —  
безмозглый бес. Вопрос: что у них общего есть?  
— Канье Уэст. «Монстр»

---

У каждого монстра есть ходы, отражающие его поведение и способности. Как и обычные ходы ведущего, их можно вводить во время затишья истории, или когда игроки дают вам удачную возможность. Эти ходы тоже могут быть жёсткими и мягкими: необратимый и немедленный ход — жёсткий, постепенный или легко преодолимый — мягкий.

Еще у каждого монстра есть **инстинкт**, который описывает, что его мотивирует — завоевания, сокровища, жажда убийства, — широкими мазками. Инстинкт подскажет, как применить монстра в игре.

**Описание** монстра — это источник его прочих черт, способ понять, что он собой представляет, другие характеристики лишь отражают это.

**Урон** — мера вреда, который монстр может нанести персонажу за раз. Как и с прочим уроном, здесь урон описывает размер и количество кубиков, возможно, с модификатором. Монстр наносит свой урон другому монстру или персонажу, когда причиняет им физический вред.

Каждого монстра характеризуют **свойства**, описывающие, как именно он наносит урон, включая и дальность атак. Если монстр пытается атаковать кого-то вне пределов дальности — слишком близко или далеко — что ж, не повезло, никакого урона. Любое свойство, которое может быть у оружия (**медленное** или **месиво**), может быть и у атаки монстра.

Существуют свойства только для монстров (см. ниже). Они описывают ключевые особенности монстра: размер, организацию и подобное.

**Очки здоровья (ОЗ)** монстра — мера урона, который он может пережить. Как и игроки, когда монстр получает урон, он вычитает его значение из ОЗ. При  $0$  ОЗ и ниже монстр погибает, не делая никакого предсмертного хода.

Некоторым монстрам повезло обладать **бронёй**. Она работает, как броня героев: когда монстр с бронёй получает урон, он вычитает значение брони из нанесённого урона.

**Особые свойства** описывают врождённые черты монстра, и являются руководством к повествованию, а значит — к использованию ходов. Свойство «нематериальный» буквально значит, что обычное оружие проходит сквозь монстра: взмаха обычного меча недостаточно для битвы с ним.

## Монстры без характеристик

Некоторые монстры настолько превосходят смертных, что понятия «ОЗ», «броня» и «урон» к ним просто неприменимы. Другие же просто не представляют опасности в бою. Они всё равно могут стать источником проблем для игроков и могут быть побеждены с помощью хитрости, находчивости и достаточной подготовки.

Если какое-то существо действует за гранью возможностей персонажей или не представляет угрозы в бою, не назначайте ему здоровья, урона или брони, но всегда можно использовать правила по созданию монстра, чтобы назначить ему свойства.

Ключевая часть монстра без характеристик — его инстинкт и ходы, ориентируйтесь на них.

## Свойства монстра

### Общие

- **Аморфный:** монстр обладает странной и неестественной анатомией.
- **Волшебный:** монстр волшебный по самой своей природе.
- **Запасливый:** монстр почти наверняка обладает сокровищами.
- **Искусственный:** он был создан, а не рожден.
- **Коварный:** основная опасность монстра лежит вне боя.
- **Организованный:** монстр полагается в выживании на группу; победа над одним может навлечь гнев других; одиночка может поднять тревогу.
- **Осторожный:** монстр ценит свое выживание больше, чем агрессию.
- **Планарный:** монстр родом из-за пределов этого мира.

- *Пугающий*: присутствие или внешность монстра вызывают ужас.
- *Разумный*: монстр достаточно умён, чтобы учиться новым навыкам. Ведущий может добавлять свойства, чтобы отразить обучение чудовища, например на мага или воина.
- *Скрытный*: монстра трудно заменить, он любит атаковать внезапно.

## **Свойства организации**

- *Одиночка*: монстр живёт и сражается сам по себе.
- *Группа*: обычно встречается в небольших группах по 3–6 особей.
- *Орда*: где есть один монстр, есть и больше. Намного больше.

## **Свойства размера**

- *Мелкий*: монстр куда меньше полурослика.
- *Небольшой*: монстр размером примерно с полурослика.
- *Крупный*: монстр куда больше человека, размером с телегу.
- *Огромный*: размером с небольшой дом или еще больше.

## **Создание монстров**

Всё начинается с описания. Не важно, придумываете ли вы монстра до игры или прямо перед его встречей с персонажами — каждый монстр начинается с ясного видения того, что он есть и что может.

Когда вы создаёте монстра между сессиями, для начала представьте его. Как он выглядит, что умеет, чем выделяется? Вообразите, какие истории ходят о нём и как его существование влияет на мир вокруг.

Создавая монстра во время сессии, начните с описания его игрокам. Речь не только о его внешности: опишите, где он обитает, какие следы он оставил. Ваше описание будет краеугольным камнем создания монстра.

Когда понадобятся характеристики монстра, определите их с помощью вопросов ниже. Дайте ответ на каждый вопрос, основываясь на установленных фактах. Не отвечайте вслух, просто запишите ответы и соответствующие им характеристики.

Если два ответа дают одно и то же свойство, можете поднять урон или здоровье монстра сразу на 2, но не обязательно. Если же комбинация ответов снижает ОЗ или урон ниже 1, они остаются равны 1.

Когда вы закончите, у монстра часто будет лишь один ход. Если вы намерены использовать этого монстра часто, добавьте еще парочку. Эти ходы обычно будут описывать новые способы атаки, другие использования старого способа или связь с каким-то местом мира игры.

## **ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?**

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

*Я создаю духа правосудия, его первый ход — «Судить живущих».*

## **КАКОЕ ИЗ ЕГО ЖЕЛАНИЙ ПРИЧИНАЕТ ПРОБЛЕМЫ ДРУГИМ?**

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

*С инстинктом всё ясно — нести правосудие.*

## **КАК ОН ОХОТИТСЯ ИЛИ ВОЮЕТ?**

- Большими группами: орда, урон к6, 3 ОЗ
- Небольшими группами, около 2–5 существ: группа, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: одиночка, урон к10, 12 ОЗ

*Дух правосудия восстал из души оскорблённого мертвеца, так что их немного. Это делает его одиночкой с к10 урона и 12 ОЗ.*

## **КАКОГО ОН РАЗМЕРА?**

- Меньше кошки: мелкий, рука, -2 урона
- С полурослика: небольшой, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Размером с повозку: крупный, взмах меча, удар копья, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, удар копья, +8 ОЗ, +3 урона

*Поскольку при жизни он был человеком, то и после смерти он сохранил человеческий размер (свойство взмах меча).*

## **ЧТО СЛУЖИТ ЕГО ОСНОВНОЙ ЗАЩИТОЙ?**

- Ткань или плоть: броня 0
- Кожа или толстая шкура: броня 1
- Кольчуга или чешуя: броня 2
- Доспехи или кость: броня 3
- Постоянная волшебная защита: броня 4, волшебный

*Никакой защиты у него нет: оружие просто проходит сквозь него, так что я пока назначу ему броню 0 и буду помнить о нематериальности.*

## **ЧЕМ ИЗВЕСТЕН МОНСТР?**

### **(ВЫБЕРИТЕ ВСЕ ПОДХОДЯЩИЕ ПУНКТЫ)**

- Несокрушимой силой: +2 урона, мощный
- Навыком в нападении: бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- Навыком в обороне: +1 броня

*Нематериальность — полезная адаптация, так что я укажу её в качестве особого свойства. Духа к жизни вернули боги, это делает его «божественным» и под-*

- Искусными ударами: проникающий +1
- Сверхъестественной выдержкой: +4 ОЗ
- Обманом и хитростью: скрытое, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезной особенностью вроде жабр или крыльев: запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- Благосклонностью богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- Заклинаниями и волшебством: волшебное, запишите ход под его заклинания

нимает урон до к10+2. Бонус к ОЗ не подходит для того, что боги пытались сделать в этом случае, так что я его пропущу. Дух властвует магией, он определённо волшебный, и я даю ему ход «Заморозить касанием».

### **КАКОЙ У НЕГО ГЛАВНЫЙ СПОСОБ АТАКИ?**

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание. Выберите:

- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копья
- Оружие является мелким и слабым; уменьшите кубик урона на 1 шаг
- Оружие может резать или пробивать металл: месиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба

Я думаю, что основным видом атаки духа будет его касание, проходящее сквозь плоть и леденящее изнутри. Поскольку оно нематериально, я даю ему свойство «игнорирует броню».

### **КАКИЕ ИЗ ЧЕРТ НИЖЕ ОПИСЫВАЮТ ЕГО?**

Выберите все подходящие.

- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность

- Стойкий или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и магии иных миров
- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1–2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат

*Дух так же умён, как и во время жизни, так что он точно разумен.*

*Его жизнь поддерживает не биология, так что он обладает 16 ОЗ.*

*И да, смерть и призраки внушают ужас. Это даёт ему свойство «пугающий», проявляющееся ходом «показать истинное лицо Смерти».*



## Сокровища

Как и искатели приключений, чудовища любят собирать блестящие штуки. Когда игроки обыскивают имущество монстра (находящееся на его трупе или где-то припрятанное), опишите его состав честно.

Накопленное монстром богатство можно определить броском по таблице. Бросайте кубика урона монстра со следующими изменениями:

- *Запасливый*: бросьте кубик дважды, возьмите лучший результат
- *Далеко от дома*: добавьте хотя бы один пэйк (съедобный для обладателей сходных вкусов)
- *Волшебный*: загадочный предмет, возможно, магический
- *Божественный*: символ благосклонности божества (или богов)
- *Планарный*: нечто не из этого мира
- *Властвует над другими*: добавьте +1к4 к броску
- *Древний и примечательный*: добавьте +1к4 к броску

Чтобы узнать, что нашли персонажи, бросьте кубик урона чудовища, учтите модификаторы и найдите результат в таблице:

1. Несколько монет, 2к8 или около того
2. Предмет, полезный в текущей ситуации
3. Приличная сумма монет, около 4к10
4. Небольшой предмет (драгоценный камень, произведение искусства) значимой ценности, стоимостью до 2к10х10 монет, вес 0
5. Незначительная волшебная безделушка
6. Полезная информация (в виде улик, заметок и т.п.)
7. Мешок с монетами, 1к4×100 или около того, 1 вес на 100 монет
8. Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2к6×100, вес 0
9. Сундук с золотыми монетами и ценностями, вес 1, цена 3к6×100
10. Волшебный предмет или магический эффект
11. Несколько сумок с золотом на сумму около 2к4×100 монет
12. Символ власти (корона, знамя) стоимостью минимум 3к4×100 монет
13. Крупный предмет искусства ценой 4к4×100 монет, вес 1
14. Уникальный предмет, стоимостью минимум 5к4×100 монет
15. Информация для изучения нового заклинания, бросьте еще раз
16. Портал или тайный ход (или указание к нему), бросьте еще раз
17. Нечто, связанное с одним из персонажей, бросьте еще раз
18. Сокровищница: 1к10×1000 монет и 1к10×10 драгоценных камней стоимостью 2к6×100 каждый

# МОНСТРЫ 1 ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛИЙ

## Анхег

Укус (урон к8+1)

взмах меча, удар копья

группа, крупный

10 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: подкапывание

Шкура словно стальной доспех и сокрушительные гигантские жвалы — это неприятно. Желудок, полный кислоты, способной прожечь дыру в каменной стене, — еще хуже. Плохо было бы уже, если бы они были обычного для насекомых размера, однако твари имеют наглость вырастать длиной с лошадь. Это же неестественно! Считаешь, хорошо, что они обычно обитают в одном месте? Тебе легко говорить: анхег живёт не под твоим кукурузным полем. **Инстинкт:** подкапывать

- Сделать подземный подкоп
- Вырваться из земли
- Брызнуть кислотой, разъедающей плоть и железо

## Верёвочник

одиночка, крупный, скрытный, разумный

Укус (к10+1)

16 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

### Особые свойства: кожа словно камень

Причуда эволюции создала хитрого подземного хищника. Похожий на пещерное образование (обычно сталактит или сталагмит), верёвочник ждёт добычу в засаде, и когда она — будь то крыса, гоблин или невезучий герой — натыкается на него, из шкуры верёвочника вырывается множество тонких хлещущих щупалец. Сто ударов в одно мгновение, и оглушённая жертва отправляется в пасть. Удивительное коварство для чудища, похожего на камень. **Инстинкт:** нападать из засады

- Запутать неосторожного
- Разоружить врага
- Жевать

## Владыка пауков

Жвалы (урон к8+4)

взмах меча, удар копья

одиночка, крупный, коварный, разумный

16 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: подкапывание

Боги есть даже у пауков. Сложив лапки, они шепчут молитвы, сидя в своих паутинах. **Инстинкт:** плести сети (реальные и фигуральные)

- Опутать паутиной
- Начать воплощение замысла

## Гаргулья

Коготь (урон к6)

взмах меча

орда, скрытная, запасливая

3 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: крылья

Печальная история. Стражи, созданные магами прошлого, у которых больше нет замков, которые надо охранять. Зов и миссия предков побуждает их искать себе место — обычно руины, но иногда пещеру, холм или горный утёс, — и защищать его, словно их хозяева живут внизу. Однако они славятся своим умением находить закопанные под землёй ценности. Столкнувшись с одной из этих крылатых рептилий, знайте: где-то неподалёку сокровище. Но будьте осторожны: их сложно заметить и они передвигаются стаями. **Инстинкт:** охранять

- Внезапно атаковать
- Поднять в воздух
- Скрыться среди скульптур

## Гнилостный червь

Вгрызание (урон к6-2)

рука

орда, мелкий

3 ОЗ 0 броня

### Особые свойства: вгрызается в плоть

Они живут под твоей кожей. В органах. Или в глазах. Растут там, а затем прорывают себе кровавый путь наружу. Фу. **Инстинкт:** заражать

- Закопаться под кожу
- Отложить яйца
- Вырваться из заражённого существа

## Гном-воин

Топор (урон к6)  
взмах меча

орда, организованный

7 ОЗ 2 броня

Веками люди верили, что все гномы — мужчины, все — стойкие, гордые воины. В броне и с топорами в руках. Крепкие, бородатые, жаждущие битвы, готовые снова и снова гнать чужаков из своих шахт и туннелей. Как же мало людям известно о древних расах. Воины гномов — лишь авангард, отважно исполняющий свой долг: защиту богатств гномьего царства. Заслужи их доверие, и получишь вечных союзников. Заслужи гнев — будешь жалеть, пусть недолго. **Инстинкт:** защищать

- Отбить атаку
- Позвать подкрепление

## Гоблин

Копьё (урон к6)  
взмах меча, удар копья

небольшой, орда, разумный, организованный

3 ОЗ 1 броня

Неизвестно, откуда взялись гоблины. Эльфы винят гномов, якобы выкопавших их из какой-то дыры. Гномы твердят, что гоблины — плохие эльфята, похищенные и выросшие во мраке. В реальности гоблины были и будут, даже когда падут и забудутся все «высшие» расы.

Гоблины не вымрут. Их слишком много. **Инстинкт:** размножаться

- Броситься в самоубийственную атаку
- Позвать других гоблинов
- Отступить, чтобы вернуться с целой толпой

## Гоблин-колдун

Кислотная сфера (урон к10+1, игнорирует броню)  
близко, далеко

одиночка, небольшой, волшебный, разумный

организованный

12 ОЗ 0 броня

Боги, кто обучил их магии? **Инстинкт:** черпать силу не по размерам

- Выпустить плохо понятое заклинание
- Излить волшебный хаос
- Использовать других гоблинов как живой щит



## Голиаф

Палица (урон к8+7)  
удар копья, мощная

группа, огромный, организованный, разумный

14 ОЗ 1 броня

Они живут под землёй, потому что утратили власть над поверхностью. Бессмертная раса могучих титанов давно оставила поля и горы, изгнанная людьми и их героями. Теперь голиафы ждут во тьме своего часа, а ярость их разгорается от жара глубоких лавовых озёр. Говорят, землетрясение — это крик рождённого голиафа. Когда-нибудь они вернут всё, что когда-то им принадлежало по праву. **Инстинкт:** отбирать

- Сотрясти землю
- Отступить, чтобы вернуться сильнее

## Душитель

Удушение (урон к10)  
взмах меча, удар копья

одиночка, скрытный, разумный

15 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: гибкий

Некоторые считают, что душители — потомки семьи жестокого мага, заставившего близких жить под землёй. Говорят, эксперименты внушили ему страх солнца, и спустя годы он уподобился нежити, а родственники — ему. Эти чудища смахивают на людей: голова, четыре конечности, но их кожа влажная и похожа на резину, руки очень длинные, а пальцы — цепкие. Они ненавидят любую форму жизни, «воняющую» солнцем. Такую старую зависть не изжить. **Инстинкт:** отвергать свет

- Держать кого-то, лишив дыхания
- Метнуть схваченное создание

## Желатиновый куб

Поглощение (урон к10+1, игнорирует броню)  
рука

одиночка, крупный, скрытный, аморфный

20 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: прозрачный

Как думаете, сколько героев сказали: «Что-то этот коридор слишком чистый...» — перед смертью. Много. И всё благодаря этому прозрачному чудищу. Гигантский кислотный пузырь, раздувающийся до размеров комнаты или коридора, царственно скользит вперёд, поглощая всё на своем пути. Он не переваривает камень и железо, поэтому их куски часто плавают в его желеобразном теле. Мерзость. **Инстинкт:** вычищать

- Заполнить кажущееся пустым пространство
- Растворить

## Личночный кальмар

Жевание (урон кб)

взмах меча

орда, небольшой

3 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** амфибия, парализующие щупальца

Боги, создавшие эту тварь, сыграли дурную шутку над миром. Его морда покрыта жуткими щупальцами. Коснётесь — ужалят, как молния. Они парализуют и медленно жуют добычу. Не рекомендую. **Инстинкт:** есть

- Парализовать касанием

## Огненный жук

Языки пламени (урон кб, игнорирует броню)

рука

орда, небольшой

3 ОЗ 3 броня

**Особые свойства:** заполненный огнём

Scarabaeus pyractomena! Удивительное существо. А как панцирь переливается в свете факела! Не подходите близко, они темпераментны. Внутренний огонь — не просто метафора. Смотрите, как я провоцирую его. Ага! Струя пламени. Не ожидали? Один такой жук, выползший из-под земли, может подпортить жизнь целой деревне. Рой? Его не просто так зовут «пожарищем огненных жуков». **Инстинкт:** поджигать

- Сделать подкоп
- Вырваться из земли
- Извергнуть пламя

## Отьюх

Щупальца (урон к10+3)

взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный

20 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** помойная лихорадка

Брачный зов отьюха — жуткий трубный звук. Что-то между подыхающим слоном и упёrtым грифом. Обычно отьюх валяется в грязной воде, а питается мусором. Жрёт всё, что выбросят орки, гоблины и другие обитатели пещер, и вырастает весьма крупным. Подберётесь близко — берегитесь шипастых щупалец, которыми он попробует затащить вас в свою влажную, покрытую острыми зубами пасть. Если вырветесь, бегом к целителю, а то победа обернётся фиаско. **Инстинкт:** осквернять

- Заразить помойной лихорадкой
- Метнуть кого-то или что-то

## Пещерная крыса

Зубы (урон к6, пробивание 1)  
взмах меча, месиво

орда, маленькая  
7 ОЗ 1 броня

Кто в своей жизни не видел крыс? Эта — такая же, только страшнее, крупнее и вас она не боится. Может, она — родня той, что вы поймали в мышеловку или прикончили ножом в той грязной таверне в Дэрроу? Может, она ищет немного крысины мести? **Инстинкт:** пожирать

- Кишеть
- Разорвать что-то (или кого-то) на куски

## Плащикник

Удушение (урон к10, игнорирует броню)  
взмах меча

одиночка, скрытный  
12 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** похож на плащ

Не надевай этот плащ, Гаррет. Не трогай. Ты не знаешь, где он был. Говорю тебе, не стоит. Смотри! Он шевельнулся! Я не сошёл с ума, Гаррет, он шевельнулся! Не делай этого! Нет! Гаррет! **Инстинкт:** поглощать

- Поглотить неосторожную жертву

## Пурпурный червь

Укус (урон к10+5)  
удар копья, мощный

одиночка, огромный  
20 ОЗ 2 броня

**Особые свойства:** подкапывание

Йа-я! Пурпурный червь! Благословенна его слизь! Мы, жалкие, шагаем километры его огромных туннелей. Мы — тени его фиолетовой славы. Лишь послушники, мы жаждем вернуться в великие объятья его усыпанной зубами пасти. Пусть он поглотит нас! Поглотит наши дома и деревни, чтобы мы воссоединились с ним! Йа! Йа! **Инстинкт:** пожирать

- Заглотить целиком
- Прокопать туннель через камни и землю

## Троглодит

Палица (урон к8)  
взмах меча

группа, организованный  
10 ОЗ 1 броня

Наши давно забытые предки обитают в пещерах диких регионов мира с тех пор, как жители городов выжили их из родных мест. Эти обезьяно-подобные люди любят сырое мясо и, за неимением ножей, рвут добытое острыми когтями и сточенными зубами. С палицами в руках они нападают на приграничные деревни превосходящим числом, чтобы захватить скот, инструменты и пленников, которых уводят в холмы. Жестокие и дико воюющие, троглодиты — старая, вымирающая раса, о которой хотелось бы забыть. **Инстинкт:** грабить цивилизованных соседей

- Ограбить и отступить
- Использовать украденное оружие или магию

## Элементаль земли

Сокрушающий удар (урон к10+5)  
удар копья, мощный

одиночка, огромный  
27 ОЗ 4 броня

**Особые свойства:** каменный

Наш шаман говорит, что у всего в мире есть дух. У камней, деревьев, ручья. Сейчас, увидев, как земля содрогнулась под моими ногами и каменные кулаки избили моих друзей, я готов поверить ему. Тот, которого я видел, был огромен, размером с дом! Он в гневе вырвался из оползня, а его голос гремел, как лавина. Теперь я оказываю почтение духам. Заслуженное почтение. **Инстинкт:** демонстрировать силу земли

- Превратить землю в оружие
- Слиться с камнем

# МОНСТРЫ 2 БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

## Бакунава

Укус (урон к10+3, пробивание 1)  
взмах меча, удар копья, мощный, месиво

одиночка, крупная, разумна

16 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: амфибия

Сестрой черепахи-дракона является могучая королева змей. Десять ярдов чешуи и мускулов. Говорят, что она пробуждается голодной, когда солнце уходит с небосвода. Её привлекает яркий свет в темноте, и, как и любая змея, Бакунава коварна. Сначала она пытается обмануть и сбить с пути, и нападёт, лишь когда не будет других вариантов. Её челюсти достаточно мощны, чтобы сломать корпус болотной лодки или раскусить стальной нагрудник. Отдай жадной змее свои сокровища, и она может оставить вас в покое. **Инстинкт:** заглатывать целиком

- Заманить жертву ложью и иллюзиями
- Бросаться на свет
- Проглотить целиком

## Болотный шатун

Выпад (урон к10+1)  
взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный, волшебный

23 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: болотная форма

Некоторые элементали появляются в священных кругах, очерченных мелом. Таких большинство. Это своего рода наука. Однако другие не подчиняются чётко очерченным элементам огня, воздуха, воды или земли. Некоторые являются амальгамами лоз, тинь и грибов. Они не думают, как человек. Их невозможно понять, как эльфа. Они просто существуют. Духи болота, бредущие по его жиже. **Инстинкт:** сохранять и распространять болота

- Возвзвать к болоту за помощью
- Слиться с болотом
- Собраться в новый облик

## Блуждающий огонь

Луч (м[2к8-2] урона)  
рука

одиночка, крошечный, волшебный

12 ОЗ о броня

**Особые свойства:** состоит из света

Заблудившийся на болоте путник замечает фонарь, парящий в темноте. Символ надежды — маяк мерцающего света. Путник взывает к нему, но не слышит ответа. Огонь начинает угасать, и странник следует за ним, чавкая болотной жижей и выдыхаясь, в надежде, что идет в безопасность. У таких историй всегда трагичный конец. Кем являются эти создания — тайна: одни считают их призраками, другие — маяками света фей. Никто не знает правду, но они жестоки — с этим согласны все. **Инстинкт:** обманывать

- Увести на ложный путь
- Осветить путь в худшее из возможных мест

## Василиск

Укус (урон к10)  
взмах меча

одиночка, запасливы

12 ОЗ 2 броня

Немногим удалось увидеть василиска и выжить, чтобы рассказать об этом. Поняли? Увидеть василиска. Шутка такая. Ладно, я же понимаю, вы серьезно спрашиваете, господа. Какие тут шутки. Василиск опасен даже без способности взглядом обращать плоть в камень. Наполовину — жаба с выпученными глазами и шестью ногами, сложенными для прыжков, наполовину — крокодил с мощными челюстями и зубами, как пилы. Покрытый прочной чешуей. Так просто не убить. Их лучше избегать, если можете.

**Инстинкт:** создавать скульптуры

- Превратить плоть в камень взглядом
- Отступить в каменный лабиринт

## Гидра

Укус (урон к10+3)

взмах меча, удар копья

одиночка, крупная

16 ОЗ 2 броня

**Особые свойства:** несколько голов, умирает лишь от раны в сердце

Это чудовище напоминает бескрылого дракона, головы которого (при рождении их девять) выходят из мускулистого туловища, качаясь в воздухе извилистым узором. Гидру, чешуйчатый кошмар болот, стоит бояться. У старых гидр, однако, куда больше голов: ведь каждая неудачная попытка убить гидру делает её сильнее. Отрежь одну голову — и на её месте вырастет две новых. Лишь точный и сильный удар в сердце способен оборвать жизнь гидры. Ни время, ни болезнь, ничто, кроме этого. **Инстинкт:** растя

- Атаковать несколько врагов одновременно
- Регенерировать часть тела (особенно голову)

## Доппельгангер

Кинжал (урон к6)

взмах меча

одиночка, коварный, разумный

12 ОЗ 0 броня

**Особые свойства:** изменение облика

Их естественный облик, если вам удастся его увидать, ужасен. Словно создание, переставшее расти до того, как решило, будет ли оно эльфом, человеком или гномом. Возможно, именно так и становятся доппельгангерами — лишённые облика, формы, которую можно называть своей, они лишь ищут место, способное их принять. Возвращаясь домой из долгого пути, убедитесь, что ваши друзья — те, кем были. Они могут оказаться доппельгангерами, пока оригиналы гниют на дне колодца. Хотя, может, оно и к лучшему. Смотря какие были друзья. **Инстинкт:** маскироваться

- Принять облик того, чьей плоти отведал
- Использовать личность другого ради выгоды
- Разрушить чью-то репутацию

## Жаболюд

Копьё (урон к6)  
взмах меча

орга, небольшой, разумный  
12 ОЗ о броня

### Особые свойства: амфибия

Ква-ква-ква. Бородавчатые карлики, дурная шутка какого-то полубога. Они ходят как люди, одеваются в ворованные тряпки, используют бурчащую пародию на людской язык и постоянно воюют с соседями. Они жадны и тупы, но довольно хитры. Говорят, их священники — прирождённые целители. Ну, или их просто очень сложно убить. **Инстинкт:** воевать

- Напасть из-под воды
- Залечить раны с невероятной скоростью

## Зауропод

Топот (урон к10+5)  
удар копья

группа, гигантский, осторожный  
18 ОЗ 4 броня

### Особые свойства: бронированная чешуя

Гигантские чудовища, обитающие в местах, забытых цивилизованными расами. Спокойные, если их не раздражать, но, если их разозлить, способные сокрушить меньших созданий с той же заботой, с какой мы давим ботинком муравьёв. Если столкнётесь с одним из них, обойдите стороной или взирайте в восхищении, но не будите великана. **Инстинкт:** выживать

- Затоптать
- Сбить с ног
- Издать оглушающий вой

## Коатль

Луч света (к8 урона, игнорирует броню)  
взмах меча

одиночка, разумный, коварный  
12 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: крылья, нимб

Словно в ответ порче этого мира, боги даровали нам коатлей. Они как бы говорят: «Даже в самом мерзком из мест есть красота». Крылатые изумрудне змеи излучают мягкий свет, как солнце сквозь витраж. Светлые, мудрые и спокойные, коатли знают многое, а видят еще больше. Возможно, вам удастся заключить с ними сделку в обмен на услугу. Они стремятся очистить и обелить этот мир. Жаль, что их так мало. **Инстинкт:** очищать

- Вынести приговор человеку или месту
- Призвать очищающие божественные силы
- Предложить информацию взамен на услугу

## Кобольд

Копьё (урон к6)

взмах меча, удар копья

орда, небольшой, скрытный, разумный, организованный

3 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: связь с драконом

Некоторые записывают этих мелких крысоподобных драконидов к гоблинам, оркам и букам. А зря. Кобольды — верные рабы драконов, и в древние времена служили им архивариусами и ассистентами. Их кланы — Железная чешуя, Белое крыло — формируются вокруг хозяина-дракона во славу воли его. Заметили кобольда — знайте: поблизости есть другие, а значит и могучий дракон тоже где-то неподалёку. **Инстинкт:** служить драконам

- Устроить ловушку
- Позвать на помощь дракона или его союзника
- Отступить и перегруппироваться

## Крокодиллиан

Укус (урон к8+3)

взмах меча, удар копья

группа, крупный

10 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: амфибия, камуфляж

Очень большой крокодил. Серьеэно. Просто огромный. **Инстинкт:** жрать

- Напасть на неосторожную жертву
- Сбежать в воду
- Крепко зажать что-то челюстями

## Медуза

Когти (урон к6)

взмах меча

одиночка, коварная, разумная, запасливая

0 броня

12 ОЗ

### Особые свойства: обращающий в камень взгляд

Медузы — потомки своей змееволосой матери, породившей их в незапамятные времена, чтобы нести её имя сквозь эпохи. Они обитают рядом с цивилизацией, заманивая неосторожных в свои пещеры обещаниями красоты или сокровищ. Утонченные ценители искусства, медузы собирают коллекции жертв, испуг или экстаз которых навеки запечатлен в камне. Их тешит факт, что они — последние, кого видело так много храбрецов. Самоуверенные и надменные, медузы по-своему ищут того же, что и многие — верных спутников на всю жизнь. **Инстинкт:** коллекционировать

- Превратить взглядом в камень часть тела
- Привлечь внимание
- Показать пугающую внутреннюю красоту



## Огненный угорь

Горячее касание (урон кб-2, игнорирует броню)  
рука

орда, карликовый

3 ОЗ о броня

**Особые свойства:** легковоспламеняющийся жир, подводный

Эти странные создания такого же размера, как их обычные родичи. Они столь же жестоки, но у них есть преимущество — жир, источаемый их кожей. Поэтому их так сложно отловить. Кроме того, изогнувшись особым образом, эти угри могут поджечь его, оставляя на поверхности воды лужи горящего жира, обжигающего как других хищников, так и жертв. Я слышал, что эти рыбы — неплохой компонент для огнеупорного снаряжения, но для начала их надо поймать. **Инстинкт:** поджигать

- Поджечь кого-то или что-то (даже под водой)
- Пожирать горячую добычу

## Птенец дракона

Стихийное дыхание (урон к10+2)  
рука, взмах меча

одиночка, небольшой, разумный

осторожный, запасливый

16 ОЗ 3 броня

**Особые свойства:** крылья, стихийная кровь

Что? Ты думал, что все они в милю длиной? Думал, они не бывают мельче? Конечно, птенец дракона не больше собаки и не умней обезьяны, но он всё же способен выплюнуть сгусток огня, способный расплавить броню и опрокинуть вас, визжащего от боли, в грязь. Их чешуя мягче, чем у взрослых, но всё же может отклонить не слишком точный удар меча или стрелу.

Размер — это еще не всё. **Инстинкт:** расти в силе

- Обустроить гнездо, создав основу своей силы
- Воспользоваться семейными связями
- Потребовать клятву на службу

## **Сахьягин**

Бесчисленные зубы (урон к6+4, пробивание 1)  
взмах меча, мощный, месиво

орда, разумный  
3 ОЗ 2 броня

### **Особые свойства:** амфибия

Форма и хитрость людей, соединённые с голодом и бесчисленными зубами акулы. Ненасытные и полные ненависти, эти создания не останавливаются, пока не сожрут всё живое. С ними нельзя договориться, ими нельзя управлять. Их голод неутолим. Они — воплощённый голод и жажда крови. Они выходят из глубин моря, чтобы разорять прибрежные города и пожирать островные деревни. **Инстинкт:** проливать кровь

- Откусить конечность
- Метнуть отравленное копьё
- Впасть в бешенство при виде крови

## **Тролль**

Палица (урон к10+3)  
взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный  
20 ОЗ 1 броня

### **Особые свойства:** регенерация

Высокий. Очень высокий. Восемь-девять футов, и это когда он молод или слаб. Покрытый бородавчатой, грубой кожей. Большие зубы, волосы, как болотный мох, и длинные, грязные когти. Зелёный, серый или чёрный цвет. Они клановые и ненавидят друг друга, не говоря уже о нас. А еще их почти невозможно убить, если с собой нет огня или кислоты. Просто отрубите конечность и смотрите — через несколько дней вместо одного троля будет два. Это проблема. **Инстинкт:** крошить

- Отменить результаты атаки (не использующей слабость троля, тут на ваше усмотрение)
- Метнуть кого-то или что-то

## Черепаха-дракон

Укус (урон к10+3)

удар копья

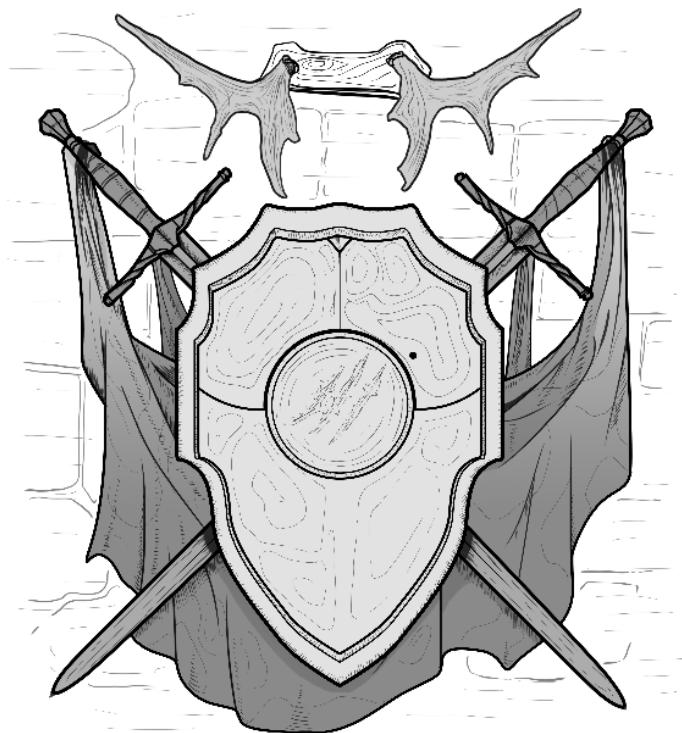
одиночка, гигантский, осторожный

20 ОЗ 4 броня

**Особые свойства:** амфибия, прочный панцирь

У бакунавы есть брат. Если она стремительна в гневе и жаждет золота, он медлителен и стоек. Она — нож, а он — щит. Гигантская черепаха, веками лежащая в болотной трясине, на спине которой собирается грязь, а иногда растут кусты и деревья. Иногда целый неосмотрительный клан гоблинов может возвести свои хижины и готовить ужин на панцире черепахи-дракона. Пусть его щёлкающие челюсти медленны, как ледник, они могут проделать дыру в каменной стене. Смотрите под ноги. **Инстинкт:** сопротивляться переменам

- Настойчиво двигаться вперёд
- Использовать весь свой вес
- Уничтожить здание или постройку



## Чёрный пудинг

Кислотное касание (урон к10, игнорирует броню)  
взмах меча

одиночка, аморфный

15 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: желеобразный

Как убить сгусток жижки? Огромный, вязкий сгусток, который хочет растворить вас и выхлебать останки? Хороший вопрос, на который у меня нет ответа. Дайте знать, когда выясните. **Инстинкт:** растворять

- Разъесть железо, дерево или плоть
- Втечь в неприятное место: в еду, броню или желудок

## Экек

Когти (урон к6)  
взмах меча

орга

3 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: руки-крылья

Мерзкие сморщеные люди-птицы. Когда-то — раса ангелоподобных людей, теперь они пожирают крыс, которых ловят в жиже своими когтистыми ногами и жуют их игольчатыми зубами. Они понимают языки людей и гномов, но сами мелют какой-то невнятный бред, подражая подслушанным словам с издевательским смехом. От этих тварей, похожих на человека и птицу, но не являющихся ими, мороз по коже. **Инстинкт:** нападать

- Напасть из воздуха
- Исполнить повеление более могущественного создания

## Ящеролюд

Копьё (урон к8)  
взмах меча, удар копья

группа, скрытный, разумный, организованный

6 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: амфибия

Странствующий колдун как-то рассказал мне, что ящеролюды жили еще до нас. До того, как эльфы, гномы и люди построили первые плетёные хижины, цивилизация гордых королей-ящеров правила землёй. Они жили в хрустальных дворцах и поклонялись собственным чешуйчатым богам. Может, это правда, может, и нет, но сейчас они обитают в местах, заброшенных людьми, создают орудия из вулканического стекла и совершают набеги против цивилизации. Может, они просто хотят вернуть себе то, что потеряли. **Инстинкт:** уничтожать цивилизацию

- Напасть на неосторожных
- Атаковать из-под воды

# МОНСТРЫ З ЛЕГИОНЫ НЕЖИТИ

## Баньши

Крик (урон к10)  
взмах меча

одиночка, волшебная, разумная

16 ОЗ о броня

Если после встречи с баньши вы лишитесь слуха, живите себе спокойно в тишине и считайте, что вам повезло. На первый взгляд, баньши похожа на призрака или странствующего духа, но в гневе она раскрывает свою смертоносную способность к звуковым атакам. А разгневать баньши легко. Жертва предательства (часто предательства любимого), она проявляет свое раздражение рёвом или криком, парализующим плоть и оглушающим чувства. Говорят, если помочь ей отомстить, она дарует великую награду. Стоит ли искать благосклонность когда-то отвергнутого духа — другой вопрос. **Инстинкт:** добиться отмщения

- Заглушить все звуки непрекращающимся криком
- Испустить клич, дробящий кости
- Исчезнуть в тумане

## Вампир

Сверхъестественная сила (к8+5 урон, пробивание 1)  
взмах меча, мощный

группа, скрытный, организованный, разумный

10 ОЗ 2 броня

**Особые свойства:** изменяемая форма, древний разум

Мы боимся их, потому что они влекут нас. Они так похожи на тех, кем мы желаем быть: прекрасных, страстных и могущественных. Их же манит к нам то, чего они лишены: тепло, доброта, жизнь. Но эти истерзанные души могут надеяться лишь передать свое жуткое проклятье дальше (чем и рискуют при каждом питании), и в каждом из них живёт жуткое семя его творца. Вампиры порождают вампиров. Страдание порождает страдание. Не входите во искушение, или обретёте их дар — корону теней и оковы вечной печали. **Инстинкт:** манипулировать

- Очаровать
- Питаться кровью
- Отступить, чтобы снова что-то замыслить

## Вурдалак

группа

Когти (к8 урон, пробивание 1)

10 ОЗ 1 броня

взмах меча, месиво

Голод. Голод, голод, голод. Отчаянный, настойчивый, опустошающий желудок голод. Острые когти, чтобы рвать плоть, и зубы, чтобы крошить кость и высасывать мягкий костный мозг. Изрыгаемая ненависть и ревущий яростный гнев. Бросок вперёд на искривлённых ногах. Живая плоть, ставшая слаше от запаха страха. Пиршество. Крестьянин или рыцарь, волшебник, мудрец, принц или священник — у всех мясо приятно на вкус.

**Инстинкт:** жрать

- Отгрызть часть тела
- Обрести память съеденного

## Драконокост

одиночка, гигантский

Укус (к10+3 урона, пробивание 3)

20 ОЗ 2 броня

удар копья, месиво

Мистики и чародеи расходятся во мнениях: является ли это создание истинной нежитью или всего лишь разновидностью голема, сделанного из особо редкого и богохульного материала? Это бледное существо состоит из костей, жил и чешуи мёртвого дракона. Крылатый, но неспособный летать, подобный дракону, но лишённый огня этого благородного существа — драконокост служит своему повелителю с безумной преданностью. Их часто используют для нападения на крепости и башни других некромантов. Нужна поистине злая воля, чтобы изуродовать останки дракона таким образом. **Инстинкт:** служить

- Непреклонно атаковать

## **Драугр**

Свойства: ржавый меч (к6+1 урон)  
взмах меча, удар копья

орда, организованный

7 ОЗ 2 броня

**Особые свойства:** ледяное касание

Близ Северных пределов мужчины и женщины в деревянных залах делятся историями о месте, куда отправляются после смерти благородно погибшие. Медовые чертоги на вершине небесной горы, где доблестные мужи ожидают последней битвы за мир. Это хорошее место. Место, куда мечтают попасть после достойной смерти. А погибшие неблагородно? Воины, павшие от яда или умершие трусами? Что ж, те медовые залы открыты не для всех. Некоторые возвращаются назад, обмороженные, искажённые и движимые ревнивой яростью, чтобы вести вечную войну не против троллей и великанов, но с городами людей, которых они когда-то знали.

