



# ВПЕЧАТЛЯЮЩИЕ ПОГОНИ

---

**АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СИСТЕМА ДЛЯ СЦЕН ПОГОНИ В D&D 5e**

**КРИС «ГУБЕР» РАМСЛИ**  
**ПЕРЕВОД: МИРИАДЫ ИСТИН**

# Впечатляющие погони



Перевод: Ahav, Miranzel

Вёрстка и редактирование: Miranzel, Life4Hook

Вычитка: Ahav, Miranzel, Life4Hook



В «Руководстве Мастера» представлена простая система для организации погони, но она в основном полагается только на скорость передвижения и не предоставляет особых возможностей ни для создания впечатляющей погони, ни для использования игроками различных навыков и умений, которые помогут им сбежать.

Впечатляющие погони представляют альтернативную, более захватывающую систему погони, позволяющую всем игрокам проявить себя. Впечатляющая погоня это абстракция, предназначенная для создания напряжённой сцены, дающая игрокам возможность выбора.

Подразумевается, что все персонажи игроков находятся вместе во время погони. Они вместе убегают и ловят их всех вместе.

Если плут исчезает в тени, выследить всю группу в среднем становится труднее. Когда воин преодолевает препятствие, это поддерживает движение всего отряда. Не так важно отслеживать, где именно находится каждый член группы по отношению друг к другу, у кого выше скорость передвижения и т.д. Каждый просто вносит свой вклад в общий прогресс отряда.

Это не реалистичная симуляция, но она впечатляющая и простая в реализации!

**Очки Побега (ОП).** Как и в случае погони, описанной в «Руководстве Мастера», в начале впечатляющей погони необходимо определить, как далеко игроки находятся от преследователей.

Расстояние между игроками и преследователями во время погони измеряется в «Очках Побега», сокращённо ОП.

Игроки должны отслеживать свои ОП на листе бумаги, с помощью игровых костей или на одном из листов погони, приведенных в конце этого документа.

Каждое ОП соответствует 20 футам расстояния, поэтому игроки начинают погоню с 1 ОП за каждые 20 футов, на которые они удалены от преследователей.

В большинстве случаев для побега игрокам необходимо набрать не менее 10 ОП.

**Инициатива и Ходы.** Игроки бросают инициативу, как в обычном бою. Противники совершают действия после них.

Во время впечатляющей погони нет действия перемещения - предполагается, что все находятся в постоянном движении - но персонажам с более высокой скоростью передвижения, включая тех, кто в этот ход сделал Рывок, легче избежать «Потери Позиции» в конце раунда.

**Осложнения.** В начале каждого хода игрок, который действует последним (или игрок с наименьшей

инициативой в первом ходу), бросает к20. При выпадении 1-10 происходит «Осложнение». В каждой отдельной погоне есть свой список «Осложнений» со своими эффектами.

Осложнения происходят только с игроками (и любыми НИП рядом с ними). Предполагается, что противники также решают свои собственные проблемы, и всё это учитывается на этапе «Потеря Позиции» в конце раунда.

**Боевые действия.** Персонажи могут совершать любые действия, обычно используемые в бою, но выполнение этих действий означает, что их вклад в побег незначителен.

Игроки всегда считаются находящимися на расстоянии 20 футов от своих преследователей за каждое ОП, который они получают при расчёте того, кто находится в радиусе действия.

Если хотя бы один противник совершает боевое действие, игроки получают преимущество при проверках, сделанных на этапе «Потеря Позиции» в конце раунда, при этом остальные противники также могут совершить это действие.

**Побег.** Игрок может совершить это действие, чтобы получить ОП. Он описывает своё действие и то, как оно поможет ему сбежать, а затем совершает соответствующую проверку навыков - по возможности с подходящим владением. Сл проверки определяется сложностью погони.

При успехе персонаж получает 1 ОП для группы. В случае успеха на 10 или более он получает 2 ОП.

**Потеря Позиции.** В конце каждого раунда игрокам необходимо сохранить набранные очки. Это означает, что преследователи пытаются их догнать.

Каждый игрок должен совершить проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), Сл которой определяется сложностью погони. За каждый провал группа теряет 1 ОП.

Персонаж со скоростью передвижения, превышающей темп погони как минимум в два раза (обычно 30 футов), получает преимущество в этой проверке, а персонаж, передвигающийся со скоростью в половину темпа или медленнее, получает помеху.

Если скорость передвижения персонажа в три или более раз превышает ожидаемую, он автоматически преуспевает в проверке.

Персонаж с нулевой скоростью передвижения автоматически проваливает проверку и теряет дополнительные ОП.

Если после этих проверок у персонажей остаётся достаточно ОП для побега (обычно 10), они «Сбегают», но если у них 0 ОП, они рискуют быть пойманными и получают 1 «Провал Погони». Если они получают 3 «Провала Погони», то их схватили.



## ИГРОКИ В РОЛИ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Если игроки оказываются в роли преследователей, а не преследуемых, правила действуют почти так же, за исключением того, что всякий раз, когда они должны были получать ОП, они теряют их, и наоборот.

«Сбежать» превращается в «Догнать», это происходит, когда у игроков 0 ОП.

Игроки получают «Провал Погони», когда после «Потери Позиции» у них остается ОП, равное или большее, чем требуется для побега в погоне (обычно 10). Когда они достигают 3 неудач, противник уходит.

## ПОЙМАНЫЕ

Если игроков поймали (или они поймали преследуемых), начинается бой.

**Инициатива.** Используйте ту же инициативу, что и во время погони для игроков, но теперь бросьте инициативу для противника. В этот момент начинается новый раунд.

**Размещение.** Определите точное расположение игроков и их противников, когда начинается бой. Поскольку ОП равен 0, хотя бы один игрок должен находиться поблизости по меньшей мере от одного противника, и никто не должен находиться на расстоянии более 20 футов от ближайшего противника.

Если игроки придерживаются определённого строя, они могут расположиться тем же строем, но с учётом действий, которые они предприняли, кто преуспел в большем или меньшем количестве проверок «Потери Позиции» и т.д.

## СОЗДАНИЕ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЙ ПОГОНИ

При создании собственных впечатляющих погонь обязательно обратите внимание на эти элементы.

**Обстановка.** Впечатляющая погоня устроена таким образом, что вы могли абстрагироваться от точных мест и местности. Вам не нужно знать точно, какое расстояние игроки пробегут за время погони. Но вы захотите иметь представление о местности, через которую они будут пробегать во время погони, включая степень освещённости.

В идеале, местность должна предоставлять игрокам много возможностей для взаимодействия с ней. Если вы не придумали хотя бы несколько примеров проверок, которые они могли бы сделать, чтобы «Сбежать», то вам, вероятно, следует добавить больше деталей, чтобы они могли сыграть роль в погоне.

Также полезно знать, куда могут попасть игроки, когда сбегут или будут пойманы, но вы всегда можете решить это, когда погоня закончится.

**Кто их преследует?** В примерах погонь, описанных ниже в этом документе, не указывается, кто именно

преследует игроков, поэтому вы можете вписать их в свою игру, хотя некоторые из них содержат рекомендации. Но при организации погони вам нужно знать, кто именно преследует их (или за кем гонятся игроки, в зависимости от ситуации).

