



# ПУТЕВЬЕ КАМНИ

БОЛЬШОЙ ГЕНЕРАТОР СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ  
ДЛЯ НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

## ЧТО ЭТО?

Это генератор случайных событий для приключений в диких землях в фэнтези мирах настольных ролевых игр, который пытается охватить как можно больше типов событий, покрывая тем самым необходимость обращаться ко множеству разных генераторов. Он призван заполнять и разнообразить долгие однообразные путешествия под открытым небом для вас и ваших игроков, а так же наполнить ваши миры незначительными приметными местами и объектами, с которыми можно взаимодействовать. На сколько всё это удалось — решать вам.

Здесь пойдёт речь о случайных событиях в широком смысле, не только о встречах. Хотя, и о них тоже. В этом генераторе они рассматриваются как тип событий. Я постарался учесть вероятности событий с учётом типа местности, наличия укрытия, наличия дороги и города рядом.

Для тех, кто только начинает использовать подобные генераторы скажу, что вкратце порядок действий такой:

- I. Определяем будет ли событие?
- II. Если да, то какой тип события?
- III. Что именно произойдёт?

Конечно, для каждой игры в открытом мире любой уважающий себя мастер будет делать свои таблицы встреч и событий, конкретно под свои нужды, учитывая флору, фауну и устройство мира в целом, но ведь и рядовые события происходят в большинстве фэнтези миров. Случайное обнаружение неизвестной пещеры, обелиска забытого бога, странного места или необычного растения могут произойти везде. Кто знает куда они вас заведут? К тому же тут найдётся место и для персональных таблиц встреч.

Стоит добавить, что генератор задумывался по большей степени для условных “средне-европейских типов местностей” в дженерик фэнтези”. Если ваша кампания проходит в адских пустошах, в инопланетных кратерах, на летающих островах с дирижаблями или скачет по мирам, то едва ли этот генератор вам подойдёт в той форме, в которой он представлен тут.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Таким цветом текста в списках написана открытая информация. А таким скрытая, до которой игроки могут докопаться.

\* — таким знаком отмечены пункты, которых несколько в этом списке. К ним будут развёрнутые пояснения в первом встречающемся пункте, а далее на него будут ссылаться последующие.

1/5 — так условно обозначается сложность: от 1 (пустяково) до 5 (почти невозможно). Перенесите эти значения на соответствующие вероятности в системе, по которой играете.

С вероятностью 30% (1-6) — в таких случаях имеется ввиду результат 1-6 на к20, который и отображает соответствующий шанс, который в этом случае равен 30%.

## БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНОГО

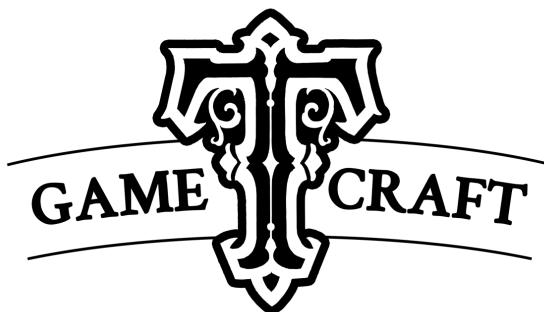
Подписывайтесь на официальную группу [Tony`s gamecraft](#) в сети Вконтакте. Там вы найдёте карты, приключения, сопутствующие материалы и другие авторские разработки. Следите за обновлениями в группе по адресу [vk.com/tonygamecraft](http://vk.com/tonygamecraft)

## ПОДДЕРЖИТЕ ПРОЕКТ!

Вступайте в ряды Ордена Донаторов и получайте новости, уникальный контент, доступ в закрытые чаты, инсайдерскую информацию о текущих разработках, особые роли на сервере Дискорд и ранний доступ ко всему контенту.

Поддержать можно через [VK donut](#)  
Или на [Boosty](#)

Придумано, составлено, свёрстано,  
проиллюстрировано и оформлено в  
[Tony`s gamecraft](#)





## — I — СЛУЧАЙНОЕ СОБЫТИЕ

Сначала посмотрим будет ли случайное событие.

Есть шесть условных временных отрезков (читай слотов), когда может произойти случайное событие. Каждый временной отрезок соответствует четырёхчасовому промежутку. Это **утро, день, вечер и ночь, глубокая ночь, под утро**. Все вместе они составляют 24 часа. Подразумевается, что конкретный момент во временном промежутке определит мастер игры, когда это будет уместно.

В каждом временном отрезке случайное событие может произойти с разной вероятностью для разных типов местности. Определяется броском к20.

равнина	холмы	горы	болота	пустыня
1-4	1-4	1-4	1-3	1-2
20%	20%	20%	15%	10%

Если учесть, что это разные события, а не только боевые встречи, то можно сделать их более частыми. Особенно, если вам покажется, что их мало. Вот альтернативная таблица для более частых событий.

равнина	холмы	горы	болота	пустыня
1-6	1-6	1-6	1-5	1-4
30%	30%	30%	25%	20%

Само собой, вы можете изменять вероятности по своему усмотрению.

Если в один из временных промежутков результат броска к20 попадает в диапазон, то я вас поздравляю: у вас случилось событие! Теперь определим тип события.

## — II — ТИП СОБЫТИЯ

Теперь определим событие какого типа ждёт нас впереди. Я постарался учесть соотношение вероятностей событий для каждой местности.