**Инстинкт:** отбирать у живых

- Заморозить плоть
- Возвратить к недостойным мертвцам

**Лич** одиночка, волшебный, разумный, осторожный, запасливый, искусственный  
Волшебная сила (к10+3 урона, игнорирует броню) 16 ОЗ 5 броня  
близко, далеко

В самом конце, чтобы отметить твои достижения, тебе вручают свиток и драгоценный медальон. Тогда меня называли верховным магистром ограждения. Для них, завистливых недоумков, я был стариком: слабым, морщинистым и впавшим в маразм. Ученики, на губах которых еще молоко не обсохло, уже называли себя Новым Советом. Меня от них тошнит, или, точнее, тошило бы, если бы я еще был способен на это. Они сказали, что это — большая часть и меня будут помнить вечно. Будто слушаешь собственный некролог. Хотя, учитывая происшедшее, довольно уместно, не так ли? У меня ушло десять лет, чтобы овладеть ритуалами, и еще четыре, чтобы собрать материалы, и вот плод моих трудов. Я существую. Я живу. Я увижу гибель этой эпохи и зарю следующей. Поверьте, то, что я делаю, не доставит мне особого удовольствия, но я не могу позволить вам помешать моей работе. Когда вы встретитесь со Смертью, передайте от меня привет.

**Инстинкт:** не-жить

- Применить идеальное заклинание смерти или уничтожения
- Начать ритуал или великое деяние
- Продемонстрировать приготовления или завершённый план

## Мохрг

Укус (к8 урона)

взмах меча

группа

10 ОЗ о броня

Наказания за убийство не избежать полностью. Можно ускользнуть от слуг закона, убежать от угрызений совести и умереть толстым и счастливым в собственном особняке, но когда прегрешения замечают сами боги, удача приходит конец и на свет появляется мохрг. Мохрг — это скелет, плоть, кожа и волосы которого истлели. Истлело всё, кроме кишок, — искажённые, узловатые внутренности всё еще свисают с животов мохргов, держась на силе магии, и часто перекинутые, словно петля, вокруг их шей. Эти существа не способны мыслить, но они страдают. Они убивают, неся хаос, и их души не в состоянии обрести покой. Таково наказание: им — за совершённое преступление, нам — за то, что мы осмелились убивать друг друга. Боги жестоки, но боги и справедливы. **Инстинкт:** нести хаос

- Впасть в бешенство
- Добавить кишкы к своей коллекции

## Мумия

Удар (к10+2 урона)

взмах меча

одиночка, божественная, запасливая

16 ОЗ 1 броня

Некоторые народы почтывают мертвцевов. Они не хоронят их в холодной земле и не поминают их уход. Они тратят недели, готовя священное тело к вечному отдыху. Они возводят храмы, пирамиды и огромные каменные склепы, призванные стать новым домом мертвцевов. А дома эти заполняют рабами, животными и золотом. За Чёрными Вратами лучше жить в роскоши, верно? Так, кажется, я узнаю этот жадный взгляд! Не вздумайте соблазниться этими сокровищами! Послушайте совета, не рискуйте жизнью, ведь почтаемые мертвцевы не любят, когда тревожат их покой. Воровство лишь навлечёт на вас их гнев — и не говорите, что я вас не предупреждал.

**Инстинкт:** наслаждаться вечным покоем

- Проклясть врага
- Опутать врага
- Восстать снова

## Ночнокрыл

Когти (урон к6)

взмах меча

орда, скрытный

7 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: крылья

Знатоки искусства некромантии говорят, что термин «нежить» относится не только к тем, кто жил, умер и вернулся в некое промежуточное состояние. Это корректное название любого существа, чья сущность происходит из-за Чёрных Врат. Одним из них является ночнокрыл, и сущность его полна темного света царства Смерти. Ночнокрылы — огромные крылатые создания, словно сотканные из теней (часть напоминает летучих мышей, часть — стервятников, а часть — древних кожистых существ). Они путешествуют в хищных стаях, пикируя, чтобы ободрать плоть со скота, лошадей и невезучих крестьян, нарушивших комендантский час. Следите за ночных небом в поиске красных глаз. Слушайте, не звучит ли их визжащий зов. И молитесь всем богам, чтобы у вас нашлось укрытие, пока они летят.

### Инстинкт: охотиться

- Напасть из ночного неба
- Улететь с добычей

## Отродье

Удар (к10+3 урона)

взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный, искусственный, ужасный

20 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: множество конечностей, голов и других частей тела

Основу тела этих неповоротливых порождений чёрной магии составляют трупы, сшитые с трупами. Большая часть нежити создаётся, чтобы подчиняться — исполнять какую-либо обязанность, вроде возведения башни или несения стражи. Отродья — исключение. Последний элемент ритуала, вдыхающего огонь в их мерзкие тела, взывает к безграничной ярости. Отродью ведома одна цель: разрывать и терзать жизнь, которой оно не может обладать. Многие последователи тёмных искусств на своей шкуре познают самый важный факт об этих гигантах — у отродья нет хозяев.

### Инстинкт: обрывать жизни

- Разорвать плоть на части
- Вывалить гнилые кишки



## Пожиратель душ

Крушащий удар (к10+3 урона)  
взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный, разумный, запасливый

16 ОЗ 1 броня

Большинство считает, что нежить питается плотью. Что их подобие жизни насыщается человеческим теплом, кровью и тканями. Это справедливо для большей части неразумной нежити, оживлённой с помощью чёрной магии, но не для пожирателя душ. Когда особенно подлый человек (часто интриган или жрец-отступник) умирает страшной смертью, тёмные силы могут вернуть его в мир. Пожиратель питается не плотью людей или эльфов — он поедает души. Он убивает с наслаждением, на которое способны лишь разумные существа, и, в момент гибели жертвы глубоким вдохом тонущего человека поглощает душу. Что станет с душой, съеденной таким сознанием? Никто не отваживается задать этот вопрос, страшась ответа.

**Инстинкт:** поглощать души

- Проглотить или поймать душу умирающего
- Предложить сделку в обмен на пойманную душу

## Полтергейст

Иссушающее касание (к10 урона)  
взмах меча

одиночка, запасливый

12 ОЗ 0 броня

**Особые свойства:** нематериальный

Сама Смерть не в силах разорвать узы, связывающие некоторых людей с любимым местом. Священник, чья преданность храму куда выше, чем богу; чиновник банковской гильдии, неспособный расстаться со своей сокровищницей; пьяница и его любимая таверна — каждый из них может стать великолепным полтергейстом. Ими движет не голод, как большинством нежити, но ревность. Боязнь того, что другой может полюбить их дом так же сильно, и изгонит их. Не в силах расстаться со своими владениями, эти незримые духи скорее убют кого-то, чем отправятся на вечный покой. **Инстинкт:** прогонять живых из места

- Обернуть место обитания против вторгшегося
- Оживить окружение

## Призрак

Призрачное касание (кб урон)  
взмах меча, вытянутый

одиночка, коварный, пугающий

16 ОЗ о броня

### Особые свойства: нематериальный

Каждый народ рассказывает эту историю одинаково. Вы живете, любите или ненавидите, побеждаете или терпите неудачу, умираете так, как предпочли бы, — и вот вы здесь, призрачные и полные разочарования, или чего вы там полны. Некоторые люди, отважные и благородные, берут на себя долг находить мертвцевов и помогать им отправиться на заслуженный по-кой. Чаще всего их можно встретить в тавернах за выпивкой в попытках забыть увиденный ужас или безумно бубнящими что-то в домах для умалишённых. Смерть оставляет отметку на живых, неважно, как с ней столкнешься. **Инстинкт:** внушать ужас

- Показать ужасающую природу смерти
- Явиться в важном месте
- Предложить информацию с той стороны за свою цену

## Призрачный волк

Прыжок (урон к6+1, пробивание 1)  
взмах меча

орда, организованный, разумный

7 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: теневая форма

Как и ночных крыл, призрачный волк — существо, порождённое не нашим миром. Проскользнув через печати на Чёрных Вратах Смерти, эти духи принимают облик огромных гончих или тёмных волков и охотятся на живых ради развлечения. Хоть они и путешествуют в стаях, ведомых могучим вожаком, они обладают разумом, превосходящим обычный волчий. Их дикая охота часто привлекает внимание разумной нежити — личей, вампиров и им подобных — которая заключает сделку с вожаком, чтобы вместе воплощать в жизнь тёмные замыслы. Прислушайтесь к лаю гончих Смерти и молитесь, чтобы они выли не по вашу душу. **Инстинкт:** охотиться

- Окружить жертву
- Призвать на помощь стаю

## Сигбен

Удар хвостом (урон к6+1)  
взмах меча, удар копья

*орда, крупный, искусственный*

11 ОЗ 2 броня

### Особые свойства:

порождение вампира

Вампирская гончая с хвостом, словно кнут! Эти уродливые слуги вампиров представляют собой голову крысы (или, может быть, покрытого шерстью крокодила) на двух кривых ногах, с иссохшими и бесполезными крыльями и длинным хвостом с ядовитым шипом на конце. Глупые, мстительные и пакостливые сигбены устраивают полный разгром, если их выпустить из необычных глиняных сосудов, в которых они рождаются. Такое чудище способен полюбить лишь вампир. **Инстинкт:** ужасать

- Отравить ударом хвоста
- Исполнить приказ вампира

## Скелет

Удар (урон к6)  
взмах меча

*орда*

7 ОЗ 1 броня

Кости, кости, эти сухие кости. **Инстинкт:** подражать жизни

- Повторять то, что делал при жизни
- Учуять тепло жизни
- Собраться заново из мелких костей

## Тень

Касание тени (урон к6+1)  
взмах меча, удар копья

*орда, крупная, волшебная, искусственная*

11 ОЗ 4 броня

### Особые свойства:

теневая форма

Мы взвываем к стихиям. Взвываем к огню, вечно горящему. Взвываем к воде, жизнь дарующей. Взвываем к земле, твёрдо стоящей. Взвываем к воздуху, вечно меняющемуся. Эти элементы мы чтим и восхваляем, но просим уйти. Стихия, которую мы призываем этой ночью, носит иное имя. Мы взвываем к стихии Ночи. Тень, мы вызываем тебя! Посланец Смерти и чёрный убийца, служи нам. Прими нашу жертву и выполни наш приказ до рассвета! **Инстинкт:** затемнять

- Погасить свет
- Породить другую тень из мертвеца

— ♦ —  
Там что-то прячется. То... то, что в подвале — только начало.

Оно живёт... в этих лесах, в темноте... что-то...

что-то, вернувшееся из мёртвых.

— Эш. «Зловещие мертвецы 2»

— ♦ —

## Зомби

Укус (урон к6)

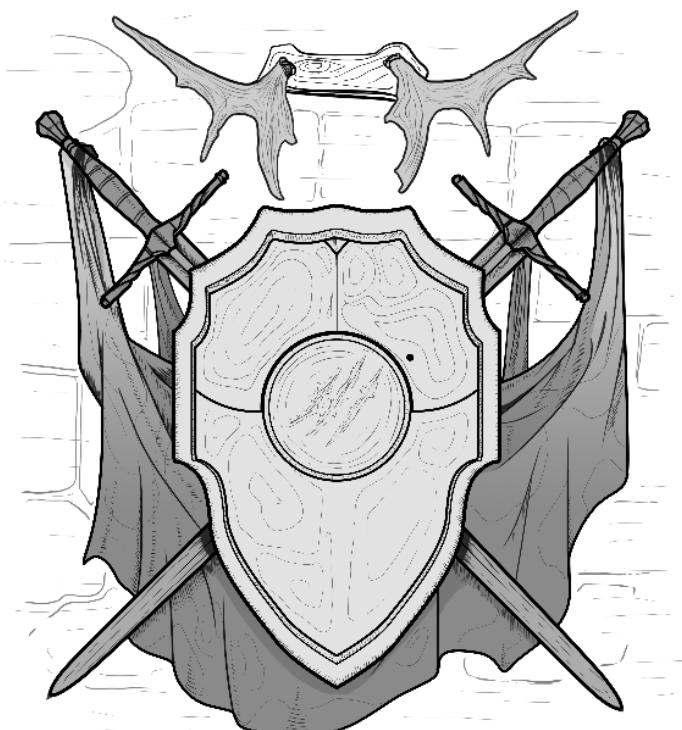
взмах меча

орга

11 ОЗ 1 броня

Порой даже в Аду становится тесно. **Инстинкт:** мозги!

- Атаковать превосходящим числом
- Перерезать пути к отступлению
- Получить силу от мертвецов, породить новых зомби



# МОНСТРЫ 4 ДРЕМУЧИЙ ЛЕС

## Бритвенный кабан

Бивни (урон к10; пробивание 3)  
взмах меча, месиво

одиночка

16 ОЗ 1 броня

Бивни этого кабана рвут стальные доспехи как тряпки. Прожорливые и дикие, они стоят на ступень выше своих обычных родичей. Добыть бритвенного кабана? Трудно представить лучший трофей для охотника. Хотя я слышал, что такой кабан сразил Короля-Пьяницу одним ударом. Считаете себя лучшим охотником, чем он? **Инстинкт:** рвать на ленточки

- Разорвать врага на куски
- Повредить броню или оружие

## Ворг

Укус (урон к6)  
взмах меча

орда, организованный

3 ОЗ 1 броня

У гоблинов ворги — как лошади у цивилизованных рас. На этих яростных боевых животных ездят самые отважные и опасные гоблины. Воргов находят и растят в лесах, чтобы служить гоблинам в их войнах с людьми. Без опаски можно подойти лишь к щенку, разлучённому с матерью. Если найдёте такого или убьёте мать выводка — сможете воспитать верного защитника или охотниччьего пса. Но дрессируйте их как следует, ибо ворги хитры и никогда не теряют своих первобытных инстинктов. **Инстинкт:** служить

- Нести наездника в бой
- Дать наезднику преимущество

## Грифон

Когти (урон к8+3)  
взмах меча, удар копья, мощный

группа, крупный, организованный

10 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: крылья

На первый взгляд, грифон похож на результат ошибки колдуна, вроде мантокоры или химеры. Они величавы как львы, горды как орлы, но уравновешивают царственность нерушимой верностью. Заслужить дружбу грифона — приобрести верного союзника на всю жизнь. Если вам повезёт встретиться с одним из них, будьте почтительны. Мельчайшее оскорбление будет встречено ударами клюва и когтей. **Инстинкт:** служить союзникам

- Решить, является ли некто достойным
- Нести союзника в воздух
- Напасть сверху

## Дриада

Сокрушающие лозы (урон м[2к8])  
взмах меча

одиночка, разумная, волшебная, коварная

12 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: растение

Она прекраснее любого мужчины и любой женщины, рождённых в цивилизованных землях. Одного взгляда на нее достаточно, чтобы влюбиться. Влюбиться глубоко и мучительно. Беда в том, что они не способны любить в ответ — во всяком случае, не обычного смертного из плоти и крови. Дриады женаты на лесе и любят только огромный дуб, который для них и дом, и отец, и святилище. Поэтому взглянувший на нее проклят. Неважно, на что вы пойдёте. Неважно, какую клятву готовы ей принести — она отвергнет вас. А если посмеете повредить её дуб, ждите не только гнев дриады, но и дюжину мужчин из соседских деревень. Их сердца горят любовью, и они готовы убить вас во сне ради одной улыбки дриады.

### Инстинкт: страстно любить природу

- Завлечь смертного
- Слиться с деревом
- Обернуть природу против врагов

## Кентавр

Лук (урон к6+2, пробивающий 1)  
взмах меча, удар копья, близко

орда, крупный, организованный, разумный

11 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: получеловек-полуконь

Такого собрания кланов эта эпоха еще не видела! Позови Громовые копыта и Яркие Копья. Отправь весть Белогривым и Железнобоким. Протрубы в рог и мы начнём нашу встречу — мы произнесём слова и свяжем наши племена вместе. Слишком долго люди вырубали древние деревья, чтобы строить корабли. Эльфы слабы и трусливы, и дружат с этими слизняками. Очищающий огонь придёт из глубин лесов. Подними красное знамя войны! Сегодня мы нанесём обезьянам удар и вернём то, что по праву наше!

### Инстинкт: яриться

- Растоптать врага
- Сделать идеально точный выстрел
- Скакать без устали

## Кокатрис

Клюв (урон к8)  
взмах меча

группа, маленький, запасливый  
6 ОЗ о броня

### Особые свойства: окаменяющее касание

В первый раз видел такую тварь, сир. Родрик считал, что это могла быть курица. Бедный Родрик. Мне показалось, что это ящерица, хотя у нее был клюв и серые перья, как у курицы. Так вот, мы нашли её в лесу, в гнезде у корней дерева, куда мы ходили со свиньёй. Искали грибы, сир. Я сказал Родрику, что... Да, сир, хорошо, про птицу. Она смотрела на Родрика, и тот хотел отогнать её палкой, чтобы забрать яйца, но тварь клюнула его в руку. Ну и шустрая же! Я попытался оттащить его, но он становился всё тяжелее, пока не стал таким, как вы видите его, сир. Затвердел, как тот пёс, которого мы забыли зимой на улице два года назад. Бедный, глупый Родрик. То ведь была не птица и не ящерица, ведь так, сир? **Инстинкт:** защищать гнездо

- Вызвать медленное превращение жертвы в камень

## Лоза-убийца

Шипы (урон к10, проникающий 1)  
взмах меча, удар копья, месиво

одиночка, скрытная, аморфная  
15 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: растение

Животных легко разделить на хищников и дичь. Достаточно одного взгляда на клыки и когти, светящиеся глаза или ядовитое жало, чтобы понять, кто был создан, чтобы убивать, а кто — чтобы быть убитым. Такое же действие есть в мире листвьев и цветов, но не все это видят. Круги друидов леса знают об этом. Следопыт засечёт такое растение до того, как станет слишком поздно. Непосвящённые же заходят туда, куда не следует — на тропинки в густых лесах, поросшие ползучей лозой. И тогда эти голодные лозы хлёстким движением цепляют и утаскивают добытое мясо в заросли.

Смотри под ноги, странник. **Инстинкт:** расти

- Выпустить новый росток
- Атаковать неосторожных

## Оборотень

Укус (к10+2 урона, пробивание 1)  
взмах меча, месиво

одиночка, разумный

12 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** уязвим к серебру

Луна красива, правда? Знаешь, она наблюдает за нами. Её прекрасные серебряные глаза смотрят на нас, пока мы спим. Она безумна — как и большинство красавиц. Будь она женщиной, я встал бы на колени и взял её в жёны. Нет, я пригласил тебя не для того, чтобы говорить о ней. Цепи? Они ради твоей безопасности. Видишь ли, я проклят. Ты, наверное, подозревала. Короли-колдуны называли «ликантропией», она передаётся укусом. Так появляются подобные мне. Нет, я не смог найти лекарства. Пожалуйста, не бойся. У тебя ведь остались стрелы, которые я дал? Серебряные. О, ты начинаешь понимать. Не плачь, сестра. Ты должна сделать это. На моих руках хватает крови. Ты должна с этим покончить. Ради меня.

**Инстинкт:** сбросить личину цивилизации

- Превратиться в зверя или человека, чтобы остаться незаметным
- Атаковать изнутри
- Охотиться, как человек и зверь

## Огр

Палица (урон к8+5)  
взмах меча, удар копья, мощный

группа, крупный, разумный

10 ОЗ 1 броня

Рассказать легенду? Когда-то в не столь уж длинной истории человеческой расы произошёл раскол. Люди, возившиеся в грязи и лишённые собственной магии, разделились на два лагеря. Одни покинули пещеры и тёмные леса, чтобы возвести первый город во славу богов. Другие же, дикий и яростный народ, отступили во тьму. И там, в глубине леса, они росли. Отвращение к своим слабым родичам дало им сил. Там, в лесах и холмах, они нашли себе тёмных богов. Теперь, спустя эпохи, они рождаются огромными, сильными и полными злобы. Мы куём сталь, они отвечают на нее своей дикостью. Мы забыли наши общие корни, но людоеды помнят.

**Инстинкт:** вернуть мир во тьму прошлого

- Уничтожить что-то
- Впасть в ярость
- Взять что-то силой

## **Повелитель орлов**

группа, крупный, организованный, разумный

Когти (урон б[2к8]+1, пробивание 1)  
взмах меча, удар копья

10 ОЗ 1 броня

### **Особые свойства:** могучие крылья

Короли и королевы орлов размером с лошадь. Даже больше. Их крик пронзает горное небо, и горе тем, кто оказался в тени их могучих крыльев. Древние волшебники далёкого прошлого заключили с ними договор: люди взяли себе равнины и долины, оставив вершины гор орлам. Этот священный пакт нужно блюсти, или орлы вонзят в вас свои когти. Хорошо эльфам: заключившие тот договор еще живы, и когда в земли эльфов приходит беда, владыки орлов служат им разведчиками и ездовыми животными. Они живут долго и гордо, а некоторые готовы поделиться древними тайнами — за честную плату. **Инстинкт:** править небесами

- Напасть из неба
- Поднять кого-то в воздух
- Возвзвать к древним клятвам

## **Сатир**

группа, коварный, волшебный, запасливый

Рога (урон м[2к8])  
взмах меча

10 ОЗ 1 броня

### **Особые свойства:** чары

Большинство обитателей древних лесов стремятся сразу же сожрать, убить или покалечить нас, но не сатиры. Они, козлоногие, танцуют на солнечных полянах под чарующую музыку свирелей из кости и серебра. Они улыбчивы и относятся к нам с дружелюбием, пока мы забавляем и развлекаем их. Но есть и обратная сторона: не многие способны таить злобу так долго, как упрямый сатир. Так что, если оскорбите их, спешите убраться подальше.

### **Инстинкт:** наслаждаться жизнью

- Вовлечь других в веселье волшеством
- Заставить принять дар
- Сыграть шутку с помощью иллюзий и проделок

## Мерцающий пес

группа, небольшой, волшебный, организованный

Укус (урон к8)

6 ОЗ 4 броня

взмах меча

### Особые свойства: иллюзии

То их видно, то нет. Гончие, однажды принадлежавшие владыке колдунов и наделённые им иллюзорной маскировкой, сбежали в лес и начали скрещиваться с волками и дикими собаками. Их можно заметить, если повезёт, по сверкающему серебру шкур и необычному вою, похожему на плач. Их особый талант — находиться не там, где кажется, так они охотятся на дичь куда сильней их самих. Столкнувшись со стаей мерцающих псов, можете сражаться, закрыв глаза. Будет проще, если природное зрение не сможет вас обмануть. Так волшебные чары засоряют нетронутые места мира чуждыми ему созданиями. **Инстинкт:** охотиться

- Показаться там, где их нет
- Позвать стаю
- Двигаться с удивительной скоростью

## Слизь Хаоса

одиночка, планарная, ужасная, аморфная

Искажающее касание (урон к10, игнорирует броню)

23 ОЗ 1 броня

взмах меча

### Особые свойства: слизь, содержит фрагменты других планов

Барьер между нашим миром и стихийными планами — это не каменная стена, как вы, возможно, надеялись. Он куда более проницаем. Места, в которых редко бывают цивилизованные расы, могут иногда, как бы сказать, протечь. Словно трещина в дамбе, из которой вытекают фрагменты Хаоса. Иногда они стекаются, словно яйцо на сковородке, — вот где мы добываем материал для многих волшебных талисманов Гильдии. Полезно, да? Но порой они вьются, и немного хлюпают, и сохраняют свой вид, превращая всё, чего касаются, в иную, незнакомую форму. Хаос порождает хаос, и хаос хочет расти. **Инстинкт:** изменять

- Изменить материал или облик
- На недолгое время стать мостом между планами

## Фея

Кинжал (урон м[2к4])  
рука

орга, карликовая, скрытная, волшебная, коварная, разумная

3 ОЗ о броня

### Особые свойства: крылья, магия фей

Я бы классифицировал их как элементалей, если бы надоедливость можно было назвать стихией. **Инстинкт:** проказничать

- Устроить проделку, заставляющую проявиться истинную природу
- Сбить с толку чувства
- Сотворить иллюзию

## Холмовой великан

Брошенный валун (к8+3 урон)  
*удар копья, близко, далеко, мощный*

группа, крупный, разумный, организованный

10 ОЗ 1 броня

Видели людоеда? Эти намного крупнее, злее и тупее. Надеюсь, вам понравится, когда в вас полетят коровы. **Инстинкт:** всё испортить

- Бросить тяжёлый предмет
- Сделать глупость
- Сотрясти землю

## Эльф-воитель

Меч (урон б[2к6])  
взмах меча

орга, организованный, разумный

3 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: острые чувства

Эльфы относятся к войне как ко всему остальному — как к искусству. Однажды я видел, как они сражаются. Битва за Вуаль Астрид. Да, парень, я настолько стар. Дева-воительница, она была закована в броню, сверкающую, словно зимнее небо. Белые волосы сливались с её плеч, а к её копью был привязан вымпел океанской синевы. Она словно скользила между деревьями как ангел, делая выпады и окропляя наконечник кровью, от которой в прохладном воздухе исходил пар. Я никогда не чувствовал себя столь незначительным. Я тренировался с капитенармусом Бэттлмора, знаешь ли. Я держал в руках меч уже тогда, когда ты, парень, еще не появился на свет, и в тот момент я понял, что мой навык ничего не значит. Хвала богам, что эльфы тогда были на нашей стороне. В жизни не видел ничего прекрасней и страшней. **Инстинкт:** стремиться к совершенству

- Атаковать уязвимое место
- Начать воплощение древних планов
- Воспользоваться преимуществом леса

## Эльф-заклинатель

Волшебное пламя (урон к10, игнорирует броню)  
близко, далеко

одиночка, волшебный, разумный

12 ОЗ о броня

### Особые свойства: острые чувства

Истинная эльфийская магия не похожа на заклинания людей. Человеческое волшебство это ритуалы и формулы, обман в погоне за секретами волшебства, дающими отзвук в реальности. Люди глухи к волшебной симфонии леса. Магия эльфов требует острого слуха, чтобы поймать эту мелодию, и голоса, чтобы петь в гармонии с ней. Люди подчиняют силы магии своей воле; эльфы просто трогают струны, напевая им в унисон. Эльфийские первые волшебники в чём-то стали выше любого другого эльфа. В их крови пульсирует вся магия этого мира. **Инстинкт:** выпускать силу

- Сотворить магию, требуемую природой
- Выпустить на волю стихии

## Энт

Хлещущие ветви (к10+5 урона)  
удар копья, мощный

группа, гигантский, разумный, аморфный

21 ОЗ 4 броня

### Особые свойства: деревянный

Энт стар, высок и толст корой,  
Шагает через мрак лесной.  
Медлителен, но как силён!  
И скоро гневается он.

Коль в лес войдёшь ты с топором:  
Знай: станет энт твоим врагом.

### Инстинкт: защищать природу

- Двигаться с непоколебимой силой
- Пустить корни
- Распространить древнюю магию

# МОНСТРЫ 5 ХИЩНЫЕ ОРДЫ

## Гнолл-следопыт

Лук (урон к8)  
близко, далеко

группа, организованный, разумный

6 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: острый нюх

Если один из них почуял кровь — вам не сбежать. Разве что с помощью богов или хотя бы следопытов герцога. Пустынную саванну опасно исследовать одному, и если вы упадёте и сломаете ногу, или съедите не тот кактус — лучше умереть от жажды, чем достаться гноллам. Видите ли, они предпочитают свою добычу живой: звук ломающихся костей и крики придают особую сочность их пиршеству. Отвратительные создания. Пока вы умираете, они пойдут по вашим следам. Медленно, но неустанно. Если пустынный ветер донесёт отзвук хохота, молитесь, чтобы Смерть нашла вас скорей, чем они.

### Инстинкт: охотиться на слабых

- Упорно высматривать цель
- Напасть в минуту слабости

## Гнолл-вожак

Меч (урон б[2к10], пробивание 1)  
взмах меча

одиночка, организованный, разумный

12 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: острый нюх

Каждая стая выбирает вожака. Иногда по размеру — так проще всего. Чаще, однако, среди этих тощих, грязных дворняг вожаком становится не самый крупный или самый острозубый, а самый жестокий. Власть для гноллов — это готовность убить и сожрать своего брата под пристальным взглядом стаи, готовность унизить стаю, чтобы привязать её к себе. Если они так жестоки к своим родичам — представьте, как они смотрят на нас.

В стае хищников овцам не место. **Инстинкт:** вести стаю

- Потребовать подчинения
- Отправить стаю на охоту

## Гнолл-эмиссар

одиночка, божественный, разумный, организованный

Церемониальный кинжал (к10+2 урона)

18 ОЗ 1 броня

взмах меча, удар копья

**Особые свойства:** острый нюх

О, эмиссар! Как мило. Вы, наверное, и понятия не имели, что у гнолов есть послы? Да, даже этим блохастым гиенам иногда приходится вести себя вежливо. Нет, не с нами. И не с гномами. Эмиссар — единственный из стаи, кто напрямую общается с их истекающим слюной демоническим хозяином. Жутковато? Да. У каждого пса есть хозяин, держащий поводок. Этот гнолл слышит голос своего хозяина. Слышит и повинуется.

**Инстинкт:** делиться божественным прозрением

- Передать демоническую волю
- Вызвать у стаи бешенство

## Орк-рубака

орда, организованный, разумный

Зазубренный клинок (урон к6+2, пробивание 1)

3 ОЗ 0 броня

взмах меча, месиво

Орда орков — это дикое, кровожадное и полное ненависти собрание племён. Мифы и легенды описывают источник этой ярости: проклятье демонов, уничтоженную родину, ошибку эльфийских магов... Но правда затерялась во времени. Каждый способный орк, мужчина или женщина, ребёнок и старик, приносит клятву верности вождю и владеет зазубренным клинком рубаки. Люди тренируются, чтобы сражаться и убивать — орки рождаются с этим знанием. **Инстинкт:** драться

- Самозабвенно сражаться
- Упиваться уничтожением

## Орк-берсерк

Тесак (к10+5 урона)

взмах меча, удар копья

одиночка, огромный, божественный, разумный,  
организованный  
20 ОЗ о броня

### Особые свойства: мутант

Запятнанные нечистым ритуалом Помазания Ночной Кровью воины орды возвышаются до своего рода рыцарства. За эту честь они платят рассудком, наполовину окунаясь в безумие. Это делает берсерков величайшими в племени, однако со временем хаос проникает глубже. Редкий берсерк, проживший несколько лет после ритуала, становится жутким на вид: отращивает рога или третью руку, в которой можно зажать железный тесак — их любимое оружие. **Инстинкт:** безумствовать

- Войти в ярость
- Выпустить хаос

## Орк-крушитель

Молот (к10+3 урон, игнорирует броню)

взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный  
16 ОЗ о броня

Прежде чем отправиться в земли орков, отважный сэр, задержитесь на минутку, послушайте историю о сире Регнусе. Регнус был, как и вы, сир, паладином Ордена: в сверкающем доспехе, с ростовым щитом. Он так им гордился, что называл себя Зеркальный Щит. Говорят, он решил спасти священника, похищенного из аббатства на границе. На пути Регнус столкнулся с отрядом орков и решил, как бывает, что они ему не чета. Битва началась, и всё шло хорошо, пока в схватку не вступил орк с молотом, который человеку не поднять. Говорят, орк был сложен как людоед или тролль, да, и одним ударом он сокрушил Регнуса вместе с его щитом. Говорят, это был не простой орк, а крушитель. Орки не могут сами ковать броню, так что, возможно, они крашут её из зависти. Хорошая тактика. Будьте осторожны. **Инстинкт:** громить

- Сокрушить броню или защиту
- Свалить могучего

## **Орк-одноглазый**

Причинение ран (урон к8+2, игнорирует броню)

*взмах меча, удар копья, близко, далеко*

*группа, божественный, волшебный, разумный,*

*организованный*

**6 ОЗ о броня**

### **Особые свойства:** один глаз

Во имя Расколотого взора и первой жертвы Эльфийской плоти, мы взыываем к древним силам. Второй жертвой я заявляю право на тёмную магию Ночи, мою по праву! Подобно Ему, я иду к Гор-Ша-Так, железной виселице! Я взываю к рунам! К пасмурному небу! Возьмите этот орган, отведите плоти наших врагов и дайте то, что принадлежит мне по праву!

### **Инстинкт:** ненавидеть

- Разорвать плоть божественной магией
- Забрать глаз
- Принести жертву и обрести силу

## **Орк-шаман**

Стихийный разряд (урон к10, игнорирует броню)

*взмах меча, удар копья, близко, далеко*

*одиночка, разумный, организованный*

**12 ОЗ о броня**

### **Особые свойства:** сила стихий

Орки не моложе иных рас. Когда эльфы строили первые города, орки гадали по костям и взвывали к богам, живущим в камне и дереве. Они тысячелетиями затевали войны, завоёвывали королевства и приводили их в упадок, когда люди еще не вылезли из пещер, а гномы не видели света солнца. Немудрено, что их традиции всё еще живы. Как и в первые ночи, шаманы призывают силы мира трудиться, сражаться и защищать их народ. **Инстинкт:** поддерживать силу орков

- Даровать защиту земли
- Даровать мощь огня
- Даровать скорость воды
- Даровать ясность воздуха

## Орк-работорговец

Кнут (урон к6)

взмах меча, удар копья

орда, скрытный, разумный, организованный

3 ОЗ о броня

По южным морям скользят корабли из кости, железа и старого дерева с красными парусами флота Орды. Орки той части света нападают на прибрежные поселения и берут в рабство рыбаков и их семьи. Говорят, на севере орки тоже проникаются ценностью бесплатного труда. Для них это почти священный долг — особенно когда к ним в руки попадают эльфы. Сложно представить судьбу хуже, чем провести жизнь рабом на орочьей галерее, сгинаясь под ударами кнута. **Инстинкт:** брать в плен

- Захватить в плен
- Спутать сетью
- Одурманить



Они обычно выходят по ночам... Обычно.

— Ньюот. «Чужие»



## Орк-теневой охотник

Отравленный кинжал (к10 урона, пробивание 1)

взмах меча, удар копья

одиночка, скрытный, волшебный, разумный

10 ОЗ о броня

**Особые свойства:** плащ тени

Орки не всегда нападают с факелами и воплями. Для последователей Расколотого Бога отравление и убийство во тьме — священные искусства. Встречайте, теневые охотники. Окутанные магией Ночи, они проникают в лагеря, города и храмы, и обрывают жизни их обитателей. Если вой берсерков отвлечёт вас, вы не и заметите, как орочий кинжал окажется в вашей спине. **Инстинкт:** убивать в ночи

- Отравить
- Слияться с тенью
- Погрузить во тьму

## Великий Вождь орков

Железный меч Эпох (б[2к10]+2 урона)

взмах меча, удар копья

одиночка, разумный, организованный

16 ОЗ о броня

**Особые свойства:** благословение одноглазых, благословение шаманов, боевая защита от ударов смертных

У орков есть свои вожди и главы племён. Одни захватывают власть, другие — терпят крах от вражеских интриг. Но Великий Вождь всегда один. Он один в орде благословлён одноглазыми и шаманами. Он один ступает в ногу со стихиями под властью Ночи. Он один владеет железным мечом Эпох и ведёт древнюю вражду с цивилизованными расами. Великого Вождя уважают, его приказам следуют беспрекословно. Главное, его боятся. Слава великому вождю!

**Инстинкт:** вести за собой

- Развязать войну
- Продемонстрировать свою силу
- Разжечь ярость племён

## Тритон-разведчик

Трезубец (м[2к10] урона)

взмах меча, удар копья

одиночка, скрытный, разумный, организованный

12 ОЗ 2 броня

**Особые свойства:** подводный

Один такой попался в сети рыбакской деревни. Похожий на человека, на половину покрытый чешуёй. Он задохнулся на воздухе, но успел немало рассказать на ломаном, выученном на слух общем языке. Он поведал рыбакам о скором приливе. О том, что сила их подводного бога неодолимо растёт. Что империя тритонов поднимется и погрузит сушу на дно океана. Эта байка разошлась по миру, и сейчас, когда рыбаки выходят в неспокойное море, они пристально смотрят вглубь в страхе, что она была правдой. Что глубоко внизу силы наблюдают и ждут. Что грядёт прилив.

**Инстинкт:** шпионить за миром на поверхности

- Открыть свои тайны
- Ударить в слабое место

## Тритон-заклинатель глубин

Волны (урон к8+2, игнорирует броню)  
близко, далеко

группа, божественный, разумный,  
волшебный  
6 ОЗ 2 броня

### Особые свойства:

подводный, мутант

Отчасти священник, отчасти изгнаник, заклинатель волн говорит голосом глубин. Их легко опознать по мутациям — прозрачной коже или рядом акульих зубов; свету из глаз или кончиков пальцев, манящему во тьме подводного царства. Они знают тайный язык призыва морских созданий и контроля над ними, ездят верхом на диких морских конях и читают заклятья, что облепляют борта кораблей ракушками и тянут на дно, или обрашают дерево в труху. Сейчас заклинатели возвращаются в подводные города с вестью, что пророчество скоро свершится: мир людей накроет ледяной морской водой. Заклинатели говорят, владыки прислушиваются.

### Инстинкт:

приблизить прилив

- Произнести заклинание воды и уничтожения
- Повелевать тварями морскими
- Открыть волю богов

## Тритон-подводник

Гарпун (б[2к8] урона)  
взмах меча, близко, далеко

группа, организованный, разумный  
6 ОЗ 3 броня

### Особые свойства:

подводный

Тритоны по природе не воинственны. Они избегают боя, кроме случаев, когда им противостоят сахьягины, и даже тогда лишь защищаются и отступают в глубины, куда враг не последует. Но всё меняется. Когда заклинатели глубин призвали свой народ к бою, некоторые тритоны вняли зову. Этих воинов назвали подводниками. Одетые в броню из ракушек и закалённого стекла, с пиками и гарпунами в руках, они строем атакуют корабли, отошедшие слишком далеко от порта. Берегитесь знамён из водорослей на горизонте и боевого сигнала раковины. И постарайтесь держать корабли поближе к берегу. **Инстинкт:** вести войну

- Вести тритонов в бой
- Затащить под воду

## Тритон-аристократ

Трезубец (урон к8)

взмах меча, близко, далеко

группа, организованный, разумный

6 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: подводный

Говорят, правящие дома тритонов избрали на заре времён: забытый в наши дни бог даровал им власть над всеми тварями морскими. Родословные тритонов тянутся сквозь эпохи, передавая власть от отца к дочери и от матери к сыну. Каждый правит своим городом как благорассудится — одни царят лично или с супругом, другие собирают совет из братьев и сестёр. Раньше они славились мудростью, и наибольшим уважением пользовались дома спокойного нрава. Пророчество заклинателей изменило это: от вельмож ждут силы, не благоразумия. Аристократы начали поддаваться, и многие боятся, что древняя кровь изменилась необратимо и навсегда. Прилив близко. **Инстинкт:** предводить

- Разжечь в тритонах жажду войны
- Призвать подкрепление

## Формиан-рабочий

Укус (к6 урона)

взмах меча

орда, организованный, осторожный

7 ОЗ 4 броня

### Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный

Справедливо полагают, что эти существа (как все насекомые), повязаны силами Закона. Они воплощают порядок — идеально разделённое общество, где каждая личинка, юнец и взрослый знают свое место. Формиан — смесь человека и муравья (хотя, я слышал, в западной пустыне живёт их крылатый брат, похожий на ос, а в восточных лесах — формиане с огромными руками-пилами, как у богомолов). Этот же вид формиан с прочным панцирем и упорным умом образует низшую касту. Они трудятся в муравейниках с целеустремлённой радостью, недоступной нашему пониманию. **Инстинкт:** следовать приказам

- Поднять тревогу
- Создать ценности для улья
- Ассимилировать

## Формиан-бригадир

Шипованный кнут (урон к8)  
взмах меча, удар копья

группа, организованный, разумный

6 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный

Чтобы править империей, нужны две руки: одна держит скрептер, другая — погоняет кнутом. Этот вид муравьиного народа и есть кнут, а рук у них аж четыре, и, числом один на сотню рабочих, они руководят неисчислимymi роями подчинённых, которые роют глубокие пещеры и возводят зиккураты формиан. Бригадиры возвышаются на два или три фута над своими безмозглыми сородичами и обладают более острым и жестоким умом. Обычно они игнорируют «мягкие расы» (как они их называют), пока мы не мешаем их планам. Но если вы встанете на пути Великой Работы — привлечёте их пристальное внимание. А этого делать не стоит.