Как и в случае с обстановкой, потенциальные преследователи дадут игрокам идеи, как от них сбежать, но достаточно интересное окружение может компенсировать появление простых врагов.

**Требования к ОП.** Обычно игрокам требуется 10 ОП для побега, но вы можете скорректировать это число для более коротких или длинных погонь. Оптимальным диапазоном необходимых ОП считается 8-12.

**Расстояние ОП.** Как правило, каждое ОП представляет собой 20 футов расстояния, но вы всегда можете изменить это значение в соответствии со сценарием. Например, при преследовании по широкой открытой местности можно использовать 30 футов на ОП, а при преследовании по тесным туннелям - 10 футов на ОП.

**Темп.** Обычно мы предполагаем, что каждый участник погони проходит около 30 футов за раунд, плюс-минус 10 футов или около того, поэтому темп погони равен 30 футов.

В некоторых погонях, особенно на очень высоком уровне или на лошадях, игроки должны двигаться намного быстрее, чем обычно. Например, все они могут быть под воздействием заклинания *полёт*, и в этом случае вы можете установить Темп в 60 футов, а при погоне верхом, предполагая, что лошади будут мчаться, Темп будет 120 футов.

**Ограничение видимости.** В случае погони в замкнутом пространстве, вероятнее всего, присутствуют повороты и углы, ограничивающие зону прямой видимости. Вместо того, чтобы обозначить это на карте, пределом видимости погони считается количество ОП до того, как игроки и противник перестанут видеть друг друга, независимо от освещения.

**Окончание погони.** У погони может быть предел, измеряемый в раундах, до того, как игроки автоматически уйдут, достигнув безопасности, или будут автоматически пойманы, зайдя в тупик. Проверьте наличие этих пределов перед тем, как «Потерять Позиции» или «Сбежать».

Вы также можете задать условие для окончания погони, например, ворота, на закрытие которых потребуется некоторое время. Если игроки доберутся до них с достаточным количеством ОП, они сбегут, но, в противном случае, времени может не хватить и придется продолжить погоню. Такая концовка также может быть повторяющейся, то есть каждые несколько раундов появляется новая.

**Сложность.** У погони есть базовая сложность, которая определяет обычный Сл для любого действия





«Побег» и «Сбежать». Сл проверок, выполняемых во время «Потери позиции», обычно на 4 ниже, чем эта сложность.

Ниже приведены некоторые предлагаемые Сл для погонь по уровням, но у каждой погони могут быть свои уникальные сложности.

| Уровень группы | Сл Побега | Сл Потери Позиции |
|----------------|-----------|-------------------|
| 1-4            | 14        | 10                |
| 5-10           | 16        | 12                |
| 11-16          | 18        | 14                |
| 17-20          | 20        | 16                |

**Осложнения.** Погоня требует осложнений для каждого результата к20 от 1 до 10, хотя это не значит, что всегда требуется 10 или меньше для осложнений. В некоторых случаях осложнения могут возникать при многих других результатах.

При составлении списка осложнений вы можете использовать те, что приведены в примерах погонь ниже в этом документе, смешивать и подбирать из этих списков, изменять их под свою погоню или создавать свои собственные.

Осложнения, их сложность, какие проверки или спасброски необходимо сделать, а также штрафы за провал - все это слишком различно, чтобы описать их, но вот некоторые общие рекомендации:

- Сл проверки и спасбросков обычно находятся между Сл «Побега» и Сл «Потери Позиции».
- Примерами штрафов за проваленные проверки или спасброски являются потеря ОП, получение помехи при определенных проверках в этом ходу или до разрешения проблемы, потеря действия в этом ходу, урон или состояние, например, ослепление.
- Осложнение может также представлять возможность получить ОП, преимущество на проверки и т.д. при успехе, как вместо, так и в дополнение к штрафу за провал.
- Постарайтесь дать игрокам возможность выбора, если это возможно. Обычно, это выбор между различными навыками или спасбросками, но это может быть и выбор между двумя разными штрафами, или выбор между штрафом и бонусом.
- Не все осложнения требуют броска, но обычно такие более интересны.
- Результат 10 обычно связан с каким-нибудь существом. Чаще всего это почему-то **мефит**.

## ПРОВЕДЕНИЕ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЙ ПОГОНИ

При проведении погони важно описать окружающую обстановку и любые её изменения по ходу действий игроков, хотя не стоит слишком детализировать. Это поможет игрокам решить, какие проверки способностей они хотят совершить.

**Меняйте обстановку.** Повторять одни и те же проверки становится скучно. Если игроки слишком полагаются на определенный навык, измените ситу-

ацию так, чтобы им пришлось или, в лучшем случае, захотелось сделать что-то другое.

Возможно, они столкнутся с открытой местностью, где Ловкость (Скрытность) не применима, или выйдут из переулков в населенную часть города, где они теперь могут использовать Харизму (Убеждение или Запугивание), чтобы убрать людей со своего пути, но не могут использовать Силу (Атлетика), чтобы забраться на здания.

**Проверки побега.** Когда игроки придумывают, как использовать свои навыки для побега, вы должны быть снисходительны, но только до тех пор, пока действие имеет хоть какой-то смысл. Бежать особенно быстро никогда не будет считаться действием для побега, для этого есть Рывок. Если игрок хочет использовать Силу (Атлетика) или Ловкость (Акробатика), ему придется проявить больше изобретательности.

Вы также всегда можете дать преимущество на проверки, которые идеально подходят для данной ситуации, или помеху на проверки, которые работают лишь отчасти или к которым противник уже привык.

**Атаки как Действия Побега.** В некоторых случаях бросок атаки имеет наибольший смысл как способ разрешения действия Побега, и в этом случае вы можете рассматривать его как любую другую проверку умения (дополнительная атака не применяется). Однако просто атака противника никогда не засчитывается, и вы также можете установить количество урона, которое необходимо нанести для успеха.

Осложнения, дающие преимущество или помехи при проверке, должны применяться и к этой атаке.

**Действия Противника.** Часто во время погони противники не делают ничего, кроме Рывков, но не бойтесь позволить им атаковать игроков, если они находятся в зоне досягаемости, особенно если у них есть способности, которые накладывают отрицательные эффекты или замедляют цели.

Поскольку противник действует последним, если у игроков на момент их хода 0 ОП, проверки «Потери Позиции» больше не имеют значения, поэтому у противника нет причин не атаковать. Захваты особенно эффективны в этот момент.

Считайте, что захваченный персонаж находится рядом с захватившим его существом, независимо от ОП.

**Управление временем.** Если вам кажется, что погоня затягивается, добавьте драматизма: объявите, что отныне заработанные или потерянные ОП удваиваются или даже утраиваются! Если этого недостаточно, вы можете добавить окончание погони через 1-2 раунда, чего раньше не было.

Для погонь, в которых участвует очень мало персонажей, вы также можете уменьшить требуемое количество ОП для побега, на 5 меньше для одного игрока или на 2 меньше для двух игроков - это хорошая ре-



комендация. Технически это не обязательно, так как одинаковое количество проверок будет сделано независимо от количества игроков, но когда только один или два персонажа делают все эти проверки, возможности для интересного использования их навыков и способностей становятся более ограниченными.