При этом лес и побережье не являются отдельными видами местности. И лес, и река могут быть и в гористой местности, и на равнине, и на холмах, и на болотах. Под пустыней же здесь подразумевается не бескрайние голые барханы, а мало-мальски меняющаяся местность с терракотовыми каменными ущельями и стоячими камнями, с высохшими лесами и озёрами, небольшими плато и красными обширными скалистыми плато с почти вертикальными склонами. Иногда вам придётся скорректировать условия или описание для события, которое случилось у вас в пустыне.

Вероятность того или иного события регулируется заданием интервалов значений в зависимости от типа местности и учитывает наличие леса, дороги, тропы и поселения поблизости, а так же находится ли отряд в укрытии.

Если должно произойти событие, то бросаем к20 и изменяем результат в соответствии с этой таблицей:

Модификаторы броска				
наличие леса	наличие дороги	наличие тропы	соседний гекс с городом	отряд в укрытии
-5	+3	+2	+3	+2

Находим нужный диапазон значений в соответствии с типом местности, где сейчас находятся персонажи.

## РАВНИНА ИЛИ ХОЛМЫ

k20	Тип случайного события	%
1-6	Монстры или животные	30
7-12	Встреча агрессивная или нейтральная	25
13-15	Окружающая среда и происшествия	10
16-17	Приметное место	20
18-19	Знамение	10
20	Встреча нейтральная или дружелюбная	5

## ГОРЫ

k20	Тип случайного события	%
1-5	Монстры или животные	25
6-10	Встреча агрессивная или нейтральная	20
11-14	Окружающая среда и происшествия	15
15-16	Приметное место	20
17-18	Знамение	10
19-20	Встреча нейтральная или дружелюбная	10

## БОЛОТА

k20	Тип случайного события	%
1-7	Монстры или животные	30
8-10	Встреча агрессивная или нейтральная	20
11-15	Окружающая среда и происшествия	15
16-17	Приметное место	20
18-19	Знамение	10
20	Встреча нейтральная или дружелюбная	5

## ПУСТЫНЯ

k20	Тип случайного события	%
1-4	Монстры или животные	20
5-6	Встреча агрессивная или нейтральная	10
7-10	Окружающая среда и происшествия	20
11-12	Приметное место	10
13-18	Знамение	30
19-20	Встреча нейтральная или дружелюбная	10

## МОНСТРЫ ИЛИ ЖИВОТНЫЕ

Стр.5

Это встреча с неразумными или полуразумными агрессивно настроенными монстрами или дикими животными, обитающими в этой местности. Обычно такие встречи заканчиваются сражениями.

В целях соответствия возможных боевых столкновений вашему миру вы можете заменить этот список на свою таблицу бродячих

монстров или животных, если у вас есть таковые. Или просто замените монстров и животных на нужных вам.

## ВСТРЕЧА АГРЕССИВНАЯ ИЛИ НЕЙТРАЛЬНАЯ

Стр.5

Это встреча с разумными существами с которыми можно общаться. В таких встречах вторая сторона скорее всего будет агрессивной, скрытой агрессивной или может стать агрессивной в ходе взаимодействия. В основном такие встречи будут оканчиваться сражением. Однако, используя дипломатию и имеющиеся вещи/предметы некоторые такие встречи можно попробовать вывести на нейтральный исход и разойтись мирно.

В целях соответствия возможных боевых столкновений вашему миру вы можете заменить этот список на свою таблицу случайных боевых столкновений, если у вас есть таковые.

## ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И ПРОИСШЕСТВИЯ

Стр.8

В этом разделе всё связано с окружающей средой, рельефом и типом местности. Изменение погоды, природные явления и бедствия, терраформинг и прочие изменения окружения, рельефа и местности, которые могут застать путешественников в дороге. А так же разные небольшие события.

## ПРИМЕТНОЕ МЕСТО

Стр.10

Необычное место в дикой местности под открытым небом, как правило. Такие места можно нанести на карту и вернуться сюда снова. Обычно в таких местах есть возможность взаимодействия с чем-либо с тем или иным исходом.

## ЗНАМЕНИЕ

Стр.25

По сути это никак не влияющее на персонажей явление, которое призвано показать или рассказать о чём-то, дать более обширную картинку о мире, нагнать жутки либо странности или же предупредить о чём-то. Сами по себе эти явления напрямую не влияют на персонажей и являются аналогом описываемых катцен, но если персонажи решат вмешаться в процесс, то мастер должен сам трактовать процесс взаимодействия и последствия.

Знамения не влияют на персонажей непосредственно, но оказывают влияние на ход игры путём корректировки вероятностей.

**Неопределённое знамение.** Совершайте броски на случайные события в два раза чаще.

**Дурное знамение.** -5 к броску при определении Типа события.

**Благое знамение.** +5 к броску при определении Типа события.

## ВСТРЕЧА НЕЙТРАЛЬНАЯ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ

Стр.27

Это встреча с разумными существами с которыми можно общаться. В таких встречах вторая сторона скорее всего будет настроена нейтрально или дружелюбна. Весёлые попутчики, странствующие торговцы и мелкие просьбы о помощи это то, что вы найдёте в этом разделе.

## УКРЫТИЕ

Иногда на марше нужно оперативно найти укрытие для защиты от случайного события. К тому же укрытие во время ночлега повышает шансы на нейтральное или позитивное событие.

Укрытие так же необходимо для того, чтобы не промокнуть под дождём или чтобы спрятаться от холода и не заболеть.