### Инстинкт: приказывать

- Приказать рабочим вступить в бой
- Пустить в ход большие числа

## Формиан-центурион

Шипованное копье (урон б[2к6+2])  
взмах меча, удар копья

орда, организованный, разумный

7 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: связь с ульем, насекомоподобный, крылья

Они могут быть легионерами армии формиан или преторианцами королевы — в каждом улье есть множество этих опасных насекомых. От рабочих их отличает тёмный панцирь, часто со следами ударов и церемониальными отметками, и не мудрено: они — основная боевая сила формиан. Рождённые, обученные и живущие ради одной цели — битвы с врагами, они сражаются сотней клинов как одним. Пока что силы Закона не видят смысла в великой войне с человечеством, но мы знаем, каковы они в мелких стычках — обрушаиваются на пограничные города, сверкая крыльями, или сыплются из песчаного кургана, чтобы зачистить только что вырытую шахту. Они не упиваются убийством, это лишь средство.

### Инстинкт: сражаться, следуя приказам

- Наступать единым фронтом
- Призвать подкрепления
- Отдать жизнь за улей

## Королева формиан

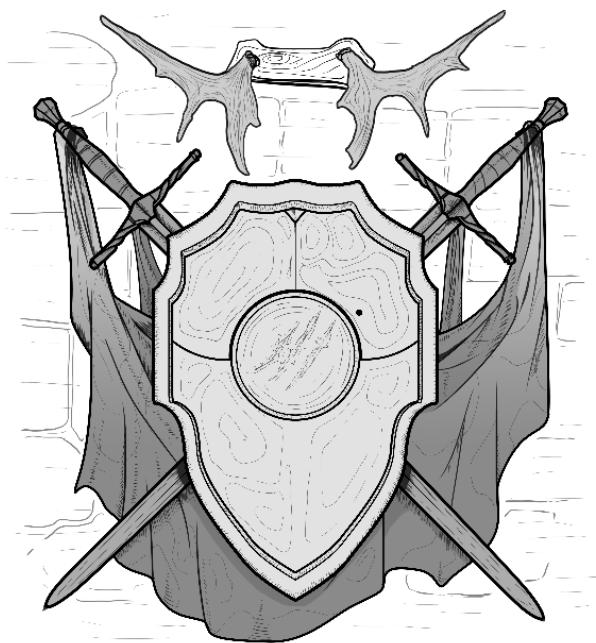
Сокрушающие жвала (урон к10+5)  
удар копья, мощный

одиночка, гигантская, разумная, организованная, запасливая  
24 ОЗ 3 броня

**Особые свойства:** связь с ульем, насекомоподобное

В сердце улья любого размера и типа живёт королева. Она огромна, её защищает стражи, ей служит каждый рабочий и бригадир. У неё своя задача: умножать свой род и расширять улей. Откладывать яйца. Растить. Нам не понять образ мысли этих созданий, но известно, что они как-то общаются со своими детьми сквозь огромные расстояния, и что они начинают обучать личинок путём земли, камня и войны без единого слова, еще когда те могут лишь извиваться. Гибель королевы повергает улей в хаос: лишившись своего монарха, формиане обращаются друг против друга в безумной ярости. **Инстинкт:** плодить формиан

- Возвратить к каждому порождённому ей формиану
- Выпустить недорошенную личинку-мутанта
- Организовать и отдать приказы



# МОНСТРЫ 6 БЕЗУМНЫЕ ТВОРЕНИЯ

## Булетта

Укус (урон к10+5, пробивание 3)  
взмах меча, мощный

одиночка, гигантская, искусственная

20 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: подкапывание

Опытный страж каравана знает, насколько важно прислушиваться к предупреждениям разведчиков и часовых. После объявления тревоги жизнь от смерти отделяет лишь несколько секунд. На каждый сигнал — свой ответ: услышав крик «орки», доставай оружие и готовься к кровавой схватке, а «разбойники!» означает, что еще можно договориться. Но есть один сигнал, который всегда говорит, что пришло время бросить всё и гнать во весь опор на возвышенность, погоняя кнутом свою лошадь. «Подземная акула!»

### Инстинкт: проглатывать

- Затащить добычу в неровный туннель
- Вырваться из-под земли
- Заглотнуть целиком

## Гираллон

Рвущие руки (урон к10+5)  
удар копья, мощный

одиночка, гигантский

20 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: несколько рук

К нему взывает стук барабанов в джунглях. Его манят куском мяса на жертвенном камне. Его называют гираллоном — именем из языка древних королей, которые вывели это чудище. Некоторые говорят, он выше дома. Покрыт мехом цвета слоновой кости, а его клыки подобны ятаганам. Четыре руки? Шесть? Слухи сложно проверить. Каждый год какой-то исследователь отправляется в джунгли по местным деревням в поисках обезьяны, и возвращается уже другим человеком, но никогда — с трофеем. А барабаны всё гремят. **Инстинкт:** царить

- Ответить на жертвенный зов
- Изгнать из джунглей
- Бросить кого-то

## Голем из плоти

Мелкие когти и зубы (урон к6+2)  
взмах меча, мощный

орга

3 ОЗ о броня

### Особые свойства: множество частей тела

Ворованные куски тел. Раскопки могил в поисках руки, ноги, новой головы взамен истлевшей. Возьмём скромного чародея-недоучку, подручные средства и толику творчества — и внезапно создание жизни доступно не только Коллегии. Да. Мы им покажем. **Инстинкт:** жить

- Следовать приказам
- Отцепить часть тела

## Дерро

Кирка (урон к6)  
взмах меча

орга, коварный, разумный, организованный

3 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: телепат

Люди полагают, что все зловредные монстры — результат гадкого эксперимента в недрах какой-нибудь башни магов, но ошибки совершают и глубоко под землёй. Дерро — ошибка давно забытого алхимика гномов. Зато сами дерро всё помнят. Их легко опознать по раздутым черепам, которые распирает опухший, подный ненависти мозг. Они не говорят вслух, общаясь друг с другом мысленно, замышляя сладчайшую месть — месть творения своим творцам. **Инстинкт:** заменить гномов

- Заполнить разум чуждыми мыслями
- Захватить власть над разумом зверя

## Железный голем

Железные кулаки (к8+5 урона)  
взмах меча, удар копья, мощный

группа, крупный, искусственный

10 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: металлический

Любой механомаг знает, что железный голем — краеугольный камень волшебных чар, хоть он и не всегда железный: големов создают из стали, меди и, в редких случаях, золота. В равной мере искусство и наука, создание голема — такое же почетное дело, как возведение моста или строительство замка. Немигающий страж и верный защитник, железный голем существует, чтобы служить. Любой заслуживающий упоминания чародей, умеет их делать. Если может позволить себе материалы. **Инстинкт:** служить

- Неумолимо следовать приказу
- Использовать встроенный инструмент или приспособление

## Кракен

Гигантские щупальца (урон к10+5)  
удар копья, мощный

одиночка, гигантский  
20 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: подводный

Цефало-что? Нет, парень. Кракен. Не знаю, какой чуши учили в твоей школе, здесь уважают Ненасытного из Бездны. Это не бог, хотя у нас есть и они. Это кальмар! Огромный кальмар с щупальцами толще бочки и глазами размером с полную луну. Хитрец знает, когда напасть: когда ты слишком пьян, или устал, или закончилась чистая вода. Нет, я ни разу его не видел.

Я ведь жив, не так ли? **Инстинкт:** править океаном

- Утащить человека или корабль в водную могилу
- Опутать щупальцами

## Ккорн

Пасть (урон к10)  
взмах меча, удар копья

одиночка, крупный, искусственный  
12 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: подкапывание

Элементаль, созданный гномами для сбора мусора. На вид — как мусорное ведро с торчащими руками, скармливающими излишки камней его пасти. Ккорны пожирают камень, выделяя тепло и свет. Идеальное средство для работы в шахте или карьере. Но если один из них затеряется в канализации под городом или под основанием замка, ждите беды. Они будут жрать и жрать, пока внизу не останется провал, который обязательно приведёт к обвалу. А ккорн затем переберётся на новое место. Спросите Буррина, сына Фыйорнвальда, изгнанника из своего клана. Спорю, он поделится историей о ккорне. **Инстинкт:** поедать

- Поглотить камень
- Выделить жар и свет

## Мантикора

Жало (урон k10+1, пробивание 1)  
взмах меча, удар копья, месиво

одиночка, крупная, искусственная  
16 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: крылья

Если химера — это первый шаг на пути во тьму, то мантикора — дверь, которую, однажды распахнув, никогда не закрыть. Лев, скорпион, крылья змея. Их сложно, но вполне реально поймать — это просто животные. Бесчеловечным же создание мантикоры делает финальный компонент: шипящее от ярости лицо чудища. Неважно, молодое оно или старое, мужчины или женщины — это лицо человека, привязанного к мантикоре тёмной магией. От разума хозяина лица ничего не остаётся (может, оно и к лучшему), но эти монстры рождаются из людских страданий. Неудивительно, что они так любят убивать. **Инстинкт:** убивать

- Отравить
- Разорвать на куски

## Пегас

Острые копыта (урон k8)  
взмах меча

группа, искусственный  
10 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: крылья

Не думайте, что каждое искусственное существо — это жуткое страшилище. Не все они состоят из щупалец, криков, крови и подобного. Вот, например, это благородное создание. Прелесть, правда? Восхитительный белый скакун с крыльями лебедя. Он не кажется способным летать, но летит. Эльфы по-своему чудотворцы. Пегасы даже могут размножаться — вот чистота работы эльфийской магии. Пегасы вылупляются из небольших хрустальных яиц и привязываются к своему всаднику навечно. Верьте мне — в мире еще осталась красота. **Инстинкт:** поднимать в воздух

- Подняться с наездником в воздух
- Дать наезднику преимущество

## Растворитель

Кислота (урон к10+1, игнорирует броню)  
взмах меча, удар копья

одиночка, крупный, искусственный

16 ОЗ 1 броня

### Особые свойства:

выделяет кислоту

Всё в порядке, волшебные эксперименты — наука неточная. На каждого прекрасного пегаса приходится уродец. Понимаем. Гибрид слона с гоблином казался отличной идеей. Желатиновый драконец. Просто примеры. Мы никого не осуждаем. Более того, у нас есть нечто как раз для этого случая. Мы называем его «растворитель». Выглядит странно, знаю, да и запах не лучший, зато эта штука жрёт магию, как Свенлофф-Толстяк — свой эль. Когда случится казус, задайте растворителю направление — и ваши проблемы улетучатся. Просто приглядывайтесь за ним. На прошлой неделе чёртова штука сожрала мой жезл. **Инстинкт:** переваривать

- Разъесть
- Питаться

## Ржавильщик

Едкое касание (урон к8, игнорирует броню)  
взмах меча

группа, искусственное

6 ОЗ 3 броня

### Особые свойства:

едкое касание

Очень характерно выглядящее существо. Вроде бы похоже на красноватого сверчка. Во всяком случае, у него длинные сверчковые ноги. Как я понимаю, они слепы — они ориентируются своими длинными пушистыми усами. Ими же и пытаются, перебирая кучи металла в поиске лучших кусков. Им безразличен вид металла, даже слабое касание ржавильщика превращает любой из них в ржавые хлопья. Магия может выдержать дольше, но если ржавильщик начал есть — итог один. Одни боги знают, откуда взялись эти создания, но они настоящее проклятье, если вы цените свои вещи. **Инстинкт:** разлагать

- Обратить металл в ржавчину
- Обрести силу, отведав металла

## Совомедведь

Когти (урон к10)  
взмах меча

одиночка, искусственный

12 ОЗ 2 броня

Тело медведя. Перья совы. Клюв, когти и великолепное ночное зрение. Как не полюбить такое чудо? **Инстинкт:** охотиться

- Напасть из темноты

## Химера

Укус (урон к10+1)  
удар копья

одиночка, крупная, искусственная  
16 ОЗ 1 броня

Химера — подробно описанное чудище. Тома гильдии магов и страницы знаменитого *Собрания существ Куллейны* сходятся: химера — две третьих львицы, одна треть змеи, голова козы и вся мощь магии, на которую способен создатель. Творческие волшебники могут даже заменить огненное дыхание кислотным. Не важно, используют ли её для охраны, как убийцу или орудие хаоса, своим существованием это отродье бросает вызов самой природе. **Инстинкт:** исполнять приказы

- Изрыгнуть огонь
- Сбить с ног
- Отравить

## Эттин

Палица (урон к10+3)  
взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный, искусственный  
16 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** две головы

Что может быть лучше взбешённого, тупого холмового великаны? Взбешённый, тупой холмовой великан с двумя головами. Действительно, отличная идея. Пять баллов. **Инстинкт:** крушить

- Атаковать двух противников одновременно
- Защитить своего создателя

## Эфирный вор

Украденный кинжал (м[2к8] урона)  
взмах меча, удар копья

одиночка, коварный, планарный  
12 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** подкапывание

Вещи пропадают. То носок, то ложка. Мы виним горничную, невезение или рассеянность, и жизнь продолжается. А ведь истинная причина пропаж — похожая на паука тварь с человеческими руками и глазами, голубыми как эфирный план, с которого она родом. Мы не увидим гнездо, которое она плетёт из серебряной астральной паутины и украденных предметов. Нам не дано понять, как она собирает коллекцию костей пальцев полurosликов, украшенных из рук спящих. Нам везет. **Инстинкт:** красть

- Унести что-то важное в иномирное логово
- Отступить на эфирный план
- Использовать предмет из логова

# МОНСТРЫ 7 ЧРЕВО МИРА

## Аболет

Щупальце (урон к10+3)  
удар копья

группа, разумный, гигантский

18 ОЗ 1 броня

### Особые свойства:

телепат

Глубоко под поверхностью земли, в пресноводных морях, не видевших света солнца, обитаютabolеты — рыбы размером с китов со странными, покрытыми слизью щупальцами-наростами, которыми те ощупывают лишённые света берега. Им служат рабы, лишённые разума и жизненной силы мощью чуждой психикиabolетов: слепые жертвы-альбиносы любойрасы, которой не посчастливилосьнаткнуться на этих существ. Они плетут заговоры друг против друга там, в глубине, а тем временем их верные слуги копают вверх, к поверхности. Когда-нибудь они её достигнут. А покаabolеты грезят и направляют силы своих бледных прислужников.

### Инстинкт:

- Вторгнуться в разум
- Обернуть прислужников против врагов
- Начать воплощение замысла

## Апокалиптический дракон

Укус (б[2к12]+9 урона, пробивание 4)  
удар копья, мощный, месиво

одиночка, гигантский, волшебный,

божественный

26 ОЗ 5 броня

### Особые свойства:

металлическая чешуя в дюйм толщиной, крылья, сверхъестественное знание

Конец всего наступит в пламени, пожирающем деревья, землю и сам воздух. Оно прольётся на равнины и горы не из-за изнанки мира, но изнутри его. Порождённый чревом глубочайшей земли, восстанет Дракон, которому суждено уничтожить мир. После его пришествия всё сущее станет прахом и желчью, а весь свет — безжизненной, тлеющей оболочкой былого, дрейфующей по планарному пространству. Говорят, что поклоняться Апокалиптическому Дракону — значит познать безумие. Говорят, что полюбить его — значит познать забвение. Пробуждение грядёт. **Инстинкт:** уничтожить мир

- Начать природную катастрофу
- Выдохнуть стихии
- Действовать с совершенным предвидением

## Глубинный эльф-убийца

группа, разумный, организованный

Отравленный клинок (урон к8, пробивание 1)  
взмах меча

6 ОЗ 1 броня

Всё началось сложно, не как в войнах из-за религии или земли. К великому расколу среди эльфов привёл не спор двух королев. Причиной была печаль. Угасание мира, вызванное низшими расами. Слава всего, что было создано эльфами, пошла трещинами, как стекло, и тогда одни решили отдалиться от мира: сломленные печалью, эльфы отвернулись от гномов и людей. Однако нашлись и те, кого одолело иное чувство, неведомое ранее эльфам. Злоба. Она переполнила их, исказила, и они обратились против своих слабых родичей. После великого исхода под землю некоторым удалось выжить. Часть всё еще прячется среди нас со смазанными паучьим ядом клинками, неся причудливое наказание — эльфийскую месть. **Инстинкт:** ненавидеть расы поверхности

- Отравить
- Выпустить древнее заклинание
- Позвать подмогу

## Глубинный эльф, мастер клинка

группа, разумный,

Шипованный клинок (б[2к8]+2 урона, пробивание 1)  
взмах меча

организованный

6 ОЗ 2 броня

Глубинные эльфы потеряли сладость и спокойное миролюбие своих светлых родичей давным-давно, но они не утратили своей ловкости. Они передвигаются со скоростью и красотой, которая заставила бы заплакать любого воина. Они тренировались во тьме. Их фехтовальное искусство пропитано жестокостью, которой дали волю. На смену сверкающим копьям эльфийских воинов поверхности пришли шипованные клинки и кнуты. Мастера меча кланов глубинных эльфов стремятся не просто убить, но заставить врага страдать каждой своей атакой. Их монетой стали ненависть и боль.

**Инстинкт:** наказывать неверных

- Причинить невероятную боль
- Воспользоваться преимуществом темноты

## Глубинный эльф-священник

Кара (урон к10+2)

взмах меча, удар копья

одиночка, божественный, разумный, организованный  
14 ОЗ о броня

### Особые свойства: божественная связь

Духи деревьев и леди солнца находятся далеко, далеко от пристанища глубинных эльфов под землёй. Но они нашли новых богов, ожидающих возвращения своих чад. Божества пауков, грибных лесов и чудовищ, перешёпывающихся в запретных пещерах. Глубинные эльфы, тесно связанные с окружающим миром, внимали своим новым богам, обретя новый источник силы. Ненависть, воззвавшая к ненависти, связала их мрачным союзом. Даже среди этой злобной братии нашлось место верности.

### Инстинкт: нести возмездие богов

- Сплести заклинание ненависти и злобы
- Воодушевить глубинных эльфов
- Передать знания богов

## Дракон

Укус ([б[2к12]+5 урона, пробивание 4)

удар копья, месиво

одиночка, гигантский, ужасный, осторожный,

запасливый

16 ОЗ 5 броня

### Особые свойства: стихийная кровь, крылья

Они — величайшее и самое жуткое из того, что может предложить этот мир. **Инстинкт:** царить

- Подчинить стихию своей воле
- Потребовать дань
- Действовать с презрением

## Минотавр

Топор (урон к10+1)

взмах меча, удар копья

одиночка, крупный

16 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: безошибочное чувство направления

Голова человека, тело быка. Нет, подождите, я всё перепутал. Голова быка и тело человека. Иногда подковы? Так ли это? Я помню, что прошлый король говорил что-то про лабиринт? Чёрт возьми! Знаете, я не могу думать под таким давлением. Что это было?! Боги, кажется, он приближается...

### Инстинкт: заточать

- Запутать
- Заставить заблудиться

## **Магмин**

Раскалённый молот (к6+2 урон)  
взмах меча, удар копья

орда, разумный, организованный, запасливый

7 ОЗ 4 броня

### **Особые свойства:** огненная кровь

Внешне похожие на гномов и столь же трудолюбивые, магмины — одни из глубочайших обитателей подземелий. Они живут в городах из латуни и обсидиана, возведённых возле расплавленного ядра планеты, и посвящают свою жизнь ремеслу, особенно ремеслу огня и связанным с ним магическим предметам. Угрюмые и загадочные, они нечасто снисходят до разговора с гостями у своих ворот, даже если те нашли способ выжить в адской жаре. При этом больше всего на свете они ценят искусно сделанный предмет, а стать учеником кузнеца магминов — значит овладеть тайнами, неведомыми кузнецам с поверхности. Как и многое другое, визит к магмам — опасная игра с высокими ставками. **Инстинкт:** творить

- Предложить сделку или обмен
- Нанести удар огнём или магией
- Предоставить необходимый предмет за оплату

## **Нага**

Укус (урон к10)  
взмах меча, удар копья

одиночка, разумная, организованная, волшебная, запасливая

12 ОЗ 2 броня

Амбициозные и территориальные, наги редко обходятся без отлично организованного и коварного культа последователей. Вы заметите их следы во многих горных селениях: змеиный знак, начертанный на стене таверны, или сожжённая до основания местная церковь. Пропажи людей в шахтах. Мужчины и женщины, носящие знак змея. В сердце всего этого находится нaga: существо древней расы, павшей в забвение, но всё еще гордо держащее человеческую голову над свернувшимся в кольцах змеиным телом. Существует множество разновидностей этих существ, различающиеся своим происхождением и назначением, но все они — коварные интриганы и волшебники, с мощью которых стоит считаться. **Инстинкт:** возглавлять

- Отправить последователя на смерть
- Использовать магию древних
- Предложить сделку или договор

## Порождение Хаоса

Хаотическое касание (урон к10)  
взмах меча, удар копья

одиночка, аморфный

19 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: форма хаоса

Изгнанный из города сектант находит пристанище в сёлах и деревнях. Обнаруженный там, он убегает в холмы и выскребает символы веры на пещерных стенах. Найденный снова и загнанный ножом и факелом в глубины, он пробирается всё ниже и ниже, пока, в глубочайших местах, он не сбивается с пути. Сначала он забывает свое имя. Потом он забывает свой облик. Боги хаоса, почитаемые им, благословляют его новую форму.

### Инстинкт: подрывать существующий порядок

- Переписать реальность
- Выпустить хаос из заточения

## Саламандра

огра, крупный, разумный, организованный, планарный  
Огненное копьё (б[2к6]+3 урона)  
взмах меча, удар копья, близко

7 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: подкоп

Раскопки обнаружили то, что в отчётах называли базальтовыми вратами. Чёрный камень, покрытый расплавленными рунами. Когда его выкопали, волшебники объявили его неактивным, но дальнейшие сведения показали, что это они ошиблись. Пропала вся экспедиция. Когда мы прибыли, ворота сияли. Их свет заполнял всю пещеру. Уже со входа мы видели, что всё пространство заполнено этими созданиями — подобными людям с красной и оранжевой кожей. Высокими, словно людоеды, но со змеиными хвостами вместо ног. Они были одеты, к тому же некоторые — в броню из чёрного стекла. Я хотел отступить, но сержант не слушал. Вы уже прочли о том, что произошло дальше, сир. Я знаю, что я единственный, кому удалось выжить, но мои слова истинны: врата открыты. И это только начало!

### Инстинкт: пожирать в пламени

- Призвать стихийное пламя
- Растопить ложь

## **Серый рвач**

Разрывающие когти (урон k10+3)  
взмах меча, удар копья, мощный

одиночка, крупный  
16 ОЗ 1 броня

Сам по себе рвач является силой полного уничтожения. Гигантская кошистая тварь с пастью несокрушимых зубов и столь же острыми когтями, рвач наслаждается лишь разрыванием всего на куски: камень, плоть или сталь — не имеет значения. Однако серый рвач редко встречается в одиночку. Они привязываются к другим созданиям: некоторые — при рождении, некоторые — уже будучи взрослыми. Серый рвач будет идти за тем, к кому привязался, по пятам, принося им подношения мяса и защищая по ночам. Найти свободного рвача — значит обеспечить себе гарантированное богатство. Конечно, если ты сможешь выжить, чтобы его продать.

**Инстинкт:** служить

- Разорвать на куски

## **Чуул**

Когти (урон k8+1, пробивание 3)  
взмах меча, удар копья, месиво

группа, крупный, осторожный  
10 ОЗ 4 броня

**Особые свойства:** амфибия

Ваш худший кошмар о морепродуктах, воплотившийся в жизнь: жестокая разновидность получеловека-полурака, проклятая примитивным разумом и одарённая парой острых, словно бритва, клешней. В вонючих водах пещер скрываются необычные чудища, давно забытые, и чул — один из них. Если столкнётесь с ним, ваша лучшая защита — тяжёлая палица, чтобы разбить панцирь, и, может быть, немного чесночного масла. Ммм.

**Инстинкт:** разрезать

- Раскусить что-то на две части могучими клешнями
- Отступить в воду

# МОНСТРЫ 8 ПЛАНАРНЫЕ СИЛЫ

## Адская гончая

Обжигающий укус (к8 урон)  
взмах меча

группа, планарная, организованная

10 ОЗ 1 броня

### Особые свойства: теневая шкура

Когда должник тянет волынку, а кредитор теряет терпение, он шлёт кого-то вдогонку. Думаете, внизу дела обстоят иначе? Коллекторы ада — это воющая стая теней, пламени и когтей, ведомая звуком охотничьего рога.

Они не останавливаются. От них не убежать. **Инстинкт:** преследовать

- Преследовать, невзирая на преграды
- Выдохнуть пламя
- Призвать силы Ада к своей цели

## Ангел

одиночка, пугающий, божественный, разумный, организованный  
Огненный меч (б[2к10]+4, игнорирует броню) 18 ОЗ 4 броня  
взмах меча

### Особые свойства: крылья

И разверзлись небеса, и ангел предстал перед Аврааль с эбеновой кожей и золотыми очами, и застенала Аврааль, узрев сие. «Не бойся,» — повелел ангел. — «Ступай в селения, что грезились тебе во сне моей, и покажи им слово, что начертал я на душе твоей». В слезах Аврааль согласилась свершить это. И взяла она скрижали и меч, и пошла в селения, и жажда крови была на устах её, ибо словом, что начертал ангел на душе Аврааль, было СМЕРТЬ. **Инстинкт:** провозглашать волю богов

- Принести видение или пророчество
- Побудить смертных к действию
- Разоблачить грех и несправедливость

## Бес

орда, планарный, организованный, разумный  
Огненный плевок (урон к6, игнорирует броню) 7 ОЗ 1 броня  
взмах меча, близко, далеко

Бесы часто становятся первыми слугами чернокнижников. Они, как паразиты, плодятся в тайных обществах магов, пьют зелья, пока за ними никто не смотрит, и гоняют слуг и питомцев маленькими вилами. К счастью, подчинить или изгнать этих демонят несложно. **Инстинкт:** пакостничать

- Передать весточку в Ад
- Проказничать

## Джинн

Пламя (урон к8+1, игнорирует броню)  
взмах меча, удар копья

группа, крупный, волшебный

14 ОЗ 4 броня

### Особые свойства: состоит из огня

Прекрати тереть лампу. Где ты вычитал, будто она исполнит твои желания? Я привёл тебя сюда, чтобы показать суть. Взгляни на эту фреску. На ней древний город. Настоящий. Он назывался Маджилис, и был возведён из меди духами. Им служили големы и человеческие наложницы. Говорят, в те дни ты и правда мог обменять год жизни на услугу джинна. Мы здесь не ради сокровищ, глупец. Мы здесь, чтобы учиться. Джинны всё еще посещают эти места. Чтобы знать, как себя вести, надо понять их прошлое. Они сильны, горды и капризны, и ты должен понимать их, если надеешься пережить призыв. А сейчас передай мне лампу и мы зажжём её: уже темнеет, а эти руины опасны по ночам. **Инстинкт:** гореть вечно

- Даровать могущество за соответствующую плату
- Призвать на помошь силы Медного города

## Искуситель

Спрятанный кинжал (м2к8 урона)  
взмах меча

одиночка, коварный, планарный, запасливый

12 ОЗ 0 броня

Конечно же, друг мой, ты знаешь, ради чего я здесь. Ты знаешь, кто я. Ты произнёс слова, пролил кровь, смог соблюсти инструкции почти до буквы. Почти. Твоё произношение хромает, но это ожидаемо. Я пришёл, чтобы дать тебе всё, о чём ты мечтал, друг мой. Слава, любовь, деньги? Всё это мелочи, когда в твоём распоряжении есть вся сокровищница Ада. Сотри шок с лица — ты отлично знал, на что шёл. У тебя есть одна ценность, которую мы жаждем. Пообещай её нам, и, поверь мне, весь мир склонится перед твоими ногами. **Инстинкт:** торговаться

- Предложить сделку с печальными последствиями
- Найти что-нибудь на обмен в адских сокровищницах
- Продемонстрировать могущество

## Квазит

Адское оружие (к6 урон)  
взмах меча

орга, планарный  
7 ОЗ 2 броня

### Особые свойства: изменяемый облик

Бес, но с толикой честолюбия. Квазиты — рядовые демонических легионов, вооружённые когтями или крыльями, или хоть чем-то, дающим малейшее превосходство над адскими сородичами. Чернокнижники часто подчиняют их для переноски тяжестей, строительства мостов или охраны башен. Квазит способен принимать множество обличий, одинаково неприятных. **Инстинкт:** служить

- Атаковать с самозабвением
- Причинять боль

## Шипастый дьявол

Шипы (к10+3 урон, пробивание 3)  
взмах меча, удар копья, месиво

одиночка, крупный, планарный, пугающий  
16 ОЗ 3 броня

### Особые свойства: шипастый

Существуют тысячи разновидностей демонов, если не больше. Одни встречаются часто, другие уникальны. Каждый раз, когда инквизиторы встречают новую, её заносят в Кодекс Мучителей. Знание расходится по аббатствам в надежде, что ужасы подобного вида больше не найдут пути в мир. Шипастый дьявол давно известен братьям и сёстрам инквизиции. Он появляется в местах великой резни или в результате ошибки призывающего. Этот демон, покрытый острыми колючками, упивается льющейся кровью, насаживая своих жертв целиком или по частям на свои шипы. Жесток, но, помимо резни, не на многое способен. Низкий приоритет инквизиции.

### Инстинкт: терзать плоть и проливать кровь

- Пронзить врага
- Убивать без разбора

## Кошмар

Копыта (урон к6+1)  
взмах меча, удар копья

орда, крупный, волшебный, ужасный, планарный

7 ОЗ 4 броня

### Особые свойства: тень и пламя

Кони этого табуна берут начало от сделки, заключённой в дни, когда Выжженные степи еще были заселены. По ним странствовали кочевники, как говорят, рождавшиеся в седле. Один из них, чтобы возвыситься над собратьями, заключил договор с низшей силой, отдав своих лучших лошадей. Конечно, он обрёл власть — но чего стоит тысячелетняя империя, когда жизнь человека так коротка? Сейчас отродья бездны восседают на лучших конях, виданных миром. Лоснящиеся бока и гривы из пламени: вот каковы скакуны Ада. **Инстинкт:** мчаться во весь опор

- Окутать наездника адским пламенем
- Отогнать противника

## Лярва

Слизь (м[2к4] урона)  
взмах меча

орда, планарный, коварный, разумный

10 ОЗ 0 броня

Узревшие Нижние Планы в видениях и сохранившие рассудок говорят о бесчисленных массах этих несчастных мучеников. Личинки с лицами мужчин и женщин, плачущие о спасении среди адского пекла. Иногда их можно выманить через разрыв в планарной ткани, и они врываются в наш мир, извиваясь от боли. Оказавшись здесь, всю свою мимолётную жизнь они распространяют несчастья и болезни, после чего гибнут, оставляя лишь кровавую жижу. Неплохо мотивирует творить добро при жизни, не так ли? **Инстинкт:** страдать

- Переполнить отчаянием
- Умолять о милосердии
- Привлечь внимание зла

## **Неизбежный**

Молот (урон к10+1)

взмах меча, удар копья

группа, крупный, волшебный, осторожный, аморфный, планарный  
21 ОЗ 5 броня

**Особые свойства:** состоит из порядка

У всего в мире есть свой конец. Даже реальность кровоточит от разрезов клинка энтропии. На грани самого Времени стоят неизбежные. Массивные, могучие и словно сотканные из звёздной материи, неизбежные вмешиваются, лишь когда магия или катастрофы нарушают полотно судьбы. Если какой гордец бросает вызов законам реальности, неизбежный вступает в игру, чтобы восстановить ход событий. Говорят, что непоколебимые, почти неуязвимые к ударам смертных и абсолютно непостижимые неизбежные — это всё, что останется от вселенной, когда долгая нить времени придёт к концу. **Инстинкт:** хранить порядок

- Оборвать заклинание или эффект
- Навязать закон, людской или естественный
- Показать отблеск судьбы

## **Деймон слова**

одиночка, планарный, волшебный

Вся магия смертных: заклинания, молитвы, формулы, песни — это просто слова. Буквы, слова, предложения и синтаксис слагаются в язык, которым можно выразить целый мир. Словами мы можем заставить плакать или восхвалять, можем рисовать картины и доносить сокровенные желания богам. Неудивительно, что в этой силе заключено намерение. Что каждое произнесённое нами слово, наделённое смыслом и чувствами, может породить своего рода неосознанный призыв. Деймоны, появляющиеся, чтобы служить особому слову, призываются случайно, появляются неожиданно и существуют недолго. Да, они капризны, непредсказуемы и опасны — но деймоны некоторых слов могут быть чрезвычайно полезны.

**Инстинкт:** распространять свое слово

- Применить заклинание, связанное со своим словом
- Привнести свое слово в изобилии

## Тарраска

одиночка, гигантская, планарная

### Особые свойства: абсолютная неуязвимость

Тарраска. Непобедимое титаническое чудище, пожиратель городов, заглатывающая рыцарей, лошадей и корабли целиком. Создание, не виданное в эту эпоху; «герой» многих легенд, и все они сходятся на одном факте: тарраску нельзя убить. Ни один клинок не пробьет ее прочный панцирь, ни одно заклинание не проникнет сквозь ее щит. Еще легенды говорят, что лишь воля чистой души может усыпить тарраску. Остается молиться, что нам не придется выяснять, что это значит, и где находится чудище. Тарраска спит. Где-то на окраине мира, она спит. Пока. **Инстинкт:** пожирать

- Заглотнуть целиком человека, отряд или место
- Изрыгнуть остаток давным-давно проглоченного места

## Цепной дьявол

одиночка, планарный

Удушение (урон к10, игнорирует броню)  
взмах меча, удар копья

12 ОЗ 3 броня

Думаете, фраза «затащить в ад» — образное выражение? В отношении цепного дьявола она вполне буквальна. Он предстаёт перед каждой новой жертвой в новом обличии, но цель у дьявола одна — спеленать жертву витками своих цепей и увлечь её для истязаний. Иногда он принимает облик человекоподобной массы крючьев, цепей и ржавого железа. Иногда он выглядит, как мяч из сплетения верёвок, водорослей, или перепутанных окровавленных простыней. Итог один. **Инстинкт:** захватывать

- Захватить в плен
- Вернуться туда, откуда пришёл
- Пытать с упоением

## Элементаль концепции

одиночка, коварный, планарный,

### Особые свойства: идеализированная форма

аморфный

Иные миры не так буквальны, как наш. В стихийном Хаосе есть проявления более загадочных материй, чем воздух и вода. Там реки времени бьются о берега кристаллизованного страха. Мрачные бури кошмаров нарушают спокойствие освещенного смехом неба. Иногда духов этих мест можно привлечь и в наш мир, хотя они бесконечно менее предсказуемы и понятны, чем обычные огненные или земляные элементали. Тут легко ошибиться — пытаться призвать элементала богатства и обнаружить, что пришёл элементаль убийства. **Инстинкт:** совершенствовать свою концепцию

- Воплотить в жизнь концепцию в чистейшем виде

# МОНСТРЫ 9 ЖИТЕЛИ КОРОЛЕВСТВ

## Авантурист

Меч (урон к6)

взмах меча

орга, разумный

3 ОЗ 1 броня

**Особые свойства:** неисчерпаемый энтузиазм

Отбросы, вот они кто. Отряд вооружённых людей вальяжно вваливается в город, потрясая магией и мускулами, которых наверняка хватит, чтобы переломать всё в округе. Тащат золото мешками, с которых еще стекает кровь бедняги, убитого ради добычи. По мне так это ходячее экономическое фиаско, подтачивающее шаткое равновесие. Опасные, непредсказуемые бродяги и убийцы. Как, ты один из них? Беру свои слова назад.

**Инстинкт:** искать приключений или умереть в попытке

- Ввязаться в безрассудную затею
- Действовать импульсивно
- Поделиться рассказом о прошлых подвигах

## Аристократ

Может, их положение дано свыше? И поэтому их власть и золото переходят наследникам? Или это уловка магии крови. Пока крестьянин утирает пот с лица, аристократ облачён в лучшее, что можно купить за деньги. Говорят, каждому своя ноша, только одни всю жизнь таскают камни, а другие — свой вес в золоте. Такова жизнь. **Инстинкт:** править

- Отдать приказ
- Предложить награду

## **Бунтовщик**

Топор (кб урона)  
взмах меча

*орда, разумный, организованный*  
3 ОЗ 1 броня

В сельской местности их бы осудили, изгнали или убили, но в городах полно укромных уголков. Они прячутся по сырым подвалам, согнувшись над картами, и строят планы по свержению гнилой системы. Словно крысы, они подтачивают основы порядка, чтобы заменить его новым или обрушить целиком. Грань между переменами и анархией тонка. Пока одни пытаются идти по ней, другие мечтают сжечь всё в пламени революции. Средства бунтовщика — маскировка, кинжал во тьме или брошенный факел. Клеймо анархиста страшит знать, а причина страха — эти мужчины и женщины. **Инстинкт:** нарушать порядок

- Умереть во имя идеи
- Вдохновить других

## **Вор-полурослик**

Кинжал (м[2к8] урона)  
взмах меча

*одиночка, небольшой, разумный, скрытный,*  
*коварный*  
12 ОЗ 1 броня

С одной стороны, глупо судить о людях по тому, что они хорошо умеют. С другой стороны, вещи надо называть своими именами, не так ли? Хотя, может быть, добрые, спокойные и милые полурослики достаточно умны, чтобы не менять свои уютные норы на трущобы и таверны мира людей. Возможно, они хотят срезать твой кошелёк за то, что ты обозвал их полуросликами: эта кличка нравится не всем. Или они мошенничают, изображая просящего подаяние ребёнка, — и высокомерие не даёт тебе заметить разницу, пока не окажется слишком поздно. Это неважно. Они смоются с твоим кошельком еще до того, как ты поймёшь, что сам виноват.

**Инстинкт:** прожить жизнь в украденной роскоши

- Украсть
- Изобразить дружелюбие

## Знахарь

волшебный

Не только странствующие мудрецы, таящиеся в склепах некроманты и колдуны из древних родов владеют тайными искусствами. Обычные старики и старухи бывают достаточно хитры, чтобы овладеть парочкой трюков. Погоня за знаниями, может, и сделала их слегка сумасбродными, но если вам нужно снять проклятье или доказать любовь, вполне возможно, знахарь поможет. Если найдёте его прогнившую хижину на болоте и заплатите назначенную цену. **Инстинкт:** учиться

- Применить почти подходящее заклинание за оплату
- Заключить сделку за пределами своих способностей

## Король разбойников

одиночка, разумный, организованный

Верный нож (б[2к10] урона)  
взмах меча

12 ОЗ 1 броня

Лучше править в Аду, чем прислуживать на Небесах, верно?

**Инстинкт:** предводить

- Выдвинуть требование
- Вымогать
- Свергнуть власть

## Крестьянин

Покрытый грязью, угнетённый, в самом низу великой лестницы бытия. Мы все стоим на плечах тех, кто выращивает еду в полях. У одного крестьянина дела могут идти лучше, чем у другого, но ни тот, ни другой в жизни не увидит даже одной золотой монеты. По ночам они мечтают, как однажды сразятся с драконом и спасут принцессу. Не делайте вид, что не были одним из них, авантюрист, до того как потеряли последние остатки здравого смысла. **Инстинкт:** сводить концы с концами

- Умолять о помощи
- Предложить простую награду и благодарность

## Охотник

Потрёпанный лук (урон к6)  
близко, далеко

группа, разумный  
6 ОЗ 1 броня

Леса служат домом не только для рогатых и чешуйчатых чудищ. Там живут и люди — те, кто чувствует в воздухе запах крови и одевается в шкуры своей добычи. С верным ли луком, купленным во время редкой вылазки в город, или самодельным ножом из кости и жил в руках, у них куда больше общего со зверьми, которых они выслеживают и добывают, чем с жителями городов и деревень. **Инстинкт:** выживать

- Принести новости из глуши
- Убить чудовище

## Первосвященник

К первосвященникам и аббатиссам относятся с благоговением. Воздают ли они дань Уртухаку, богу мечей, или шепчут тихие молитвы Намии, любимой дочери мира, им ведомо такое, о чём нам никогда не узнать. Боги говорят с ними так же, как с вами — торговец на рынке. Поэтому когда хранители-тайны-и-многое-ведающие идут по улице в своих блестящих одеждах, мы держимся на почтительной дистанции. **Инстинкт:** предводить

- Установить божественный закон
- Открыть небесные тайны
- Поручить богоугодное дело

## Послушник

Не каждому дано стать первосвященником. Не всякий достоин держать в руках Белый Шпиль. Так что я драю пол. Хтоническому вседержителю не нравятся грязные полы, так? Говорили, что служба — это просветление и чудеса. Ерунда. Это колени в царепинах и мозоли на ладонях. И почему я не пошёл в странствующие священники? **Инстинкт:** преданно служить

- Следовать догмату
- Предложить награду на небесах за дела в этом мире

## **Рыцарь**

Меч (б[2к10] урона)  
взмах меча

*одиночка, разумный, организованный, осторожный*

12 ОЗ 4 броня

Какой мальчишка, оказавшись на великом турнире, не налегает на перила, ослеплённый отражающимся от сверкающих доспехах светом, и не мечтает сам оказаться закованным в сталь, чтобы ехать верхом во имя короля и королевы? Какой крестьянский юноша с одной буханкой хлеба и хромой кобылой за душой не мечтает променять их на копьё и знамя? Рыцарь может быть святым воином, верным клинком или даже злодеем, но для тех, кто обращает на него взор, он всегда будет символом. Рыцарь — звучит гордо. **Инстинкт:** жить согласно кодексу

- Следовать моральному кодексу
- Повести солдат в бой

## **Разбойник**

Кинжал (урон к6)  
взмах меча

*орда, разумный, организованный*

3 ОЗ

Разбой — это часто от отчаяния. Когда наступают трудные времена, остаётся только раздобыть оружие и сбежать в леса, вступив в шайку. Браконьерство, грабёж на большой дороге, мошенничество, обман и жестокие убийства — что ж, всем нам нужно что-то есть, так что можно ли их винить? В сердцах некоторых, конечно, таится зло, но кто сказал, что утолить свои низменные порывы — не голод в своем роде? Впрочем, иногда выбор стоит между разбоем или вполне буквальным голодом. **Инстинкт:** грабить

- Потребовать дань
- Украсть что-либо

## Солдат

Копьё (урон к6)

взмах меча, удар копья

орга, разумный, организованный

3 ОЗ 1 броня

Простолюдин с крепкой рукой иногда вынужден выбирать между разбоем и службой. Одевшись в цвета господина и надев плохо подогнанную броню, они маршируют в неизвестность с тысячей других людей, чтобы сражаться в войнах нашего времени. Они могли бы прятаться по лесам, охотясь на лосей и прячась от стражи. Но лучше рискнуть своей жизнью во имя чего-то, бросить свою лепту во вклад товарищей и надеяться, что в конце ты выживешь. Аристократам всегда нужны сильные мужчины и женщины, ведь, как говорят, горстка солдат сильнее горы слов. **Инстинкт:** сражаться

- Наступать строем
- Сражаться как целое

## Лудильщик

Говорят, что если встретишь на дороге лудильщика и не дашь ему глотнуть эля или не поделишься едой, он оставит тебе проклятье невезения. Забавное у них занятие. Эти чудаки путешествуют по проторённым дорогам между сёлами с нагруженной всякими мелочами тележкой, любимым ослом и мелкой собакой. Они всегда готовы поделиться рассказом или привезти письмо, если ты вдруг оказался в месте, куда не доходит королевская почта. Если ты будешь добр к ним, может быть, они продадут тебе часы, звенящие, словно смех фей, или неувядаяющую розу. А может быть, он просто неуживчивый торгаш. Никогда не знаешь загодя, ведь так?