**Скакуны и транспортные средства.** Персонаж, сидящий верхом на скакуне или транспортном средстве, использует его скорость передвижения вместо своей собственной. Персонаж, едущий на скакуне, обычно использует Мудрость (Уход за животными) во время «Потери Позиции», а персонаж, едущий на транспортном средстве, обычно использует соответствующий навык владения транспортом. Пассажиры обычно разделяют результат этих проверок вместо того, чтобы делать свои собственные проверки, но в некоторых видах верховой езды или транспортных средств может потребоваться, чтобы все участвовали в их управлении.

**Заклинания и способности.** У игроков есть все виды умений, и очевидно, что заклинатели захотят творить заклинания. Существует слишком много заклинаний и умений, чтобы описывать каждое по отдельности, но вот несколько полезных рекомендаций для эффектов, которые не так очевидны.

- Телепортация на короткие расстояния засчитывается как дополнительное передвижение в этот ход. Если персонаж телепортируется особенно далеко, как в случае с заклинанием *переносящая дверь*, он также должен получить дополнительно 1 ОП.
- Эффект, который дает преимущество или автоматический успех при соответствующих проверках. Например, заклинание *паук* дает автоматический успех при лазании, а *дневной свет* дает преимущество при ориентировании в темноте.
- Эффект, который замедляет противника, например, *замедление* или *паутина*, или препятствует движению, например, *ужас* или *удержание личности*, дает всем преимущество при проверках во время «Потери Позиции», пока эффект сохраняется хотя бы на половине противников, и автоматический успех, если он сохраняется на всех.

- Когда игрок произносит любое другое соответствующее заклинание или использует соответствующее умение, которая не имеет очевидного применения для преследования, он должен бросить проверку «Побега» с бонусом атаки заклинанием (или его эквивалентом) вместо обычного эффекта заклинания. Примеры: *туманное облако*, *образ, изменение формы камня* или *телекинез*.
  - Если эффект требует значительных затрат ресурсов, игрок зарабатывает дополнительный ОП, независимо от того, удался бросок или нет. Если эффект особенно важен для ситуации, игрок зарабатывает 2 дополнительных ОП.
  - Если эффект требует умеренных затрат ресурсов, бросок получает преимущество. Если это особенно важно для ситуации, игрок зарабатывает дополнительную ОП вместо этого, независимо от того, удался бросок или нет.
  - Примерами значительных затрат ресурсов являются использование ячейки заклинаний самого высокого уровня, который может использовать полноценный заклинатель текущего уровня группы, любое заклинание 6 уровня или выше, или любое сильно ограниченное и мощное умение, которое перезаряжается во время длительного отдыха.
  - Примерами умеренных затрат ресурсов является использование ячейки заклинаний на один или два уровня ниже, чем самый высокий уровень, который может использовать полноценный заклинатель уровня группы, любая ячейка заклинания 5 уровня или другое ограниченное, умеренно мощное умение, которое перезаряжается во время длительного отдыха.

**Нестандартные случаи.** Иногда игроки делают что-то странное. Используйте здесь свое лучшее суждение. Если сомневаетесь, разрешите бросок, который вы бы не разрешили без навыка, дайте преимущество или дайте им один или два дополнительных ОП для действительно хороших заявок.

Такие эффекты, как *телепортация* или *уход в иной мир*, скорее всего, просто закончат погоню, так что не забывайте о доступе игроков к таким вещам.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2019 by Christopher Ramsley and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Ищите ещё больше полезных абстракций? Ознакомьтесь с Платиновым бестселлером «Система Компаньонов»! В ней содержатся упрощённые правила для работы с НИП-собеседниками.





# ПРИМЕРЫ ПОБЕГОВ

Каждый из этих примеров включает в себя полное описание и списки осложнений, а также примеры проверок, которые игроки могут сделать для Побег. Вы можете легко изменить числа по своему усмотрению, чтобы они соответствовали ситуации в вашей собственной игре.

Каждому примеру погони присвоен диапазон уровней, но изменить их для любого уровня очень легко: просто увеличьте или уменьшите все Сл на 2 для каждого уровня больше или меньше, и измените урон, получаемый от осложнений и других эффектов, до значений, соответствующих уровню игроков.

## ГЛУХОЙ ЛЕС (УРОВЕНЬ 1-4)

**Сл Побег** 14; **Сл Потери Позиции** 10

**ОП.** Игроки начинают с 2 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 10 футам.

**Темп.** 15 футов.

Игроки бегут через глубокий, глухой лес, который тускло освещён днём и абсолютно тёмный ночью. Вокруг них разбегаются животные.

Деревья расположены близко друг к другу, листва густая, а местность неровная, поэтому весь лес считается труднопроходимой местностью. Если у игроков 5 или более ОП, они и их преследователи не могут видеть друг друга сквозь листву.

**Лесной пожар.** Возможно, игроки убегают от лесного пожара! В этом случае местность ярко освещается, если у игроков 3 или меньше ОП.

В конце раунда, после «Потери Позиции», каждый игрок получает 7 (2к6) урона огнём, если у него 1 ОП, и 14 (4к6) урона огнём, если у игрока 0 ОП. Они не могут быть «Схвачены», если у них нет преследователей, кроме огня.

## Примеры проверок побега

- Ориентируйтесь в лесу при помощи Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Природа).
- Заставьте убегающих животных протаптывать дорогу на вашем пути при помощи Мудрости (Уход за животными).
- Прыгайте с ветки на ветку при помощи Силы (Атлетика).
- Прорубайте себе путь сквозь листву при помощи рукопашной атаки оружием, наносящей не менее 5 рубящего урона.
- Скрывайтесь в лесу при помощи Ловкости (Скрытность), но не при ярком освещении. Это не работает, если огонь - единственный преследователь.

## Осложнения

- 1: Ветка! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 10 или проверке Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 10, иначе столкнётесь с низко висящей веткой и потеряете 1 ОП.
- 2: Липкий сок! Преуспейте в проверке Ловкости (Ловкость рук) Сл 10 или Мудрости (Выживание) Сл 10, чтобы избежать попадания сока на вас, иначе получите помеху на проверки в этом ходу.
- 3: Колючий кустарник! Совершите спасбросок Ловкости Сл 10 или рукопашную атаку оружием, наносящим рубящий урон против КД 11. При провале или промахе, вы получите 3 (1к6) колющего урона. Помимо этого, при провале или промахе на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 4: Очень густая листва! Совершите проверку Силы (Атлетика) Сл 10 или рукопашную атаку оружием, наносящим рубящий урон, против КД 11. При провале или промахе, вы теряете 1 ОП.
- 5: Ловушка! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 12 или проверке Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 10, иначе попадите в небольшой верёвочный капкан, используйте действие, чтобы выбраться.
- 6: Овраг! Преуспейте в проверке Силы (Атлетика) Сл 10, чтобы перепрыгнуть, иначе получите 3 (1к6) дробящего урона. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 7: Внезапный склон! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе потеряете 1 ОП.
- 8: Олень! Олень в панике бросается на вас. Преуспейте в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 10, иначе получите 3 (1к6) дробящего урона.
- 9: Белки! Белки кишат вокруг вас. Преуспейте в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 10 или Харизмы (Запугивание) Сл 10, иначе получите помеху на проверки в этом ходу.
- 10: Мефит! Вы сталкиваетесь с магматическим мефитом. Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 13, чтобы извиниться, иначе он выдыхает на вас огонь. В этом случае совершите спасбросок Ловкости Сл 11. При провале получите 7 (2к6) урона огнем или половину при успехе. Если лесного пожара нет, считайте этот результат за 9.