Чтобы найти укрытие бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей

Тип местности	успех	%
Равнина	1-10	50
Холмы	1-12	60
Горы	1-16	80
Болота	1-6	30
Пустыня	1-3	15
Есть лес	+1 к броску	+5
Следопыт	+2 к броску	+10



## — III — ДЕТАЛИЗАЦИЯ СОБЫТИЯ

Наконец, определим какое именно событие произошло. Получив тип события в предыдущем разделе, найдите этот тип в этом разделе и узнайте что именно произошло или произойдёт с вашими героями. У многих событий есть вариативность, которая поможет разнообразить одинаковые выпавшие события.

## МОНСТРЫ ИЛИ ЖИВОТНЫЕ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе “II. Тип события” выпало “Монстры или животные”.

Если на пути монстр или животное, то выясним какой именно монстр, как он отреагировал на появление игровой партии и чем он в это время занят. Совершите 3 броска 1к6 и сверьтесь с этими тремя короткими списками, учитывая тип местности.

Разумеется, вы можете заменить животных или монстров на более подходящих для вашей игры или на более опасных существ.

### КАКОЙ МОНСТР

кб	равнина холмы	горы	болота	пустыня
1	Волки	Волки	Волки	Гигантский муравей
2	Медведь	Медведь	Гигантская медведка	Гигантская медведка
3	Гигантские пауки	Гигантские пауки	Гигантские пауки	Гигантские пауки
4	Гигантские крысы	Гигантские крысы	Гигантские крысы	Гигантские крысы
5	Гигантская змея	Гигантская змея	Гигантская змея	Гигантская змея
6	Дикие кабаны	Дикий баран	Гигантская жаба	Гигантский скорпион

### ЧЕМ ЗАНЯТ МОНСТР

- 1: Охраняет свою территорию или защищает детей.
- 2: Ищет еду или место для логова/ночлега.
- 3: Ранен и пытается спастись или застрял.
- 4: Монстр отстал от своих и ищет стаю.
- 5: Возвращается в логово или идёт к стае.
- 6: Отдыхает.

### РЕАКЦИЯ МОНСТРА

- 1-4: Сразу нападает.
- 5: Настороженно-агрессивен. Не рискует напасть первым, но нападёт, если совершить попытку взаимодействовать или приблизиться.
- 6: Монстр в замешательстве. 50/50% нападает или убегает и возвращается чуть позже с подмогой.

## ВСТРЕЧА АГРЕССИВНАЯ ИЛИ НЕЙТРАЛЬНАЯ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе “II. Тип события” выпало “Встреча агрессивная или нейтральная”.

Бросьте к20.

1. Мёртвый дворф, который лежит среди трёх капканов. При приближении к нему на героев нападут 2к6 разбойников, которые устроили здесь засаду. Если посмотреть место после битвы или до, то можно понять, что их лагерь спрятан между скал поблизости. Там можно найти награбленное. 1к6:
  1. 2к6 рационов, 1к6 мешков зерна, инструменты рудокопа.
  2. 1к6 рационов, 1к6x10 слитков железа, инструменты кузнеца
  3. Стрелы 20шт, арбалетные болты 20шт, 1к6 рукоятей мечей, 1к6 лезвий мечей, 1к6 лезвий кинжалов, 1к6 рукоятей кинжалов, моток тетив для луков.
  4. 2к6 рационов, 1к6 мужских одежд, 1к6 женских платьев и 1к6 головных уборов.
  5. 1 палета отменной древесины, ящик гвоздей, такелаж.
  6. 2к6 рационов. Связанный пленник, который пообещает вознаграждение, если его проводить до ближайшего населённого пункта.