**Инстинкт:** создавать

- Предложить редкость на продажу
- Наплести про опасности и богатство далёких земель

## Стражник

Копьё (урон к8)

взмах меча, удар копья

группа, разумный, организованный

6 ОЗ 1 броня

Сразу и не разберёшь — благородный ли это защитник или пьяный хулиган. Пускай им далеко до благородных рыцарей, гордый городской стражник — одна из древнейших профессий. Эти стражи порядка часто одеваются в цвета своего господина (когда их можно разглядеть под грязью) и, в зависимости от его богатства, могут даже носить неплохое оружие и броню по размеру. Это те, кому повезло. Кто-то должен следить за вратами, когда в соседних лесах появляются Чёрные Всадники. Слишком многие из нас обязаны им своими жизнями — помни об этом, когда один из них спяну оскорбит твою мать. **Инстинкт:** следовать приказам

- Защитить закон
- Извлечь выгоду

## Торговец

Десятифутовые шесты! Покупайте десятифутовые шесты! Факелы, яркие и горячие! Есть и мулы — упрямые, но безупречной породы. А может, вам нужен и холщовый мешок? У меня есть! Разбирайте десятифутовые шесты!

**Инстинкт:** извлекать прибыль

- Предложить предприятие, сулящее барыш
- Предложить «сделку»

## Шпион

Короли любят их, но никогда не доверяют им полностью. Любой скажет, что таинственная и привлекательная жизнь шпиона полна романтики и интриг. Он — кинжал в темноте и пара бдительных глаз. Шпионом может оказаться твой лучший друг, любовница или тот старик, который каждый день бродит по рынку. Никогда не угадаешь. Чёрт возьми, может быть, ты и сам шпион — говорят, что существует магия, способная подчинить тебя без твоего ведома. Как мы можем тебе доверять? **Инстинкт:** внедряться

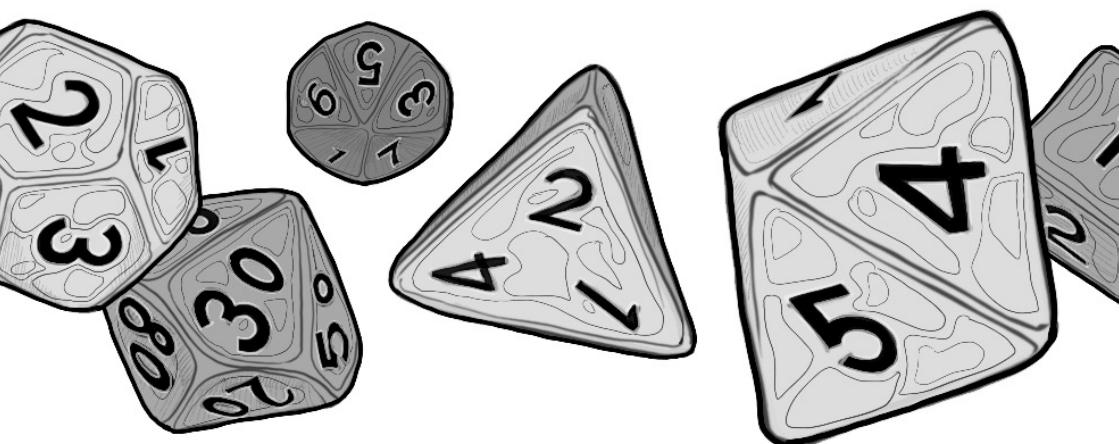
- Сообщить истину
- Предать

## Шут

Во всём королевском дворе лишь одному человеку позволено говорить правду. Прямую и честную правду о чём угодно. Пускай шут звенит колокольчиками, кривляется и мажет лицо белилами, но кто еще скажет королю, кто есть кто? Говорят, что шуту можно доверять, особенно когда он выставил тебя в дураках и ты готов скорее утопить его в помойной яме.

**Инстинкт:** высмеивать

- Разоблачить несправедливость
- Сыграть шутку





ГЛАВА 20



СНАРЯЖЕНИЕ



Затхлые гробницы и забытые сокровищницы мира полнятся полезными вещицами. Боец может найти новый острый клинок, а вор — флакон смертельного яда. Конечно, большинство вещей — самые обычные, не магические или уникальные от природы. Любая волшебная или единственная-в-своем-роде вещь не может быть обычной, когда речь идёт о ходах. Знаковое оружие бойца — особенное.

У каждого предмета экипировки есть набор свойств. Они описывают, как экипировка воздействует на персонажа, который ею пользуется (например, +броня) или советуют, как её использовать (например, расстояние). Как и всё в *Мире подземелий*, это помогает придумывать описания в игре. Если оружие неудобное, то шансов выронить его во время неудачного броска хода *руби и кромсай* намного больше.

Список ниже ни в коем случае не исчерпывающий — вы вправе создавать собственные свойства.

## Общие свойства снаряжения

Это общие свойства, которые можно применять почти к любому предмету. Вы встретите их в описании брони, оружия и прочих приспособлений, полезных для искателя приключений.

- **Контакт:** Полезен, только если его ввести в организм или аккуратно настегни на поверхность кожи персонажа или добавить в еду.
- **Неудобный:** Его неудобно или сложно использовать.
- **+бонус:** Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к ходу *покопаться в памяти* или постоянные -1 на ход *руби и кромсай*.
- **к монет:** Обычная цена этого предмета. Если цена включает -Харизму, это значит, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.
- **Опасный:** Использование сопряжено с риском. Если персонаж не предпринял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.
- **Рацион:** Это съедобно, так или иначе.
- **Требования:** Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.
- **Медленный:** Требует минуту или больше для использования.
- **Касание:** Применим только при прикосновении.
- **Двуручный:** Для эффективного использования нужно две руки.

- к вес: Столько считается при нагрузке персонажа. Если вес не указан, то предмет не приспособлен для перемещения. 100 монет стандартной ценности весят 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше — или больше.
- Надетый: Чтобы использовать, придется это надеть.
- к применений: Это можно использовать только к раз.

## Оружие

Монстров убивает не оружие, а люди. Именно поэтому в *Mире подземелий* у оружия нет своего показателя урона. Оружие полезно свойствами, которые описывают, как это оружие применять.

Кинжал хорош не тем, сколько урона он наносит, а тем, что он маленький и им удобно наносить удары на близком расстоянии. Кинжал в руках волшебника совсем не так опасен, как в руках опытного бойца.

### Свойства оружия

Оружие может иметь свойства, помогающие описывать его (например, ржавое или сияющее), но перечисленные ниже свойства имеют конкретный игромеханический эффект.

- боезапас к: Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.
- Мощное: Может отбросить противника или даже сбить его с ног.
- +к урон: Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.
- Игнорирует броню: Из наносимого урона не вычитается броня.
- Месиво: Наносит жуткие раны, буквально разрывая жертв на куски.
- пробивание к: Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.
- Точное: Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Ловкость вместо Силы, когда *рубит и кромсает*.
- Перезарядка: После применения нужно время на перезарядку.
- Оглушающее: Наносит оглушающий урон вместо обычного.
- Метательное: Оружие, очевидно, метается. Используя ход *дать залп* этим оружием, на 7–9 персонаж не может выбрать потерю боезапаса — оружие нельзя применить, пока персонаж его не вернёт.

## Свойства дистанции

У оружия есть свойства, описывающие дистанцию его эффективности. Правила *Мира подземелий* не налагают штрафов и не дают бонусов за «оптимальное» расстояние, но если у оружия свойство *рука*, а враг стоит в десяти футах, то игроку придется потрудиться, чтобы оправдать применение оружия против него.

- **Рука:** Полезно, только если цель на расстоянии вытянутой руки.
- **Взмах меча:** Длина руки плюс один-два фута.
- **Удар копья:** Дотянет до цели в нескольких футах от персонажа (до 10).
- **Близко:** Дотянет до цели, чьи белки глаз можно разглядеть.
- **Далеко:** Дотянет до цели на расстоянии различимого крика.

## Список оружия

Свойства ниже относятся к обычному оружию, но возможны варианты: тупой меч может давать -1 урон, а мастерски выполненный кинжал — +1 к урону. Считайте это список оружия общим ориентиром.

— Это ловушка, бери топор.

— Эш. «Армия тьмы»

### Потрепанный лук

близко, 15 монет, 2 вес

### Хороший лук

близко, далеко, 60 монет, 2 вес

### Охотничий лук

близко, далеко, 100 монет, 1 вес

### Арбалет

близко, +1 урон, перезарядка, 35 монет, 3 вес

### Колчан стрел

3 боезапас, 1 монета, 1 вес

### Эльфийские стрелы

4 боезапас, 20 монет, 1 вес

### Дубинка

взмах меча, 1 монета, 2 вес

### Посох

взмах меча, двуручный, 1 монета, 1 вес

### Кинжал, нож, заточка

рука, 2 монеты, 1 вес

### Метательный кинжал

метательное, близко, 1 монета, 0 вес

### Короткий меч, топор, молот, булава

взмах меча, 8 монет, 1 вес

### Копье

удар копья, метательное, близко, 5 монет, 1 вес

### Длинный меч, секира, кистень

взмах меча, +1 урон, 15 монет, 2 вес

### Алебарда

удар копья, +1 урон, двуручное, 9 монет, 2 вес

### Рапира

взмах меча, точное, 25 монет, 1 вес

### Рапира дуэлянта

взмах меча, точное, пробивание 1, 50 монет, 2 вес

## **Броня**

Броня тяжелая, её трудно надевать и чертовски неудобно носить. Некоторые классы обучены игнорировать эти минусы, но, в целом, любой может втиснуться в доспехи и получать от них преимущества.

### **Свойства брони**

У брони, как и оружия, есть свойства. Некоторые нужны только для описания, но приведенные ниже обладают игромеханическими эффектами на персонажа, который носит эту броню.

- **к броня:** Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с бронёй, берите самое высокое значение.
- **+к броня:** Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавьте это значение к общей броне.
- **Неуклюжий:** В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные -1, пока использует это. Данный штраф суммируется.

### **Список брони**

#### **Кожа, кольчуга**

1 броня, надетый, 10 монет, 1 вес

#### **Чешуя**

2 броня, неуклюжий, надетый, 50 монет, 3 вес

#### **Латы**

3 броня, неуклюжий, надетый, 350 монет, 4 вес

#### **Щит**

+1 броня, 15 монет, 2 вес

## **Снаряжение для подземелий**

### **СНАРЯЖЕНИЕ АВАНТЮРИСТА**

5 исп., 20 монет, 1 вес

Это вещмешок со всем необходимым. Колышки, веревки, мел, шесты и всё такое. Когда персонажу нужен обычный предмет, он роется в мешке, находит и вычёркивает 1 применение.

### **Бинт**

3 применения, медленный, 5 монет, 0 вес

Когда у персонажа есть несколько минут, чтобы перевязать раны товарищу, то он восстанавливает ему 4 ОЗ и зачёркивает 1 применение.

### **ТРАВЫ И ПРИПАРКИ**

2 применения, медленный, 10 монет, 1 вес

Когда персонаж аккуратно обрабатывает чьи-то раны травами и припарками, он восстанавливает ему 7 ОЗ и зачеркивает 1 применение.

## **ЗЕЛЬЕ ИСЦЕЛЕНИЯ**

50 монет, 1 вес

Выпив зелье целиком, персонаж излечивает 10 ОЗ или одну травму.

## **БОЧОНОК ДВАРФИЙСКОГО ПИВА**

10 монет, 4 вес

Когда персонаж открывает бочонок и угощает всех, он получает +1 на бросок *пирушки*. Если выпьет бочонок сам — будет очень-очень пьяным.

## **СУМКА С КНИГАМИ**

5 исп., 10 монет, 2 вес

Если в сумке персонажа есть нужная книга, то, копаясь в памяти, он может проконсультироваться с книгой и получить +1 на этот бросок.

## **ПРОТИВОЯДИЕ**

10 монет, 0 вес

Выпив противоядие, персонаж тут же снимает действие одного из ядов.

## **РАЦИОН ДЛЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ**

рацион, 5 исп., 3 монеты, 1 вес

Не очень вкусный, но есть можно.

## **ЛИЧНЫЙ ПИР**

рацион, 1 применение, 10 монет, 1 вес

Как минимум, выглядит он впечатляюще.

## **ДВАРФСКИЕ СУХАРИ** только для дварфов, рацион, 7 применений, 3 монеты, 1 вес

Дварфы говорят, что вкус напоминает им о доме. Остальные — что вкус напоминает им о доме, если дом — охваченная пламенем свиноферма.

## **ЭЛЬФИЙСКИЕ ХЛЕБЦЫ**

рацион, 7 применений, 10 монет, 1 вес

Только лучшие из друзей эльфов могут отведать этот деликатес.

## **ТАБАК ПОЛУРОСЛИКОВ**

6 применений, 5 монет, 0 вес

Когда персонаж делится с кем-то этим табаком, он зачёркивает 2 применения и получает +1 на следующую попытку договориться с ним.



## **Яды**

### **ТАГИТОВО МАСЛО**

Жертва погружается в лёгкий сон.

опасное, контакт, 15 монет, 0 вес

### **КРОВАВАЯ ВОДОРОСЛЬ**

Покуда яд действует, каждый раз, когда жертва бросает урон, она вычитает 1к4 из своего результата.

опасное, касание, 12 монет, 0 вес

### **ЗОЛОТОЙ КОРЕНЬ**

Жертва считает первого встречного верным союзником, пока не получит доказательств обратного.

опасное, контакт, 20 монет, 0 вес

### **СЛЕЗЫ ЗМЕЯ**

Всякий, кто наносит урон жертве, бросает дважды и выбирает лучший результат.

опасное, касание, 10 монет, 0 вес

## **Услуги**

Неделя в деревенском трактире	14-Харизма монет
Неделя в приличной тавerne	30-Харизма монет
Неделя в лучшем заведении города	43-Харизма монет
Неделя низкоквалифицированного ручного труда	10 монет
Месячное жалование в армии	30 монет
Индивидуальный предмет у кузнеца	цена предмета+50 монет
Компания на ночь	20-Харизма монет
Вечер песен и танцев	18-Харизма монет
Сопровождение на один день по дороге, полной бандитов	20 монет
Сопровождение на один день по дороге, полной чудовищ	54 монеты
Убийство в подворотне	5 монет
Заказное убийство	120 монет
Услуги хирурга	5 монет
Молитва за усопшего в течение месяца	1 монета
Починка обычного предмета	25% стоимости предмета

## **Продукты**

Вкусный обед для одного	1 монета
Паршивый обед для семьи	1 монета
Пир	15 монет за человека

## Транспорт

Тележка и ослик, давший клятву делить вашу ношу	50 монет, нагрузка 20
Конь	75 монет, нагрузка 10
Боевой конь	400 монет, нагрузка 12
Фургон	150 монет, нагрузка 40
Барка	50 монет, нагрузка 15
Речная лодка	150 монет, нагрузка 20
Торговый корабль	5 000 монет, нагрузка 200
Боевой корабль	20 000 монет, нагрузка 100
Путешествие по безопасному маршруту	1 монета
Путешествие по тяжелому маршруту	10 монет
Путешествие по опасному маршруту	100 монет

## Недвижимость

Землянка	20 монет
Домик	500 монет
Дом	2 500 монет
Особняк	50 000 монет
Крепость	77 000 монет
Замок	250 000 монет
Великий замок	1 000 000 монет
Месячные расходы	1% от стоимости

## Взятки

Приданое крестьянина	200-Харизма монет
«Защита» для небольшого дела	100-Харизма монет
Взятка для чиновника	50-Харизма монет
Соблазнительная сумма	80-Харизма монет
Предложение, от которого нельзя отказаться	500-Харизма монет

## Подарки и роскошь

Подарочек для селянки	1 монета
Достойный подарок	55 монет
Дар для дворянина	200 монет
Кольцо или колье	75 монет
Наряд	105 монет
Отличный gobelen	350+ монет
Венец, достойный короля	5 000 монет



## Добыча

Тайник гоблина	2 монеты
Безделушки человека-ящера	5 монет
«Бесценный» клинок	80 монет
Дань воеводы орков	250 монет
Сокровища дракона	130 000 монет

## Волшебные вещи



*Я одновременно растерян и разочарован, поскольку мои талисманы, оказывается, не совсем бесполезны.*

— Кугель. «Глаза чужого мира»



В мире есть вещи куда необычнее, чем броня и клинки. Волшебные вещи — это предметы, наполненные силой. Вы можете создать их сами или их создадут игроки с помощью ритуалов мага или подобных ходов. Мастер может выдавать волшебные вещи как трофеи или награды за подвиги. Пусть список ниже вас вдохновит на собственные идеи.

Придумывая свои волшебные вещи, помните, что они волшебные. Простые модификаторы вроде +1 на урон — это банально, волшебные вещи должны давать бонусы поинтереснее.

### АРГО-ТААН, СВЯЩЕННЫЙ МСТИТЕЛЬ

взмах меча, вес 2

Клинков много, Арго-Таан — один. Это меч из золота, серебра и света, чтимый всеми религиями, для которых слово «добро» что-то значит. Его касание — благость, и один его вид вызывает у многих слёзы радости.

В руках паладина он по-настоящему проявляет свою силу. Паладин, владеющий им, увеличивает свой кубик урона до k12 и получает доступ ко всем ходам своего класса. Кроме того, Арго-Таан может ранить любое злое существо, с любой защитой, и ни одно такое существо не может коснуться меча, не испытав жуткой боли. В руках не-паладина это обычный меч, тяжелый и громоздкий (свойство *неудобный*).

Арго-Таан, хоть и не является разумным, всегда будет притягиваться, как магнит, к делу истинного добра.

## **СТРЕЛЫ АХЕРОНА**

*боезапас 1, вес 1*

Созданные слепым мастером, эти стрелы найдут цель даже в кромешной тьме. Лучник может стрелять с завязанными глазами, и все равно попадет. Но если свет солнца коснется этих стрел, они рассыплются в пыль.

## **СЕКИРА Короля-Завоевателя**

*взмах меча, вес 1*

Выкованная из стали, но сияющая золотом, эта секира полна магнетизма власти. Ее хозяин вдохновляет соратников: под вашим началом они получают верность+1 безотносительно ваших реальных лидерских качеств.

## **Шип из Чёрных Врат**

*вес 0*

Гвоздь или шип, кривой и вечно холодный, вырванный, по слухам, из Врат Смерти. Если вбить его в труп, шип исчезнет, но гарантирует, что мертвец не восстанет — никакое колдовство, кроме сил самой Смерти, не сможет разжечь огонь жизни (естественной или нет) в этом теле.

## **Бездонная сумка**

*вес 0*

Бездонная сумка внутри больше, чем снаружи. Она вмещает бесконечное количество предметов, и её вес никогда не растёт.

---

Когда вы пытаетесь извлечь из сумки предмет, бросьте+МДР. \* На 10+ он у вас. \* На 7–9 выберите одно:

- Вы достали то, что нужно, но это заняло время.
  - Вы нашли похожий предмет на выбор ведущего, зато моментально.
- 

## **Горящее Колесо**

*вес 2*

Древнее деревянное колесо, обитое сталью. Вроде бы от колесницы. С виду обычное, только часть спиц сломана. Но под взором специалиста видна истинная природа Колеса: это дар Бога Огня, пылающий его властью.

---

Когда вы держите Колесо и произносите имя бога, бросьте+ТЕЛ. \* На 7+ бог одаривает вас, но встреча с ним не проходит бесследно: на 10+ выберите характеристику и снизьте её до следующего модификатора. Например, 14 (+1) становится 12 (+0). \* На 7–9 характеристику выбирает ведущий.

---

После применения Колесо вспыхивает и горит сверкающим светом. Оно не даёт ни защиты от этого пламени, ни бонусов к плаванию.

## **Рог Изобилия Капитана Блая**

вес 1

Этот витиеватый медный морской рожок украшен символами богов изобилия. Если подуть в него, то, кроме звука, из рога также появится еда. Её хватит, чтобы накормить всех, кто слышит этот звук.

## **Шпиль Каркосы**

удар копья, метательное, вес 3

Никто не знает, откуда взялось копьё из искривлённого белого коралла. Разум того, кто носит его слишком долго, наполняют чужеродные сны, и он слышит странные мысли «иных». Никто не в безопасности. Когда его используют против «естественных» существ (людей, гоблинов и т.д.), Шпиль действует как обычное копьё. Его истинное предназначение — предить созданиям, чья странная природа защищает их от обычного оружия. Шпиль может ранить врагов, иным образом неуязвимых. Носитель узнает их с первого взгляда — Шпиль чует своих.

## **Плащ Молчаливых Звезд**

вес 1

Эта накидка из богатого черного бархата снаружи, сверкающая точками света, искажает судьбу, время и саму реальность, чтобы защитить хозяина. В результате он может *спастись от угрозы любой характеристикой*. Чтобы сделать это, носитель призывает магию плаща, а игрок описывает, как плащ помогает «нарушать правила». Он может Харизмой убедить огненный шар отклониться или избежать урона от падения, доказав Интеллектом, что падение не причинит вред. Плащ делает такое возможным. Его можно использовать однажды для каждой из характеристик, прежде чем магия плаща иссякнет.

## **Монета воспоминаний**

вес 1

На первый взгляд это обычный медный грош, а на самом деле — зачарованная монетка. Хозяин может использовать её (после этого монетка исчезает), чтобы немедленно узнать факт, который был забыт (кем-то, не обязательно именно хозяином монетки). Что-то «неизвестное». Трактовка остаётся на волю богов. Даже если монета не сработала, она нарисует пред оком разума хозяина образ того, кто помнит искомое.

## **Обычный свиток**

*1 применение, вес 1*

Обычный свиток с заклинанием. Чтобы его использовать, это заклятье должно быть доступно вам или быть в списке заклинаний вашего класса. Вы используете заклинание со свитка — оно действует, всё просто.



## **Масло Гибели Дьявола**

*1 применение, вес 1*

Священное масло, созданное в ограниченном количестве сектой горных немых монахов ордена, который защищал человечество от Бездны Дьявола в древние эпохи. Осталось лишь несколько кувшинов. Если нанести масло на любое оружие и атаковать им обитателя другого измерения, это разрушит магию, пронизывающую существа: отправит его домой, либо же снимет управляющие им чары. Масло держится на оружии несколько часов, прежде чем высохнет и растворится.

Если нанести масло на дверной порог или нарисовать им круг, то оно не пустит существ из других измерений: они просто не пройдут сквозь масло. Оно остаётся на сутки, пока не впитается или не испарится.

## **Воск-балабол**

*1 применение, вес 1*

Кажется, будто эта желтоватая свеча, горящая слабеньkim, странным светом, никогда не прогорит. Воск всегда прохладный. Капните его в ухо жертвы и получите 3 запаса. За каждый потраченный запас можно задать цели вопрос. Она ответит правду помимо своей воли. Последствия? Вам с ними разбираться.

## **Эхо**

*вес 0*

Эта бутылка на вид пуста. Однако, откупорив её, можно услышать шёпот из другого измерения, что прозвучит однажды и замолкнет. В тишине хозяин почуяет великую опасность и как её избежать. В любой момент после использования Эха вы можете игнорировать результат одного броска — вашего или другого игрока — и бросить снова. Однажды открытое, Эхо освобождается и исчезает навсегда.

## ЛИНЗА ЭПОХ

вес 1

Архимаг, слишком старый и слабый, чтобы покинуть свою башню, создал этот хрупкий, полный силы предмет из золота и стекла, чтобы изучать истории и реликвии, которые так любил. Если посмотреть на предмет сквозь линзу, можно увидеть, кто создал его и откуда он взялся.

## ЗРЯЧИЙ КАМЕНЬ

вес 1

Вихри облаков наполняют эту дымчатую сферу, и люди вблизи нее часто слышат странные голоса. В древние времена была целая сеть этих камней. Их использовали для связи и наблюдений за удалёнными местами. Глядя в камень, назовите место и бросьте+МДР. \* На 10+ вы точно видите это место и можете наблюдать за ним, покуда сосредоточены на сфере. \* На 7–9 место вы всё еще видите, но также привлекает внимание существа (ангела, демона или владельца другого Зрячего Камня), который использует сферу, чтобы наблюдать за вами.



## КОДЕКС ФИАСКО

вес 0

Говорят, этот толстый том был написан кровью бедняков и баронов-разбойников неким князем демонов с присущим ему чёрным юмором. Книга содержит истории о тех, чьи амбиции затмили рассудок. Читая их, вы приобретёте трезвый взгляд на вещи, но страх будет сосать под ложечкой.

---

Читая Кодекс, бросьте+МДР \* На 10+ задайте два вопроса из списка ниже.

\* На 7–9 задайте один вопрос:

- Какая возможность для меня лучшая прямо сейчас?
  - Кого я должен предать, чтобы получить преимущество?
  - Кому из союзников я не должен доверять?
- 

Кодекс отвечает каждому лишь однажды, чтение занимает 2-3 часа.

## **Фляжка дыхания**

вес 0

Простая, но незаменимая вещица, когда нечем дышать. Фляжку нельзя наполнить (всё просто проливается наружу), и она лишь кажется пустой. В реальности она наполнена бесконечным запасом воздуха. Если пометить её под воду, то она будет вечно пускать пузыри. Если приложить фляжку к рту, то можно дышать — дым, к примеру, перестанет быть проблемой. Уверен, вы придумаете тысячи способов её нетривиального использования.

## **Крылья из воска**

вес 1

Кто не хотел парить в лазурных небесах? В попытке воплотить древнюю мечту прикованных к земле людей, возникли эти волшебные крылья. У них много имён, они созданы разными магами и обычно принимают форму крыльев тех птиц, что живут близ создателя. Носят их с помощью сбруи, хотя в ряде жутких случаев применяют хирургию.

---

Взмывая в небо на этих крыльях, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ полёт управляем, и вы можете парить, сколько вздумается. \* На 7–9 вы летите, но недолго, неровно или непредсказуемо. \* На 6- вы взлетаете но приземление и всё, что между, остаётся на волю ведущего.

---

## **Недвижимый прут**

вес 0

Забавный металлический прут с кнопкой. Нажмите на кнопку, и прут просто останется на месте. Он застынет — в воздухе, стоя или лёжа. Его не сдвинуть: можете толкать его, тянуть, делать всё, что угодно, — прут останется на месте. Возможно, он уничтожим. Или нет. Нажмите кнопку снова, и прут свободен — можете забрать его с собой. Иметь при себе такую упрямую вещь может быть полезно.

## **Бесконечная книга**

вес 1

В этой книге бесконечное количество страниц, а на страницах — все, что было, есть и будет. К счастью, наличествует отличное оглавление.

---

Когда вы копаетесь в памяти, сверяясь с книгой, то получаете дополнительный вариант. \* На 12+ мастер даёт решение проблемы или ситуации, в которой вы оказались.

---

## Изучки

вес 0

Грубо обработанные стёкла в деревянной оправе. Они дребезжат и вот-вот развалятся, но каким-то образом позволяют носителю видеть куда больше обычного. Когда вы изучаете обстановку с помощью этих линз, правила меняются. \* На 10+ вы можете задать три любых вопроса, не обязательно из списка, и ведущий ответит, если в вашей ситуации зрение в принципе может помочь.

## СТРАТАГЕМЫ КУ-МЕ

вес 1

Огромный кожаный том, натертый до блеска руками сотен великих полководцев, эта книга передаётся от воина к воину, от отца к сыну по линиям воителей прошлого. Всякий, кто впервые его дочитал, может бросить+ИНТ. \* На 10+ он получает 3 запаса. \* На 7–9 — 1 запас. Запасы можно потратить, чтобы дать компаньону тактический или стратегический совет: в любой момент, независимо от расстояния, вы можете помочь ему в любом броске. В случае неудачи ведущий получает 1 запас и может потратить его, чтобы дать –2 на любой ваш бросок или бросок того неудачника, что прислушался к совету.

## ОПЛАКАННОЕ НАПОМИНАНИЕ

вес 0

Локон рыжих волос, перемотанных чёрной лентой, неподвластный течению времени. В нем — память и чувства девушки, что так часто встречала Смерть у Черных Врат. В конце концов они полюбили друг друга, и она оставила мир, чтобы быть с ним вечно. Её память защищает хозяина локона. Если он оказывается у Врат, Напоминание можно отдать за автоматический результат 10+ на броске *последнего вздоха*.



## **Магнитный щит**

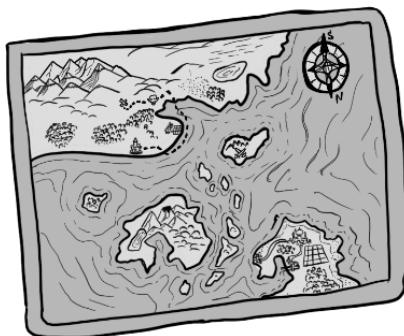
броня +1, вес 1

Какой недалёкий болван сделал эту штуку? Щиты должны отражать металл, а не притягивать! Магнитный щит, украшенный гербом со львом, стоящим на задних лапах, притягивает к себе клинки и стрелы. Сражаясь с вооружёнными металлическим оружием врагами, вы можете потратить один запас на каждую цель, чтобы разоружить её. Еще иногда вы будете собирать со щита горсти мелочи.

## **Карта последнего патруля**

вес 0

Древний орден отважных следопытов когда-то патрулировал земли, защищая деревни и предупреждая королей и королев о приближающейся опасности. Они давно сгинули, но их наследие осталось. Если отметить эту карту кровью группы людей, она будет всегда показывать их местоположение — покуда они находятся в пределах карты, конечно.



## **Голова Нэда**

вес 1

Старый череп без челюсти, помнящий безрассудство своего хозяина — человека, у которого чести было больше, чем мозгов. Один раз за ночь владелец черепа может спросить: «Кто точит на меня зуб?» — и череп назовёт имя грустным, одиноким голосом. Если владельца черепа убьют, то череп таинственным образом исчезнет. Никто не знает, где он появится в следующий раз.

## **Ключ ночного странника**

вес 0

Этот ключ откроет любую дверь, в которую вам не положено входить. Покуда вы не выдаёте своего присутствия (вас не слышат, не видят, не замечают) и не забираете с собой ничего, кроме воспоминаний, магия ключа скроет факт проникновения. Будто вас там и не было.

## **СВЯЩЕННЫЕ ТРАВЫ**

*вес 0*

Собранные и приготовленные забытым орденом монахов-волшебников, эти травы обычно собраны в связки на два-три применения.

В сухом месте они будут храниться вечно, а забитые в трубку или добавленные в жаровню травы выделяют густой синий дым. Вдохнув его, вы получите видения о далёких местах и временах.

---

Когда вы концентрируетесь на вещи, человеке или месте, вдыхая дым трав, бросьте+МУД. \* На 10+ видение ясное и полезное. \* На 7–9 видение мутное и полное метафор. \* При провале ведущий спросит: «Чего ты боишься больше всего?» Вы должны ответить искренне.

---

## **УТКА САРТАРА**

*вес 0*

Причудливая, вырезанная вручную деревянная утка. Кто сделал эту забавную вещь? С уткой в руках вы станете крайне одарённым рассказчиком — на каком бы языке вы ни говорили, ваша история будут ясна слушателям. Слова они, может, и не поймут, но смысл точно уловят.

## **СЛЁЗЫ АННЕЛИЗЫ**

*вес 0*

Мутные красные самоцветы размером с ноготь, Слёзы Аннелизы всегда идут в парах. Проглоченные двумя разными людьми, они связывают их — когда одного обуревают эмоции (особенно грусть, потеря, страх или желание), другой ощущает то же самое. Эффект работает, пока один не прольёт кровь другого.

## **КОМНАТА ТЕЛЕПОРТАЦИИ**

*медленный*

Джеймс Девятипалый, гениальный маг-эксцентрик, создал эти волшебные аппараты. Стены комнаты исчерчены рунами и символами, мерцающими голубым светом. Когда вы заходите в комнату и называете место, бросьте+ИНТ. \* На 10+ вы попадаете именно туда. \* На 7–9 ведущий выбирает безопасное место неподалёку. \* При провале, вы окажетесь где-то. Близко ли? Может быть, но там точно небезопасно. С теми, кто балуется с пространством, порой творятся странные вещи.

## **ДОСПЕХИ ТИМУННА**

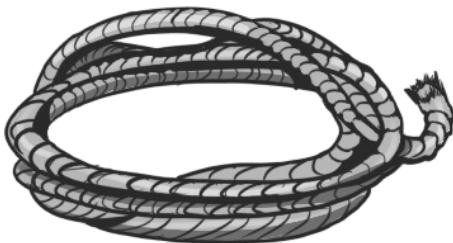
броня 1, вес 1

Этот незаметный комплект брони выглядит по-разному для разных людей, но всегда проявляется как соответствующее слуха одеяние. Для наблюдателей хозяин доспехов всегда будет на пике моды.

## **ПРАВДИВЫЙ ЖИР ТИТУСА**

вес 0

Свечка из воска цвета меди и слоновой кости и фитилём из скрученной серебряной проволоки. Пока свеча горит, те, на кого падает её свет, не могут лгать. Молчать или умалчивать — могут, но если вопрос задан напрямую, то ответ должен быть правдивым.



## **ИГРИВАЯ ВЕРЁВКА**

вес 1

Верёвка, которая выполняет трюки, как умная, послушная змея. Скажите «Узел!», «Соскользни!» или «Иди сюда», и она подчинится.

## **НАДЁЖНАЯ РУКА**

вес 0

Творение лудильщиков дварфов, эта серебряная рука покрыта рунами силы и восстановления. Созданная, чтобы заменять конечности, потерянные в несчастных случаях на шахтах, Надёжная рука соединяется с раной, старой или новой. Она прочная, сильная, и её можно использовать как оружие (расстояние близко). Серебро, из которого рука сделана, достаточно чистое, чтобы вредить созданиям, которым оно опасно.

## **ПЕРЧАТКИ ВЕЛЛИУСА**

вес 1

Созданные для Веллиуса Неуклюжего, Веллиуса Кривые Руки, Веллиуса Дурня, эти перчатки из простой ткани помогают неронять вещи, которые вы не хотите ронять. Вас нельзя обезоружить, вы не соскользнёте с верёвки или лестницы. Но если кто-то сильный тянет вас за ноги, пока вы держитесь за что-то прочное, последствия могут быть печальными.

## ГЛЕФА НАСИЛИЯ

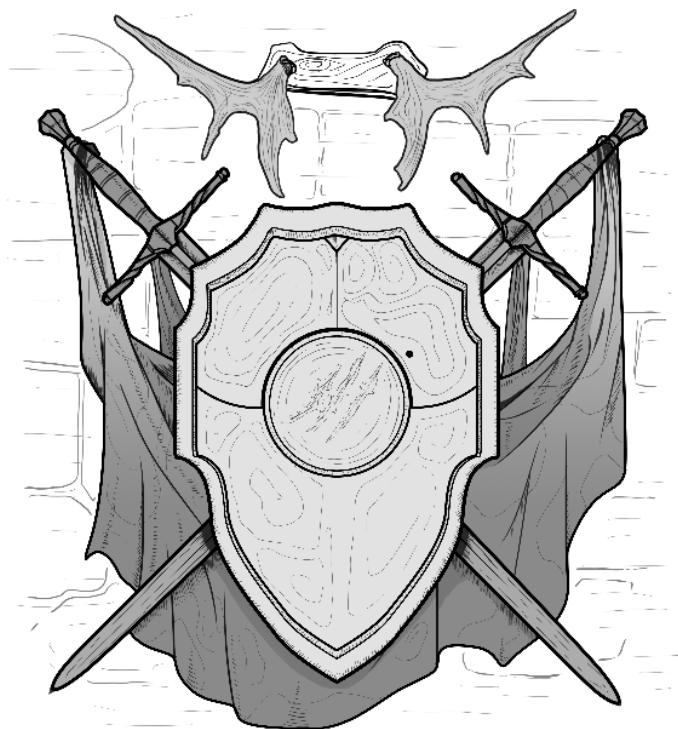
удар копья, вес 2

Легендарный клинок, который, как говорят, заброшен назад во времени из мрачного будущего. Глефа насилия создана из странного зелёного железа. Клинок наносит вред как телу, так и разуму того, кого ранит. Когда вы *рубите и кромсаете* на 10+, появляется еще один вариант: вы наносите повреждения, позволяете контратаковать себя и внушаете жертве эмоции на свой выбор (страх, доверие или почитание).

## ВОРПАЛЬНЫЙ МЕЧ

взмах меча, пробивание 3, вес 2

Чик-чик, и всё. Острее острого, этот обычный с виду меч создан, чтобы отделять одно от другого — ногу от тела, или человека от его жизни. Когда вы наносите урон Ворпальным мечом, враг должен выбрать что-то (предмет, преимущество, конечность) и потерять это навсегда.





ГЛАВА 21



ГЛУБИНЫ  
ПОДЗЕМЕЛИЙ



*Мир подземелий* создавался для вполне конкретного вида фэнтезийных приключений — приключений с эльфами и гномами, герои которых проводят жизнь в погоне за богатством и славой в полном опасностей мире. Но что, если ваши замыслы — иные? Что, если вы хотите перенести *Мир подземелий* в бесплодную пустынную планету, населённую дикарями-каннибалами под властью надменных телепатов? Или провести игру, в которой будет только одна раса, люди, принадлежащие к кланам и родам, непохожими настолько же, насколько непохожи полурослик и гном? Всё это возможно (даже приветствуется) при некоторых усилиях с вашей стороны. В этой главе вы узнаете, как подчинить себе *Мир подземелий*.

## Создание ходов

Начинать создание собственной модификации *Мира подземелий* лучше всего с ходов. Они содержатся во многих фронтах, угрозах и других элементах игры, так что ходы — это логичная стартовая точка. Новый ход может потребоваться, чтобы отразить конкретную опасность («Когда ты в одиночку вступаешь в Залы Неупокоенных...») или действие, особенно значимое в вашем мире («Когда ты плывёшь в тёмных водах...»). Поднабравшись опыта, вы сможете создавать ходы, чтобы расширить один из классов или даже разработать собственный.

### Приступаем

С чего начинается ход? Например, с условия. Есть ситуации, где ход буквально напрашивается, и, если существующие ходы ситуацию не покрывают, можно создать собственные правила.

Еще можно начать с результата. Такой подход особенно хорош при создании классовых ходов. Результат известен заранее: волшебник умеет применять заклинания, но что ему нужно для этого сделать?

В редких случаях создание хода можно начать с его механики. Когда вам в голову приходит интересная идея, вроде укрошённого демона, покорность которого является постоянно меняющейся характеристикой, её вполне можно положить в основу хода. Но остегайтесь любых чисто игромеханических идей: ходы всегда вытекают из повествования и завершаются им, цифровая реализация хода — второстепенна.