## ГИГАТСКАЯ ПАУТИНА (УРОВЕНЬ 1-4)

Сл Побег 15; Сл Потери Позиции 14

**ОП.** Игроки начинают с 3 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футов.

**Темп.** 30 футов.

Игроки должны сбежать сквозь множество паучьих сетей размером с ствол дерева вдоль глубокого, тёмного подземного ущелья. Сеть переплетается во всех направлениях и простирается на сотни футов от уровня пола до потолка. В паутине ползают пауки любых размеров.

**Смазка для паутины.** Местные проводники используют специальную смазку, наносимую на обувь, чтобы «сёрфить по паутине». Игрок, воспользовавшийся смазкой, получает преимущество при проверке навыков во время «Потери Позиции».

**Выход.** В конце четвертого раунда игроки достигают конца ущелья и «Сбегают» в туннели за ним.

**Спайдерзилла.** В роли преследователя может выступить Спайдерзилла, если у вас нет собственного плана.

### Спайдерзилла

*Огромный Монстр, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 19 (природный доспех)

**Хиты** 123 (13к10 + 52)

**Скорость** 40 футов, лазание 40 футов.

| СИЛ     | ЛОВ     | ТЕЛ     | ИНТ    | МУД     | ХАР    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 20 (+5) | 16 (+3) | 18 (+4) | 1 (-5) | 12 (+1) | 5 (-3) |

**Спасброски** Лов +6

**Навыки** Восприятие +4, Скрытность +6

**Чувства** слепое зрение 10 футов, тёмное зрение 120 футов, пассивное Восприятие 14

**Языки** –

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Паучье лазание.** Спайдерзилла может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

**Чувство паутины.** Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех других существ, находящихся в контакте с той же паутиной.

**Хождение по паутине.** Спайдерзилла игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

### ДЕЙСТВИЯ

**Укус.** *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 14 (2к8 + 5) колющего урона плюс 18 (4к8) урона ядом.

### Примеры проверок побега

- Если вы используете смазку для паутины, то перемещайтесь по ней при помощи Ловкости (Акробатика).
- Убирайте пауков с дороги при помощи Мудрости (Уход за животными) или дальнбойной атаки оружием, наносящей не менее 10 урона.
- Следите за пауками при помощи Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование).
- Планируйте свой маршрут при помощи Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Природа).
- Разрушайте паутину позади себя с помощью рукопашной атаки оружием, наносящей не менее 10 рубящего урона.

### Осложнения

- 1-4: Крутой склон! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, иначе потеряете 1 ОП. Если вы преуспели на 5 или более и используете смазку для паутины, получите 1 ОП.
- 5: Липкая паутина! Совершите спасбросок Силы Сл 12 или используйте рукопашную атаку колющим оружием против КД 12. При провале или промахе вы теряете 1 ОП.
- 6: Развилка в паутине! Преуспейте в проверке Интеллекта (Природа или Инструменты навигатора) Сл 11 или Мудрости (Выживание) Сл 11, иначе теряете 1 ОП, так как вы выбрали неэффективный путь.
- 7: Паучье гнездо! Преуспейте в проверке Мудрости (Внимание) Сл 12 или Интеллекта (Расследование) Сл 12, чтобы заметить паучье гнездо, иначе получите 1к4 колющего урона. При столкновении с гнездом совершите спасбросок Телосложения Сл 11, при провале получите 1к4 урона ядом.
- 8: Гигантский паук! Используйте действие Отход или совершите проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 12. При провале паук атакует вас укусом. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 11, иначе получит 9 (2к8) урона ядом или половину при успехе.
- 9: Разрыв паутины! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 12, иначе падаете в глубь паутины и теряете 1 ОП, пока будете подниматься на ноги. При провале на 5 или более, теряете 2 ОП. При успехе на 5 или более и использовании смазки для паутины, получаете 1 ОП.
- 10: Тёмная мантия! Скрывающаяся **тёмная мантия** падает на вас и совершает действие сдавливание с преимуществом: +5 к попаданию, 6 (1к6 + 3) дробящего урона. При попадании тёмная мантия прикрепляется к вам (см. Бестиарий, стр. 279) и атакует в начале каждого вашего хода. Она сбежит, если будет отцеплена или получит урон.





### Сл Побег 14; Сл Потери Позиции 10

**ОП.** Игроки начинают с 1 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 40 футов.

Игроки вынуждены спастись бегством в маленькой, протекающей лодке по опасной, бурлящей реке, ширины которой едва хватает для неуклюжего лавирования. Скорость передвижения лодки составляет 40 футов, но игрокам придется работать вместе, чтобы управлять ею.

**Управление лодкой.** Во время «Потери Позиции» вместо Ловкости (Акробатика) игроки используют Ловкость (Водный транспорт). Они по-прежнему могут использовать Силу (Атлетика). В любом случае, они получают помеху, если не держат весло обеими руками.

Лодка обычно оснащена достаточным количеством весел для всех игроков, плюс одно запасное. Для более трудной погони в ней отсутствует одно или два весла.

**Пещеры.** В третьем раунде игроки преодолевают участок реки, проходящий через подземную пещеру, со свисающими корнями над головой. Здесь царит кромешная тьма. Если у игроков 4 или более ОП, они и их преследователи не видят друг друга из-за извилистых поворотов пещеры, независимо от уровня освещенности.

Игроки получают помеху при проверках во время «Потери позиции», если они не могут видеть в темноте, но они получают преимущество при всех проверках Ловкости (Скрытность), если противник не может видеть их из-за расстояния или темноты.

**Водопад.** В конце четвертого раунда игроки достигают водопада, который низвергается на 80 футов вниз в более спокойную часть реки. Игроки могут покинуть лодку, но тогда они будут пойманы.

Если игроки преодолеют водопад, их преследователи не последуют за ними, и игроки автоматически сбегают, но каждый из них должен совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 15 или Ловкости (Акробатика) Сл 15, либо спасбросок Ловкости Сл 15. При провале проверки или спасброска игроки получают 4к6 дробящего урона, так как лодка переворачивается и они падают вниз в воду.

### Примеры проверок побега

- Помогите маневрировать лодкой при помощи Силы (Атлетика) или Ловкости (Водный транспорт), с помехой, если вы не держите весло обеими руками.
- Поддерживайте ритм всех гребцов при помощи Харизмы (Выступление).
- Следите за препятствиями при помощи Мудрости (Восприятие) или Интеллекта (Расследование).
- Проложите курс при помощи мудрости (Выживание) или Интеллекта (Природа или Инструменты навигатора).
- Не допускайте чрезмерной течи в лодке при помощи ловкости (Инструменты плотника или Инструменты резчика по дереву).