- 2.** Обоз с 2кб людьми, которые выглядят ужасно и отвратительно. Они покрыты нарывами и язвами, сочащимися какой-то полупрозрачной светлой жидкостью. Часть волос кусками выпала и свисает с их рыхлых голов. С воспалённых красных губ стекает слюна. Даже лошадь вся в нарывах. Просят помощи, а именно денег, зелий и еды. Они больны проказой или ещё какой-то жуткой болезнью. Очень заразны. Просят 1кб зелий, 2кб еды или 1кбх10зм. Если не дать, то нападут от безысходности и попытаются отобрать. Перебить их не составит труда, но с вероятностью 70% (1-14) это увидит патруль или жители ближайшей деревни, проходившие случайно неподалёку. Патруль вмешается не контактируя, если силы будут сопоставимы. Если нет, то и патруль, и жители отправятся в деревню и предупредят об этом жителей со всеми вытекающими для отряда последствиями.
- 3.** Грубость и неуважение. Сутулая тощая фигура в мантии с капюшоном и два очень крупных воина орка обгоняют отряд, грубо толкая в плечо со словами "Прочь с дороги, ничтожество!" Это странно, ведь рядом полно места. "Эй ты, глина деревенская, - обращается он к самому крепкому в группе, - вас не учили уступать дорогу важным персонам?" Mag с охраной следует в или из "тёмных" краёв. И он требует ответа. Некоторые члены отряда могут даже упасть в грязь от толчка.
- 4.** Сбор дани. Несколько пройдох (1кб) соорудили на дороге что-то в роде препяд и пытаются собирать дань за проход. В целом, недорого: всего 1зм с персонажа, +1зм за любое животное. Рядом за камнями/кустами ещё 1кб пройдох (а может и не пройдох) подмоги. Подмога всё в кожаной броне. С шансом 50% (1-10) в подмоге будет лучник или два. У них можно обнаружить сундучок с собранной данью (2кбх10) и несколько мертвецов неподалёку.
- 5.** Продай! Некий странный персонаж с бегающими глазами требует продать ему что-то ценное из инвентаря (см. инвентарь персонажей), предлагая только 1/3 цены. Если игроки отказываются, то призывает элементала и атакует.
- 6.** Схватка магов. Перед персонажами предстаёт дух. Он указывает на одного из магов и говорит: "Ты! Ты выйдешь со мной на дуэль. Не беспокойся, это не смертельная дуэль. Я дал клятву и теперь скитаюсь по земле в поисках 10 000 достойных противников. Может ты один из них!" Дух Mag Зур. Если проиграть, то остаёшься с количеством нр, которое было перед последним ударом. Если побеждаешь, то дух даёт на выбор зелье лечения или мелкий артефакт из "D100 мелких магических предметов"
- 7.** Схватка воинов. Персонажи встречают воина в стальной броне и 1кб сопровождения. "Кто не побоится выйти со мной на дуэль?" - вопрошают он. "Я член Ордена Красного Ящера и мой обет обязывает меня сразить 33 000 воинов. Но я не бьюсь до смерти, а лишь до первой крови!" Воин Зур. Для победы нужно снять у противника половину нр. Если побеждаешь, то даёт на выбор зелье лечения или мелкий артефакт из "D100 мелких магических предметов"
- 8.** Схватка ловкачей. Персонажи встречают 1кб людей в чёрной кожаной броне и капюшонах. Один из них предлагает сразиться на ножах. Ставка 100 монет. Плут Зур. Для победы нужно снять у противника половину нр. Если побеждаешь, то даёт на выбор, кроме золота, зелье лечения или мелкий артефакт из "D100 мелких магических предметов"
- 9.** Артефакт из "D100 мелких магических предметов"
- 10.** Персонажам навстречу идёт старик. Подходит и просит зелье лечения. Говорит, что его жена больна. Если не дать, то он проклянёт партию (4/5). От проклятия весь покрываешься бородавками и жабьей кожей. Старик не захочет, чтобы персонажи прошли с ним к жене, ведь его жена это огромная бурая жаба в болотистом логе неподалёку.
- 11.** Место, где устроили своё логово волки, с которыми к моменту прихода героев сражаются гоблины. 3кб волков против 3кб гоблинов.
- 12.** Вдалеке видно, как группа из 2кб людей в тёмных одинаковых одеждах стоит на каменной круглой площадке кольцом. Каждый держит в руке конец цепи, второй конец которой держит следующий участник. Таким образом образуется замкнутое кольцо из людей с цепями в руках. Члены какого-то культа проводят ритуал по вызову тёмной сущности, с которой они желают пообщаться. Они не обрадуются ни прерыванию обряда, ни его свидетелям, если заметят их (50/50). Да и несколько претендентов на жертву им будут очень кстати.
- 13.** Небольшой лагерь. Костёр с котелком и навес со спальниками. Вокруг и рядом 1кб людей и дворфов. Они все расслабленно лежат у костра, ожидая трапезы. Неподалёку с двух сторон среди кустов и камней к лагерю подкрадываются две группы из 1кб людей. В руках оружие: кинжалы и мечи. Они замечают персонажей (или нет, 50/50) и настороженно смотрят на них, кивая головой в требовании проваливать. Через мгновенье отдыхающие тоже заметят персонажей, но не подкрадывающихся людей. Отдыхающие пригласят их к костру, не давая уйти. Если партия успеет поговорить до нападения, то выяснится, что это строители, которые едут в родные края после долгой стройки замка. Хозяин замка умер, пока он строился, но обещал выдать хорошее вознаграждение поверх заработка, когда достроится замок. Замок достроен, вознаграждение выплачено, но это не устроило сына правителя. Он захотел вернуть деньги. В открытую он не мог пойти против воли отца и направил по их следу головорезов.
- 14.** 1кб фигур в капюшонах. Целенаправленно идут к героям. Подойдя, здороваются и спрашивают почтят ли персонажи бога по имени /вставьте имя бога/. Культисты, почтывающие старого забытого бога и истребляющие всех, кто этого не делает. Если игроки замнутся, то культисты сразу нападают.
- 15.** На пути разбросаны 1кб мёртвых тел разных рас. 1кб:  
**1-2.** Они покрыты толстым слоем льда.  
**3-4.** Они обгоревшие.  
**5-6.** Они опутаны корнями и перекорёжены.  
 Осмотревшись, можно увидеть удаляющуюся прочь худощавую сгребленную фигуру с вязанкой хвороста. Фигура одета в тёмных тонов балахон с накинутым на голову капюшоном. Это старуха-магичка (вроде карги), которая прикинется безобидной старушкой и атакует

героев исподтишка. Совсем недавно на встреченной группе странников она успешно отработала новые выученные заклинания. Ей понравилось и она хочет ещё. В карманах книга заклинаний, гербарий, сушёные части животных и мелкий артефакт из "D100 мелких магических предметов".