Всегда можно использовать и ход из другой игры. *Мир подземелий* — одна из множества игр с ходами, и зачастую достаточно лишь слегка модифицировать существующий ход для *Мира подземелий*.

## Типы ходов

Тип хода определяет его роль в игре.

Особые ходы связаны с особенностями окружения персонажей. Обычно они остаются на откуп ведущему и позволяют ему выделить отдельный элемент игрового мира. Поскольку к ходам приводят действия игроков, эти ходы стоит распечатать, чтобы каждый мог их просмотреть (кроме ходов, описывающих то, о чём персонажи не в курсе).

Ходы, отражающие особые умения, возможности или действия персонажей игроков, называются классовыми. Если ход явно связан с отдельным классом, добавьте его к прочим ходам этого класса. Если ход связан с чем-то, доступным нескольким классам (например, ход для тех, кто видел, что скрывается за Чёрными Вратами Смерти), для этих ходов стоит создать своего рода мини-класс, коллекцию ходов, объединённых общей темой. Мы подробнее расскажем о них дальше.

Ход, отражающий действия персонажей, но не ограниченный определённой темой или классом, скорее всего, является основным или дополнительным. Если этот ход будет использоваться в ходе игры постоянно, то это основной ход, если лишь изредка — дополнительный.

Ходы, которые игроки будут делать в ответ на поступки монстров, вроде борьбы с болезнью или движения против мощного потока ветра от воздушного элементала, являются ходами игроков, связанными с монстрами. Такие ходы редки: для большинства подобных взаимодействий хватит основных и классовых ходов.

Ходы, которые монстры делают против персонажей игроков, — ходы монстров, а не игроков. По сути, это просто утверждения о том, что монстр делает. Попытка описать каждый ход монстра отдельным ходом игрока может стать серьёзной преградой вашему творчеству.

## Особые ходы

Ваш мир полон фантастического, так? Скорее всего, часть этого фантастического заслуживает (или требует) особых ходов для своего точного отображения. Вот пример такого хода от Криса Беннета.

---

Когда вы **открываете канализационный люк**, бросьте+СИЛ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7–9 — 1.

- Вас не залило дерьмом и гнилыми кишками животных из сточных труб.
  - На вас не упал желатиновый куб.
  - Вы нашли тайный вход в место, гдедерживают дочь торговца.
-

Этот ход эффективен, поскольку связан с конкретным местом в конкретный момент. Он был написан по просьбе Ясона Морнингстара для его игры по *Mиру подземелий*, где персонажи исследовали особенно отвратительные канализационные тунNELи в поисках похищенной дочки торговца. Два предлагаемых ходом выбора завязаны на эту особую ситуацию.

Стоило ли писать этот ход, если можно просто *спастись от угрозы*? Не обязательно. Открывать люк под давлением опасно, и ход *спастись от угрозы* уместен. Но создание нового хода дает возможность подготовить варианты выбора заранее. Это очень полезный прием: когда у вас в игре ожидается опасная ситуация, запишите собственный ход, описывающий предстоящий сложный выбор. Это сэкономить вам усилия в ходе игры.

Другая сильная сторона этого хода — он явно обозначает важность. Поскольку условие хода гласит «когда вы открываете канализационный люк», а не «когда вы действуете, невзирая на опасность», он говорит, что канализация всегда является опасным местом.

### Классовые ходы

У каждого класса достаточно ходов, чтобы с запасом хватило на десять уровней, но это не значит, что их нельзя дополнить своими. Создание новых ходов для класса позволяет отразить в игре собственный подход к *Mиру подземелий*. Рассмотрим, например, такой ход.

---

Когда вы **освящаете комнату именем своего божества**, отметьте каждый вход и бросьте +МДР. \* На 10+ комната умиротворена: в её стенах никто не может совершать действий, наносящих урон. \* На 7–9 комната умиротворена, но проявление божественной силы привлекает внимание. Вы можете развеять умиротворение в любой момент.

---

Этот ход добавляет в *Mиру подземелий* новую сторону — возможность для игроков потребовать перемирия (чего по оригинальным правилам добиться сложно). Этот ход подойдет не для всякой игры, но он отлично показывает, как выглядит ваш мир, и чем уникальны его персонажи.

Добавляя ход, помните о классе, который он расширяет. Лучше не давать классу ходов, затрагивающих области умений другого класса: если вор сможет колдовать так же хорошо, как маг, игроку мага это, скорее всего, не понравится. Мультиклассовые ходы снижают уровень героя на единицу, именно чтобы защитить нишу каждого персонажа.

Осторожно стоит относиться и к ходам, дающим те же преимущества, что и уже существующие ходы, даже если их условия отличаются. Избегайте ходов, добавляющих урон, если только они не были хорошо продуманы и не сопровождаются интересными условиями. Также избегайте ходов, увеличивающих броню. Значения урона и брони классов в этих правилах отражают общую опасность *Мира подземелей*. Дав персонажам больше, вы можете обесценить ряд возможных угроз.

## Новые классы

---

Я — вице-президент десятого уровня!

— Эл Гор. «Футурама»

---

Набив руку на создании новых ходов для классов и модификации существующих, легко заметить, что любой класс — лишь тематический набор ходов, способностей и свойств, дающих классу его уникальный стиль и облик. Если вы готовы, то создание нового класса — следующий закономерный шаг.

Прежде всего стоит учесть, как новый класс соотносится с существующими. Ни один персонаж не существует обособленно, и важно понимать, чем этот класс будет отличаться от остальных.

Начать создание класса лучше с поиска источников вдохновения. Вспомните о похожих вымышленных персонажах, но не пытайтесь перенести в игру их способности «под копирку» (всё-таки они — не герои *Мира подземелей*), пусть они просто задают направление. Источники вдохновения классов этой игры достаточно очевидны (а цитаты должны сделать их еще прозрачнее), но заметьте — они не заимствованы полностью. Немного помпезный стиль мага вдохновлён магами *Плоского Мира*, при этом маг в *Мире подземелей* более умел, а его способности схожи с волшебством из *Погибающей Земли Вэнса*. Мы вдохновлялись стилем, а не пытались воссоздать способности конкретного персонажа конкретной книги.

Когда замысел класса сформируется достаточно чётко, пора определиться с основными характеристиками, о которых можно не думать при создании отдельного хода: очками здоровья, узами, внешностью, снаряжением, мировоззрением и доступными расами класса.

Число ОЗ у класса это сумма телосложения героя и базы, равной 4, 6, 8 или 10. Количество ОЗ у класса выше ОЗ воина или паладина может затмить их. Здоровье ниже, чем у волшебника, почти равносильно самоубийству. 4 базовых ОЗ характеризуют класс, задуманный как хрупкий и нуждающийся в защите в бою. 6 базовых ОЗ — классы, не готовые сражаться, но способные в случае чего держать удар. 8 базовых ОЗ хватает, чтобы выдерживать несколько ударов и участвовать в коротких схватках, а 10 ОЗ характеризуют умелых воинов и тех, кто не страшится битвы.

Урон класса выбирают из доступных кубиков: к4, к6, к8 или к10. Существующие в игре классы используют для урона один кубик без бонусов, но ничто не мешает вам попробовать другие варианты, например, урон 2к4 или 1к6+2. Высокий урон и много ОЗ обычно идут рука об руку, но ваш новый класс может быть как кирпичной стеной-пацифистом, так и «стеклянной пушкой» — опасным, но уязвимым.

Мировоззрение отражает изначальный взгляд класса на мир. Доступ к нейтральному мировоззрению должен быть почти у всех, ведь только самые догматичные классы так привержены своим идеалам, что всегда ставят их выше личных интересов. Хороший ход мировоззрения будет связан с распространенным в игре событием и толкать игрока к образу действий, который он бы иначе не рассматривал. Мировоззрение вроде «Когда вы находите сокровище...» не работает как демонстрация идеалов персонажа, лучше добавить дополнительные требования, например «Когда вы получаете сокровище с помощью лжи и коварства...». Вот это уже много говорит о персонаже (он живёт за счёт обмана невинных) и требует сознательной игры. Мировоззрение говорит и о роли класса в мире: то, что паладинам полагается быть воплощением добра, — общеизвестно, ведь так?

Ярче всего мировоззрение класса проявляется в узах. При их создании вы, как разработчик, оказываете серьёзное влияние на то, каким получится персонаж. Если класс не антисоциален, но и не особенно общителен, запишите четыре узы. Социальному добавьте дополнительные узы, а у класса для одиночек уберите одни. Постарайтесь избежать уз, навязывающих персонажу моральную или этическую позицию, но не забывайте о том, как новый класс будет взаимодействовать с союзниками. Вор крадёт, но он помогает защитить группу от ловушек; воин охраняет союзников и убивает монстров; маг владеет тайным знанием, собирая его или делясь им. В качестве основы для уз класса можно взять правила по записи новых уз, но постарайтесь не упоминать в них имён.

Внешний вид класса в основном остается на ваше усмотрение. Его создание — повод вспомнить о прототипах класса. Как они выглядели? Могли бы они выглядеть по-другому? Наличие хотя бы одного варианта выбора одежды позволяет описать стиль персонажа, не заставляя игрока раздумывать над походами по магазинам.

Что касается снаряжения, оно почти всегда включает хотя бы одно оружие и одно средство защиты, если только класс не является totally не боевым. Также в снаряжение стоит включить пайки: ни один вменяемый персонаж не отправится в опасную местность без запасов.

## Дополнительные классы

Дополнительные классы — это особые классы, доступные лишь высокоровневым персонажам, которые проходят по определённым требованиям. Дополнительные классы называются так, поскольку впервые они появились в дополнениях к *Dungeon World Basic*. Такие классы — способ воплотить концепцию персонажа на стыке разных классов.

В основе дополнительного класса лежит стартовый ход, доступный лишь персонажу с соответствующим опытом. Например, таким:

---

Когда вы **встречаетесь лицом к лицу с богом или его аватаром**, при получении нового уровня можете выбрать этот ход вместо классового:

---

### Божественные узы

---

Когда вы **создаете новые узы**, можете вписать имя бога, с которым столкнулись, вместо имени персонажа. Когда связь с божеством может быть полезной, вы вправе вычеркнуть узы (словно они разрешились), чтобы воззвать к божественной благодати явно и решительно (ведущий опишет, что произошло). В конце сессии замените эти узы любыми новыми.

---

Допклассы также обычно включают два-три хода, которые можно взять лишь приобретения стартового. Работают эти ходы подобно классовым.

Помните, стартовый ход станет доступен, только когда персонаж совершил некое действие, и только на следующем уровне. Лучшие допклассы зиждятся на свершениях героя, а не значениях характеристик. Класс, доступный любому персонажу пятого уровня, банален; класс, доступный тем, кто побывал за Чёрными Вратами Смерти и выжил, куда интереснее.

Дополнительные классы идеальны для концепций, которых недостаточно, чтобы на их основе построить целый класс. Если вам сложно придумать, как будет выглядеть персонаж нового класса, сколько у него ОЗ или как класс будет сочетаться с другими, этот класс, возможно, стоит сделать дополнительным.

## Ходы приключения

Эти ходы работают напрямую с текущим приключением. Они служат, чтобы двигать игру вперёд, менять возможную награду по её завершении или перемещать группу из одного приключения в другое.

Когда вы ведёте короткую игру, скажем, на ролевом фестивале или игротеке, бывает полезно быстро «загрузить» игру информацией. Для этого предназначен ход типа «в предыдущих сериях», помогающий начать действие игры *in medias res*.

### Стойкий воин

Словно бандитов было мало! Словно мало было ран от мечей, синяков и царапин, полученных от врагов — теперь еще и это. Оказаться в подземной ловушке вместе со своими верными спутниками, когда вы мечтали вернуться в город и потратить заслуженную награду. Не повезло тебе, воин. Наточи свой меч! Он еще не раз пригодится, пока вы не доберётесь до убежища. И снова в бой, скажешь ты? Могу поклясться, что один из этих парней задолжал тебе пару услуг...

---

Бросьте+ХАР. \* На 10+ выберите двух соратников. \* На 7–9 — одного. \* На 6– вас окружают неблагодарные. Вы можете напомнить об услуге, которую вам задолжали. В уплату выбранный соратник единожды должен изменить заявленное им действие на другое по вашему выбору. Вы не можете заставить его нанести себе прямой вред, лишиться своего волшебного предмета или подвергнуться немедленной опасности. Зато вы можете заставить их согласиться с вами, поделиться пайком или уступить место в жребии при дележе добычи. Влияние — это так приятно.

---

Самое важное в этом ходе — не бросок и не результат (они интересны, но не изменят ход игры серьёзно), а информация и стиль, которые он даёт. Он ставит декорации для быстрого приключения и даёт игроку отправную точку в истории. Создание таких ходов и выдача их игрокам может стать отличным подспорьем для игры на фестивале.

Ход завершения сессии также можно изменить для лучшего соответствия проводимой игре. Главное, не забыть показать изменения игрокам. Ваша задача — напрямую привязать награды к событиям приключения, а не скрыть от игроков возможные источники опыта.

---

**В конце сессии** вместо обычных вопросов используйте эти:

- Узнали ли мы что-то о культе Чешуйчатого Бога?
  - Нам удалось спасти пленённого селянина? А защитить деревню Секор?
  - Победили ли мы влиятельного служителя секты Чешуйчатого Бога?
- 

## Устройство хода

Все ходы организованы примерно одинаково: есть условие («Когда...») и результат («Тогда...»). Этому формату следует каждый ход в игре.

### Условия

Условия это, как правило, действия персонажей, но они также могут быть частью процесса создания персонажа или срабатывать в начале (или конце) сессии. Заметьте, условие никогда не содержит жестко заданный отрезок времени. Не стоит делать ход, начинающийся с «Когда вы начинаете раунд рядом с драконом». В *Мире подземелий* нет раундов (и «рядом» — не лучшее слово, чтобы отразить повествование о герое, стоящем в шаге от чертовски опасного огнедышащего монстра). В подготовке заклинаний нет фразы «Когда вы тратите час на изучение книги заклинаний», ведь время в *Мире подземелий* — гибкое, как в фильме. Темп игры зависит от обстоятельств. Не стоит полагаться на конкретные отрезки ни вокруг игрового стола (раунды), ни в повествовании (секунды, минуты, дни). Вот несколько видов условий:

- **Когда персонаж действует.** Примеры: *изучить обстановку, магия искусства* (бард), *команда* (следопыт).
- **Когда персонаж действует в особой ситуации.** Примеры: *руби и кромсай, взгляд убийцы* (воин), *удар в спину* (вор).
- **Когда есть обстоятельства, не требующие действий персонажа.** Примеры: *приказать наёмникам, конец сессии*.
- **Когда персонаж использует предмет.** Примеры: *волшебные вещи, наследие* (воин).
- **Постоянно, с настоящего момента.** Примеры: *безмятежность* (жрец), *от правитель* (вор).

## Результаты

Результатом хода может быть что угодно, на что хватит вашего воображения. Не ограничивайтесь бросками, бонусами +1 и заменой характеристик. Все ходы следуют из повествования, и результат наподобие «они считают тебя своим другом» будет таким же мощным и полезным, как +1 к следующему броску, а может и больше. Вот несколько примеров (в ходе можно использовать больше одного):

- **Бросок.** Примеры: *спастись от угрозы, сотворить заклинание* (волшебник), *снайперский выстрел* (следопыт).
- **Замена характеристики.** Примеры: гном (воин).
- **Снижение урона.** Примеры: *животное-спутник* (следопыт).
- **Бонус или штраф, к следующему броску или всегда.** Примеры: *везучий гадёныш* (вор), *карающий удар* (паладин).
- **Причинение или исцеление урона.** Примеры: *дать залп, удар в спину* (вор), *магия искусства* (бард).
- **Выбор из нескольких вариантов.** Примеры: *покопаться в памяти, изучить обстановку, ритуал* (волшебник).
- **Получение запаса.** Примеры: *доминирование* (заклинание волшебника), *специалист по ловушкам* (вор).
- **Вопрос и ответ.** Примеры: *обаятельный и искренний* (бард), *покопаться в памяти*.
- **Новые обстоятельства.** Пример: *репутация* (бард).
- **Получение опыта.** Примеры: *конец сессии*.
- **Запрос новых данных.** Примеры: *договориться, ритуал* (волшебник).
- **Новые возможности.** Примеры: *прицельный выстрел* (следопыт)

## Изменение основ

С помощью ходов можно менять даже основные правила игры. Вот, например, ход, позволяющий избежать использования в игре кубов урона.

---

Когда вы **наносите урон**, вместо броска кубиков замените кубик соответствующим числом: к4 становится 2, к6 — 3, к8 — 4, к10 — 5, к12 — 6.

---

Такие ходы серьёзно меняют игру, поэтому будьте осторожны: они не должны противоречить замыслам и принципам ведущего, и нарушать главное правило: *совершите действие — получите результат*.

Некоторые элементы игры изменить легко. Количество опыта, нужное для получения уровня, отражает нашу точку зрения на развитие персонажа, но вы можете ускорить или замедлить его. Изменить можно и действия, за которые игроки получают опыт: если ваша игра не про исследование подземелий, битвы с монстрами и поиск сокровищ, поменяйте ход конца сессии, чтобы это учесть.

Другая популярная модификация правил — это, например, как усложнить битву с драконом. Лучший ответ тут такой: «Битва с драконом сложнее, поскольку тот сильнее в повествовании». Для начала, попытка *рубить* и *кромсать* дракона обычным мечом обречена на провал — им не пробить его толстую шкуру. Если этого мало, используйте этот ход Винсента Бейкера из *Постапокалипсиса* (немного переписанным под *Mир подземелий*):

---

Когда **игрок делает ход, и ведущий считает его особенно сложным**, игрок получает -1 к броску. Когда **игрок делает ход и ведущий считает, что тот лежит за гранью его возможностей**, игрок получает -2 к броску.

---

Минус в том, что этому ходу не вторит ничто в повествовании. Он по сути указывает ведущему принимать решения без какой-то системы. Когда вы создаете подобный ход, стоит подумать, какую именно сложность вы пытаетесь отразить, и сделать собственный ход под нее. Но если ход выше вас устраивает — пожалуйста.

## Эволюция хода

Давайте посмотрим, как ход может меняться со временем. Один из первых ходов *Мира подземелий* — *руби и кромсай*, придуманный еще Тони Даулером. Первая версия хода выглядела примерно так.

---

Когда вы **врываешься в бой**, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте +СИЛ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7–9 выберите 1:

- Защитите одного из союзников от получения урона в этом раунде.
  - Убейте врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.
  - Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.)
  - Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.
-

Очевидная проблема этого хода — один из вариантов (предотвращение урона) куда менее полезен остальных. Убить врага на месте почти всегда лучше, чем защищаться от его атак. Первой значимой правкой стало удаление варианта защиты.

---

Когда вы **врываешься в бой**, нанесите урон врагу, дайте ему атаковать себя и бросьте+СИЛ. \* На 10+ выберите 2. \* На 7–9 выберите 1:

- Убейте врага уровнем ниже себя или нанесите максимальный урон.
  - Загоните врага в нужное вам положение (отбейте наступление, предотвратите побег и т.п.)
  - Разделите нанесённый урон среди любого количества целей в пределах досягаемости вашего оружия.
- 

Ход сохранил лишь три варианта — отличное число, когда в случае успеха можно выбрать два из них. Делающий ход игрок вынужден решить, от чего придётся отказаться, хотя каждый вариант полезен. Но и этого хода есть проблема, возможно, более серьёзная: действие в повествовании недостаточно связано с исходом.

Представьте сцену из игры: Грегор атакует повелителя орлов огромным топором. Он описывает свои действия: «Я замахиваюсь топором и обрушаю мощный удар прямо на его крыло.» Затем он кидает кубики, получает 10 и выбирает. Максимальный урон — очевидный вариант, явно следующий из повествования. Другие варианты, однако, кажутся бесмысленными. Что, если орёл не пытается сменить свое положение? Если Грегор решает разделить свой урон, как это следует из описания атаки? Как этот удар нанес вред и стоящему за его спиной энту?

Сужение повествовательного эффекта хода привело к этой версии.

---

Когда вы **атакуете врага, способного себя защитить**, бросьте+СИЛ. \* На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести двойной урон, но пропустить ответную атаку. \* На 7–9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

---

Каждый итог этого хода может следовать из одиночной атаки. Любое действие, где нет места контратаке, не похоже на ход *руби и кромсай*, так что теперь условие однозначно соответствует результату. Но оказалось, что удвоение урона — это слишком, и мы снова изменили ход.

---

Когда вы **атакуете врага, способного себя защитить**, бросьте+СИЛ.  
\* На 10+ вы наносите урон врагу и избегаете его ответной атаки. Если хотите, можете нанести +2 урона, но пропустить ответную атаку. \* На 7–9 вы наносите урон противнику и получаете урон от него.

---

+2 урона — это явное, но не ломающее игру преимущество. Единственная проблема этого хода? Он сводит результат атаки к нанесению урона. Монстры ведь способны на большее, чем просто ранить героя: они могут отшвырнуть его в другой угол комнаты или сокрушить пол, на котором тот стоит; почему герои не могут сделать это в ответ?

---

Когда вы **атакуете противника в ближнем бою**, бросьте+СИЛ. \* На 10+ вы наносите урон противнику и уходите от его атаки. Если хотите, можете нанести дополнительно 1к6 урона, но пропустить ответную атаку. \* На 7–9 вы наносите урон противнику, а он атакует вас.

---

Эта версия хода, ставшая окончательной, позволяет монстру нападать, а не просто наносить урон, что даёт ведущему использовать множество интересных ходов монстров. +1к6 урона вместо +2 делает возможность нанести дополнительный урон более увлекательной и несколько более мощной. Переформулировка хода добавляет ясности.

## Правила для ведущего

Создание ходов и изменение правил ведущего — разные вещи. Проще всего придумывать новые ходы ведущего, ведь они — по сути, просто утверждения о происходящем в игре. Правда, скорее всего окажется, что вы создали более конкретную версию уже существующего хода, но можете натолкнуться и на новый трюк. Просто не забывайте о разнице между мягкими и жёсткими ходами, принципах и замыслах, и всё будет в порядке.

А вот изменение замыслов и принципов ведущего — очень серьёзная история. Модификации здесь, скорее всего, потребуют изменений во всей остальной игре и дальнейшего тестирования.

*Играйте, чтобы узнать, что произойдет дальше* — самый сложный для изменения замысел. Альтернативы, вроде *играйте, чтобы раскрыть сюжет*, или *играйте, чтобы бросить вызов умениям игроков*, встретят сопротивление других правил. Ходы персонажей дают игрокам шанс быстро повлиять на историю, и если вы играете не для того, чтобы узнать, что произойдет, вам придется идти наперекор результатам ходов или переписать многие из них.

*Наполните жизнь персонажей приключениями* легко перефразировать, но сложно изменить по сути. Вы можете попытаться наполнить жизнь персонажей чем-то иным, например интригами. Но разве интрига — это не разновидность приключения? Чтобы полностью избавиться от этого замысла, потребуется значительная переработка правил, ведь именно на этом принципе основано устройство ходов. Результаты провала и мягкие ходы ведущего тоже служат этому принципу.

*Изображайте фантастический мир* изменить проще всего (действие в Мире подземелий может происходить в историческом, утопическом или мрачном мире), но даже для этого придется переработать классовые ходы. Исторический мир потребует замены или удаления разделов о магии, снаряжении и ряда других; мрачный мир сохранит свою мрачность, если ходы игроков будут сопряжены с соответствующим риском; в утопическом мире многие ходы просто не понадобятся. Тем не менее, изменить этот замысел несложно, поскольку это требует изменения ходов, но не структуры игры.

Принципы ведущего гибче замыслов, но небольшие изменения в них тоже могут заметно изменить игру. Самые важные из них — *обращайтесь к персонажам, не к игрокам; делайте ходы следующие из повествования; не произносите названия хода вслух, начинайте с повествования и заканчивайте им и будьте фанатом персонажей игроков*. Без них попытки игрового общения и использования ходов скорее всего окончатся провалом.

*Принципы погрузитесь в фантастическое, вдохните жизнь в каждого монстра, дайте каждому персонажу имя и помните об опасности*, являются ключевыми для духа Мира подземелий и исследования фэнтезийного мира. Их можно изменить, но это изменение равноценно смене игрового мира. Изменив один из них, может понадобиться внести правки и в остальные.

*Принципы оставляйте белые пятна и задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами* важны для того, чтобы игра по Миру подземелий прошла хорошо, и они могут быть полезными во многих других играх в подобном стиле. Без них игра может стать менее интересной, но в целом не пострадает. Эти принципы — самые универсальные; их можно использовать во многих других играх, даже в совсем другом стиле.

Дополнительным принципом, который часто пытаются добавить в игру, является *проверьте их узы на прочность*. Этот принцип полностью совместим как с другими принципами, так и со всеми ходами, но несколько смешает фокус игры. Чтобы он сработал, вам может понадобиться создать фронты, работающие на него, и добавитьзывающие к нему ходы.

## Монстры

Лучшей отправной точкой для изменения монстров являются вопросы, использующиеся для их создания, а самые простые изменения завязаны на настройку их опасности или разброса случайности.

Более интересным изменением может быть замена вопросов, использующихся при создании монстров, чтобы представить иной взгляд на них. В основе оригинальных вопросов лежит идея, что монстры не отличаются от прочих обитателей игрового мира: у них может быть любое мировоззрение, и они не всегда противостоят героям.

Если вы хотите превратить *Мир подземелий* в игру про охоту на порождения Зла, можете заменить часть вопросов, добавив, например, такой:

### Монстр — воплощение Зла. Какой факт объясняет это?

- Монстр — один из Древних, вторгшихся Извне: планарный, урон +5.
- Создан древними магами Красной Башни: искусственный, +5 ОЗ.
- Существует с доисторических времён: первозданный, +5 ОЗ, урон +5.

Новыми вопросами вы можете как переписать уже существующих монстров, так и использовать их для новых. Переделывать всех существующих монстров имеет смысл, когда придуманные вопросы являются ключевыми для вашего видения игры. Если же вопросы касаются отдельного вида монстров, стоит использовать их выборочно.





## ГЛАВА 22



# ГИД ПО МИРУ ПОДЗЕМЕЛИЙ



После того, как ты прочитал  
и понял Мир подземелий, брось+ИНТ...

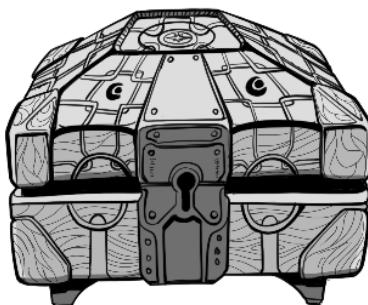
## Что это и для чего мы это написали

Раз вы это читаете, скорее всего, вам не терпится сыграть в *Mir подземелий*, но правила не вполне понятны. Мне кажется, этот гид всё прояснит, и, знаете, это будет круто, ведь *Mir подземелий* — отличная игра.

Впервые прочитав *Mir подземелий*, я откинулся на спинку кресла и подумал: «Это та самая dungeoncrawl игра, которую я ждал». Она даёт надёжную основу и все правила для настоящих приключений. Правила, которые движут игру вперёд, даже когда игроки терпят неудачу. Особенно когда они терпят неудачу. То, как ходы ведущего и ходы игроков переплетаются вместе, напоминает большой маятник, который, качаясь из стороны в сторону, задаёт темп. Как вам такая метафора? Наверное, она немного странная.

Но когда я полез в Интернет и почитал обсуждения игры, оказалось, что у многих начинающих игроков есть трудности с правилами. Люди хотят попробовать игру и видят сильные стороны системы, но она настолько непривычная, что запутаться и правда легко (особенно без знакомства с *Постапокалипсисом*, на механике которого основаны правила *Mира подземелий*). Мне кажется, главная причина проблем в том, что при чтении *Mir подземелий* стоит отучиться от многое, к чему мы привыкли в ролевых играх.

Думаю, что этот гид может вам в этом помочь. Тут нет новых правил, я ничего не переписывал, гид создан для другого. Всё необходимое для игры уже есть в книге правил *Мира подземелий*. Я лишь собрал самые часто задаваемые вопросы и привёл простые и понятные ответы на них, сопроводив подробными примерами. Мне кажется, прочитав этот текст, вы разберётесь во всех аспектах игры, и — скажу еще раз, — это будет классно!



## Основная механика: повествование

Разберемся с главным: ведущий не делает бросков на свои действия. Никогда. При желании, вы можете бросать кубики урона за персонажей игроков, но персонажи Ведущего не делают бросков в принципе. Вместо этого вы делаете ходы. Однин из ходов — нанесение урона. Значит ли это, что вы говорите игроку что-то вроде: «Орк бьет тебя на пять урона?» Нет! Вы действуете не произвольно: исходы всех ваших ходов определяются результатами, выпавшими на кубиках игроков. Как это работает в игре, мы рассмотрим подробнее ниже, но, если вкратце:

1. Ведущий описывает угрозу, но не её исход.
2. Игрок реагирует, и, возможно, делает бросок.
3. По результатам броска ведущий рассказывает об исходе.

Механика броска простая: есть три возможных результата. \* На 10+ игрок добивается полного успеха, и всё отлично. \* 7-9 — частичный успех: персонаж добивается не всего, чего желал, или всего, но жертвует чем-то еще. \* На 6- персонаж терпит неудачу.

Неудача в *Мире подземелий* и в большинстве других ролевых игр — разные вещи. Когда игрок проваливает бросок, ведущий делает свой ход. Это часто сбивает людей с толку, но тут дело в непривычной терминологии: когда в правилах сказано «сделайте ход», это значит, что происходит нечто, помимо обычного провала. Неудача игрока приводит не к тупику, а к последствиям: ситуация усложняется, или приходится чем-то жертвовать. Вот, собственно, и всё.

Правила как бы намекают: «Что-то всегда должно происходить». Это обогащает игру: вместо бесцельного блуждания, игроки попадают в опасные ситуации, требующие немедленных действий. Вместо: «Ты не смог вскрыть замок», вы говорите: «Ты провозился с замком слишком долго, и стража выходит из-за угла, когда последний язычок встает на место». Или: «Раздается жуткий визг: сработала волшебная сигнализация». Фокус не на «получилось или нет», а на риске и последствиях. На 7-9 игрок сталкивается с последствиями, но в случае провала они куда хуже. Описание происходящего на 7-9 уже есть во многих ходах, но для некоторых нужно придумывать собственные исходы. Мы обсудим это позже, а пока запомните: последствия на 7-9 обычно называют «мягкими ходами», а последствия полного провала — «жёсткими». Вторые хуже первых, только и всего.

Собственно, всё это и есть основа того «повествования», о котором идёт речь в книге правил: вы ставите игроков в опасные ситуации, провал в которых имеет свою цену, а игроки реагируют на них. Когда ответ игрока требует хода, он делает бросок, и, в зависимости от результата, вы рассказываете о последствиях и интерпретируете бросок, чтобы игра двигалась вперёд, всегда вперёд.

### Ходы ведущего

Пока всё просто: у игрока выпало 7-9 — вы делаете мягкий ход, игрок терпит неудачу — жесткий. Но что это значит? Ходы ведущего — это не какое-то новшество, и хорошенъко изучив их список ходов, вы сразу увидите: все ходы — вещи, которые ведущие и так всегда делали. Просто их свели в список для удобства. Если вы хоть раз водили игру, то совершенно точно «ставили кого-то в опасное положение», или «открывали неприятную истину», даже если называли это иначе.

*Mir подземелий* уделяют этому списку так много внимания, потому что он двигает игру. По сути ходы ведущего нужны для создания рискованных ситуаций. Каждый из них — прием, который подвергает персонажей опасности, или делает их жизнь интересней согласно принципам игры. «Покажите признаки надвигающейся угрозы» держит игроков в тонусе. «Открыть неприятную истину» может означать нечто вроде «за нами следят», или «вампир, оказывается, выжил». Не важно, какую форму принимают ходы; они существуют, чтобы помочь вашему воображению, когда игроки с ожиданием смотрят на вас, а вы описываете действие или исход провала.

Большую часть времени смотреть в список ходов не нужно: вы будете просто рассказывать о событиях игры, как обычно, полагаясь на инстинкты ведущего. Текст правил гласит, что вы делаете ход из-за броска игрока, или когда игрок ждёт от вас действий, но это формальность. Не обязательно копаться в списках всякий раз, когда кубики падают на стол — не воспринимайте этот момент это буквально. Чаще всего вам и так будет ясно, что стояло на кону броска — но, если возникнет ситуация, где вы не уверены, что делать дальше, список ходов придёт на помощь. Используйте его, когда нужно, не анализируя постоянно, соответствует ли ему каждая сканная вами мелочь.

Так, с ходами ведущего мы разобрались, и поняли, как действовать в случае успеха и провала. Давайте обсудим частичный успех — этот пресловутый выбор на 7-9.

## Что означает 7-9?

Первое, о чём нужно помнить: результат 7-9 — это успех игрока, просто успех частичный, или влекущий расплату. Подумайте о том, чего хотел добиться игрок, и решите, как дать ему половину желаемого, или большую часть, если тот готов пожертвовать чем-то взамен. Игрок пытается перепрыгнуть на другой балкон? Возможно, ему это удаётся, но он приземляется неудачно. Обратитесь к списку ходов ведущего и посмотрите, какие из них можно применить. Например:

Допустим, герой пытается забраться вверх по склону горы. Он бросает +СИЛ и получает 8. Он определённо не свалится вниз, но что же случится? Вот какие идеи можно подглядеть в списке ходов ведущего:

- Расходуйте их запасы: игроку требуется потратить запас походного снаряжения, использовав верёвку, крюки и клинья.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите: игрок застывает на середину склона и понимает, что слишком тяжёл; ему придётся сбросить что-то, или спуститься обратно.
- Нанесите урон: во время восхождения он несколько раз ударился; персонаж получил синяки и царапины, потеряв несколько ОЗ.

Можно поступить еще хитрее: заставить летающего врага напасть, пока часть группы находится внизу. Само собой, вы не скажете игрокам, что враг атакует, потому что один из них потерпел неудачу — это было бы странно, верно? Вместо этого можно сказать нечто вроде: «Ты еле-еле карабкаешься по склону, но всё же продвигаешься. Твои соратники ждут внизу. Но тут ты замечаешь на расстоянии нечто, быстро приближающееся к тебе... Похоже на огромную хищную птицу! Она видит тебя распластёртым вдоль каменистого склона и пикирует!»

Именно такие хитрые формулировки имеются в виду, когда мы говорим «никогда не произносите название хода вслух». В игровом повествовании птица нападает потому, что игрок слишком медленно карабкался, и его заметили. Но с вашей стороны нападение птицы — последствие броска. Неплохо, правда? Другой пример:

Пытаясь заговорить зубы страже, воровка выбрасывает 9, спасаясь от угрозы. Это не переговоры, поскольку у нее нет рычага воздействия. Что произойдёт? Выпал успех, и они точно не нападут на нее, но она их не вполне убедила. Вот несколько вариантов развития событий:

- Расходуйте их запасы: стражники потребуют взятку (конечно же, назвав это «уплатой штрафа на месте»).

- Предоставьте возможность, просто так или за цену: один из них уходит, чтобы проверить правдивость её слов; с одним стражником справиться куда проще, но ей придётся действовать быстро.
- Частичный успех: они пропускают её, но с сопровождением. Да, она проникла, куда хотела, но теперь за ней следует стражник!

Всё сводится к следующему: игрок получает не всё, что хотел, или всё, но с неприятным бонусом. Вот вам небольшой список идей для различных ситуаций, где ходы ведущего проявляются в действии:

### Худшие исходы, сложные выборы

- Новая опасность заменяет старую.
- Опасность, которой избежали сейчас, в будущем усиливается (новые враги, или растущий риск).
- Непредвиденное последствие успешного действия (например, попытка запугать врага, лишь разозлившая его).
- Вместо персонажа угрозе подвергается союзник.
- Действие чего-то требует: денег, снаряжения, удачного положения.
- Два варианта, у каждого свои плюсы и минусы.
- Что-то важное для игроков повреждается (снаряжение, опорная колонна, незаметное место, репутация и др.)
- Позорная осечка.
- Появление нового врага.
- Заминка, потеря равновесия, или утрата предмета.
- Изменение места, или позиции к худшему.
- Игроки пропускают что-то важное (улику, угрозу, подкрадывающегося врага, изменение обстоятельств).
- Новая угроза окружения (пожар, дым, ломающиеся опоры, каменные булыжники, потоп и т.д.)
- Ярость бога, персонажа ведущего, или монстра.
- Потеря равновесия, запутывание, или неудачное положение: -1 к следующему броску.

Другой отличный способ разрешить бросок на 7-9 — сложный выбор, классика жанра. Предложите игрокам два исхода действия, пусть выберут один из них. Два одинаково хороших результата, или одинаково плохих, не важно, просто заставьте игроков ощутить, что они чем-то жертвуют. Посмотрите, чего они пытались достичь, и постарайтесь разделить это на две части. Примеры на следующей странице.

- Ты пытался забаррикадировать дверь, чтобы вы все успели сбежать с чёрного хода, да? Что ж, твоё время вышло: враги уже у дверей. Можешь оставаться, чтобы удержать дверь и помочь друзьям сбежать, или удрать вместе с ними, но за вами будет погоня.
- Ты можешь разоружить его или сбить с ног, что-то одно.
- Можешь либо заблокировать его атаку, либо получить урон и нести ему ответный удар.
- У тебя есть время, чтобы схватить сферу, либо выстрелить в парня, пытающегося дотянуться до нее. Что будешь делать?

## Жёсткие и мягкие ходы

Жёсткие и мягкие ходы мы упоминали выше. Джон Харпер объясняет разницу между ними так: мягкий ход — это подготовка, жёсткий — последствие. Когда игрок исследует пещеру, и вы говорите: «Земля дрожит под ногами, с потолка сыплются камни — похоже, будет обвал», это мягкий ход. Происходящее подвергает персонажа опасности, и работает как ваша подготовка. Точно так же, говоря: «Безумец набрасывается на тебя с ножом!» — вы описываете угрозу и предлагаете игроку отреагировать. Зато, когда игрок проваливает бросок, и надо описать последствия, это обычно жёсткий ход: «Камни летят со всех сторон; один из них падает тебе прямо на голову, оставляя ощутимую вмятину на шлеме. Получи 5 урона», или «Безумец бьёт тебя ножом в грудь: получи 6 пунктов урона».

Иногда последствия неудачи могут быть и другим мягким ходом. Это можно использовать, чтобы сделать из ситуации снежный ком: ухудшить положение игрока, всё еще оставляя ему выход. Посмотрите:

*Ведущий: Окей, ты бежишь от стражи через тёмный и грязный переулок.*

*Придёться спасаться от угрозы, так что давай, делай бросок.*

*Игрок: Вот чёрт! Шестёрка, провал.*

*Ведущий: Ага. Ты пытаешься скрыться в лабиринте переулков, но уже слишком темно; ты спотыкаешься о кучу мусора за таверной. Раздаётся звук бьющегося стекла, и ты падаешь лицом прямо в гниющий мусор. Стражники слышат это и понимают где ты: они за уже за углом, буквально в паре шагов. Что будешь делать?*

По правилам ведущий был вправе просто позволить персонажу быть пойманным. Такое вполне может быть ценой провала. Но вместо этого, чтобы сделать ситуацию драматичней, ведущий выбрал мягкий ход, поставив игрока в сложную ситуацию. Тут правила вас не ограничивают, ведь управление темпом игры — ваша работа. Помните: вы можете сделать настолько жёсткий (или мягкий) ход, насколько хотите.

Вот и всё, мы вкратце рассказали, как использовать ходы ведущего и игроков. Подытожим: ходы ведущего ставят игроков в сложные ситуации и описывают последствия. Ходы игроков — ответ на эти ситуации, они дают ведущему рекомендации по описанию исхода броска. Каждый бросок игрока требует от ведущего ответа, а каждый ход ведущего требует ответа игроков. Туда и обратно. Похоже на маятник, правда?

Всё, сказанное выше о ходах и последствиях, приводит нас прямо к самой крутой, самой увлекательной и, возможно, самой запутанной вещи для новичков в *Mire подземелий*: бою.

## Бой — как он работает

Многих начинающих ведущих сбивает с толку подход к сражениям в *Mire подземелий*: нет бросков ведущего, нет деления времени на ходы, раунды или что-то в этом духе. Не волнуйтесь, это нормально — не разобраться сразу. Через минуту всё станет ясно. Давайте забудем на мгновение всё то, что нам известно о настольных ролевых играх. Представьте себя ребёнком, впервые берущим в руки коробку с драконом на обложке, еще ничего не знающим о раундах, инициативе и подобном. Как бы вы вели бой? С походовым повествование и картой в клеточку? Вряд ли. Скорее он бы походил на фэнтезийные романы, которые вы читали — серия коротких сцен, где одна напряжённая ситуация сменяет другую, следя за главными героями сквозь схватку. Так это делается в *Mire подземелий*.