### Осложнения

- 1-2: Не раскачивайте лодку! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 11, чтобы удержать лодку на месте, иначе вы получите помеху на атаки и проверку навыков в этом ходу. При результате 1 на кости вы выпадаете из лодки. Вы должны использовать свое действие, чтобы забраться обратно.
- 3: Большие камни! Преуспейте в спасброске Силы Сл 11, чтобы увести лодку в сторону, иначе вы теряете 1 ОП. Так же вы получаете помеху на эту проверку, если не держите весло обеими руками.
- 4: Подводные Камни! Преуспейте в проверке Мудрости (Восприятие или Выживание) Сл 11, чтобы обнаружить камни под поверхностью воды, иначе вы теряете 1 ОП.
- 5: Пороги! Каждый игрок должен преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе получите 3 (1к6) дробящего урона.
- 6: Дрейфующее бревно! Лодка врезается в проплывающий мусор. Разлетевшиеся щепки совершают дальнобойную атаку оружием против вас с бонусом +3. При попадании они наносят 2 (1к4) колющего урона.
- 7: Речная развилка! Преуспейте в проверке Интеллекта (Природа или Инструменты навигатора) Сл 11 или Мудрости (Выживание) Сл 11, иначе теряете 1 ОП, так как вы выбрали неэффективный путь.
- 8-9: Застрявшее весло! Если вы держите весло, то должны преуспеть в спасброске Силы Сл 11, иначе роняете его в воду.
- 10: Мефит! Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждения) Сл 13, чтобы извиниться, иначе он бросит грязь вам в глаза. В этом случае, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 11, иначе быть ослепленным на 1 минуту. Вы можете повторять спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы избавиться от эффекта.



### Сл Побег 14; Сл Потери Позиции 11

**ОП.** Игроки начинают с 1 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 30 футов.

Игроки бешено мчатся по маленьким улочкам и закоулкам большого города. Торговые лавки и витрины магазинов выстроились вдоль улиц, а повозки и кареты проезжают сквозь толпы людей.

**Толпы.** Даже если избегать главных дорог, везде есть люди, занимающиеся своими повседневными делами. Во время «Потери позиции» игроки могут использовать Харизму (Запутывание или Убеждение) вместо Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика).

### Примеры проверок побега

- Скрывайтесь в толпе при помощи Харизмы (Скрытность).
- Убеждайте толпу встать на пути ваших противников при помощи Харизмы (Убеждение).
- Выбирайте подходящие улицы при помощи Интеллекта (История).
- Опрокидывайте тележки, стойки, бочки и ящики за собой при помощи силы (Атлетика).
- Притворитесь, что направляетесь в другой переулок, при помощи Харизмы (Обман).

### Осложнения

- 1-2: Торговый ларек! Вы врзаетесь в торговую лавку, разбрасывая фрукты или овощи. Совершите проверку Харизмы (Убеждение) Сл 11, чтобы извиниться, либо проверку Силы (Атлетика) Сл 13 или Ловкости (Акробатика) Сл 13, чтобы ускользнуть. При провале, вы теряете 1 ОП.
- 3: Карета! Перед вами выезжает карета. Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 12, иначе вы теряете 1 ОП.
- 4: Толпа! Преуспейте в проверке Харизмы (Запутывание или Убеждение) Сл 11, чтобы разогнать их, либо в проверке Силы (Атлетика) Сл 13, чтобы прорваться сквозь них, иначе вы теряете 1 ОП.
- 5-6: Лабиринт переулков! Преуспейте в проверке Интеллекта (История) Сл 10, иначе вы теряете 1 ОП, так как выбрали неэффективный путь.
- 7: Назойливый торговец! Совершите спасбросок Харизмы Сл 11 или проверку Мудрости (Проницательность) Сл 12, чтобы избежать разговора. При провале вы теряете 1 ОП.
- 8: Дикie собаки! Совершите проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 11. При провале используйте действие Отход, или собаки нападают на вас: +5 к попаданию, 7 (2к4+2) колющего урона.
- 9: Нищий! Дайте попрошайке монету действием, либо совершите проверку Силы (Атлетика) Сл 11 или Ловкости (Акробатик) Сл 11, либо проверку Харизмы (Запутывание) Сл 10. При провале вы теряете 1 ОП.
- 10: Карманник! Преуспейте в проверке Мудрости (Проницательность или Восприятие) Сл 12, иначе карманник крадёт то, что вы носите или несёте.



## КАТАКОМБЫ, ПЕРЕПОЛНЕННЫЕ КОСТЯМИ (УРОВЕНЬ 5-10)

### Сл Побегу 16; Сл Потери Позиции 13

**ОП.** Игроки начинают с 2 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 30 футов.

Игрокам предстоит сбежать через запутанный лабиринт катакомб. Полы завалены костями, а в стены вмурованы саркофаги. По мере продвижения по лабиринту нажимные плиты на полу активируют древние ловушки.

В многоуровневых залах царит кромешная тьма при полном отсутствии света, источником которого являются игроки и/или их преследователи. Если у игроков 4 или более ОП, они и их противники не могут видеть друг друга из-за множества поворотов.

**Короткий путь.** Существует множество коротких путей через катакомбы, но они перекрыты дверями и воротами, запертыми магическим образом при помощи сияющих мистических рун. Действием игрок может совершить проверку Интеллекта (Магия) Сл 13, чтобы попытаться расшифровать некоторые из этих рун. При успехе, все получают преимущество на проверки навыков на этапе «Потеря Позиции» в этом раунде. При провале они запускают магическую ловушку и должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получают 18 (4к8) урона электричеством.

### Примеры проверок побега

- Заставьте врага наткнуться на ловушку, которая замедлит его, используя Харизму (Обман).
- Чтобы все двигались быстрее, подскажите им, где находятся нажимные плиты, используя Мудрость (Восприятие) или Интеллект (Расследование).
- Обновляйте карту при помощи Интеллекта (Инструменты картографа).
- Сбивайте преследователей со следа, если у вас 4 или более ОП, при помощи Ловкости (Скрытность).
- Наметьте наиболее вероятное расположение близлежащих проходов при помощи Интеллекта (История).

### Осложнения

- 1-2: Кости! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 12, иначе вы теряете 1 ОП, так как спотыкаетесь о множество разбросанных костей.
- 3: Сломанный саркофаг! Преуспейте в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы перепрыгнуть через него, иначе вы теряете 1 ОП.
- 4-5: Извилистые проходы! Одинаковые проходы сбивают вас с толку. Преуспейте в проверке Интеллекта (Инструменты каменщика) Сл 12, иначе вы теряете 1 ОП.
- 6: Безумный гогот разносится эхом по лабиринту. Преуспейте в спасброске Харизмы Сл 14, иначе вы теряете действие в этом ходу.
- 7: Стрела-ловушка! Ловушка совершает атаку против вас: +7 к попаданию с преимуществом, 7 (1к8 + 3) колющего урона.
- 8: Ядовитый дротик! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 13, иначе получите 1 колющего урона, а так же вы должны преуспеть в спасброске Телосложение Сл 14, иначе получите 21 (6к6) урона ядом.
- 9: Скелет! Вы сталкиваетесь со скелетом. Если вы не используете действие Отход, он атакует вас коротким мечом: +4 к попаданию, 5 (1к6 + 2) колющего урона.
- 10: Большой скелет! Вы сталкиваетесь со скелетом минотавра. Если вы не используете действие Отход, он атакует вас боданием: +6 к попаданию, 13 (2к8 + 4) колющего урона.