**16.** Растрёпанная, перепуганная, раненая женщина с ребёнком лет сёми подбегает к отряду. Она сбивчиво просит защитить её. Следом появляется группа (1к6+2) крепких людей. Они обступают отряд. 1к6:

1. Она хорошо одета, есть немного украшений. Понятно, что она из знатного рода. На вид ей около 25 лет. Ребёнок её брат. Чужаки хотят её похитить и отвезти к своему правителю для замужества. Брат оказался с ней случайно.
2. На вид ей около 30 лет, ребёнок её сын. Они спасаются от работорговцев. Неподалёку их лагерь и там ещё 1к6 людей, которых ведут в рабство, и 1к6 охранников.
3. На вид ей 40 лет, но что-то подсказывает, что она значительно моложе. Она жена предводителя шайки бандитов. Ребёнок её сын. Она не может больше терпеть жестокость и род занятий мужа и его шайки, поэтому пытается сбежать.
4. На вид ей около 30 лет. Она из ближайшей деревни. Крепкий ребёнок её сын. Он был отобран в отряд странствующих наёмников против её воли. Она попыталась выкрасть его.
5. На вид ей 25 лет, хотя на самом деле гораздо больше. Ребёнка она опоила зельем и хотела увести из ближайшей деревни для служения ковену ведьм. Эти люди, жители деревни, гнались за ней, чтобы вернуть мальчика.
6. На вид ей около 30 лет и она хороша собой. Мальчик её сын. Она из ближайшей деревни. Люди, гонящиеся за ней, считают её ведьмой (которой она не является) и хотят покарать. Сына женщина забрала с собой, чтобы его не использовали, как инструмент давления на неё и не причинили вреда.

**17.** На пути две группы людей (1к6+2 и 1к6+2), стоящих друг напротив друга. От каждой группы вперёд вышел один человек эти двое о чём-то спорят на повышенных тонах. Все люди при оружии и в кожаных доспехах с хорошей отделкой. Все напряжены: лучники держат луки в руках, мечники руки на рукоятях мечей. Группы замечают персонажей и настойчиво подзывают их к себе. Поодаль стоит девушка в хорошей одежде, отделанной мехом, хоть и слегка потрёпанной. Она закрыла руками лицо, её плечи подёргиваются. Она плачет. Две группы людей, представителей двух знатных родов, делят невесту для сыновей глав семей. Отец девушки

пообещал, что дочь выйдет за сына главы одного из двух родов, так как отец многим ему обязан. В то же время, глава второго рода, значительно более влиятельного и богатого, пообещал сыну, что девушка выйдет за него. Это и есть представители двух родов, которые были отправлены на поиски девушки, которая решила бежать. По случайному стечению обстоятельств они настигли её одновременно. Представители родов настоятельно просят рассудить их. Если встать на одну сторону, то вторая нападёт. Возможно, у них даже будет подмога (1к6) в кустах. Если спросить девушку, то она не хочет ни к тем, ни к тем. И если встать на её сторону, то нападут обе группы, предварительно предупредив, что девушка умрёт, если не достанется никому и уточнив ещё раз решение персонажей. Если не пойти к этим людям, когда они будут звать, то все, кроме двух спорящих людей, догонят и именем и влиянием знатных семей потребуют участия. Иначе нападут.

- 18.** Перед отрядом 1к6+2 крепких парней окружили одного щуплого паренька в потрёпанных одеждах. Один из парней из-под лобья буркает в сторону отряда: "Проваливайте, пока целы. Это вас не касается. Вы ничего не видели." По губам парня в центре читается: "Прошу, помогите!". На его лице ужас. Горожане высматривают подозреваемого в отравлении колодцев в городе/деревне. Они считают, что это он, но доказательств у них нет. Это действительно он травил колодцы во имя Тёмного Лорда. Парень во время разговора, если он состоится, это отрицает. Горожане хотят расправиться с ним сами по-тихому. Он просит помочь за вознаграждение. Если уйти, то его тут же убьют. Если помочь и перебить горожан, то он с ехидной усмешкой даст грубо вырезанный из дерева амулет в виде треснувшего колокола и шепнёт, что "Тёмный Лорд вознаградит вас при первой возможности, когда Вы услышите звон Антрацитового Колокола!" После этого попытается скрыться.
- 19.** 1к6 представителей разных народностей ведут строительство здания. Они все одеты в лохмотья, выглядят грязными и измождёнными, на ногах кандалы. Рядом лагерь с шатром и стройматериалы. Слышны удары плети и крики. Поодаль видно 1к6 фигур в тёмно-синих одеждах, которые хлещут плетью по спине привязанного эльфа. Его спина покрыта кровавыми ранами. Кое-где видны вооружённые люди в доспехах. Вооруженных 1к6 человек, они могут быть не все видны. Члены рабовладельческой организации и охрана руками рабов строят себе опорный пункт. Сейчас заняты наказанием провинившегося раба. Если заметят персонажей, то 1к6:
  1. Прикажут проваливать в грубой форме.
  2. Предложат присоединиться к порке. Если предложение будет принято, то после предложат вступить в их ряды. Если персонажи откажутся вступить, то нападут. Если же предложение участия в порке отклонено, то тут же нападут. Эти люди делают всех на рабов и тех, кто ими владеет.
  3. Попытаются взять персонажей в рабство.
  4. Нападут и попытаются убить свидетелей.
  5. Предложат деньги, если персонажи приведут им рабов.
  6. Несколько рабов тут же побегут навстречу отряду с просьбой о помощи. Хозяева попытаются вернуть рабов на место.
- 20.** Отряд встречает (или их нагоняют) группа из 1к6+2 человек налегке, одетых в кожаную броню и при оружии. Они с пристрастием интересуются куда и откуда идут персонажи,

чем они занимались последние три дня и могут ли они это доказать. Эти люди ищут банду разбойников, напавших три дня назад на обоз знатного торговца. Если доказательства персонажей будут убедительны, то люди расскажут об этом. Если же сочтут неубедительными доказательства или встретят нежелание отвечать на вопросы, то нападут.

# ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И ПРОИСШЕСТВИЯ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе "II. Тип события" выпало "Окружающая среда и происшествия".