Причём, эти захватывающие боевые сцены обойдутся без бросков ведущего. Вместо них вы будете делать ходы, создавать опасные ситуации для игроков, и решать исход на основе их бросков.

### Вкратце, как проходит бой в *Mire подземелий*:

1. Вы рассказываете о начале действия своего персонажа или монстра.
2. Игрок отвечает на эти действия.
3. Если реакция игрока связана с ходом, он бросает кубики.
4. По результату броска вы рассказываете об исходе действия.

Вот элементарный пример:

*Ведущий: Орк замахивается на тебя дубиной. Что делаешь?*

*Игрок: Я отбиваю её своим молотом и проламываю ему череп!*

*Ведущий: Погоди, ты рубишь и кромсаешь? Сделай бросок.*

*Игрок: Восемь. Частичный успех, да?*

*Ведущий: Да. Тебе удаётся отбить первый удар, но орк непреклонен.*

*Вы крушиете друг друга, и это настояще месиво. Давай бросим кубики урона для вас обоих.*

Так что мы делаем броски, сталкиваясь с опасностью или элементом случайности, просто кубики бросают игроки, а вы лишь интерпретируете результат. Течение у такого боя гладкое, и он похож на гибкий диалог. Нет ощущения, что участники тупо бьют друг друга по очереди. Только не забывайте, что ваша задача как ведущего — создание напряжённых ситуаций, и ожидание ответа игроков на них. Позвольте их действиям определять исход подготовленных вами сцен.

Если это поможет, вспомните о спасбросках в D&D. Например, когда вы говорите: «Злобный волшебник кастует заклинание. Сделай спасбросок на волю», — в этот момент вы по сути играете в *Mир подземелий*. Вы описали, что пытается сделать ваш персонаж, и ждали результата броска игрока, чтобы узнать исход. Вы не могли просто объявить, что персонаж игрока зачарован, правда? *Mир подземелий* работают так всё время.

Я уже упоминал, что вы готовите опасные ситуации; давайте поговорим о них. «Опасные ситуации» нужны на каждом уровне игры. Продумывая фронты или завязки приключений, то тоже создаёте рискованные ситуации, верно? Бой — лишь вариант этого в миниатюре. Каждый раз, обращаясь к игроку, вы указываете на определённую угрозу, способную причинить ему неприятности, и спрашиваете, как он справляется с ней. Вот несколько примеров опасностей, требующих немедленного ответа:

- Гоблин делает выпад мечом. Твои действия?
  - Вместе с колонной начинает рушиться и потолок, что делаешь?
  - Лучники на другой стороне поляны делают залп, и стрелы со свистом проносятся мимо вас. Что будете делать?
  - Людоед поднимает свою дубину. Что будешь делать?
  - Ты успел поднять щит, и принимаешь на него град ударов молота.
- Рука начинает уставать, но ты не ранен. Вдруг он пытается достать тебя снизу, целясь в ногу. Что будешь делать?

Когда вы подвели итог реакции игрока, пора действовать вам. Вы отвечаете, создавая новое опасное положение, следующее из только что произошедшего. Обычно оно будет очевидным и естественным продолжением происходящего в игре. Орк замахивается дубиной, а игрок решает контратаковать, и теперь ваша очередь. Игрок выбросил 7-9? Он ранит орка, но и тот успешно атакует. Помните, вы создаёте опасное положение, так что не ограничивайтесь простым нанесением урона. Скажите что-то вроде: «Орк оставил глубокую рану в твоём плече, зато сам открылся для атаки. Ты с лёгкостью разрубаешь его грубую броню. Он вопит от боли и пытается отобрать свое оружие. Что будешь делать?»

Возьмите исход предыдущего броска и придумаете новую ставку для следующего: таков порядок боя в *Mире подземелий*. Затем игрок отвечает на новую угрозу, возможно, бросает несколько кубиков, и снова обращается к вам, чтобы узнать, что будет дальше. Опять же, это диалог, в котором вы создаёте ситуации друг для друга и отвечаете на них.

### Нет инициативы! Что делать?

Новичков часто смущает отсутствие боевых раундов и инициативы. Проще всего объяснить это так: бой проходит по тому же принципу, что и вся остальная игра. В *Mире подземелий* нет отдельной системы, где вы резко переключаетесь в походовый режим. Мы описываем происходящее в бою, как, например, проникновение в крепость — несколько напряженных моментов: часть мы быстро проматываем, на другие наводим камеру, описывая отдельные действия вроде «насколько далеко ты высовываешься из-за выступа», но для этого не нужна инициатива или разбивка действий на условные типы, верно? Верно.

Так что инициативы нет, есть лишь обычный игровой диалог, где действие ведет к реакции на него. Иногда игрок может заявить несколько действий одновременно, вроде: «Я использую заклинание Темноты и врываюсь в бой!» И это в порядке вещей: пока всё течет естественно, никто не ограничен лишь одним действием за «раунд».

Если вам кажется, что игрок пытается пропихнуть слишком много действий за раз, прервите его и спросите остальных игроков, чем в это время занимаются они? Вы — режиссёр приключенческого фильма. Направьте камеру на игрока на пару мгновений, покажите увлекательную сцену, прервитесь в напряженный момент и перейдите к следующему. Обычно я обращаюсь к игрокам по часовой стрелке, и уделяю внимание каждому. Даже без бросков у игры есть своя структура.

Когда это возможно, я стараюсь плавно перетянуть «раунд» одного игрока на другого, смеющая угрозу или подчеркивая ход, который может быть для него опасен: «Хорошо, воин, твоя атака заставляет гоблинов разбежаться. Один из них, кстати, бежит в твою сторону. Следопыт, что будешь делать?» Можно даже намеренно нарушать структуру игры, угрожая игрокам вне очереди: подчеркните внезапную угрозу игроку Б в ход игрока А, и спросите Б, что он делает. Поместите его в центр внимания на короткое время, а затем вернитесь к обычной цепочке ходов.

*Он бросает топор в сторону и пытается схватить тебя, воин. Более того, брошенный топор летит к тебе, вор, прямо в голову. Твои действия?.. Отлично, вор уклонился от лезвия! Воин, он пытается схватить тебя за горло, как ты остановишь его?*

Такой подход подчеркивает, что у нас тут схватка, а не пошаговая настолка: в сражении опасность может грозить в любой момент, а не только в свой «раунд» или «раунд» чудовища. В бою нет безопасных минут, игроки должны всегда быть начеку, а не ждать, когда наконец-то наступит их очередь в порядке инициативы.

**Ходы во время боя. Какие? Когда? Почему?**

У игроков в *Мире подземелий* много свободы, в отличие от других игр, где есть лишь конкретные правила по атакам, либо правила по «уклонению» вместо «парирования», или нечто подобное. Здесь же действия персонажей игроков должны быть основаны на игровом повествовании. Это значит, что они могут попробовать сделать всё, что захотят. Они не должны выбирать конкретный ход из списка, или ограничиваться указанными ходами. Иногда действие игрока вообще не требует хода: атака против застенного врасплох или беспомощного врага не является ходом *руби и кромсай*, и игрок может просто внести свой урон.

### **ЧТО ПОНИМАЕТСЯ ПОД ИГРОВЫМ ПОВЕСТВОВАНИЕМ**

В тексте часто встречается фраза «игровое повествование». Например: «Используйте игровое повествование, чтобы решить то-то». И это не тайный код: игровое повествование обозначает лишь установленные факты мира и положения персонажей.

Чувствительны ли каменные големы к огню в вашем мире? Сказал ли игрок, что его персонаж держит посох обеими руками, а не одной? Всё это — части повествования: факты, которые истинны для мира, и персонажи это знают. На листе моего персонажа сказано «Сила 15», но это не часть повествования, а всего лишь правила. Зато когда я описываю огромные литые мускулы своего следопыта — это уже повествование.

В *Mire подземелий* это важно, ведь именно повествование активирует ходы. Если я говорю, что мой следопыт угрожает какой-то канцелярской крысе, ведущий может вспомнить о мускулах, описанных ранее, и сказать, что чиновник напуган без броска. В некоторых играх «ты наносишь рану ему в ногу» будет лишь атмосферным описанием, но в *Mire подземелий* это значит, что ранена именно нога. Это важно.

Когда сомневаетесь, обратитесь к повествованию. Если правила говорят что-то, противоречащее совместному воображаемому миру, встаньте на сторону повествования, а не строгого прочтения правил.

Иногда сложно решить, какой именно ход использовать, или в каком порядке им идти. Это нормально! Обратите внимание на то, как именно игрок описывает свое действие. Следуйте за повествованием и детайльте то, что кажется осмысленным в вашей игре. Пусть правила вас не сковывают: то, что вы потребовали определенного хода в определённой ситуации, не значит, что вы теперь обязаны делать так всегда. Каждая ситуация уникальна! Взглянем на примеры срабатывания ходов:

## ПРИМЕР 1

Ведущий: Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?

Игрок: Я прячусь за колонной.

Ведущий: Похоже, ты спасаешься от угрозы, брось+ЛОВ.

## ПРИМЕР 2

Ведущий: Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?

Игрок: Я прячусь за колонной.

Ведущий: Погоди, ты рядом с ней? Да, ты легко скрываешься за ней, но тучи стрел летят в твою сторону, и высунуться будет сложноато.

Эти два примера показывают, как повествование может определять необходимость использования хода, или её отсутствие. Иногда игрок может добиться желаемого и без броска: хорошим примером этого является упомянутое выше нападение на беззащитного или застанного врасплох врага, или другие логичные ситуации вроде примера выше.

Теперь посмотрим, как повествование определяет использование ходов. В следующих двух примерах игрок, в сущности, делает одно и то же действие, но небольшое отличие в его образе действий приводит к срабатыванию разных ходов. Такие ситуации происходят постоянно. Это хороший способ задать стиль кампании, и полезный приём, когда нужно увеличить или смягчить опасность столкновения. Смотрим:

### **ПРИМЕР 3**

*Ведущий: Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?*

*Игрок: Я бегу к нему, уклоняясь от стрел, и, оказавшись достаточно близко, крушу его череп боевым молотом!*

*Ведущий: Отлично, тебе придётся спастись от угрозы, чтобы уйти от всех стрел. Брось сначала на это (игрок выкидывает 11). Хорошо, ты двигаешься быстрее, чем он может прицелиться. Заметив это, гоблин начинает паниковать. Обстрел прекращается, когда он бросает свой лук и выхватывает уродливый и, видимо, самодельный кинжал прямо в тот момент, когда ты поравнялся с ним. Чтобы с ним сразиться, сделай ход руби и кромсай.*

### **ПРИМЕР 4**

*Ведущий: Гоблин-лучник на другой стороне комнаты начинает стрелять в тебя. Что будешь делать?*

*Игрок: Я бегу прямо к нему, замахиваясь в его голову своим молотом!*

*Ведущий: Вот прямо к нему? Хорошо. Стрелы свистят, одна из них задевает твоё плечо, нанося 3 урона, но ты оказываешься рядом с гоблином, и он до смерти наспуган; он не ожидал этого и абсолютно растерян, даже оружие достать не успевает. Нанеси ему урон.*

В примере 4 ведущий решает не прибегать к ходу *руби и кромсай*, поскольку гоблина застали врасплох, и это было продиктовано не правилами, а взглядом ведущего на повествование. Да, вы вправе сказать, что гоблин успел достать свой кинжал, но, возможно, будет логичней, если рискованное действие игрока даст ему фору (он уже получил ради этого урон, и заслужил успех). В примере 3 ведущий решил, что у гоблина было время достать кинжал. Опять же, он мог сказать, что гоблина застали врасплох, но в том случае игрок дал монстру время среагировать, постоянно уклоняясь от атак. Такое чередование делает бой живее, ведь это не просто статичная игра в цифры. Одни гоблины умнее других, другие отличаются лучшей реакцией или оказываются трусливее. Каждый противник персонажей отличается от другого, но для отражения этого в *Mире подземелий* не обязательно прибегать к механике.

Каждый бой и ход в бою — особый случай. Ставьте на первое место повествование и следуйте его логике, принимая решения.

### Частичные успехи во время боя

Когда начинается бой, броски идут один за другим. Это значит, что 7-9 будут выпадать куда чаще, и порой сложно придумать новые результаты. *Руби и кромсай* и *дать залп* сопровождаются своими исходами на 7-9, но вам стоит разбавлять их как можно чаще, чтобы сражения не превратились в пресные соревнования в метании кубиков.

Как всегда концентрируйтесь на повествовании и смотрите, к чему оно вас подтолкнет. Если герой сражается с особо опасным созданием, можно повредить его держащую щит руку, или сбить его с ног, или повалить на спину. Можно позволить атаке игрока пройти, но это даёт монстру окно и шанс загнать персонажа в угол: прижать к стене, взять в захват, окружить, повалить на землю. Враг может отступить с оружием игрока в своем брюхе, по сути разоружив его (хитрый способ расходовать их запасы). Чтобы понять, как чудовища действуют и отвечают на действия в бою вам пригодится список ходов монстра.

Впрочем, частичный успех — неплохой момент, чтобы подвергнуть опасности союзников игрока. 7-9 может поставить в опасное положение сопартийца, позволяя вам перейти к нему за ответным действием.

Вскройте случайный побочный эффект действия игрока: враги встают в защитную формуцию, срабатывают ловушка, игрок ведется на обманный маневр и теперь отрезан от союзников. Возможно, в результате маневра игрока тактическое преимущество получают его враги.

Всегда смотрите, какую осечку может дать ход игрока. Если игрок описывает, как делает выпад, 7-9 позволит вам сказать: «Атакуя, ты оставляешь фланг открытым». Если игрок ушел в защиту, он может не заметить, как его загоняют в невыгодную позицию.

## Насколько сложный этот бой?

Другой популярный вопрос: «Сколько чудовищ я могу спустить на старто-вую партию». Ответ: «Сколько хотите». Усложнять и упрощать столкновения в *Mire подземелий* легко: используйте мягкие, либо жесткие ходы. Если бой нужно усложнить, используйте ходы жестче: пусть враги действуют быстрее или коварнее. Опишите, как они используют копья, чтобы не подпустить к себе героев. Как уклоняются, окружают игроков, как отчаянно сражаются. «Ты насаживаешь гоблина на меч, но он хватает тебя за руку и начинает её грызть! Получи два урона».

Опять же, в фокусе повествование. Это не та игра, где всё решает класс брони, а монстров отличает лишь кубик урона. Великан — не просто куча ОЗ. Это, черт возьми, ВЕЛИКАН. «Как именно ты хочешь его атаковать? Он двадцать метров высотой, его руки размером с небольшое здание — попытайся рубить и кромсать, и тебя отшвырнут словно крысу». Игрокам придется проявить находчивость, чтобы просто приблизиться к нему.

С другой стороны, если нужно упростить сражение, сделайте врагов глупее или хуже обученными. Такие не станут копьями удерживать героев на расстоянии, а будут бить как попало, не особо защищаясь. Не описывайте, как великан может отмахнуться от любого из героев — скажите, что он довольно туп, или отвлечён: это позволит игроку подбежать и нанести удар ему в ногу. Взглянем на примеры:

*Ведущий: Кобольд, раскручивая над головой цепь, прыгает к тебе!*

*Игрок: Я делаю выпад мечом!*

*Ведущий: Рубишь и кромсаешь? Давай, бросай кубики.*

## Сравните это с таким диалогом:

*Ведущий: Кобольд, раскручивая ржавый самодельный цеп, прыгает к тебе и скачет из стороны в сторону, словно дервиши!*

*Игрок: Я делаю выпад мечом!*

*Ведущий: Он крутит цепом со свистом так быстро, что в воздухе виден след. Чтобы приблизиться к нему, ты должен спастись от угрозы, и, в случае успеха, лишь затем ты сможешь нанести свой удар.*

Оба этих описания равно возможны, но во втором примере ведущий усилил кобольда, используя его тактику и позицию в повествовании. Он показал, что второй кобольд является опасным врагом в игровом вымысле — коварным и способным противником, а не просто рядовым из толпы. Можете использовать такой приём в любой момент, если нужно.

Вы когда-нибудь мухлевали с результатами бросков, водя игру? Описанное выше — ближайший аналог подобного в *Мире подземелий*, но вместо жульничества на кубиках вы просто наполняете игровой мир подростостями, которые приближают силу монстров к вашим представлениям о ней. В бою важно хранить верность повествованию с помощью своих описаний, а все ходы сами вытекут из него.

По моему опыту лучше всего решить, сколько врагов должно быть в бою, исходя из особенностей ситуации и игрового мира, и посмотреть, что произойдёт дальше (помните такой принцип?). Вот честно, не бойтесь за партию: они придумают план, о котором вы даже помыслить не могли. Спустите на них стаю вурдалаков и посмотрите, как они поступят. Нападите на них целым логовом кобольдов; они либо найдут способ отпугнуть их, либо попытаются сбежать, позволив вам сделать увлекательную сцену погони. Пусть характеристики монстров и их особые ходы вас не ограничивают; монстры делают то, что нужно вам. Забудьте про «сбалансированные» столкновения; чудовища полностью вам подвластны. Гарантирую, это куда проще, чем любые рейтинги вызова или меры в очках опыта.

## ОЧЕВИДНОСТЬ УГРОЗЫ

Бой в *Мире подземелий* целиком состоит из создания опасных ситуаций, про которые я уже много говорил. Поэтому одна из важнейших ваших задач — делать угрозу очевидной. Если вы описываете, как «бугай делает широкий замах, целясь в тебя», это должно быть подкреплено. Описываете ли вы последствия прошлой атаки, или начало следующей? Эти действия — просто антураж, или прямая и явная угроза?

Я допустил эту ошибку однажды, так что постараитесь не повторить её. Мои игроки штурмовали запретное царство облачных великанов, вступив в схватку с их обезумевшим королём. Битва была великолепна: царил хаос, всё менялось, была куча потрясений и безумных трюков. В какой-то момент игроки были вынуждены покинуть место, где прятались, и я сказал: «Теперь, когда вас видно, облачный великан обрушивает кулаки на пол вокруг вас, и от его ударов содрогается вся комната. Ваши действия?»

Мне представлялось, что это и есть опасность: великан пытался раздавать их как букашек. Так что, когда священник сказал: «Я несусь прямо к умирающему волшебнику, чтобы исцелить его», — я решил, что он добровольно сделал себя мишенью. С удивлением я сказал ему: «Ты не уклоняешься от атак великана? Он сбивает тебя с ног, нанося 8 урона».

Но оказалось, что я обозначил угрозу недостаточно чётко. Игроки не восприняли эти удары кулаков как прямую атаку; им показалось, что великан пытается удержать их на расстоянии, а не раздавить. Этую угрозу можно было отразить куда лучше: «Великан бьёт руками по полу, пытаясь раздавить вас. Следопыт, один из его кулаков размером с лошадь летит прямо на тебя. Твои действия?»

Делайте угрожающую персонажам опасность и её сущность явной. Избегайте двусмысленности, не оставляйте место сомнениям, давайте игрокам понять, что прозойдёт, если они ничего не предпримут. Вы не можете просто объявить, что они получают урон, не объяснив, откуда он.

### Бой с несколькими врагами

В игре часто возникает ситуация, когда несколько персонажей игроков атакуют одного крупного противника, или, наоборот, персонаж сам оказывается в окружении. *Мир подземелий* справляется с такими ситуациями лучше других игр, потому что концентрируется на повествовании вместо механики. Окружение гоблинами персонажа не означает неминуемую смерть, а взятого в кольцо людоеда не обязательно победят за один ход.

Прежде всего, когда персонаж получает урон из нескольких источников одновременно, найдите, кто из них обладает наибольшим кубиком урона, и бросьте его столько раз, сколько противников атаковали персонажа. Если на невезучего героя напали два гоблина (урон к6) и гнолл (урон к8), возмите к8, бросьте его три раза, и выберите наибольший результат. Это не означает, что героя атакует лишь один враг — это просто способ обеспечить высокий, но не чрезмерный урон.

Важно, как и всегда, фокусироваться на подробностях окружения. Скорее всего персонаж игрока сможет атаковать лишь одного из стаи. Опишите все их атаки и спросите, как персонаж уходит от них — его действия подскажут, на чём концентрироваться и какие броски делать. Может быть, *рубить и кромсать* одного из них, и *спастись от угрозы*, чтобы избежать урона от остальных? Может быть, *спастись от угрозы* позволит избежать атак всей стаи? Может быть, пока персонаж будет *рубить и кромсать* одного гоблина, остальные просто внесут свой урон. Смотрим на примеры.

*Ведущий: К тебе бегут два стражника с мечами, а сзади приближается третий. Похоже, тебя окружили, и они начинают рубить».*

*Игрок: О, нет! Я делаю подсечку, сбивая стражника за мной с ног, и использую щит для защиты от ударов остальных двух.*

*Ведущий: Отлично, спасайся от угрозы акробатикой, то есть +ЛОВ.*

*Игрок: 9? Похоже, не сработало.*

*Ведущий: Ну, не совсем. Ты сбил с ног стражника позади, но не успел закрыться щитом. [Бросает 2к6, по к6 за каждого стражника, и берет максимальный] 5 урона. Их клинки оставляют на твоих руках глубокие порезы. Но ты не роняешь щит — просто ранен.*

*Игрок: Отлично. Я буду быть одного стражника, чтобы оттолкнуть его назад, и одновременно щитом блокирую удары второго.*

*Ведущий: Хорошо, руби и кромсай первого стражника, и спасайся от угрозы по +СИЛ, чтобы выстоять под атаками второго.*

С другой стороны, когда несколько персонажей игроков объединяют силы против одного врага, вам нужно решить: способен ли он защититься от всех атак? Если противник игроков небольшого размера или малоопытен, то, скорее всего, один из персонажей игроков будет *рубить* и *кромсать*, а остальные — просто нанесут свой урон неспособному защититься чудовищу. Однако не говорите об этом игрокам прямо, сделайте свое описание интересней, чем «бросьте урон»: скажите, что враг полностью сконцентрировал свое внимание на следопыте, или опишите возможность, открывшуюся перед ними, или просто расскажите, как окружённое чудовище напрасно мечется во все стороны, пытаясь избежать их атак.

Если вам кажется, что чудовище достаточно опытно, или достаточно огромно для того, чтобы одновременно сражаться с несколькими противниками, просто опишите это. «Людоед получает 5 урона от твоей атаки, но отвечает на нее своим ударом кулака, который чуть не вогнал тебя в землю. Отметь 4 урона. После этого он оборачивается, замахиваясь на пытающегося подкрасться к нему сзади вора, пока ты пытаешься подняться на ноги. Вор, твои действия?» Помните, что вас не ограничивает определённое количество действий и жёсткая последовательность ходов. Если враг достаточно быстр, достаточно огромен, или достаточно опытен, он вполне может отвечать на каждое действие игроков во время боя, представляя угрозу, а вы — рассказать об этом. Представьте себе фильм про кунг-фу: думаете, у Брюса Ли есть определённое число действий в раунд? Или же он способен сражаться с несколькими противниками одновременно? Видите разницу?

У атак с фланга нет системных преимуществ, но они определенно возникнут в повествовании. Даже если вам кажется, что враг способен сражаться с двумя героями одновременно, он в невыигрышном положении, так что дайте игрокам преимущество. Может быть, атакующему с фланга нет нужды избегать опасности, чтобы уклониться от вражеских атак? Или нужно, но последствия провала, вроде количества урона, будут куда ниже.

## Другие идеи и источники вдохновения

Теперь, когда вам знакомы основы боя, пора рассказать о нескольких уловках, которые я усвоил при вождении игры. Бой в *Mире подземелий* не похож на тактические походовые сражения в большинстве других ролевых игр. Вместо этого у вас есть быстро меняющееся поле боя, полное постоянно меняющихся угрозами. Воспользуйтесь этим, чтобы подталкивать игроков в повествовании и сделать бои действительно увлекательными.

### Ставьте сложные выборы

Игры на механике *Постапокалипсиса* строятся вокруг сложных выборов, так что не забывайте включать их и в бой. Всегда подчеркните несколько вариантов действия, доступных персонажам, каждый из которых связан с последствиями: защита или нападение? Вступить в схватку с одним врагом, открывшись при этом для другого? Создавайте положения, в которых в опасности окажутся две желанные для игроков вещи одновременно, и заставьте их сделать выбор. Впрочем, сложному выбору не обязательно быть неудачным для игроков. Дайте им два равно желанных варианта, из которых можно выбрать лишь один. «На твоей линии огня как капитан, так и тот чернокнижник. В кого ты целишься?» «У тебя есть время либо на то, чтобы схватить упавший идол раньше сектанта, или на то, чтобы выстрелить в него, когда он бросится к идолу. Твои действия?»

Не ограничивайтесь нанесением урона. Понятно, что когда игрок неудачно атакует врага в ближнем бою, вы наносите его персонажу урон, но правила говорят «монстр делает атаку», а не «монстр наносит урон». Причинение урона — лишь один из возможных вариантов; обратитесь к списку ходов ведущего и выберите что-то из него. Сбейте героя с ног, вырвите из его рук оружие, подверните опасности его союзника, повредите его броню, схватите его или окружите. *Мир подземелий* хорош тем, что правила позволяют расцвести кинематографическим боям, так что развлекайтесь!

## Очерёдности ходов не существует

Это уже упоминалось ранее, но стоит подчеркнуть снова. Хотя вы постоянно переходите от одного игрока к другому, спрашивая о том, что предпринимают их персонажи, убедитесь, что вы не пытаетесь разбить всё на какие-то «раунды» и «ходы». Если в результате происходящего один из игроков оказывается в опасности, повернитесь к нему, чтобы узнать его ответ. Переходите между игроками почаще, и покажите им, что они могут прерывать действия друг друга. Вот пример прямо с нашего игрового стола:

*Священник: Хорошо, кобольды бегут прямо на меня, так? Чёрт, всего три хита осталось. Я поднимаю свой щит и начинаю размахивать молотом, пытаясь удержать их на расстоянии.*

*Ведущий: Похоже на... защиту. Ты защищаешь себя, так что давай, бросай.*

*Игрок: Блин, шестёрка. Полный провал.*

*Ведущий: Да, это плохо, действительно плохо. Происходит вот что: воин, помнишь как ты рассказывал раньше, что во время боя входишь как бы в боевой транс? Словно время замедляется? Ну так вот, ты отбиваешься от наседающих на тебя толп кобольдов, и оглядываешься именно в тот момент, когда священник делает ужасную ошибку. Он блокирует атаку щитом с одной стороны и бьёт молотом в другую, полностью открываясь для врага. На него летит целая стая кобольдов. Затем ты смотришь на волшебника, и видишь, как к нему сзади подкрадывается еще один кобольд, собираясь напасть. У тебя липши мгновение, чтобы сделать что-то, но помочь им одновременно ты не успеешь.*

*Воин: Так, я могу помочь священнику, превратив его провал в 7, или защищить волшебника?*

*Ведущий: Верно, но решить, что делать, ты должен прямо сейчас.*

Видите, что я сделал? Я мог бы просто сказать: «Священник, ты промахнулся. Время страдать». Но вместо этого я обратился к стоящему рядом с ним воину и дал ему возможность отреагировать, хотя это была и не его «очередь». Чтобы подчеркнуть сложный выбор, я упомянул другого подкрадывающегося к волшебнику кобольда, поставив в опасность обоих его союзников. Конечно же, после того, как воин устремился на помощь к священнику, я дал ему возможность справиться со своим врагом, но подобным способом я добавил в игру напряжения и надавил на воина. Игрокам это понравилось.

Как ведущий вы могли привыкнуть к тому, что ваши персонажи действуют в порядке инициативы, делают собственные ходы, и игра идёт дальше. *Mir подземелий* работает не так, так что не стоит пытаться загнать их в привычные рамки. Вместо этого погрузитесь в хаос сражения, в котором ваши чудовища самозабвенно атакуют персонажей игроков, побуждая тех к действиям.

### Операторская работа

Красотой механики *Мира подземелий* является то, что она применима как к небольшим действиям, так и к крупным. Хотя *Постапокалипсис* куда больше фокусируется на этом, оно применимо и здесь. Иногда вы будете использовать уход от опасности для одного небольшого фрагмента действия — успеет ли персонаж уклониться от взмаха меча до своей контратаки? А иногда вы будете делать бросок, чтобы представить более длительную последовательность действий: сможет ли игрок избежать града стрел, бежа по узенькому мосту над огненной пропастью? Один бросок может определить исход как небольшой части действия, так и значительной: это остаётся на ваше усмотрение как ведущего, и стоит это разнообразить. Действуйте словно оператор кинобоевика: уделяйте внимание одной сцене сражения на какое-то время, обрвите повествование на самом интересном месте, и перейдите к следующей. Поднимите ставки выше для одного броска, а после этого снизьте их для другого.

### Сделайте результаты на 7-9 значимыми

Результат броска 7-9 в сущности является успехом для игрока, но успехом с биркой цены. И этой цене стоит быть поинтересней, чем «5 урона». На 7-9 вы делаете полноценный ход, как и на 6-. Да, это мягкий ход, а не жёсткий, но мягким ходом можно добиться многого: он подготавливает сцену для чего-то большего. Так что добавьте в исход что-то интересное, что будет двигать повествование дальше. Это может быть настолько просто, как сказать: «Да, ты ранишь его, но он отвечает градом ударов. Получи 4 урона. Он продолжает атаку, постепенно начиная заставлять тебя отступить...» Это подготавливает новую позицию на поле боя, с которой можно работать, и увеличивает напряжённость игры. В конечном итоге, всё сводится к тому, чтобы заставить игрока заплатить цену. Пусть 7-9 ощущается как действительная жертва.

## Объедините несколько врагов в единое целое

Этого приёма нет в правилах *Mира подземелий*, насколько я знаю, но я пользуюсь им с крайней эффективностью. Если вам хочется, чтобы персонажам игроков угрожала целая куча врагов, дайте ей один общий большой запас здоровья, и, когда тот закончится, она будет разогнана. В повествовании вы продолжаете считать каждого врага отдельным атакующим, и убиваете их подобно приспешникам — для гибели достаточно лишь нескольких ОЗ. Если взмах огромного меча воина наносит 8 урона, возможно, он срубает трёх-четырёх врагов за раз. Просто вычтите 8 из общего запаса ОЗ: гибель этих трёх-четырёх деморализует всю группу. Очевидно, что каждый из игроков скорее всего будет сражаться со своей собственной группой нападающих, получая при этом урон как обычно (бросьте кубики урона за каждого нападающего и выберите наибольший результат). После того, как очки урона толпы свелись к нулю, они потерпели достаточно потерь, чтобы отступить, сбежать, или сдаться игрокам. Этот приём действительно хорошо работает и делает игровую бухгалтерию куда проще. Также он позволяет вести действительно увлекательные битвы, в которых игроки противостоят десяткам чудовищ, убивая по двое-трое за раз и чудом сдерживая толпу.

## Не забывайте о ходах ведущего

Это может показаться очевидным, но заслуживает упоминания: ходы ведущего не пропадают с началом сражения; более того, они еще более применимы. Убедитесь, что используете действия вроде *разделите их*, используя положение врагов на поле боя и особенности местности. *Покажите недостаток их снаряжения* тоже неплохо подходит — у воина в моей группе был боевой молот со свойством *удар копья*, так что я выставил против него рой мелких созданий, превратив на мгновение это оружие в недостаток. Все эти ходы готовят вам почву для сложных выборов в будущем.

Некоторые из ходов ведущего могут показаться малоприменимыми, но если вы присмотритесь поближе, то поймёте, что все они широко открыты для интерпретации. Как насчёт «открыть неприятную истину»? Эта истина может быть чем-угодно, буквально чем угодно, что персонажи не будут рады услышать. «Похоже, что под его мантией надета мифриловая кольчуга» «Похоже, что тролль регенерирует; твой удар никак ему не повредил». «Вы слышите звуки шагов приближающегося подкрепления стражников». И, всегда после этого, «Ваши действия?»

## Почему это работает?

Это работает, потому что вместо клинически чистых раундов, в которых персонажи по очереди двигаются и атакуют, бой превращается в кинематографическую битву. У атак есть реальные последствия: раненая нога противника означает, что он, скорее всего, упадет. Удар по ведущей руке врага может быть равносильным победе в бою, и это не какой-то особый прием, или действующая раз в сцену способность — это то, что персонаж может просто сделать. Каждый ход игрока и ведущего создан для того, чтобы вносить свой вклад в действие, двигая его вперёд и превращая сражения в беспорядочное, хаотичное и увлекательное испытание.

Я много раз водил начинающих игроков, и, когда начинается бой, я практически всегда сталкиваюсь с одной и той же ситуацией. Я говорю нечто вроде «гоблин атакует тебя своим мечом» и начинаю бросать кубики, но новичок спрашивает: «Могу ли я уклониться?» И, когда я водил по системе D20, мне приходилось говорить им «Нет». Мне требовалось объяснить абстракцию класса брони, понятие спасбросков и всё связанное с этим, что кажется нам логичным лишь потому, что мы провели за этим занятием годы. Но в *Mире подземелий*, когда тот новичок спрашивает: «Могу ли я уклониться?», я могу улыбнуться и ответить: «Конечно. Брось+ЛОВ».

Вот почему это работает! Потому что вы всегда можете сказать «да».

## Что еще стоит знать?

Хорошо, мы разобрались с самыми сложными моментами для новичков в *Мире подземелий*. Надеюсь, структура ходов игроков и ведущего теперь для вас кристально ясна, и идея провести игру увлекла вас. Следующие разделы гида призвыны помочь вам в вождении. Книга правил *Мира подземелий* сама по себе послужит отличным руководством; обязательно прочтите его полностью! Однако, мы обсудим вещи, с которыми, по моему опыту, у новых ведущих возникают трудности: создание собственных ходов и разработка фронтов. Вы также найдете несколько круtyх допклассов от пользователя форумов *Something Awful*, Emong, которые вы можете использовать как есть, либо в качестве отправной точки, когда вам или вашему игроку захочется разработать собственный дополнительный класс.

Наконец, в самом конце гида вы найдете сопровождаемый комментариями подробный пример игры, который позволит взглянуть, как советы из этого гида используются за игровым столом на практике.

## Создание собственных ходов

Собственные ходы интересно создавать ведущему и интересно использовать игрокам. Общие соображения о создании собственных ходов можно найти в книге правил *Мира подземелий*, но иногда во время их написания всё равно возникают проблемы. Так что давайте рассмотрим, как использовать в игре ходы, придуманные самостоятельно, и как сделать их действительно удачными.

Если вы читали готовые приключения для других игровых систем, то наверняка сталкивались с врезками, или иными примечаниями наподобие такого: «Проверка на внимание против сложности 15 даст вам следующую информацию...»? Собственно, этого вы и пытаетесь достичь, создавая собственный ход: когда известно, что в ходе игры практически наверняка может возникнуть определённая ситуация, имеет смысл подготовиться к ней заранее. Книга правил также гласит, что «[Собственный ход] является столь удачным потому, что тесно связан с определённым местом в определённое время», и это, определённо, хороший совет.

Собственный ход обычно отражает событие, для описания которого вполне хватило бы и основных ходов, однако, последствия которого уже известны вам заранее. Вы словно записываете ход избегания опасности, в точности зная, каковы будут возможные исходы. В каждом приключении вам придётся придумывать море выборов для 7-9, что может стать серьёзной нагрузкой для вашего воображения. Так что иногда неплохо иметь под рукой заготовки, на которые можно положиться.

Не стоит, однако, планировать слишком многое: вряд ли имеет смысл создавать ход, варианты которого настолько ограничены, что тот можно использовать лишь один раз. Мне кажется, что результаты хорошего собственного хода должны быть достаточно широки, чтобы ведущий мог интерпретировать в случае необходимости, вместо сверхконкретных выборов с одноразовым исходом. Давайте рассмотрим еще несколько примеров; примеры — это хорошо.

Вот собственный ход из моей кампании. Я горжусь им.

---

Когда вас **опутывает кровавая лоза**, бросьте+ЛОВ. \* На 10+, берите оба пункта из списка. \* На 7-9, выберите что-то одно.

- Вы остаётесь в целости
  - Ваше снаряжение остаётся в целости
-

Аккуратный и простой ход с ясными выборами и исходами. Более того, он отражает конкретную ситуацию — ситуацию, которая может возникнуть в ходе приключения несколько раз. Мне кажется, что он получился неплохо, но несколько отличавшаяся от него первоначальная версия была куда менее удачной. Она выглядела примерно так:

---

Когда вас **опутывает кровавая лоза**, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ берите все три опции. \* На 7-9 — что-то одно:

- Вы остаётесь в целости
  - Ваше снаряжение остаётся в целости
  - Вы можете освободиться
- 

Этот ход плох по ряду причин. Во первых, 3 результата на 10+, но лишь 1 на 7-9 — жестковато. Но еще важнее то, что третий выбор ужасен. Это и не выбор вовсе: любой игрок очевидно выберет освободиться. Он будет вынужден брать этот вариант, чтобы игра продолжалась, так что 7-9 на самом деле не оставляет игроку никакого выбора. Я урезал ход до новой версии, в которой игрок может выбрать: получить ранение или что-то потерять. Способен ли персонаж освободиться вообще не под вопросом; вопрос в том, какова цена свободы. По-моему, такой подход куда лучше.

Итоговый вариант мне нравится тем, что при своей простоте он сохраняет вариативность. Игрок решает, что для него важнее, но окончательный исход определяет ведущий: как именно будет ранен персонаж, какое снаряжение получает урон? Этот ход можно использовать снова и снова.

Приведём еще один пример хода с форумов *Something Awful*, придуманного The Supreme Court и мной. Он вёл игру в пиратском антураже, и очевидно, что в ней был необходим особый ход для раскачивания на снастях во время абордажа. Это же игра про пиратов, и такое обязательно будет происходить, так? Не мешало бы придумать для этого ход.

The Supreme Court придумал следующий черновой вариант хода:

---

Когда вы **раскачиваетесь на снастях с высоты**, бросьте+ЛОВ. \* На 10+ берите все 3 опции. \* На 7-9 выберите одну.

- Вы застаете врага врасплох
  - Вы наносите +1к4 урона
  - Вы не разбиваетесь о палубу
-

В нём точно есть удачные идеи. Он задает ставки для полётов на снарях: такой манёвр позволяет застать врага врасплох, но подвергает опасности. Однако в первоначальном виде в ставках ощущалось нечто неуместное, что-то было не так.

Смотрите, мы опять сталкиваемся с ложным выбором: какой игрок на 7-9 не выберет «не разбиться о палубу»? Получается, на 10+ игрок застает врага врасплох и наносит +к4 урона, но на 7-9 он просто не умирает? Неподобающее на частичный успех. Более того, из описания хода не ясно, что он предназначен для боя.

Мы обсудили это и отредактировали ход. Ясно, что игрок должен упасть лишь в случае провала. Это данность. Этот ход часто будет использоваться в играх про пиратов, но он не должен оказываться наиболее удачным выбором во всех ситуациях, чтобы не затмить основные ходы своим игромеханическим преимуществом. Мне показалось, что застать врага врасплох уже достаточно, и в ходе нет необходимости для дополнительного урона. Подумав над возможными вариантами несколько минут, я написал следующую аккуратную и краткую версию:

---

Когда вы, раскачиваясь на снарях, с зажатой в зубах саблей налетаете на грязного ублюдка, бросьте+ЛОВ. \* На 10+, когда вы приземляетесь, один из вас падает.\* На 7-9, когда вы приземляетесь, падаете вы оба. \* В случае провала вы не приземляетесь.

---

Этот ход понравился всем. Он неплохо работает как собственный ход по паре причин. Во первых, как и все удачные собственные ходы, он призыван к определённым обстоятельствам, которые могут возникнуть в ходе игры несколько раз. Во вторых, результаты хода оставляют пространство для повествования: может быть, враг окажется сбит с ног, может быть, он упадёт с марсовой площадки, может быть, он выронит из рук пистолет, из которого собирался выстрелить. Наконец, результат на 7-9 и правда ощущается как частичный успех: игрок добивается желаемого, но не без осложнений. Дополнительное преимущество этого хода — от него легко перейти к другому действию благодаря тому, что игрок оказывается в опасной близости со своим врагом.

## Создание вариантов результата

Когда вы записываете список вариантов хода, стоит ограничить их число. Я видел созданные другими собственные ходы с пятью-шестью возможными исходами, и практически всегда этого оказывалось слишком много. Вам необходимо, чтобы ваш ход был мгновенно узнаваем, легко понятен и не отвлекал участников игры от повествования длинным набором возможных вариантов. Посмотрите на официальные ходы: большинство из них включает лишь три возможных исхода, в худшем случае — четыре. Некоторые пытаются заранее предусмотреть всё, что может пойти не так, или описать каждый возможный исход действия. Так делать не стоит.