### Сл Побег 16; Сл Потери Позиции 12

**ОП.** Игроки начинают с 1 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 8 ОП. Каждое ОП равно 40 футам.

**Темп.** 60 футов.

Игроки спускаются на самодельных сани со склона заснеженной горы. Сани или лыжи позволяют передвигаться со скоростью 60 футов. Каждый раз, когда игрок использует действие Рывок, он должен преуспеть в проверке Ловкости (Наземный транспорт) Сл 10, иначе теряет 1 ОП, так как едет слишком быстро, чтобы справиться с управлением.

Идет сильный снегопад, и вокруг разбросаны деревья. Снежный покров плотный и неровный, из него то тут, то там торчат камни.

**Лавина.** Игроки могут убежать от лавины! Если они попадут под лавину, то каждый из них получит 27 (6к6) дробящего урона, а также будет погребен и опутан снегом. Для того чтобы выбраться или откопать кого-нибудь, персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) Сл 16. При провале персонаж получает один уровень истощения, который снимается при следующем коротком или продолжительном отдыхе.

### Примеры проверок побега

- Пробирайтесь между камнями и деревьями при помощи Ловкости (Акробатика или Наземный транспорт).
- Используйте снежные кучи или камни в качестве трамплина при помощи Силы (Атлетика).
- Используйте Мудрость (Восприятие или Выживание), чтобы найти гладкую снежную поверхность, по которой смогут проехать все.
- Избегайте больших скоплений камней и деревьев при помощи Интеллекта (Расследование или Природа).
- Поддерживайте сани в хорошем состоянии при помощи Силы (Инструменты кузнеца или Инструменты резчика по дереву, в зависимости от материала).

### Осложнения

- 1: Йети! Йети пытается схватить вас. Преуспейте в проверке Силы (Атлетика) Сл 14 или Ловкости (Акробатика) Сл 14, иначе вы теряете 1 ОП и получите 11 (2к6 + 4) рубящего урона, плюс 7 (2к6) урона холодом от его когтей.
- 2-3: Камни! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика или Наземный транспорт) Сл 13, иначе получите помеху на проверки в этом раунде, когда будете ехать на санях по труднопроходимой местности.
- 4-5: Деревья! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 13 или проверке Мудрости (Внимание или Выживание) Сл 13, иначе сталкиваетесь с деревом. Вы получите 7 (2к6) дробящего урона и теряете 1 ОП.
- 6: Порыв ветра! Преуспейте в спасброске Силы Сл 13 или проверке Силы (Наземный транспорт) Сл 13, иначе вы теряете 1 ОП.
- 7: Сильный снег! Вы ослеплены и получаете преимущество на проверки Ловкости (Скрытность) до начала вашего следующего хода.
- 8: Дикие животные! Напуганные дикие животные появляются на вашем пути. Преуспейте в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 13 или Силы (Атлетика или Наземный транспорт) Сл 15, иначе получите помеху на проверки в этом ходу.
- 9: Большой прыжок! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 15 или проверке Ловкости (Акробатика или Наземный транспорт) Сл 15, иначе получите 3 (1к6) дробящего урона. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 10: Мефит! Вы проезжаете над спящим ледяным мефитом. Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы извиниться, иначе он взрывает снег перед вами осколками льда. В этом случае вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе теряете 1 ОП.



## ТУНЕЛИ ПАРА (УРОВЕНЬ 5-10)

**Сл Побег** 17; **Сл Потери Позиции** 12

**ОП.** Игроки начинают с 2 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 30 футов.

Черда туннелей, усеянных отверстиями для отвода пара, служит единственной дорогой для побега от угрозы. Туннели различаются по размеру и форме. Некоторые из них достаточно велики, чтобы через них можно было пробежать, другие выходят в более просторные пещеры. Часть туннелей ровные, другая часть проходит под различными углами.

**Пар.** Отверстия для отвода пара беспорядочно открываются, заполняя туннели горячим туманом, даже когда они не обжигают окружающих. Если у игроков 6 или более ОП, то они и их противники не могут видеть друг друга сквозь пар.

### Примеры проверок побега

- Исчезайте в тумане при помощи ловкости (Скрытность).
- Ориентируйтесь в туннелях при помощи Мудрости (Выживание) или Интеллекта (Природа).
- Пробегайте мимо отверстий для отвода пара за мгновение до того, как они откроются, используя Мудрость (Восприятие) или Интеллект (Расследование).
- Помогайте всем преодолевать крутые наклонные туннели с помощью Силы (Атлетика).
- При наличии не менее 6 ОП притворяйтесь, что говорите своим союзникам двигаться в другом направлении, нежели вы идёте, используя Харизму (Обман).

### Осложнения

- 1-2: Прямо в лицо! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получите 14 (4к6) урона огнем и станьте ослепленным до конца вашего следующего хода.
- 3-4: Струя пара! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 12, иначе получите 14 (4к6) урона огнем.
- 5-6: Вплотную! Вы можете получить 3 (1к6) урона огнем, чтобы получить преимущество при проверке Ловкости (Скрытность) в этом раунде, когда пар вырывается рядом с вами.
- 7: Скользкий пол! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 12, иначе вы теряете 1 ОП.
- 8: Камни! Преуспейте в проверке Силы (Атлетика) Сл 12, чтобы перелезть через камни, иначе вы теряете 1 ОП.
- 9: Неровный туннель! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 14 или проверке Ловкости (Акробатика) Сл 14, иначе упадете с высоты 10 футов, получив 3 (1к6) дробящего урона. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 10: Мефит! Вы спотыкаетесь о спящего парового мефита. Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы извиниться, иначе он будет лететь рядом и вопить на вас. Вы получаете помеху на проверки в этом раунде.



## Дюны лилового червя (уровень 11-16)

Сл Побег 18; Сл Потери Позиции 14

**ОП.** Игроки начинают с 2 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 40 футам.

**Темп.** 40 футов.

Игроки бегут через огромные песчаные дюны. Где их поджидают лиловые черви, готовые вырваться из под земли и пожрать незадачливых существ сверху.

Игроки могут убегать от лиловых червей, или они могут быть особенностью местности. В любом случае, избегать или отгонять червей является наилучшим способом продолжать путь вперед.

**Гнездо червей.** В четвертом и пятом раундах игроки проходят через широкое ущелье. Вдоль стен которого подвешены яйца лиловых червей покрытые смолянистыми выделениями, часть из которых тянется до самой земли.

Персонажи, которые взбираются по этим смолянистым нитям, достаточно широким, чтобы передвигаться по ним не балансируя, получают помеху на проверки на этапе «Потери Позиции», но не подвержены влиянию осложнений.