Бросьте **k20**.

1. Все камни, ветки и другие незакреплённые предметы небольших размеров в радиусе 50фт поднимаются в воздух. Повисев немного покачиваясь в воздухе, все они падают на землю.
2. Погода резко, явно магическим образом, меняется на противоположную. Возможно, неподалёку в регионе действует могущественный колдун.
3. Погода ухудшается. Если хуже некуда, то киньте ещё раз.
4. Погода улучшается. Если лучше некуда, то киньте ещё раз.
5. Откуда ни возьмись вокруг опускается туман. На 1кб часов. Каждый час шанс 30% (1-6) сбиться с пути. Следопыты могут снизить этот шанс.
6. Рядом с персонажами слышен треск дерева. Оно падает прямо на них. Можно отскочить (3/5), используя ловкость.
7. Земля под ногами начинает дрожать. В 1кбх10 футах спереди или сзади от персонажей пласт земли размером 2кбх10фт оседает и уходит вниз, образовывая пропасть. Потеря 1кб часов от времени марша на поиск обхода. Следопыты могут уменьшить требуемое время. Можно спуститься по отвесному склону и исследовать. Может даже что-то найти: древние захоронения, каверну подземных обитателей, древние залы или катакомбы.
8. Неожиданно налетают тучи. Поднимается ураган с проливным дождём. Нужно срочно искать укрытие. Или потеря 1кб рационов и 1кб факелов у каждого персонажа, а также промоченные вещи и шанс заболеть. Буря продолжается 1кб часов. Кроме того, после бури всю землю размоет (если это не пустыня) и скорость перемещения упадёт вдвое до следующего утра в случае, если не будет дождя или пока персонажи не преодолеют расстояние, равное половине дневного марша и не покинут регион, где бушевала буря.
9. Самый чуткий из персонажей слышит тихий разговор. Посмотрев в ту сторону персонажи видят, как неподалёку, склонившись друг к другу, ведут беседу два дерева (сухих, если в пустыне). Если подойти, то это окажутся простые деревья. Но персонажи готовы поклясться, что деревья

шевелились и говорили.

10. В ста футах от отряда раздаётся хруст и треск. Мшистый зелёный холм (бархан, если в пустыне) медленно встаёт и шагает в противоположную от вас сторону. Если догнать его, то холм присаживается снова и при рассмотрении является обычным холмом.
11. Поднялся ветер, который перерастает в смерч. Он норовит сбить с ног или унести. Сбивает с ног с шансом 20% (1-4), нанося урон 1к4. Затем, если сбил с ног, с шансом 20% (1-4) порыв ветра поднимает персонажа в воздух и бросает с высоты 1кбх10фт. Урон от падения 1кб за каждые целые 20фта. При необходимости учтите вид и тяжесть доспехов и груза. В лесу шансы и высота в два раза меньше.
12. Сверьтесь с местностью.  
**Равнина или холмы.** Земля содрогается и прямо под ногами начинает образовываться разлом. С шансом 20% (1-4) каждый персонаж может начать падать в разлом. Другие могут попытаться помочь ему с шансом на успех в 50% (1-10). В этих ситуациях ловкие персонажи могут иметь более высокие шансы на успех. Глубина разлома 1кбх10фт. Упавшие в разлом персонажи получают 1кб урона за каждые целые 10фт падения. В итоге с шансом 40% (1-8) партия окажется на разных берегах разлома и им придётся потратить 1кб часов, чтобы воссоединиться или придумать как перебраться.  
**Горы.** Лавина в горах или камнепад у подножья. Нужно быстро найти укрытие или уворачиваться от надвигающейся угрозы. Без укрытия персонажи последовательно получают 1кб ударов камнями или ледяными глыбами, 3кб урона каждый. Допускаются попытки увернуться от каждого удара отдельно.  
**Болота.** Из глубин трясины с неторопливым бульканьем и дыханием выходит бледно-зелёный газ. Газ распространяется по земле, скрывая с головой гуманоидов. Живые существа, вдохнувшие его несколько раз, теряют сознание на 2кб часов. Газ выветривается через 1кб часов. Можно спастись от его действия, взобравшись на высоту в два роста человека или выше. Если же газ успел попасть в лёгкие с дыханием, то избежать его действия довольно сложно (4/5). После прихода в сознание персонажи испытывают слабость до следующего полноценного отдыха.  
**Пустыня.** Поднимается ветер, затем становится видно быстро приближающуюся стену песка. Надвигается песчаное цунами. Нужно быстро найти укрытие. Без укрытия персонажи оказываются погребёнными под толщей песка и теряют сознание. Первый из них приходит в сознание через 1кб часов и тратит ещё 1кб часов на поиск остальных и приведения всего отряда в сознание и порядок.
13. Земля под ногами начинает трястись. Слышен оглушительно-громкий звук разрывающейся земли и огромные комья грунта вперемешку с камнями устремляются вверх, поднимаемые мощным фонтанирующим потоком воды, диаметром 10-15фт. Кажется, нужно уходить отсюда: скоро здесь будет водоём. Есть 20% (1-4) шанс падения камней на головы персонажам, если они не позаботятся посмотреть вверх и постараться не попасть под камнепад. 10% (1-2) шанс оказаться на этих глыбах грунта.
14. Вокруг отряда образуются 1кб провалов круглой формы диаметром от 20 до 40фт, из которых начинает валить пар.

Если задержаться на месте, то стенки провалов начнут осыпаться, расширяя отверстия, и персонажи упадут в горячие воды источников. Вода горячая, но не обжигает, а вот вся провизия промокнет. Часть пайков и другие запасы могут испортиться.