Вместо этого дайте ходу краткий список вариантов с широкими последствиями, чтобы игрок мог выбрать наиболее его интересующий. Подробности хода всё равно в значительной степени будут определяться подробностями повествования в момент использования, так что запишите лишь главное, добавляя уточнения в ходе игры. **Вот пример неудачного хода:**

---

Когда вы **крадетесь в здание в поисках пакета**, бросьте+что-то. \* На 10+, выберите 4. \* На 7-9, выберите 2:

- Охранники вас не поймали
  - Вы не попали в поле зрения камер
  - Тревога не поднялась
  - Вы находите то, за чем пришли
  - Вы можете уйти в безопасность
- 

Глупо, да? Слишком много вариантов, которые, к тому же, пересекаются. Если вы попались на камеру, охранники, скорее всего, поднимут тревогу; если охрана задержала вас, как вы при этом смогли спокойно уйти?

Есть много способов реализации подобного хода, но давайте рассмотрим два примера и стилевые отличия между ними.

---

\* На 7-9, выберите:

- Вы достали пакет
  - Вы избежали встречи с охраной
- 

\* На 7-9, выберите:

- Вы оставляете за собой компроментирующие улики
  - Вы поднимаете тревогу, еще находясь внутри
-

Первый ход аккуратен и чист: можно забрать пакет и сразиться с охраной, или избежать боя, но забыть про пакет. Второй ход не содержит чистых исходов: варианта, чтобы уйти без последствий, нет. Единственный выбор игрока — столкнется ли он с проблемами сейчас или потом. Оба хода можно использовать в игре, оба описывают одно действие, но их отличия многое могут сказать о стиле игры. Интересно, не правда ли?

Так что при создании собственных ходов помните о следующем. Убедитесь, что ставки подходящи: не слишком низки, и не слишком высоки; без мгновенного выигрыша, но и без внезапной гибели. Убедитесь, что результаты находятся на своем месте: полный успех, частичный успех, и провал. Делайте варианты конкретными, но широкими: достаточно конкретными чтобы быть ясными, но достаточно широкими, чтобы ход можно было использовать несколько раз. Пишите короткие ходы, чтобы игрокам было понятно с первого взгляда, в чём состоит выбор.

## **Задавайте вопросы, оставляйте белые пятна**

Мы уже знаем, что среди основных принципов *Мира подземелий* — рисуйте карты, оставляя белые пятна и задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами. Также нам известно, что придумывать все сюжетные повороты приключений и кампаний заранее не нужно (*играйте, чтобы узнать, что произойдёт дальше*, помните?). Мы создаем поселение, где персонажи начинают игру, и, может быть, наносим на карту одно-два интересных места неподалеку, оставляя остальное нетронутым, пока необходимость что-то там нарисовать не возникнет сама собой. Однако, это не значит, что карту кампании никогда не стоит готовить до её начала.

Многим ведущим комфортней создать целый мир, полный городов, подземелий, древних руин и других фэнтезийных декораций, которые будут описаны и заселены задолго до того, как игроки начнут думать о персонажах. Такой стиль вождения применим в *Мире подземелий*, хотя и потребует немного поменять подход: размещая «интересное место» на карте, не продумывайте его дальше базовой концепции. Не рисуйте его подробную карту, не населяйте его чудовищами. Лучше задайте про него один-три интересных вопроса, и не давайте на них ответов.

Что считается «интересным вопросом»? Для начала, это должен быть наводящий вопрос: что-то, намекающее на более крупную истину, нечто скрытое, или тайный замысел. В идеале вам необходимы вопросы, ответы на которые вызовут новые вопросы, расширяющие мир в ходе игры.

Допустим, вы разместили в середине леса разрушенный храм. Простым вопросом про него мог бы быть: «Какому богу он посвящён?», но это не лучший наводящий вопрос. Из-за его простоты ответ не ведёт к новым вопросам; ответом может быть «Грикс, бог бурь» — и что дальше? Нам нужны вопросы, ведущие к новым вопросам. Так давайте его дополним!

Например, можно добавить в вопрос нечто интересное о храме или почитаемом в нем боже. «Какому забытому богу посвящён этот храм?» — более удачный вопрос; мы не только узнаем о боже во время игры, но и можем задаться другими вопросами, например: «Почему этот бог был забыт?»

Помимо наводящих, вам понадобится несколько открытых вопросов, намекающих на что-то важное (новые угрозы, будущие схватки, злодея), и которые можно легко раскрутить в новые приключения. Продолжая пример с храмом, допустим, вы решили, что храм скрывает древние печати, и если их повредить, произойдет что-то эдакое. Нормальная завязка для приключения, не так ли? А тут внимание: остановитесь на этом. Не планируйте, что именно случится, если печати сотрут. Чтобы узнать это, играйте.

Так что сохраните этот замысел, сделав его вопросом. «Что произойдёт, если печати в храме будут сломаны?» Остановитесь на этом. У этого вопроса огромный потенциал: сдерживают ли печати нечто злое, или нечто добре? Если «если» заменить на «когда», то какое событие может заставить печати сломаться? Теперь у вас есть завязка сюжета, и она стала открытой. И эта открытость позволяет внести её в игру проще, чем нечто жёстко прописанное. Ваши игроки не будут следовать линии сюжета, написанного вами заранее; они будут создавать собственную.

Знамения лучше делать вызываемыми игроками событиями, или, хотя бы, событиями, которые у тех есть шанс предотвратить. Если вы заранее решите, что печати будут уничтожены через пять недель после начала кампании, или когда две луны сойдутся вместе, вполне возможно, что это может произойти, когда персонажи игроков будут заняты чем-то другим.

А, может быть, персонажи никогда и не найдут этот храм, или не попытаются открыть печати, и вы потратите кучу времени и усилий на придумывание последовательности событий, которые вовсе не интересуют ваших игроков. Мы обсудим это чуть позже, но пока что запомните о событиях, сходящихся с колеи: позвольте им случиться, и измените свои фронты и знамения соответственно. Они — указатели, а не смирительная рубашка, так что не бойтесь вносить в них коррективы.

Оставив вопросы открытыми, вы не только можете приспособить ответы под своих игроков, но и адаптировать их к стилю кампании, который может оказаться не тем стилем, в котором вы начинали игру. В *Mirre подземелий* можно задавать вопросы и оставлять белые пятна, потому что узнать, как выглядит игровой мир, можно уже в ходе игры. Это не значит, что у вас не будет общего представления об этом мире до начала игры, просто детали остаются открытыми. Так что не пишите сюжет заранее. Лучше наполните ваш мир интересными вопросами, ответы на которые игроки узнают в процессе.

## Фронты, угрозы и знамения

Как получить увлекательную и полную событий кампанию, не придумывая всего заранее? Книга правил даёт вам инструмент: фронты. Фронты — это невероятно удачный способ организации открытой игры. Мне кажется, что после того, как вы освоите их, то начнёте использовать их в любой проводимой игре. Сам я делаю так. Угрозы фронтов придумать обычно достаточно просто, а вот создать хорошие знамения может оказаться куда сложнее. Я видел множество людей в сети, которые использовали те в качестве плана кампании. Но мы ведь не планируем кампанию, ведь так? Так что знамение не должны становиться списком обязательных событий.

Вместо этого ваши знамения должны служить двум целям. Во-первых, они являются предупреждениями для игроков о надвигающемся ужасе. Во-вторых, они — то плохое, что игроки могут предотвратить. Это важно. Ни одно знамение не должно происходить за кулисами. «Вождь Грак находит ключ от Портала» — это не знамение, а лишь событие, которое, как вы решили, должно произойти. Вместо него, попробуйте подумать над тем, как про это узнают игроки. Как Грак займётся поисками ключа? Что он сделает, найдя его? Вот это и есть знамение.

Список знамений должен быть у каждой угрозы, но не делайте его слишком длинным: хватит череды нескольких ключевых событий. Опять же, это не должны быть в деталях продуманные события, но каждое знамение должно естественным образом намекать на следующее в списке. Пусть новое знамение будет не случайным событием, а логически следовать из повествования. В примере выше хорошими знамениями могут быть «подручные Грака начинают поиски ключа» и «портал открывается, выпуская на волю демонов». Это события, которые игроки заметят и попытаются остановить самостоятельно; действительные в повествовании признаки того, что Грак задумал нечто крупное. Вот это и есть знамение.

Важное свойство знамений — это то, что они могут выступать поворотными моментами кампании. Если персонажи смогут убить Грака до того, как он найдёт ключ от портала, что делать вам? Конечно же, вы изменяете знамение. Вы вполне могли бы поставить во главе орды правую руку Грака, который продолжил бы его дело с того, на чём Грак остановился, но это не очень удачное решение. По одной очень важной причине: это заставляет игроков ощутить, что их действия не оказывают никакого влияния на игру. Вы нарушаете принцип «Играть, чтобы узнать, что произойдёт дальше». Когда вы заменяете злодея А злодеем Б и продолжаете тянуть сюжет, словно ничего не произошло, это называется «рельсами». Вы играете не в то, что интересно всем за игровым столом, а в то, во что хотите играть одни вы.

Настоящей силой фронтов является гибкость. Они дают вашей кампании структуру, на которой вы можете строить игру и двигать вперёд действие, оставляя при этом достаточно пространства, чтобы расширять её и импровизировать в ответ на действия игроков. Вождь Грак погиб? Возможно, орду возглавит его сын Брен, и вместо погони за идиотскими ключами он решит завоевать окрестные земли! В таком случае вы можете выделить этот поворот сюжета в отдельный фронт со своими ролями и знамениями.

Что насчёт Врат? Они же не перестали существовать из-за того, что умер Грак? Поскольку фронты являются лишь общим описанием вместо предначертанного пути, вы сохраняете возможность использовать их как есть, лишь внеся уточнения. Есть ли кто-то среди ролей фронта, кто может стать его новой движущей силой? Возможно, тот мудрец, к которому персонажи обратились за помощью, соблазнится силой Врат? Так один фронт превращается в два готовых к использованию.

Фронты не статичны. Они — лишь организационный инструмент, позволяющий вам вести игру в открытом стиле, которого требуют правила *Мира подземелий*. Каждый раз, когда персонажи игроков становятся движущей силой перемен, посмотрите на свои фронты и подумайте, чем они ответят на это. Знакомый приём взаимодействия, не так ли? Это тот же способ, которым повествование при помощи ходов перетекает от ведущего к игрокам и обратно. Так работает и вся игра! Интересно, да?

# Пример фронта кампании

Давайте посмотрим, как может выглядеть полностью готовый для вождения сettинг. Обратите внимание на авторские описания и завязку, и на то, как автор создаёт на их почве фронты, угрозы и ставки.

## Великий Змей Аксталрат

автор: Шон М. Данстен

Остров Полумесяца невелик, и с недавних пор он в большой опасности. Люди заселили его около пяти лет назад, вызвав недовольство уже обитавших там ящеролюдов. К счастью, ящерицам по большей части безразлично происходящее вне родных болот. Так появилось неформальное соглашение: «Живи сам и не мешай жить другим». На восточном побережье острова был основан небольшой порт Тарамос. У леса к югу нашлись залежи железной руды, рядом с которой выросла шахта, а вместе с ней — посёлок Каменоломня, где поселились шахтёры и работающих неподалёку лесорубы. В северной части острова, где много чернозёма, взошёл посёлок Виндуорд. Ежемесячные грузы с большой земли обеспечивают местных тем, что они не в силах произвести самостоятельно, но по большей части остров самодостаточен. А три недели назад появился дракон.

Он прибыл внезапно, испепелил все корабли, стоявшие в бухте, разорил основные дороги и устроил кратер в отдельной точке в середине острова. После этого дракон покидал свое логово, только чтобы сжечь корабли, рискнувшие отправиться за помощью, и препятствовать связи между поселениями. Попытка высадки на вулканическое логово дракона с моря была пресечена, прежде чем солдаты успели ступить на твёрдую землю.

В последовавшие за нападениями дракона недели некоторые поселенцы начали поклоняться ему, пытаясь умилостивить чудовище. Драконопоклонники были объявлены вне закона правительством порта Тарамос, что лишь заставило секту уйти в подполье, где она продолжает расти.

Пока на большой земле поймут, что на острове беда, могут пройти недели. Еще больше времени уйдёт на то, чтобы отправить помощь. В общем, остров предоставлен сам себе. Был кинут клич в поисках людей, готовых рискнуть и отправиться в путь, чтобы связаться с отрезанными поселениями, узнать, почему была дракон разрушил именно ту конкретную точку острова, что таится в открывшихся там подземных руинах и, возможно, победить дракона и спасти остров. Что будете делать вы?

## Интересные места

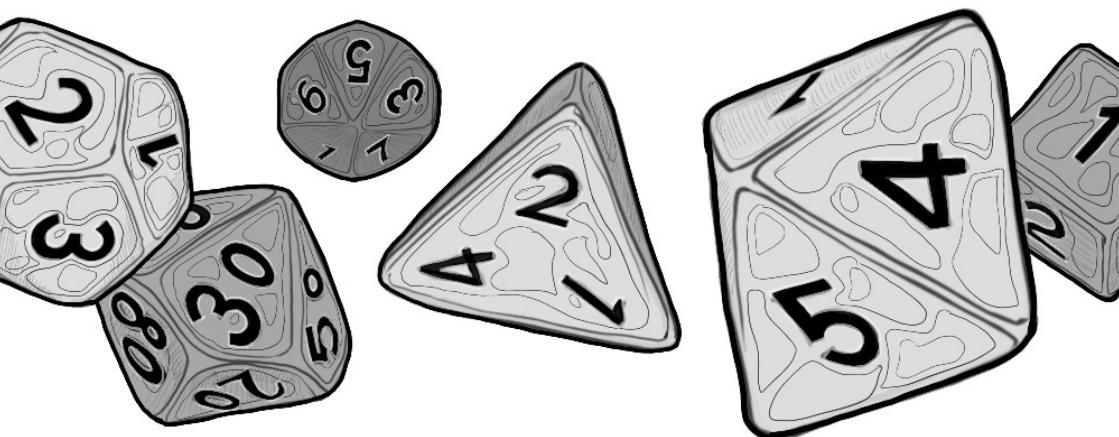
Порт Тарамос — столица острова и его единственный источник связи с внешним миром. Море у порта усеяно рифами, которые, впрочем, упрощают навигацию морского траффика и служат хорошей защитой пиратам. Одна из башен особняка лорда Тарамоса служит маяком.

Поселение на южной окраине острова называется Каменоломня. Этот посёлок шахтёров и лесорубов был главным источником экспорта острова. С появлением дракона всякое сообщение между Каменоломней и портом Тарамос прервалось.

Копьё Морского Бога — вулканический остров, где дракон обустроил свое логово. Обугленные останки последних трёх кораблей флота Тарамоса всё еще плавают у его южных берегов.

Сстклст — крупнейшее поселение ящероловов а острове, их условная «столица». Помимо Сстклст, ящероловы населяют большую часть Зелёночешуйчатых болот. Другие жители острова туда не лезут.

Для обитателей острова Лес водорослей представляет собой лишь толстый покров морской растительности. На самом деле это часть колонии морских эльфов, прилегающая к острову. Эльфы открыли свое существование обитателям острова совсем недавно.



Виндуорд — сельскохозяйственное поселение на севере острова. Между Каменоломней и портом Тарамос существует небольшое место для отдыха и пополнения припасов. Местные называют его Вэйпойнт.

Одной из тайн острова является Монолит — цилиндрическая колонна шесть футов диаметром и пятнадцатифутовой высоты, покрытая непереводимыми рунами. В ночи полулуния руны сияют, а колонна испускает луч света прямо в небо. Объяснения этому феномену пока нет.

Огромный водоворот рядом с Монолитом называется Глазом Морского Бога и постоянно увлекает воду в неведомые глубины. Два этих загадочных места, похоже, связаны, но как — мудрецы не ведают.

### Вопросы для игроков

- Кто из вас является чужеземцем, вынужденно застрявшим на острове?
- Кто родился и вырос на острове, и знает его как свои пять пальцев?
- Если ты — морской эльф, почему ты раскрыл тайну своего существования обитателям поверхности? Как к этому отнеслись твои сородичи?
- Ты лично знаком с драконопоклонником. Кто он? Почему он не прислушался к твоему совету держаться от секты подальше?
- Что ты слышал о таинственном храме на островке к юго-востоку?
- Что ты такого знаешь про Монолит, что неизвестно больше никому?
- Если ты — ящеролюд, что заставило тебя покинуть болота? Почему ты общаяешься с этими млекопитающими?

## Новые расы

### Расовые ходы ящеролюдов

**Воин:** ваши когти позволяют наносить классовый урон даже без оружия.

**Друид:** у вас есть связь с новой землёй, Холодными болотами.

**Вор:** когда вы спасаетесь от угрозы, прячась в болоте или толстом слое листьев, вы автоматически добиваетесь успеха, словно выкинули 10+.

**Следопыт:** ваше животное-спутник начинает игру с умением засада.

### Расовые ходы морских эльфов

**Бард:** благодаря голосу, как у сирены, договариваясь с кем-то, вы можете использовать свое длительное присутствие или счастье в качестве рычага.

**Воин:** один вид оружия в ваших руках приобретает свойство точное.

**Волшебник:** можете подготовить дополнительный уровень заклинаний.

**Жрец:** вы связаны с богом моря, вам открыт домен — Океан и его тайны.

## **Угроза**

### **ДРАКОН (ПОВЕЛИТЕЛЬ МАГИИ)**

Драконица Аксталрат выбрала остров Полумесяца для своего гнезда по ряду причин: он отрезан от цивилизации; её интересует монолит в пустыне; вулкан — идеальное место для кладки яиц; когда птенцы вылупятся, остров будет полон беспомощной еды, которой некуда бежать.

**Инстинкт:** защищать и заботиться о потомстве.

### **МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:**

- Драконица связывается с магминами, живущими под вулканом.
- Драконица замышляет обернуть ящеролюдов против людей.
- Драконица сжигает морской патруль с большой земли.
- Драконы птенцы нападают на остров в поисках добычи.

**Надвигающийся ужас:** уничтожение

### **УГРОЗА: ДРАКОНОПОКЛОННИКИ (АМБИЦИОЗНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ)**

Сектанты верят, что могут умилостивить дракона, поклоняясь ему.

**Инстинкт:** почтить дракона как бога.

### **МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:**

- Среди горожан царит беспокойство; секта набирает новых членов.
- Объявлено военное положение.
- Драконопоклонники пытаются захватить власть в Тарамосе.
- Дракон сжигает маяк в особняке лорда Тарамоса.
- Секта захватывает власть и отдаёт город дракону.

**Надвигающийся ужас:** узурпация

### **УГРОЗА: МАГМИНЫ (ОРДА)**

**Инстинкт:** рasti в силе, сокрушая врагов.

### **МРАЧНЫЕ ЗНАМЕНИЯ:**

- Магмины замечены на западном берегу острова.
- Магмины прокапывают туннель и захватывают Каменоломню.
- Магмины заключают коварное соглашение с драконопоклонниками.
- Магмины предлагают культистов в качестве еды для птенцов дракона.

**Надвигающийся ужас:** тирания

## Ставки

- Какую роль в судьбе острова сыграет Монолит?
- Нарушат ли ящеролюды шаткий мир с людьми? Поддержат ли дракона?
- Почему морские эльфы открыли людям свое существование?
- Что находится в пещерах, открывшихся при нападении дракона на центр острова? Что там, в глубине, она так жаждет?
- Что произойдет в отрезанной от внешнего мира Каменоломне?

## Роли

**Лорд Уильям Тарамос** — мэр Тарамоса; семья Тарамос основала первое поселение на острове и до сих пор имеет большое влияние.

**Линза Крейн** — старшина, отвечающая за работу шахты, что, в свою очередь, делает её главой Каменоломни. Она пользуется уважением поселенцев, и любое её решение будет принято без колебаний.

**Грей Карлов** был опознан как возможный основатель и текущий глава культа дракона, хотя его точное местоположение порой держится в тайне. Никто не знает, кем он был до того, как основал секту.

**Лсстл** представляет интересы ящеролюдов в порту Тарамос (от торговой политики до пограничных конфликтов), чем обеспечивает согласие между расами. Он всегда заявлял, что борется за мирное сосуществование, но можно ли ему доверять?

**Раджак Красносталь**. Про короля магминов известно немного. Непонятно также, зачем он толкает свой народ к завоеваниям. Этую тайну еще предстоит разгадать.

# Дополнительные классы

Информация о создании дополнительных классов есть в главе *Глубины подземелий* основной книги правил. Это не простые классы, доступные в начале игры. Допклассы приобретают при достижении нового уровня, и чаще всего — только при определенных условиях. Пользователь Emong с форума *Something Awful* создал много таких классов. Вот мои любимые из его творений; вдруг вы решите их использовать, или они вдохновят вас на что-то свое.

## Дополнительный класс: Странник Бездны

После того, как путешествие по Бездне отпечаталось на тебе навечно, можешь при получении уровня взять ход ниже:

### Отмеченный бездной

Бездна оставила на вас свою метку, телесноеувечье, которое подробно опишет ведущий. Взамен **один раз за бой вы можете нанести свой классовый урон любому противнику без броска**, пользуясь могуществом Бездны, чтобы застать врага врасплох.

С приобретением хода **Отмеченный бездной**, ходы ниже становятся для вас классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:

### Хождение по бездне

Когда вы **ведете других через Бездну**, бросьте +МДР. \* На 10+ вы выходите из нее в безопасности в конечной точке вашего пути. \* На 7-9 вы выходите из Бездны, но ведущий выберет одно:

- Вы оказываетесь в месте, которое никогда не видели ранее
- Что-то последовало за вами из Бездны

### Питаемый пустотой

Когда вам **нужно вычеркнуть паек**, можете этого не делать. Вас кормит Бездна.

### Бездна смотрит на тебя

Когда **кто-то другой** пытается **Изучить обстановку относительно вас или просто внимательно за вами наблюдает**, задайте про него один вопрос из списка хода *Изучить обстановку*.

## Новая раса: Автомат

Домашние правила для Кованых (Warforged), популярной расы из Dungeons & Dragons, создавали многие игроки. Новая раса ниже, доступная при создании персонажа герою любого класса, позволяет отразить некоторые особенности разумной машины.

### Начальные ходы для автомата любого класса:

Питаемый железом

Когда **ход требует вычеркнуть паек**, не делайте этого. Вы же робот!

Железный человек

Вас нельзя исцелить ни обычными, ни волшебными средствами; зато когда вы **разбиваете лагерь или восстанавливаете силы, можете сами ремонтировать себя, или поручить это другому**. Это позволяет вам «лечить» урон, как обычному персонажу. Кроме того, делая *последний вздох*, \* на 7-9 вместо сделки со Смертью вы уходите в спящий режим, пока вас не починят; что для этого требуется, скажет ведущий.

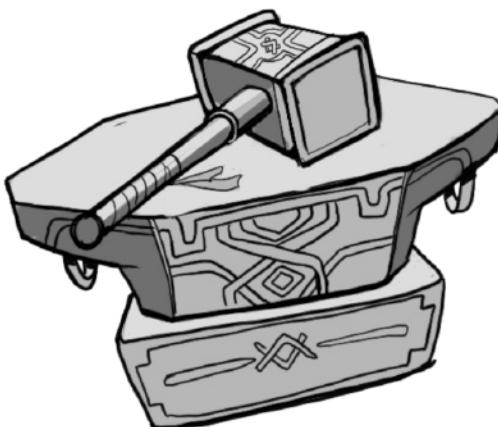
Альтернативные узы

\_\_\_\_\_ поддерживает меня в хорошем состоянии.

\_\_\_\_\_ знаком с моим создателем.

Я старый друг семьи \_\_\_\_\_.

Человеческие желания и слабости \_\_\_\_\_ сбивают меня с толку.



## **Дополнительный класс: Автомат-механик**

Если вы — автомат, и вкладываете время в попытки усовершенствовать себя, можете при получении уровня взять ход ниже:

### **Модульная основа**

Когда вы, **разбив лагерь**, тратите несколько часов на свою настройку, выберите две характеристики и получите +1 ко всем броскам, использующим одну из них, но -1 ко всем броскам другой до следующей настройки.

**С приобретением хода Модульная основа ходы ниже становятся для тебя классовым. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### **Встроенное оружие**

Когда вы **встраиваете оружие в свое тело**, выберите вариант из списка ниже. Ход можно брать снова, выбирая другие опции — или новое оружие.

- Оружие выдвигается и убирается по вашему желанию, и получает дополнительное свойство дистанции.
- Оружие хранится в полости тела, полностью скрытое от глаз.
- Вы создали систему усиления ударов: оружие получает свойство *мощное*.

### **Часовщик**

Когда вы **пытаетесь починить сложный механизм**, бросьте+ИНТ. \* На 10+ вам удается привести его в идеальное состояние. \* На 7-9 он будет работать, но не без пары проблем, которые ведущий продемонстрирует. При провале вы лишь усугубили поломку: ведущий расскажет подробности.

### **Совершенный механизм**

**В начале сессии** бросьте+ничего. \* На 10+ получите запас 3. \* На 7-9 — 1. Можете потратить один пункт запаса перед броском, чтобы получить к нему +1, описав, как холодная логика и точность помогают вам.

### **На запчасти**

Когда вы **разбираете поверженного врага на запчасти**, бросьте+ТЕЛ. \* На 10 получите запас 3. \* На 7-9 — запас 1. Пункт запаса можно потратить, чтобы совершить один из ходов разобранного врага (ведущий скажет, какой ход можно выбрать). У вас не может быть больше одного такого хода единовременно, и вы теряете его, когда запас иссякает. Чтобы взять новый ход, придётся разобрать на запчасти другого врага.

## **Новая раса: Дракон**

Да, именно дракон: классическое чудовище, собирающее сокровища, жадное и коварное. Почему бы и нет? По просьбе игрока Emong написал его с небольшой помощью посетителей форумов SomethingAwful.

### **Начальные ходы для дракона любого класса:**

**Бездонное чрево**

Когда ход требует вычеркнуть паек, вычеркните на 1 больше, чем обычный персонаж.

**Драконье превращение**

В облике дракона ваши когти, зубы и дыхание наносят классовый урон, и вы можете летать (если принадлежите к числу крылатых драконов). Вы сохраняете доступ ко всем классовым ходам, для совершения которых не нужно пользоваться руками. Вы также можете принимать человеческий облик. Скажите ведущему, какой именно изъян — характерный признак драконьей природы — имеет ваше человеческое обличье: змеиные глаза, раздвоенный язык, или нечто иное. Изъян должно быть сложно (но возможно) спрятать.

### **Альтернативные узы**

Я уверен, что \_\_\_\_\_ стащил безделушку из моей сокровищницы.

\_\_\_\_\_ заключил со мной договор в обмен на утерянные знания.

\_\_\_\_\_ мнит о себе слишком много для ничтожной букашки.



## **Дополнительный класс: Великий Змий**

Если вы — дракон, и добровольно позволяете кому-то или чему-то важному для вас понести значительный урон во имя вашей жадности, можете при получении уровня взять ход ниже:

### **Сон на горе золота**

Получите один запас за каждые 100 золота в вашей сокровищнице. Можете потратить запасы (и, соответственно, золото), чтобы получить +потраченный запас к попыткам *договориться*, чтобы всё вышло по-вашему.

**С приобретением *Сна на горе золота*, следующие ходы становятся для вас классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### **Драконье волшебство**

Вы получаете ход мага *Ритуал*, и можете выбрать, использовать его с +ИНТ или +ХАР. Если у вас уже есть этот ход, получите ход мага *Талант*, заклинание из которого вы можете готовить даже без книги заклинаний.

### **Испепеление окрестностей**

Ваше дыхание использует кубик урона на степень выше классового:

$k4 \rightarrow k6 \rightarrow k8 \rightarrow k10 \rightarrow 2k6$

### **Змеиный язык**

Когда вы **изучаете обстановку о человеке**, можете спросить: чего он больше всего желает?

### **Высшая раса**

Когда вы **копаетесь в памяти, преувеличивая или чрезмерно подчёркивая важность драконов и их роль в описываемых событиях**, вы автоматически получаете успех, как если бы выпало 10+.

## Дополнительный класс: Пьяный мастер

После того, как вы успешно справились с последствиями непрерывного трёхдневного запоя, можете при получении уровня взять ход ниже:

### Зелёный змий

Когда вы **залпом осушаете алкогольный напиток**, бросьте+ТЕЛ. \* На 10+ получите опьянение 3. \* На 7-9 — опьянение 2. В любой момент можете снизить опьянение на 1, чтобы излечиться на 1к4 урона.

**С приобретением Зелёного змия следующие ходы становятся для вас классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

#### Работает на спирту

Выберите ход *руби* и *кромсай* или *сотворение закинания*, если последний у вас есть. Теперь, используя этот ход, вместо требуемой характеристики вы делаете бросок+**опьянение**.

#### Лёгкость

Используя ход *Зелёный змий*, вы получаете +1 опьянение.

#### В глазах двоится

Когда вы *спасаетесь от угрозы*, спотыкаясь или отшатываясь с её пути, бросьте+опьянение.

#### Железная печень

Яды для вас безвредны. По сравнению с тем, что вы делаете со своим телом каждый день, любой яд — капля в море.



## **Дополнительный класс: Перевёртыш**

После того, как вы поучаствовали в бою, будучи обёрнутым в шкуру дикого зверя для устрашения врагов, можете при получении уровня взять ход ниже:

### **Звериная поступь**

Когда ты сражаешься, надев шкуру опасного зверя, она передаёт тебе часть своей природы. Твои атаки получают свойство игнорирует броню +1.

**С приобретением *Звериной поступи* следующие ходы становятся для вас классовыми. Получая уровень, можете выбирать ход и среди них:**

### **Звериная речь**

Когда **на вас надета шкура зверя**, можете разговаривать с животными, как с людьми. Они будут считать вас обычным представителем того вида, шкуру которого вы носите.

### **Дикость взаймы**

Когда вы **сражаетесь, надев шкуру дикого зверя**, бушующая у вас в венах животная ярость придаёт вашим атакам +1к4 дополнительного урона.

### **Звериный облик**

Вы получаете ход *превращение* друида, но превращаться вы способны лишь в того зверя, шкуру которого носите.

## **Советы Emong по созданию допклассов**

Самая простая часть создания дополнительного класса это концепция: два-три предложения, описывающие его суть. Например, «искажённый и испорченный Бездной», или «пьяница, превративший свою зависимость в боевой стиль». Концепция должна отражать персонажа, который возможен в базовых правилах, но лишён механики, поддерживающей его. Вы с лёгкостью могли бы сыграть за любящего выпить воина, или искашённого странника, но ваш выбор при этом не будет поддерживаться особыми ходами. Так что вы придумываете их сами!

У допклассов есть условия, которым должен соответствовать персонаж. Придумать их не всегда просто. У одних классов, например моего странника Бездны, требования очевидны. В других случаях, когда нет очевидного события, которое может открыть доступ к классу, я придумываю нечто тематическое, как в случае класса великого змея для дракона.

Великий змей делает дракона более драконским, так что персонаж должен быть достаточно жаден, чтобы пожертвовать чем-то дорогим для себя ради золота. Он должен любить золото больше. Уместно, не так ли?

Наиболее важным из ходов дополнительного класса является открывавший, и не только потому, что его необходимо брать первым. Открывающий ход должен полностью отражать дух класса. Его одного должно быть достаточно, чтобы игрок почувствовал, что его персонаж к нему принадлежит. Первый ход пьяного мастера даёт игроку причину постоянно выпивать, первый ход великого змея — причину быть жадным, и т.п. Открывающий ход подготавливает основу для остальных способностей персонажа.

После приобретения открывавшего хода персонажу становятся доступными дополнительные ходы. Эти ходы должны приближать действия персонажа к теме класса. Лучше всего из созданных мной классов это демонстрирует великий змей. Темой класса является стремление к идеалу дракона, так каковы же они? Драконы жадны (Сон на куче золота), могущественны (Испепеление окрестностей), волшебны (Драконье волшество), хитры (Змеиный язык) и надменны (Высшая раса). Так что каждый ход дополнительного класса, взятый персонажем, всё ближе и ближе приближает его к представляющему классом идеалу — в данном случае, этой характерной драконистости.

Книга правил Мира подземелий включает отличные советы по созданию дополнительных ходов, которые применимы и в случае дополнительных классов. Создавая ходы дополнительного класса, сравнивайте их с официальными ходами в плане полезности и мощи. Ход, менее часто использующийся в игре, скорее всего должен быть более сильным, чем ход, использующийся постоянно. Не добавляйте дополнительным классам ходов, дублирующих официальные, или заменяющих их возможности. Если вы хотите сделать свой класс сильнее в ближнем бою, не заменяйте ход *руби и кромсай*. Вместо этого, сделайте этот ход дополнением: «Когда ты *рубишь и кромсаешь* в облике оборотня...» Также вы можете воспользоваться тем, что представитель каждого класса будет обладать одним и тем же открывавшим ходом. Все остальные ходы дополнительного класса должны вытекать из открывавшего либо тематически, либо игромеханически.

*Первоначально опубликовано на форуме Something Awful*

## В заключение

Несколько мыслей об игре

Вот и всё, вы дочитали этот гид. По сути своей *Mир подземелий* — простая и динамичная игра, но её правила не универсальны, и они многого не делают: например, в них нет значений навыков. Их правила не помогут вам узнать, насколько хорошо у персонажа получается собрать стул или завязать морской узел. В них вы не найдёте модификаторов сложности в зависимости от дальности, или потрясных критических успехов на двадцатке. И это не упущение, а сознательное решение авторов. *Sage Kobold Productions* создавали не подробный набор правил для детального моделирования средневекового мира; для этого есть множество других систем.

Они выпустили эту игру, чтобы мы, сев за игровой стол, могли отправиться в приключение и надрать врагам задницу, прямо как в книгах и фильмах. В правилах нет навыка плетения корзин, потому что игра не про это. Чтобы определить, насколько сложным будет действие, *Mир подземелий* спрашивает: какова цена провала? Ходы призваны постоянно двигать игру вперёд, создавая увлекательные сессии, полные последствий и рисков, жертв и героических поступков. Это игра, которая знает, что хочет сделать, и концентрируется на этом на все 100%. И, как мне кажется, она явно в этом преуспела.

Я надеюсь, что этот буклэт помог вам развеять все затруднения, которые могли возникнуть у вас с правилами. Просто фокусируйтесь на развитии игрового повествования. Задавайте вопросы, словно безумный. В случае сомнений положитесь на свою интуицию и действуйте так, как кажется логичным, как требует приключение, и так, что это сделает жизнь персонажей игроков интересней. Если вы и ваши игроки берётесь за эту игру в погоне за высокими исками и высокой наградой, ваш успех будет взрывным. Так что вперёд!



## ДОПОЛНЕНИЕ 1



# ОБУЧЕНИЕ ИГРЕ



Вы прочли эту книгу, и, возможно, в будущем вам придётся научить игре в *Мир подземелий* других. Мы провели множество сессий как для новичков, так и для опытных игроков, пока работали над книгой, и нашли пару приемов, помогающих овладеть *Миром подземелий*.

— Кеннет. «30 Rock»



### Представление игры

Чтобы начать игру, вам, скорее всего, придётся рассказать об игре новым игрокам (не ошарашивайте их внезапным началом игры — это не круто). Это будет что-то вроде презентации: рассказа о том, почему вы хотите сыграть в *Мир подземелий* и почему им он тоже понравится.

Прежде всего, говорите своими словами. Мы не даём шпаргалок, поскольку лучший способ заинтересовать игрой других — поделиться своим искренним энтузиазмом. Однако пару вещей стоит упомянуть.

Общаясь с новичками, в первую очередь расскажите, на что похожа ролевая игра в целом. Расскажите, что им предстоит делать (изображать персонажа) и чем займёtesь вы (изображением мира вокруг). Упомяните общий замысел игры: приключениях и героях. Стоит объяснить им роль правил: как они помогают развивать ход игры в интересном направлении.

Общаясь с опытными игроками, особенно теми, кто играл в другие фэнтезийные игры, уделите больше внимания различиям *Мира подземелий* от других игр. Простота, правила, срабатывающие в нужный момент, быстрый темп — всё это часто ценится опытными ролевиками.

Независимо от того, какая у вас аудитория, говорите не только о правилах — расскажите, какое приключение вы хотите провести с их помощью. Если она про исследование городской канализации, скажите об этом сразу. Если противники героев — зловещая секта, не скрывайте этого. Взаимодействие между ведущим, игроками и правилами принесёт в игру кучу загадок и задач, так что не бойтесь раскрыть карты.

## Знакомство с классами

Если игра в Подземелья заинтересовала всех и вы сели за игровой стол, начните с представления игрокам листов персонажей. Кратко опишите каждый, упомянув их возможности и положение в игровом мире. Вы можете и зачитать вслух описания классов, рассказывающие и об их способностях, и о месте в широкой картине.

Если возникнут вопросы о правилах, ответьте на них, но пока сосредоточьтесь на описании классов простыми словами. Если кого-то заинтересует воин, лучше сразу сказать, что у него есть особое уникальное оружие, чем вдаваться в подробности работы описывающего это оружие хода.

## Создание персонажей

Проведите игроков через создание персонажей шаг за шагом. Этот этап послужит отличным введением в основные понятия игры: характеристики, ходы, ОЗ и урон. Не пытайтесь загрузить игроков разъяснениями каждого правила по порядку, это не так важно.

Каждый игрок столкнётся с правилами, важными для его класса. Воин, например, найдёт ходы, связанные с пробиванием и дистанцией оружия, и наверняка спросит о них. Будьте готовы отвечать ему. Если воин не спросил, что такое пробивание, не беспокойтесь. Выбор игрока может быть интуитивным и основываться на описании, которое, в конечном итоге, отражают все характеристики и свойства.

Если ваши игроки обеспокоены созданием «правильных» персонажей, просто дайте им возможность изменить их потом. Попытка описать каждое правило и сразу дать весь контекст лишь замедлит игру. И не описывайте в деталях базовые ходы. Лучше дать игрокам прочитать их и задать вопросы, чем заранее объясненять каждый. Они всплынут в игре сами.

Когда игроки представляют своих персонажей и начнут создавать узы, вот тогда ваша очередь задавать вопросы. Спросите, почему они сделали именно такой выбор и что он значит для их персонажа. Расспрашивайте про узы. Позвольте их выбору формировать мир игры. Особо отмечайте то, что может стать топливом для ваших ходов (например, отвергнутого наставника героев или разгорающуюся войну).

## Начало игры

Начните игру с конкретного описания мира вокруг персонажей. Пусть оно будет кратким, но ярким, полном любопытных деталей, и с событием в конце, требующим реакции. Затем спросите, что делают герои.

Событие, требующее реакции, важно. Новые игроки могут не знать, что им, собственно, делать. Предоставим какой-то стартовый плацдарм, вы сможете перейти сразу к игре.

Если игроки — новички, важно убедиться, что они способны справиться с событием, в которое ввязались. Хороший вариант — бой или напряжённые переговоры (с лёгкостью способные перейти в бой). Начните с простого и позвольте сложности расти.

Даже в бою старайтесь использовать простых монстров: тех которых можно ранить, не особо бронированных и не пробивающих броню. Дайте игрокам привыкнуть к своей броне и нанесению урона, прежде чем использовать исключения из этих правил. Разумеется, если история требует, чтобы у монстра было пробивание или игнорирование брони, используйте их, но не начинайте с таких существ.

Для новых игроков часто используйте ход *покажите признаки надвигающейся угрозы*. У новичков или игроков, привыкших к другим играм, могут быть другие представления об опасности и о том, когда их героям действительно грозит что-то серьёзное. Покажите угрозу явно. Когда они поймут, где в вашей игре таится опасность, частоту намёков можно снизить.

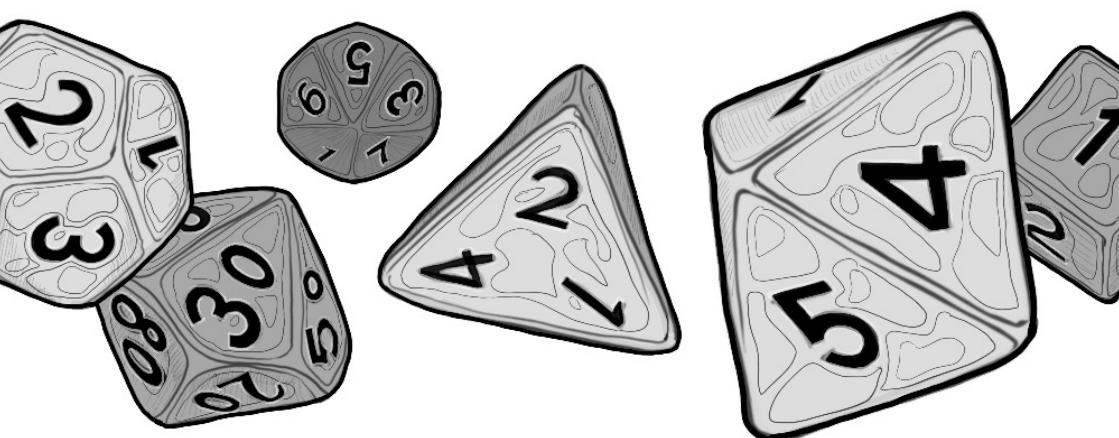
Если вы сами водите в первый раз, сконцентрируйтесь на нескольких ходах: *покажите знаки надвигающейся угрозы, нанесите урон, поставьте кого-то в сложную ситуацию*. Если ни один из них в текущей ситуации неприменим, пора взглянуть на лист ходов ведущего. Со временем вы ознакомитесь со всем набором этих ходов, и делать их станет проще.