**Проглатывание.** Если персонаж проглочен лиловым червем, его скорость равна 0, но червь продолжает передвигаться. Они автоматически проваливают проверки на этапе «Потери Позиции», но не теряют дополнительные ОП. Они также не могут использовать действие «Побег». Если они выбираются из желудка червя, то возвращаются в погоню.

### Примеры проверок побега

- Предсказывайте передвижения червей с помощью Мудрости (Уход за животными или Выживание).
- Перепрыгивайте обломки, чтобы сбить червей с толку, с помощью Силы (Атлетика).
- Бросайте что-либо для отвлечения внимания с помощью Харизмы (Обман).
- Шагайте бесшумно с помощью Ловкости (Скрытность).
- Ищите места, где постройки меньше погружены в землю, при помощи Интеллекта (История или Инструменты каменщика).

### Осложнения

- 1: Лиловый червь! Червь атакует вас укусом: +9 к попаданию, 22 (3к8 + 9) колющего урона. В случае попадания, если вы Большого или меньше размера, вы также должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 19, иначе будете проглочены червем (см. Бестиарий стр. 192).
- 2: Лиловый червь! Червь атакует вас жалом на хвосте: +9 к попаданию, 19 (3к6 + 9) колющего урона. В случае попадания вы также должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 19, иначе получите 42 (12к6) урона ядом или половину при успехе.
- 3-4: Дрожь! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 15, иначе вы теряете 1 ОП.
- 5: Воронка! Преуспейте в спасброске Силы Сл 15, иначе вы теряете 1 ОП.
- 6: Кактусы! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 15, иначе получите 14 (4к6) колющего урона. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 7-8: Крутой склон! Преуспейте в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе скатитесь вниз по склону и получите помеху на проверки в этом ходу.
- 9: Верблюд! Мимо вас пробегает верблюд. Вы можете совершить проверку Мудрости (Уход за животными) Сл 18. При провале он сбивает вас с ног, и вы теряете 1 ОП. При успехе вы можете оседлать верблюда. Во время езды вы можете использовать Мудрость (Уход за животными) с преимуществом на этапе «Потери Позиции».
- 10: Мефиты! Вы разрушаете песчаный замок, который строила семья пылевых мефитов. Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 15, чтобы извиниться, иначе они все выдыхают пыль вам в глаза. В этом случае вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе стать ослепленными на 1 минуту. Вы можете повторить спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы снять эффект.



### Сл Побег 18; Сл Потери Позиции 14

**ОП.** Игроки начинают с 1 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 30 футов.

Игроки бегут через Город Дверей, расположенный в центре мультивселенной, прыгая через порталы так же часто, как и сворачивая на улицы. Улицы заполнены всевозможными фантастическими путешественниками, торгующими всем, что только можно себе представить.

**Прыжки через порталы.** В конце каждого раунда бросьте 1к6, чтобы определить, через какую область города игроки пройдут в следующем раунде (или выберите её сами):

1. Улей, трущобы и гетто, место обитания нищих, мошенников и ненужных отбросов общества.
2. Нижний район, промышленный район, окутанный дымом от литейных заводов и порталов в Нижние Планы.
3. Рынок, место обитания торговцев, ремесленников и мастеров города, где можно купить практически всё.
4. Район клерков - богатый район, где проживает большинство городских бюрократов низшего звена и посредников.
5. Гильдейский район, населенный членами гильдий и другими представителями среднего класса.
6. Район Леди, самый богатый и элитный район города, где проживает элита общества и правительства.

### Примеры проверок побега

- При помощи Харизмы (Обман) убедите требовательного покупателя в том, что ваши преследователи обокрали его.
- Вспомините местонахождение нужного портала при помощи Интеллекта (Магия или История).
- Двигайтесь в транспортном потоке при помощи Мудрости (Проницательность).
- Проникните в закрытое здание при помощи Харизмы (Убеждение) или Ловкости (Воровские инструменты).
- Забирайтесь на крыши или перелезайте через ограды с помощью Силы (Атлетика).

### Осложнения

- 1: Исчадие! Вы столкнулись с могущественным существом из Нижних Планов. Совершите спасбросок Ловкости Сл 14, чтобы увернуться от его возмездия, или проверку Харизмы (Обман или Убеждение) Сл 16, чтобы извиниться. При провале получите 28 (8к6) урона огнем.
- 2: Портал закрывается! Преуспейте в проверке Интеллекта (История или Расследование) Сл 14, чтобы найти другой, иначе теряете 1 ОП.
- 3: Странный продавец! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 15, иначе вы опрокидываете сосуд с чем-то и должны преуспеть в спасброске Телосложение Сл 16, чтобы увернуться от пролитой странной жидкости, иначе быть отравленными на 1 минуту. Вы можете повторить спасбросок Телосложения в конце каждого своего хода, при успехе эффект оканчивается.
- 4: Интерьер дома! Портал или другой короткий путь ведет вас через чей-то дом. Группа должна совершить групповую проверку: все должны совершить проверку Харизмы (Убеждение или Запутывание) Сл 14 или проверку Ловкости (Акробатика) Сл 15, чтобы пройти через это место. При провале групповой проверки (если более половины проверок провалено) теряете 1 ОП.
- 5-6: Солдаты! Вы столкнулись с отрядом Гармониума или другими охранниками или силовиками. Преуспейте в проверке Харизмы (Обман) Сл 14 или спасброске Ловкости Сл 14, либо в проверке Силы (Атлетика) Сл 15, или Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе теряете 1 ОП, пока они будут вас расспрашивать.
- 7: Паланкин! На вашем пути появляется паланкин. Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 15, иначе теряете 1 ОП.
- 8: Незаконная сделка! Кто-то предлагает вам что-то незаконное, очень настойчиво. Преуспейте в проверке Харизмы (Запутывание) Сл 14 или проверке Силы (Атлетика) Сл 14 или Ловкости (Акробатика) Сл 15, иначе теряете 1 ОП в процессе спора.
- 9: Карманник! Преуспейте в проверке Мудрости (Проницательность или Восприятие) Сл 15, иначе карманник крадет то, что вы носите или несёте.
- 10: Мефиты! Вы споткнулись о пару спящих дымных мефитов. Вы должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 17, чтобы извиниться, иначе они выдыхают дым вам в лицо. В этом случае вы должны преуспеть в спасброске Ловкости Сл 14, иначе вы становитесь ослеплены до конца вашего следующего хода.



### Сл Побег 20; Сл Потери Позиции 16

**ОП.** Игроки начинают с 2 ОП. Чтобы сбежать, им нужно 10 ОП. Каждое ОП равно 20 футам.

**Темп.** 60 футов.

Игроки движутся по запутанному хаосу между элементарными планами, спасаясь от, скорее всего, очень сильного врага. Элементарные существа всех видов роятся вокруг.

**Доминирующие стихии.** В начале каждого раунда бросьте 1к10, чтобы узнать, какая стихия доминирует в области, через которую проходят игроки.