**15. Рюзак одного из персонажей протёрся и часть провизии вывалилась.** С шансом 50% персонаж замечает это и собирает то, что выпало. Если не замечает, то выпавшее ( $1\text{кб} \times 10\%$ ) утеряно. Нужно потратить дополнительный час, чтобы залатать рюзак.

**16. Сапоги одного из персонажей сильно натёрли ему ноги.** Скорость отряда падает вдвое или персонаж получает 1ед урона при каждом марше между привалами и жуткие мучения. С шансом 80% (1-16) мазоли проходят после первого полноценного отдыха.

#### 17. 1кб:

1. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах из земли вырастают цветы, издающие тонкий звон.
2. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах из земли вырастают грибы, испускающие слабое синее свечение, видное только ночью.
3. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах из земли вырастают вьющиеся растения и оплетают всё вокруг.
4. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах из земли вылезают корни, толщиной с руку, и начинают оплеть всё кругом.
5. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах начинает расти мох, покрывая все естественные поверхности кругом. Если к нему поднести руку, то на расстоянии 1см от кончиков мха к руке устремляются сотни крошечных волосяных молний, ярко-фиолетового цвета.
6. Вокруг персонажей в радиусе нескольких десятков футов прямо на глазах из земли начинает расти короткая, толстая трава. Вырастая, трава закручивается в серпантин, будто паста, выдавливаемая кем-то из земли.

Эффект для любого из мест, 1кб:

- 1-2. После отдыха в этом месте персонажи получают 1кб временных хитов на весь следующий день.
- 3-4. Отдых не восстанавливает хитпоинты.
- 5-6. Отдых не восстанавливает магические заклинания.

**18. С потрескивающим гулом навстречу отряду плавно выплывает светящийся шар, размером с голову. Покачиваясь, он медленно летит к отряду.** Это шаровая молния. Она очень медленно двигается в направлении движущихся персонажей. Персонажи замечают её за  $1\text{кб} \times 10\text{фт}$ . Как только она войдёт в предел 10фт или ближе, то сдетонирует и разрядит электрический заряд страшной силы в живое двигающееся существо в этом радиусе. Она нанесёт 10кб единиц урона и выбьет персонажа на  $1\text{кб} \times 10\text{мин}$ . С шансом 30% (1-6) шаровая молния окажется цепной. Если она попадает по цели, то тут же перебрасывается на другую цель, находящуюся в пределах 10фт, и наносит ей 5кб единиц урона. Если попадает, то перескакивает дугой к следующей, нанося 3кб и 1кб, если попадает. Если персонаж находится в радиусе поражения, то он может замереть. С шансом 80% (1-16) молния потеряет его и медленно поплыёт к другому двигающемуся персонажу или существу. Для персонажей в

металлических доспехах этот шанс равен 50% (1-10). Завидев молнию, от неё легко уйти из-за её низкой скорости (10фт).

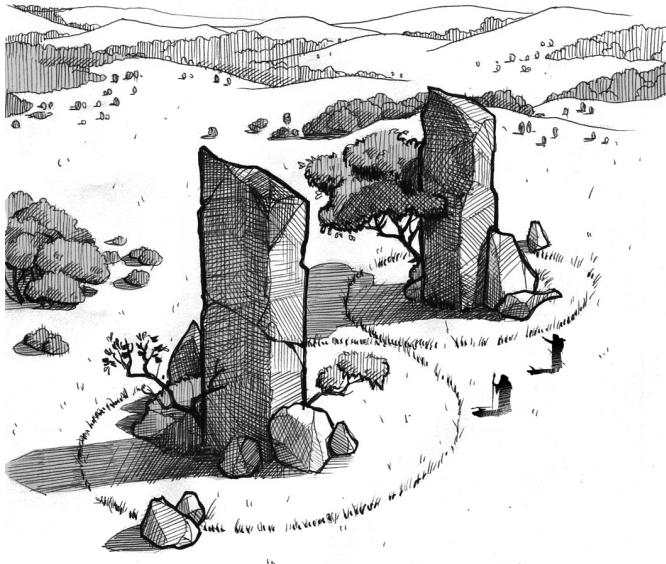
#### 19. Необычный дождь. 1кб:

1. Дождь из жаб. Некоторые надутые.
2. Дождь из рыб. Можно отыскать 1кб довольно крупных, на еду.
3. Дождь из птиц. Птицы слетаются над персонажами, кружат в кольце, а затем падают вниз, метясь в персонажей. Промахиваясь, они разбиваются о землю. Попадая, наносят 1к4 единиц урона.
4. Дождь. Некоторые персонажи могут почувствовать, что он странный. Если они проявят к нему интерес, то поймут, что дождь из слабой кислоты и нужно срочно искать укрытие. Если в течение часа персонажи не проявили интереса, то они промокают и эффект этого дождя вступает в силу. Если в течение часа не найти укрытие, то персонажи промокают и эффект этого дождя вступает в силу. Верхние слои кожи на открытых местах разъедает кислота и кожа покрывается тёмными проплешинаами-ожогами. 1кб дней персонажи будут плохо выглядеть. В добавок к этому у каждого отдельного персонажа есть шанс 40% (1-8) шанс, что тканевые доспехи или одежда придут в негодность и потребуется их ремонт.
5. Дождь из змей. В основном они разбиваются о землю, но есть шанс 20% (1-4), что 1кб змей останутся живы и постараются покусать персонажей. Их легко (1/5) можно обнаружить, задаввшись вопросом об этом и осматривая землю перед собой при движении.
6. Чёрный дождь. Капли дождя состоят из чёрной, непрозрачной маслянистой густой жидкости. Если персонажи игнорируют этот факт и не ищут укрытие в течение часа, то промокают. Через кожу жидкость проникает в организм и просачивается в мозг через кровь, оккупая его тёмными видениями. Персонажей начинают преследовать кошмары. 1кб дней им не будет покоя и они не смогут спокойно спать по ночам. От этого их раны не затягиваются и хитпоинты на отдыхе не восстанавливаются.