## Продолжение игры

После часа-двух игроки, скорее всего, разберутся со своими правилами. У ведущего-новичка на овладение всеми ходами может уйти немного больше времени, одна-две сессии. Просто продолжайте игру.

Если вы столкнулись с проблемами вождения на первой сессии, считайте её пилотной серией телесериала. Вы можете начать игру заново или изменить что-то задним числом. Если игроку кажется, что вор ему больше не подходит, пускай сменит класс (переработав того же персонажа или создав нового). Если первое приключение оказалось неудачным, выкиньте его в мусорную корзину и начните новое.

Хотя *Mir подземелий* отлично подходит для одиночных игр, циклы уровней и уз входят в игру не сразу. Если ваши первые одна-две сессии прошли неплохо, подумайте о том, чтобы выделить время еще под 5–10. Понимание того, что игра продолжится, даст вам и вашей группе простор для создания новых интересных фронтов.



## дополнение 2



# АДАПТАЦИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Время на подготовку к игре есть не всегда. Бывает, что в игру не хочется вкладывать много усилий: может, вам хочется потестировать правила, или нужно подготовиться к четырёхчасовой игре на фестивале, игроков которой вы увидите впервые в жизни. Может, вам просто неохота готовиться или вы хотите взять карту и провести игру на её основе. Или, еще лучше, у вас есть любимое традиционное приключение, которое хочется провести по *Mir подземелий*. Мы расскажем, как адаптировать под *Mir подземелий* материалы из других игр и воссоздать ваши любимые истории, пользуясь преимуществами гибкости правил этой игры.

### Обзор

Прежде чем браться за адаптацию приключения, перечитайте как его, так и правила *Mir подземелий*, особенно правила по фронтам и принципы. Фронты лягут в основу нового приключения, а принципы помогут сохранить игровой процесс верным духу правил *Mir подземелий*.

Читая приключение, особое внимание уделяйте:

- картам;
- монстрам;
- волшебным вещам;
- организациям и персонажам ведущего.

Во время чтения делайте заметки, но не пытайтесь запомнить всё сразу. Многие части приключения, особенно содержащие игромеханику, окажутся бесполезны. К тому же вы в любом случае сможете добавить в историю *белые пятна*, которые игрокам предстоит исследовать.

Закончив, вы увидите общую картину приключения — его основные противоборствующие силы, интересных монстров, опасности, которыми грозят миру злодеи, и то, чем могут заинтересоваться игроки. Пока что отложите приключение и обратитесь к разделу *Мира подземелий* о фронтах. С его помощью вы сделаете основную часть работы.

## Фронты

В основе любого обычного приключения, сценария или игровой сессии по *Мир подземелий* лежат фронты; фронты содержат надвигающийся ужас, игроки отвечают на него, и в этом противоборстве проходит игра, цель которой, как мы помним — узнать, что произойдёт дальше. При адаптации приключения используйте тот же принцип. При чтении модуля вам наверняка бросились в глаза его элементы: персонажи ведущего, интересные места, монстры, организации. У всех них есть свои цели, все они могут оказать значительное влияние на мир. В зависимости от размера приключения, в него может входить один или несколько таких элементов. Создайте по фронту для каждого из них.

*Я хочу адаптировать к **Миру подземелий** любимое старое приключение, которое проводил десятки раз по совершенно разным системам. Мне кажется, что моя игровая группа по **Миру подземелий** его оценит. Чтобы освежить память, я пролистываю приключение. Оно рассказывает про город, ночным кошмаром которого стала жестокая secta, поклоняющаяся болотному богу-рептилии. Звучит интересно! Еще есть тайное подземелье, порочный религиозный орден, орда вонючих троглодитов и группа беспомощных приключенцев посреди города, объятого паанойей. Такое мрачное начало даёт мне широкий выбор противников. Я решаю, что всё в городе вызвано двумя фронтами: sectой и кланом троглодитов.*

*Нагу-чародейку, живущую в подземельях, я тоже мог бы выделить во фронт. Плюс фронт кампании для Секты Бога-Ящера, но мне кажется, что это игра на нескольких сессий, не стоит распылять усилия. Два фронта отчасти связаны, но самостоятельны и работают независимо друг от друга, поэтому их стоило разделить.*

Создавайте эти фронты как обычно, выбирая угрозы, надвигающийся ужас и мрачные знамения. Задайте один-два вопроса-ставки, но убедитесь, что оставили себе пространство для манёвра — так вы позже сможете вписать героев в историю. Обычно вы бы полагались только на вдохновение, но при адаптации оригинал будет вас направлять. Думайте о фронтах как о темах, а об угрозах — как об их элементах. Посмотрите, как действия фронтов описаны в оригинале и каков может быть их итог, если рядом не окажется героев. Каков наихудший исход? Ответив на этот вопрос, вы получите материал для жёстких ходов. На этом этапе вы можете превратить параметры персонажей ведущего либо в полноценные угрозы, либо в роли, участвующие во фронте.

Если в тексте встретились ловушки, проклятия или иные эффекты, для которых напрашиваются особые ходы, придумайте их сейчас. Во многих старых приключениях есть моменты, требующие спасброска; их, по большей части, можно превратить в броски на *избегание угрозы*, но отдельные ходы — тоже вариант. Главное — опознать намерение автора приключения, а не с точностью адаптировать механику.

Когда закончите, у вас будет ряд фронтов, описывающих основные угрозы и опасности, которым будут противостоять игроки.

## Монстры

Большинство опубликованных приключений включают описание одного-двух монстров, которых вы не встретите больше нигде — уникальных созданий, представляющих для игроков уникальную опасность. Найдите таких монстров. У многих из них будут характеристики, которые можно прямо перенести в *Mир подземелий*, и, если вам этого достаточно, просто отметьте, на какой странице книги они описаны, и продолжайте. Но если вы хотите «донастроить» монстров или создать собственных, используйте для этого обычные правила.

При создании монстров постарайтесь не думать о «балансе», сколько у монстра должно быть ОЗ или брони. Лучше подумайте, какую нишу он занимает в мире. Отпугивает ли оно отчаявшихся путников? Преграждает путь или задаёт загадку? Какова его роль в экосистеме подземелья или приключение в целом? Переносить в игру дух, нежели букву монстра всегда увлекательней. Если у чудовища есть интересная способность или занятная уловка, для которой вы хотите создать особый ход, придумайте его! Особые ходы делают игру в *Mир подземелий* особенной для вашей группы, так что не скупитесь на них.

Моё приключение содержит целый зоопарк монстров. Жуткая нaga, способная подчинять разум; злобный священник, повелевающий магией змеиного бога; несколько сектантов-головорезов; драконья черепаха и несколько менее значительных ящериц, крокодилов и змей. Большую их часть можно найти в коллекциях монстров, но, как минимум, для нaga и предводителя секты мне придётся создать собственные характеристики. Я хочу, чтобы они отличались от других, и у меня есть пара идей, как они могут выглядеть. Для них я использую правила создания монстров.

### Прямая адаптация

Если у вас есть монстр, для которого вы еще не придумали характеристик и представляете его недостаточно хорошо, чтобы создать его начисто по правилам, можете адаптировать его напрямую.

### Урон

Если урон монстра равен одному кубику с бонусом до +10, оставьте его как есть. Если урон использует несколько кубиков одного размера, бросайте их все, но выбирайте наибольший результат. Если урон — несколько кубиков разных размеров, бросайте наибольшие из них и выбирайте наибольший выпавший результат.

### Очки здоровья

Если ОЗ монстра указаны через кубики здоровья, возьмите максимальное значение самого крупного кубика и добавьте 1 за каждый оставшийся. Если они указаны в виде числа, разделите это число на четыре.

### Класс брони

Если монстр защищён средне, дайте ему броню 1. Если его класс брони низок — броню 0. Если высок — броню 2 или даже 3 (исключительная защита). Если монстра защищает магия, добавьте к броне +1.

### Инстинкт и ходы чудовища

Обратите внимание на особые способности и атаки чудовища и используйте их как основу для его ходов.

## Карты

Одно из главных отличий *Мира подземелий* от других фэнтезийных игр — подход к картам и картографии. Во многих играх вы встретите карты, разбитые на квадраты с точным обозначением, где что находится. Их цель — максимум конкретики, ведущему остаются лишь описания. Подход *Мира подземелий* иной: карты с большим количеством пустого пространства и краткими пояснениями, вроде «клиники» или «жуткое место». Чтобы адаптировать приключение под *Мир подземелий*, помните о своих замыслах и принципах: «рисовать карты, оставляя белые пятна» и «задавать вопросы и руководствоваться ответами».

Поэтому, если есть время, лучше нарисовать карту заново. Не копируйте в точности: рисуйте от руки, смело оставляя пустое пространство и добавляя новые комнаты или зоны. Оставьте себе и игрокам простор для творчества. Если вы заранее начертите всю карту, не останется места, про которое вы не знаете, так? А значит, игрокам будет нечем удивить и вдохновить вас. Выберите комнаты, особо вас не интересующие, и сотрите их обитателей. Нарисуйте парочку новых туннелей.

Если вам неохота перерисовывать карту, возьмите оригинал, сделайте пару пометок, где что находится, а остальное оставьте пустым. Когда игроки войдут в комнату под номером 4Б, не смотрите в приключение, а придумайте сами, что там в комнате, полагаясь на свои заметки и предыдущие события. Со временем вы найдете баланс между импровизацией и использованием заготовок.

*В приключении есть и классные карты, и скучные. Я сохраню большую часть описанного под селом подземелья (логово троглодитов и пещеры с пленными крестьянами), но выкину почти всё о самом селе. Это будет мое «белое пятно», пространство, чтобы задавать игрокам вопросы вроде «Кого ты тут знаешь?» или «Кто живет в заброшенной хижине?». Еще я сделаю пару заметок о том, где карта пересекается с моими фронтами.*

## Волшебство и сокровища

В официальных модулях сокровищам и артефактам традиционно уделяется особое внимание. В *Мире подземелий* они менее значимы (тут награда за риск чаще то, что персонаж умеет, а не чем владеет), но это не значит, что, с трудом пробившись через подземелье или исследовав затерянные руины, игроки не будут рады найти кучу золота!

Как и с картой, читая приключение, обратите внимание, какие предметы можно найти. Особого интереса заслуживают «сюжетные» вещи: меч, способный повредить голема на уровне 4, или кулон, принадлежащий заключенному в третьей комнате принцу. Как и на монстров, на волшебные предметы стоит смотреть в разрезе их роли — для чего они нужны, — а не бонуса к броне или урону. В *Mire подземелий* нет нужды балансировать сокровища и уровень персонажа, так что просто найдите в приключении крутые, забавные или интересные штуки, а новые создавайте (даже со своими особыми ходами), когда есть необходимость. Это, пожалуй, самый легкий этап конверсии.

Оставляйте себе поле для маневра: делайте заметки вроде «у волшебника есть посох, каковы его способности?» и исследуйте это в игре. Задавайте вопросы игрокам, и посмотрите, что они скажут. Пользуйтесь ходом *покопаться в памяти*: «Ты слышал, что у волшебника есть необычный посох? Какие слухи ты встречал о его происхождении?»

## Вводные ходы

Этот этап является совершенно необязательным, но может быть полезным для проведения игр на фестивалях или для групп, в которых провести полноценную первую сессию не выходит. Возьмите переменные приключения и создайте для них завязки, создав особые ходы, которые делаются после создания персонажа, но до начала игры. Эти ходы вовлекут персонажей в повествование. Вы можете записать по ходу для каждого класса или связать их вместе, если хотите. Вот пример:

*Воин, когда ты уходил на поиски приключений, кто-то неравнодушный вручил тебе подарок. Брось+ХАР и скажи, насколько сильно тот человек любит тебя. \* На 10+ выбери два гара, \* на 7–9 — один. При провале... благие намерения считаются, правда?*

- Колба с противоядием
- Щит, светящийся серебряным светом
- Покрытый ржавчиной старый ключ в форме ящерицы

Подобные ходы позволяют игрокам ощутить, что их персонажи связаны с происходящим, и открыть дверь для последующих вопросов и ответов, наполняющих жизнью игровой мир. Постарайтесь учесть фронты, чему они угрожают, богатства, которые они могут защищать и их влияние на мир. Пусть вводные ходы основываются на этом понимании, создавая великолепную завязку приключения.

## дополнение 3



# БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ



Иногда игроки сталкиваются с персонажем, который неожиданно оказывается важен для сюжета. Когда ритуал проходит не по плану и космическую силу обретает несчастный пленный крестьянин, кто знает, как он ей распорядится? Кто он вообще такой?

Если персонажа нужно набросать быстро, для этого нужны лишь его цель (назовём её «инстинктом») и способ её достичь (назовём его «средством»). Средством может выступать что угодно: навык, титул или долг. Соедините эти компоненты, и получится персонаж, имеющий замысел и средства его достижения — для начала вполне достаточно.

### 100 ИНСТИНКТОВ

- |                               |                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Отомстить                  | 11. Исцелить болезнь              |
| 2. Нести благую весть         | 12. Создать шедевр                |
| 3. Воссоединиться с любимым   | 13. Выжить еще один день          |
| 4. Заработать денег           | 14. Добиться расположения         |
| 5. Заслужить прощение         | 15. Кому-то что-то доказать       |
| 6. Изучить таинственное место | 16. Стать умнее, быстрее, сильнее |
| 7. Раскрыть тайную истину     | 17. Исцелить старую рану          |
| 8. Найти утерянный предмет    | 18. Окончательно сокрушить зло    |
| 9. Убить ненавистного врага   | 19. Скрыт постыдный факт          |
| 10. Захватить далёкую землю   | 20. Проповедовать                 |

- 21. Нести страдание
- 22. Показать свою ценность
- 23. Возвыситься в иерархии
- 24. Получить похвалу
- 25. Открыть истину
- 26. Выиграть ставку
- 27. Избежать обязательств
- 28. Спихнуть на кого-то свое грязное дело
- 29. Украсть нечто ценное
- 30. Бросить вредную привычку
- 31. Сoverшить злодеяние
- 32. Добиться признания
- 33. Накапливать власть
- 34. Спасти кого-то от монстра
- 35. Обучить
- 36. Осесть
- 37. Раздобыть еще сокровищ
- 38. Защищать закон
- 39. Исследовать
- 40. Пожирать
- 41. Возродить добroе имя семьи
- 42. Прожить спокойную жизнь
- 43. Помочь другим
- 44. Испкупить вину
- 45. Доказать свою ценность
- 46. Добиться чести
- 47. Расширить свои владения
- 48. Получить титул
- 49. Покинуть общество
- 50. Сбежать
- 51. Пировать
- 52. Вернуться домой
- 53. Служить
- 54. Вернуть отнятое
- 55. Сделать, что необходимо
- 56. Быть героем
- 57. Избежать внимания
- 58. Помочь члену семьи
- 59. В совершенстве овладеть навыком
- 60. Путешествовать
- 61. Преодолеть недостаток
- 62. Играть в игру
- 63. Основать династию
- 64. Улучшить королевство
- 65. Уйти в отставку
- 66. Вернуть потерянные воспоминания
- 67. Сражаться
- 68. Стать кошмаром для преступников
- 69. Выращивать драконов
- 70. Оправдать ожидания
- 71. Стать другим
- 72. Совершить невозможное
- 73. Быть упомянутым в песнях
- 74. Стать забытым
- 75. Найти истинную любовь
- 76. Потерять рассудок
- 77. Потакать своим порокам
- 78. Извлечь всё возможное
- 79. Найти того единственного
- 80. Уничтожить артефакт
- 81. Показать им всем
- 82. Принести бесконечное лето
- 83. Летать
- 84. Найти шестипалого человека
- 85. Пробудить спящих древних
- 86. Развлекать
- 87. Следовать приказам
- 88. Славно умереть
- 89. Осторожничать
- 90. Проявлять доброту
- 91. Попытаться всё не испортить
- 92. Раскрыть прошлое

- 93. Идти туда, где не ступала нога человека
- 94. Творить добро
- 95. Стать чудовищем
- 96. Проливать кровь

- 97. Жить вечно
- 98. Охотиться на опаснейшую дичь
- 99. Ненавидеть
- 100. Убежать

## 100 средств

- 1. Преступные связи
- 2. Могучие мускулы
- 3. Владение видом оружия
- 4. Знажарство
- 5. Обширное знание местности
- 6. Благородная кровь
- 7. Уникальный предмет
- 8. Особая судьба
- 9. Уникальная перспектива
- 10. Скрытые знания
- 11. Осведомлённость в магии
- 12. Необычное происхождение
- 13. Политический рычаг
- 14. Связь с монстром
- 15. Тайна
- 16. Истинная любовь
- 17. Невинное сердце
- 18. План идеального преступления
- 19. Билет в рай в один конец
- 20. Таинственная руда
- 21. Деньги, деньги, деньги
- 22. Благословение богов
- 23. Иммунитет от закона
- 24. Пророчество
- 25. Тайные техники боевых искусств
- 26. Кольцо силы
- 27. Необходимая сумка с картошкой
- 28. Сердце
- 29. Укреплённая позиция
- 30. Знание законодательства
- 31. Языки
- 32. Внимательный взор
- 33. Выносливость
- 34. Безопасное место
- 35. Видения
- 36. Прекрасный разум
- 37. Чистый голос
- 38. Ошеломляющая красота
- 39. Навязчивая мелодия
- 40. Изобретение
- 41. Пекарство
- 42. Пивоварение
- 43. Плавка
- 44. Столярное дело
- 45. Искусство писателя
- 46. Неуязвимость к огню
- 47. Поваренное мастерство
- 48. Рассказ историй
- 49. Крысоловство
- 50. Обман
- 51. Абсолютная неприметность
- 52. Сводящая с ума сексуальность
- 53. Неопределенная крутизна
- 54. Умение вязать узлы
- 55. Колёса из полированной стали
- 56. Волшебный ковёр
- 57. Неистощимые идеи
- 58. Устойчивость
- 59. Запас еды
- 60. Скрытый путь

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 61. Благочестие                       | 81. Идеальная память                                 |
| 62. Устойчивость к болезням           | 82. Знание птичьего языка                            |
| 63. Библиотека                        | 83. Ключ к важной двери                              |
| 64. Серебряный язык                   | 84. Умение работать по металлу                       |
| 65. Происхождение                     | 85. Таинственные покровители                         |
| 66. Врождённое заклинание             | 86. Стальные нервы                                   |
| 67. Равновесие                        | 87. Блеф   |
| 68. Души                              | 88. Дрессированный волк                              |
| 69. Быстрота                          | 89. Вновь обретённый давно<br>потерянный родственник |
| 70. Понятие о плохом и хорошем        | 90. Стрела с вашим именем                            |
| 71. Определённость                    | 91. Истинное имя                                     |
| 72. Внимание к деталям                | 92. Удача  |
| 73. Героическая жертвенность          | 93. Доброта  |
| 74. Чувство направления               | 94. Необычные татуировки                             |
| 75. Большая идея                      | 95. Величественная борода                            |
| 76. Скрытый вход в город              | 96. Книга на загадочном языке                        |
| 77. Любовь кого-то<br>могущественного | 97. Внимание магических сил                          |
| 78. Нерушимая верность                | 98. Безгранична сила                                 |
| 79. Экзотический фрукт                | 99. Иллюзии величия                                  |
| 80. Яды                               | 100. Легкая поступь, попутный ветер                  |

## Имена

Фингар, Хивн, Одноглазый, Альхоро, Арлон, Ев, Скользкий, Йокат, Эвинг, Лим, Пой, Майло, Дерилл, Медлин, Астрафель, Дэльвин, Фелиана, Дамарра, Систранель, Пендрелл, Мелиландра, Даголир, Болдрик, Лина, Данвик, Виллем, Эдин, Флориан, Серафина, Куорра, Шарлотта, Лили, Рамонд, Кассандра, Дурга, Эльфар, Герда, Рургош, Бъёрн, Драммонд, Хельга, Сигруна, Фрея, Уэсли, Бринтон, Йон, Сара, Хэвторн, Элиза, Кларк, Ленор, Пётр, Орхидея, Кармайн, Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолир, Мифралан, Тэрос, Эгор, Таннер, Данстен, Роза, Айви, Робард, Маб, Чертополох, Пак, Анна, Сера, Элана, Обелис, Герран, Сила, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибел, Нильс, Вей, Озрук, Суртр, Брунгильда, Анника, Янос, Грегата, Дим, Рундриг, Ярл, Ксоток, Элохир, Шарасет, Хасрит, Шеварал, Кадей, Эльдар, Кифрасет, Фелиан, Финнегат, Оливия, Рэндолльф, Бартлби, Обри, Болдуин, Бекка, Хок, Рудигер, Грегор, Брианна, Уолтон.

# Список свойств

## Свойства монстров

### Общие

- *Аморфный*: монстр обладает странной и неестественной анатомией.
- *Волшебный*: монстр волшебный по самой своей природе.
- *Запасливый*: монстр почти наверняка обладает сокровищами.
- *Искусственный*: он был создан, а не рожден.
- *Коварный*: основная опасность монстра лежит вне боя.
- *Организованный*: монстр полагается в выживании на группу; победа над одним может навлечь гнев других; одиночка может поднять тревогу.
- *Осторожный*: монстр ценит свое выживание больше, чем агрессию.
- *Планарный*: монстр родом из-за пределов этого мира.
- *Пугающий*: присутствие или внешность монстра вызывают ужас.
- *Разумный*: монстр достаточно умён, чтобы учиться новым навыкам. Ведущий может добавлять свойства, чтобы отразить обучение чудовища, например на мага или воина.
- *Скрытный*: монстра трудно заменить, он любит атаковать внезапно.

### Свойства организации

- *Одиночка*: монстр живёт и сражается сам по себе.
- *Группа*: обычно встречается в небольших группах по 3–6 особей.
- *Орда*: где есть один монстр, есть и больше. Намного больше.

### Свойства размера

- *Мелкий*: монстр куда меньше полурослика.
- *Небольшой*: монстр размером примерно с полурослика.
- *Крупный*: монстр куда больше человека, размером с телегу.
- *Огромный*: размером с небольшой дом или еще больше.

## **Свойства снаряжения**

### **Общие**

- **Контакт:** Полезен, только если его ввести в организм или аккуратно на нести на поверхность кожи персонажа или добавить в еду.
- **Неудобный:** Его неудобно или сложно использовать.
- **+бонус:** Модифицирует эффективность персонажа в той или иной ситуации. Это может быть следующие+1 к ходу *покопаться в памяти* или постоянные -1 на ход *руби и кромсай*.
- **к монет:** Обычная цена этого предмета. Если цена включает –Харизму, это значит, что небольшие торги сбросят цену на значение (а не модификатор) Харизмы персонажа.
- **Опасный:** Использование сопряжено с риском. Если персонаж не принял мер предосторожности, ведущий вправе обрушить на его голову все последствия его поступка.
- **Рациональ:** Это съедобно, так или иначе.
- **Требования:** Только определенный тип людей может использовать это. В противном случае, от него не будет никакого толку.
- **Медленный:** Требует минуту или больше для использования.
- **Касание:** Применим только при прикосновении.
- **Двухручный:** Для эффективного использования нужно две руки.
- **к вес:** Столько считается при нагрузке персонажа. Если вес не указан, то предмет не приспособлен для перемещения. 100 монет стандартной ценности весят 1. Драгоценные камни или предметы искусства той же стоимости могут весить меньше — или больше.
- **Надетый:** Чтобы использовать, придется это надеть.
- **к применений:** Это можно использовать только к раз.

### **Свойства оружия**

- **боезапас к:** Считается, что это боезапас для оружия дальнего действия. Это число не отражает точное количество стрел или камня для пращи, а в целом сообщает, что есть у персонажа на руках.
- **Мощное:** Может отбросить противника или даже сбить его с ног.
- **+курон:** Персонаж добавляет это значение к наносимому урону.
- **Игнорирует броню:** Из наносимого урона не вычитается броня.
- **Месиво:** Наносит жуткие раны, буквально разрывая жертв на куски.
- **пробивание к:** Проходит сквозь броню. Нанося урон, персонаж вычитает значение пробивания из брони цели.

- **Точное:** Поощряет точные удары. Персонаж может использовать Ловкость вместо Силы, когда *рубит и кромает*.
- **Перезарядка:** После применения нужно время на перезарядку.
- **Оглушающее:** Наносит оглушающий урон вместо обычного.
- **Метательное:** Оружие, очевидно, метается. Используя ход *дать залп* этим оружием, на 7–9 персонаж не может выбрать потерю боезапаса — оружие нельзя применить, пока персонаж его не вернёт.

## **Свойства дистанции оружия**

- **Рука:** Полезно, только если цель на расстоянии вытянутой руки.
- **Взмах меча:** Длина руки плюс один-два фута.
- **Удар копья:** Дотянет до цели в нескольких футах от персонажа (до 10).
- **Близко:** Дотянет до цели, чьи белки глаз можно разглядеть.
- **Далеко:** Дотянет до цели на расстоянии различимого крика.

## **Свойства брони**

- **к броне:** Защищает от вреда и ранений. Когда персонаж получает урон, он вычитает значение брони из полученного урона. Если у персонажа несколько предметов с бронёй, берите самое высокое значение.
- **+к броне:** Защищает персонажа в дополнение ко всем остальным доспехам. Добавьте это значение к общей броне.
- **Неуклюжий:** В ней непросто передвигаться. Персонаж получает постоянные -1, пока использует это. Данный штраф суммируется.

## **Свойства поселений**

### **ДОСТАТОК**

- **Нищее:** на продажу нет ничего, никто не имеет больше того, в чём нуждается (и это те, кому повезло). Труд стоит дёшево.
- **Бедное:** на продажу есть только предметы первой необходимости. Оружие — редкость, исключения — хорошо защищенные или воинственные поселения. Не обученный труд широко доступен.
- **Обычное:** доступна большая часть повседневных предметов. Некоторые разновидности умелых работников.
- **Процветающее:** любой обычный предмет можно найти на продажу; есть почти все виды умелых рабочих, но они нарасхват.
- **Богатое:** обычные предметы и куда больше, если знаешь где искать. Доступен труд специалистов, но он стоит дорого.

## **НАСЕЛЕНИЕ**

- *Исход*: поселение потеряло большую часть своего населения и находится на грани коллапса.
- *Падение*: это место куда безлюдней, чем было раньше. Есть заброшенные постройки.
- *Стабильность*: население соответствует размеру поселения, имеется небольшой прирост.
- *Рост*: в городе куда больше людей, чем жилья.
- *Бум*: поселение с трудом справляется с огромным людским потоком.

## **ОБОРОНА**

- *Нет*: крестьяне с дубинками, факелами и вилами.
- *Ополчение*: способные мужчины и женщины с изношенным оружием, готовые ответить на зов, но нет постоянной стражи.
- *Дозор*: на страже поселения есть несколько дозорных, высматривающих опасность и решают мелкие вопросы, но их основная роль — вызов ополчения.
- *Стража*: поселение охраняют постоянные вооружённые защитники числом до 100 человек и хотя бы один вооружённый патруль.
- *Гарнизон*: постоянные вооружённые защитники числом 100–300. Поселение охраняет несколько вооружённых патрулей.
- *Батальон*: до 1000 вооружённых воинов и хорошие укрепления.
- *Легион*: поселение защищают тысячи вооружённых солдат (или эквивалент). Защитные укрепления поселения внушают ужас врагам.

## **ДРУГИЕ СВОЙСТВА ПОСЕЛЕНИЙ**

- *Безопасность*: проблемы не касаются этого места, пока игроки не принесут их. Идиллические и укромные, эти поселения теряют безопасность вместо потери или падения другого положительного свойства.
- *Вера*: поселение особенно почитает указанного бога.
- *Редкость*: поселение предлагает товары и услуги, недоступные нигде в округе. Укажите их.
- *Ресурс*: у поселения лёгкий доступ к указанному ресурсу (специи, вид руды, рыба, виноград и т.д.). Этот ресурс стоит здесь заметно дешевле.
- *Нужда*: поселение испытывает острую или постоянную нужду в указанном ресурсе. Ресурс продаётся здесь куда дороже.
- *Верность*: поселение принесло клятву указанным поселениям. Обычно это клятва верности или обещание защиты, но бывает и конкретнее.

- *Торговля*: поселение регулярно торгует с указанными поселениями.
- *Рынок*: сюда стекаются торговцы со всей округи. В любой день выставленные на продажу предметы могут быть куда лучше, чем показывает достаток поселения. +1 к пополнению запасов.
- *Вражда*: поселение затаило злобу против указанных поселений.
- *Прошлое*: здесь произошло что-то важное. Выберите одно и опишите или придумайте свое: сражение, чудо, миф, любовь, трагедия.
- *Волшебное*: кто-то в городе способен применять волшебные заклинания за плату. Это привлекает и других волшебников. +1 к вербовке, когда вы пытаешься нанять адепта.
- *Религиозное*: в поселении сильно присутствие религии, возможно даже есть собор или монастырь. Священники могут исцелять раны и, может быть, даже воскрешать мёртвых за пожертвования или выполнение задания. Возьмите +1, когда пытаешься нанять священника.
- *Гильдия*: в городе широко представлена (и обычно имеет вес) указанная гильдия. Если гильдия тесно связана с видом наёмников, возьмите +1 при их найме.
- *Личность*: в поселении живёт примечательный человек. Дайте ему имя и опишите, что делает его известным.
- *Гномье*: всё население или его большую часть составляют гномы. Гномы товары более распространены и стоят дешевле, чем обычно.
- *Эльфийское*: всё или почти всё население составляют эльфы. Эльфийские товары более распространены и стоят дешевле обычного.
- *Ремесло*: поселение известно мастерами указанного ремесла. Предметы этого ремесла куда доступнее или более высокого качества, чем в любом другом поселении в округе.
- *Беззаконие*: преступность свирепствует, власти разводят руками.
- *Беда*: поселение испытывает постоянные проблемы, обычно связаны с какой-либо из разновидностей чудовищ.
- *Могущество*: поселение пользуется влиянием определённого рода — политическим, волшебным или религиозным.

# Благодарности

Если мы видели дальше других, то потому, что стояли на плечах гигантов. В основном холмовых и каменных гигантов и даже одного огненного. Ну и бардак был.

Наверное, очевидно, что эта игра появилась благодаря *Постапокалипсису* Винсента Бейкера и *Dungeons and Dragons* Гарри Гигакса и Дэйва Арнесона. Сверялись мы с *The Dungeons and Dragons Basic Set* под редакцией Тома Молдвея и *Advanced Dungeons and Dragons*.

Наша версия мировоззрения тесно завязана на Ключи из *Shadow of Yesterday* от Клинтона Р. Никсона, и как их использовал Джон Харпер в своей *Леди Блэкбёрд*.

Идея выдачи опыта за провал есть во многих играх. Нас вдохновила версия из *Burning Wheel* Люка Крейна, и её вариация из игры *The Regiment* от Джона Харпера и Пола Риддла.

Узы — вариация на тему Нх из *Постапокалипсиса* с щепоткой Воспоминаний из *Freemarket* (Люк Крейн и Джаред Соренсен) для остроты.

*Мир подземелий* не появился бы без перекрёстного опыления с другими проектами на движке *Постапокалипсиса*. В их числе *Sagi об исляндцах* от Грегора Вуги, *The Regiment* от Пола Риддла и Джона Харпера, *Monsterhearts* от Джо Макдально, и ряд неопубликованных игр Джонатана Уолтона.

Изначальная идея совместить *Постапокалипсис* и D&D принадлежит нашему хорошему другу Тони Даулеру. Он любезно разрешил нам развить её и превратить в то, что вы видите сейчас.

## Особые благодарности

Strasa Acimovic, Marshall Miller, Jason Morningstar, Simon Ward, Greg Cooksey, Hamish Cameron, Kevin Weiser & the Walking Eye, Steve Segedy, John Harper, Tony Dowler, Vincent Baker, Gary and Dave (of course).

# Индекс

А

Адаптация приключений 400  
Атака от неск. противников 22

Б

Болен ( травма) 26  
Броня 319

В

Ведение игры 175  
ведение боя 190  
замыслы 178  
ловушки 190  
первая сессия, подготовка 194  
первая сессия, цели 197  
персонажи ведущего 191  
принципы 179  
ходы 182  
Волшебные вещи 323  
Высокоуровневые персонажи 31

Г

Гид по игре 351  
Города 228

Д

Деревни 226  
Дистанция 318  
Добрый. См. Мировоззрение

З

Завершение фронта 213  
Заклинания  
волшебника 114–119  
антитатия 119  
видеть сквозь время 116  
волшебная стрела 115  
двойник 116  
зеркальное отражение 116  
идеальный призыв 119  
истинное зрение 118  
клетка 117  
на всякий случай 118  
невидимость 115

незримый слуга 114

облако-убийца 118  
обнаружить магию 115  
огненный шар 116  
очаровать персону 115  
планарная связь 117  
подчинение 118  
превращение 117  
представление 114  
предупреждение 119  
призвать монстра 117  
путь сквозь тени 118  
развеять магию 116  
разговор с духами 116  
свет 114  
сон 116  
телепатия 115  
тревога 115  
тюрьма души 119  
убежище 119  
жреца 151–157  
благословение 152  
волшебное оружие 152  
воскрешение 153  
вселить ужас 152  
глас бессловесного 154  
говорить с мёртвыми 152  
заражение 154  
исправление 157  
истинное зрение 154  
исцеление 155  
исцелить лёгкие раны 152  
исцелить средние раны 153  
исцелить тяжёлые раны 154  
метка смерти 155  
обнаружить мировоззрение 152  
освящение 151  
откровение 154  
поднять мертвеца 153  
прорицание 154  
разделение 155  
свет 151  
святилище 152  
слово возвращения 155

- темнота 153  
тюрьма души 154  
удержать персону 153  
указание выше 151  
управление погодой 155  
ураган возмездия 157  
урон 155  
Законопосл. См. Мировоззрение  
Замыслы 178  
Злой. См. Мировоззрение
- И  
Изменение персонажа 29  
Изуродован ( травма) 26  
Инстинкт (монстры) 235
- К  
Кампания, прикл. 203, 214-215  
Карта кампании 220  
обновление карты 229  
фронты на карте 229  
Классы, дополнительные 341  
Классы  
Бард 83  
Варвар 91  
Воин 99  
Волшебник 107  
Вор 121  
Друид 137  
Жрец 145  
Испепелитель 129  
Паладин 159  
Следопыт 167  
Классы, создание 339  
Крепости 222
- Л  
Лечение 23. См. Восст. силы (ход)  
Ловушки 190
- М  
Магия 27  
Мировоззрение 33  
выбор 53  
добroe мировоззрение 34  
законное мировоззрение 34
- злое мировоззрение 35  
изменение 34  
нейтральное мировоззрение 34  
хаотичное мировоззрение 35  
ходы 34  
Монстры 234  
атака нескольких монстров 22  
без характеристик 236  
свойства 236-237  
создание 237  
сокровища 241
- Монстры, списком  
аболет 294  
авантюрист 306  
адская гончая 300  
ангел 300  
анхег 242  
апокалиптический дракон 294  
аристократ 306  
бакунава 250  
баньши 260  
бес 300  
блуждающий огонь 251  
болотный шатун 250  
бритвенный кабан 270  
булетта 288  
бунтовщик 307  
вампир 260  
vasилиск 251  
великий вождь орков 283  
верёвочник 242  
владыка пауков 243  
ворг 270  
вор-полurosлик 307  
вурдалак 261  
гаргулья 243  
гидра 252  
гираплон 288  
глубинный эльф, мастер клинка 295  
глубинный эльф-священник 296  
глубинный эльф-убийца 295  
гнилостный червь 243  
гнолл-вожак 278  
гнолл-следопыт 278  
гнолл-эмиссар 279  
гном-воин 244

гоблин 244  
гоблин-колдун 244  
голем из плоти 289  
голиаф 246  
грифон 270  
даймон слова 304  
дерро 289  
джинн 301  
доппельгангер 252  
дракон 296  
драконокост 261  
драугр 262  
дриада 271  
душитель 246  
жаболюд 253  
желатиновый куб 246  
железный голем 289  
зауропод 253  
знахарь 308  
зомби 269  
искуситель 301  
квазит 302  
кентавр 271  
коатль 253  
кобольд 254  
кокатрис 272  
королева формиан 287  
король разбойников 308  
кошмар 303  
кракен 290  
крестьянин 308  
крокодиллиан 254  
ксорн 290  
лич 262  
личиночный кальмар 247  
лоза-убийца 272  
лудильщик 311  
лярва 303  
магмин 297  
мантикора 291  
медуза 254  
мерцающий пес 275  
минотавр 296  
мохрг 263  
мумия 263  
нага 297  
неизбежный 304  
ночнокрыл 264  
оборотень 273  
огненный жук 247  
огненный угорь 256  
огр 273  
орк-берсерк 280  
орк-摧ушитель 280  
орк-одноглазый 281  
орк-работоговец 282  
орк-рубака 279  
орк-теневой охотник 282  
орк-шаман 281  
отродье 264  
отьюх 247  
охотник 309  
пегас 291  
первосвященник 309  
пещерная крыса 248  
плащник 248  
повелитель орлов 274  
пожиратель душ 266  
полтергейст 266  
порождение хаоса 298  
послушник 309  
призрак 267  
призрачный волк 267  
птенец дракона 256  
пурпурный червь 248  
разбойник 310  
растворитель 292  
ржавильщик 292  
рыцарь 310  
саламандра 298  
сатир 274  
сахьягин 257  
серый рвач 299  
сигбен 268  
скелет 268  
слизь хаоса 275  
совомедведь 292  
солдат 311  
стражник 312  
тарраска 305  
тень 268  
торговец 312

- тритон-аристократ 285  
 тритон-заклинатель глубин 284  
 тритон-подводник 284  
 тритон-разведчик 283  
 троглодит 249  
 тролль 257  
 фея 276  
 формиан-бригадир 286  
 формиан-рабочий 285  
 формиан-центурион 286  
 химера 293  
 холмовой великан 276  
 цепной дьявол 305  
 черепаха-дракон 258  
 чёрный пудинг 259  
 чул 299  
 шипастый дьявол 302  
 шпион 312  
 шут 313  
 экек 259  
 элементаль земли 249  
 элементаль концепции 305  
 эльф-воитель 276  
 эльф-заклинатель 277  
 энт 277  
 эттин 293  
 эфирный вор 293  
 ящеролюд 259  
 Монстры, характеристики 235  
 Мрачные знамения (угрозы) 209
- Н**  
 Надвигающийся ужас (угрозы) 212  
 Наёмники 35  
 найм (ход) 81  
 приказать наёмникам (ход) 36  
 создание 36  
 умения  
 боец 40  
 взломщик 37-38  
 менестрель 38  
 охотник 40  
 послушник 38  
 телохранитель 38  
 ученик чародея 37  
 Нейтральный. См. Мировоззрение
- О**  
 Обучение игре 396  
 Оглушён (травма) 26  
 Опыт 30  
 Оружие 317  
 Ослаблен (травма) 26  
 Особые свойства (монстры) 236  
 Очки здоровья 21  
     максимальные 53  
 Ошеломлён (травма) 26
- П**  
 Первая сессия  
     цели 197  
 подготовка 194  
 Подготовка к игре 194  
 Подземелья 40  
 Персонажи, создание 50  
 Поселения 220  
 Посёлки 227  
 Пример фронта 216-217  
 Принципы 179  
 Псалмы 151
- С**  
 Свойства  
     брони 319  
     дистанции оружия 318  
     монстров 236  
     оружия 317  
     поселений 224  
     снаряжения 316  
 Снаряжение 315  
     броня 319  
     взятки 322  
     для подземелий 319  
     добыча 323  
     недвижимость 322  
     оружие 317  
     подарки и роскошь 322  
     продукты 321  
     транспорт 322  
     услуги 321  
     яды 321  
     волшебные вещи 323  
 Создание новых классов 339

Сокровища  
волшебные вещи 323  
сокровища монстров 241  
Сотворение заклинаний  
жрец 147  
волшебник 109  
Ставки. См. Фронты (ставки)

Т

Травмы 26

У

Угрозы  
виды 206  
надвигающийся ужас 212  
создание 204  
ходы 206  
Уровень  
повышение 30  
уровень выше десятого 31  
Урон 21  
травмы 26  
Узы 21  
избавление 32  
создание 32  
стартовые 55

Ф

Фокусы 114  
Фронты 201

Х

Хаотичный. См. Мировоззрение  
Характеристики 16  
выбор 51  
значение 16  
выбор значений 51  
модификаторы 17  
определение модификаторов 52

Ходы 17

ведущего 182  
броски 18  
мультиклассовые ходы 30  
основные 58  
особые 74  
приключения 342  
подземелья 187  
и снаряжение 19  
создание 336  
стандартные результаты 19  
стартовые 53  
требования к ходам 31  
условия хода 17  
эффекты ходов 19

Ш

Шатается (травма) 26