1. Воздух: Движение становится контролируемым падением. Существа, не обладающие скоростью полета, получают помеху при проверках на этапе «Потери Позиции».
2. Земля: Существа не могут летать в этом раунде.
3. Огонь: Все получают 14 (4к6) урона огнем.
4. Вода: Все использует свою скорость плавания в этом раунде.
5. Пыль: Если у игроков есть хотя бы 2 ОП, они и их преследователи не видят друг друга в этом раунде.
6. Лед: Все, кто находится на земле, должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 13, иначе теряют 1 ОП.
7. Магма: Все должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получив 21 (6к6) урона огнем при провале или половину при успехе. Все, кто находится на земле и провалили спасбросок, также получают помеху на проверки на этапе «Потери Позиции» в этом раунде.
8. Грязь: Все, кто находится на земле, должны преуспеть в спасброске Силы Сл 15, иначе получат помеху на проверки на этапе «Потери позиции» в этом раунде. Летящие персонажи получают преимущество в этом спасброске.
9. Дым: Все должны преуспеть в спасброске Телосложение Сл 15, иначе получают помеху на проверки во время своего следующего хода. Если у игроков есть хотя бы 2 ОП, то они и их преследователи не могут видеть друг друга в этом раунде.
10. Пар: Все получают 7 (2к6) урона огнем. Если у игроков не менее 4 ОП, они и их преследователи не могут видеть друг друга в этом раунде.

### Примеры проверок побега

- Найдите устойчивую почву при помощи Мудрости (Восприятие).
- Предсказывайте смену стихий при помощи Интеллекта (Магия).
- Убедите элементаря помочь вам при помощи Харизмы (Убеждение).
- При помощи Ловкости (Акробатика) падайте с высокой точностью, если доминирующая стихия - Воздух.
- При помощи Силы (Атлетика) преодолевайте труднопроходимые участки, если доминирующая стихия - Земля.
- Скрывайтесь в пыли, дыму или паре при помощи Ловкости (Скрытность).

### Осложнения

- 1: Гроза! Преуспейте в спасброске Ловкости Сл 18 или проверке Мудрости (Выживание) Сл 18, иначе получите 21 (6к6) урона электричеством.
- 2: Летящий камень! Преуспейте в Спасброске Ловкости Сл 18, иначе получите 14 (4к6) дробящего урона. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 3: Раскаленный барьер! Выбирайте, либо получить помеху при проверках на этапе «Потери Позиции» в этом раунде, либо получить 21 (6к6) урона огнем.
- 4: Кит! Преуспейте в проверке Мудрости (Уход за животными) Сл 18 или спасброске Ловкости Сл 21, иначе теряете 1 ОП, когда на вас налетит блуждающий кит.
- 5: Скрытый барьер! Преуспейте в проверке Мудрости (Внимание) Сл 18, иначе теряете 1 ОП.
- 6: Токсичный газ! Преуспейте в спасброске Телосложение Сл 18, иначе будете отравлены до конца вашего следующего хода.
- 7: Раскат грома! Преуспейте в спасброске Телосложение Сл 18, иначе получите 14 (4к6) урона звуком и будете оглохшим до конца вашего следующего хода. При провале на 5 или более, вы также теряете 1 ОП.
- 8-9: Слишком много хаоса! Преуспейте в спасброске Мудрости Сл 18, иначе теряете действия в этом ходу.
- 10: Рой мефитов! Вы проходите через рой разъяренных мефитов. Преуспейте в проверке Харизмы (Убеждение) Сл 20, иначе они будут преследовать вас. В этом случае вы получаете помеху на проверки в этом раунде.





|                      |  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |
|----------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| <b>ТРЕКЕР ПОГОНИ</b> | <b>ТЕМП:</b> _____                                       |     |     |     |     |     |     |     |     |     | <b>РАССТОЯНИЕ ЗА ОП:</b> _____ |     |     |     |     |
|                      | <i>(Обведите значение ОП, необходимый для «Сбежать»)</i> |     |     |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |
|                      | 1  | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11                             | 12  | 13  | 14  | 15  |
| Очки Побег (ОП):     | [ ]  | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ]                            | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| Провалы Погони:      | [ ]  | [ ] | [ ] |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |

#### Краткое описание погони

- Бросайте инициативу и действуйте по очереди, как обычно. Противник действует в конце раунда.
- В начале вашего хода последний игрок (или игрок с наименьшей инициативой в первом ходу) бросает к20. При выпадении от 1 до 10 вы сталкиваетесь с Осложнением.
- В качестве действия вы можете выбрать проверку навыка, который, по вашему мнению, поможет вам сбежать.
  - Если результат совпадает с Сл: получите 1 ОП.
  - Если результат превышает Сл на 10+: получите 2 ОП.
  - Вы можете использовать другие действия, но они не дают вам ОП. Рывок увеличивает вашу скорость, поэтому он может помочь вам избежать Потери Позиции, но все равно не дает ОП.
- В конце каждого раунда:
  - Каждый совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), чтобы избежать Потери Позиции. Каждый провал стоит 1 ОП.
    - У вас есть преимущество, если противник не использовал Рывок.
    - Вы получаете преимущество, если ваша скорость вдвое превышает темп, или помеху, если она вдвое меньше темпа.
    - Вы автоматически добиваетесь успеха, если ваша скорость в три или более раз превышает Темп.
    - Вы автоматически проваливаете проверку и дополнительно теряете ОП, если ваша скорость равна 0.
  - Если у вас достаточно ОП, вы сбегае.

|                      |  |     |     |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |
|----------------------|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|
| <b>ТРЕКЕР ПОГОНИ</b> | <b>ТЕМП:</b> _____                                       |     |     |     |     |     |     |     |     |     | <b>РАССТОЯНИЕ ЗА ОП:</b> _____ |     |     |     |     |
|                      | <i>(Обведите значение ОП, необходимый для «Сбежать»)</i> |     |     |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |
|                      | 1  | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11                             | 12  | 13  | 14  | 15  |
| Очки Побег (ОП):     | [ ]  | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ]                            | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| Провалы Погони:      | [ ]  | [ ] | [ ] |     |     |     |     |     |     |     |                                |     |     |     |     |

#### Краткое описание погони

- Бросайте инициативу и действуйте по очереди, как обычно. Противник действует в конце раунда.
- В начале вашего хода последний игрок (или игрок с наименьшей инициативой в первом ходу) бросает к20. При выпадении от 1 до 10 вы сталкиваетесь с Осложнением.
- В качестве действия вы можете выбрать проверку навыка, который, по вашему мнению, поможет вам сбежать.
  - Если результат совпадает с Сл: получите 1 ОП.
  - Если результат превышает Сл на 10+: получите 2 ОП.
  - Вы можете использовать другие действия, но они не дают вам ОП. Рывок увеличивает вашу скорость, поэтому он может помочь вам избежать Потери Позиции, но все равно не дает ОП.
- В конце каждого раунда:
  - Каждый совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика), чтобы избежать Потери Позиции. Каждый провал стоит 1 ОП.
    - У вас есть преимущество, если противник не использовал Рывок.
    - Вы получаете преимущество, если ваша скорость вдвое превышает темп, или помеху, если она вдвое меньше темпа.
    - Вы автоматически добиваетесь успеха, если ваша скорость в три или более раз превышает Темп.
    - Вы автоматически проваливаете проверку и дополнительно теряете ОП, если ваша скорость равна 0.
  - Если у вас достаточно ОП, вы сбегае.