#### 20. 1кб аномалий:

1. Обширный участок территории до нескольких миль, на котором нет ничего живого. Кругом засохшие деревья, сухая трава и кости мелких животных кое-где. Попавший в аномалию персонаж чувствует, как местность буквально высасывает силы, затрудняет движение. Одолевает сильное желание спать. Всем кажется, что их ноша стала значительно больше весить. Все стали гораздо быстрее уставать. Хоть никто и не признаётся, но все единогласно поддерживают любое предложение о привале, коих стало заметно больше. Блуждающее облако гравитации, высасывающее силы. Идти в этом регионе гораздо сложнее, а долгое пребывание в этой аномалии истощает. Расстояние, которое проходилось за час теперь требует два часа. Это длится  $1\text{кб} \times 2$  часов или  $1\text{кб} \times 2$  миль. Наложите истощение, которое довольно сложно избежать (4/5), в соответствии с вашей системой за каждые целые три часа нахождения на этой земле.
2. Два камня высотой 25фт и около 5фт в основании стоят на расстоянии 40фт друг от друга. Их огибают какие-то линии, которые идут от одного к другому. Это врата в пространственную петлю. Если залезть куда-то повыше и посмотреть, то можно увидеть, как линии вокруг камней вырисовываются в знак бесконечности, в центре каждой петли которого стоит один из двух камней. Пройдя между камнями персонажи входят в зацикленный участок пространства. Через 1-2 мили они встречают точно такие же

камни. Потом опять, и опять, и опять... Время будет идти, солнце перемещаться по небу, но персонажи будут заперты на этом участке региона. Чтобы покинуть петлю, нужно либо вернуться назад и выйти в ворота столько раз, сколько входили в них, либо свернуть с пути под углом 90° или около того и следовать 1кб часов.



**3. Во время ходьбы все замечают резкое одиночное мерцание, после чего местность меняется.** На подходе к этой блуждающей аномалии наблюдательные персонажи или следопыты в разведке могли бы заметить (4/5) искажение воздуха, как во время жары, но без изменения температуры. Спустя 1кб×10мин после входа в аномалию партия резко перемещается, но оказывается не там, куда шла. Используйте 1кб для определения направления в гексе. Персонажи перемещаются на один час/милю/гекс в этом направлении. Им предстоит определить где они находятся или они заблудятся. Если аномалия была обнаружена на подходе к ней и персонажи захотели обойти её, то они тратят 1кб часов на это.

**4. Навстречу движется группа людей, которая сильно кого-то напоминает.** Подойдя ближе становится ясно: это персонажи. Партия встречает своих двойников, которыми они были некоторое время назад. Это можно показать через вещи или ранение, которые были у кого-то из персонажей некоторое время назад. Вторая сторона удивляется, но насторожена. Если "наши" герои захотят повзаимодействовать, то они не смогут слышать то, что говорят "другие" персонажи. При этом рты их будут открываться и будет видно, что "те" говорят с "нашими" и пытаются им что-то рассказать или объяснить. При любом физическом контакте всё вокруг содрогается и небо будто накрывает куполом: кругом опускается непроглядная тьма. Через несколько мгновений становятся видны летящие звёзды, закручивающиеся по спирали в точку. Это продолжается несколько секунд с ускорением, после чего остаётся маленькая светящаяся точка. Она вырастает в сплющенный шар, испускающий лучи. Его свет окутывает всё вокруг и заставляет зажмуриться и укрыть лицо. Раздаётся громкий хлопок и далее опускается полная тишина. Когда персонажи решат открыть глаза, то они обнаружат себя в то мгновение и в том месте, где повстречали двойников, но их там нет. Все персонажи теряют слух на 1кб часов. Те, кто не успел закрыть глаза спленут на 1кб часов. Каким-то образом персонажи из параллельного плана попали на этот. В момент контакта произошёл планарный катаклизм, который забрал

"тех" персонажей и оставил на своём плане "этих". Жаль, что нельзя догнать и расспросить пропавших персонажей, что с ними произошло. Или можно?

**5. Неоднородный очень густой жёлто-бурый туман окутывает всё и всех.** Туман настолько густой, что не видно вытянутой руки. Через 1кб×10мин туман рассеивается, а персонажи оказываются возвращены на 1кб миль назад. Конечно они этого не знают, но замечают изменение местности. Следопыты могут понять это (3/5) или же приметные ориентиры могут сказать об этом персонажам. Если в тумане начать несогласованно перемещаться, то есть 30% (1-6) шанс потеряться. Это отразится и на перемещении: персонажи могут появиться не в одном месте. Если идти той же дорогой через то же место, то события повторятся.

**6. Тонкий переливчатый звук доносится до ушей отряда.** Через некоторое время он перерастает в звуки посуды и звонкий смех группы людей. Перед отрядом предстаёт группа людей, пирующих за столом, полным яств. Люди очень дружелюбны и позитивно настроены. Все смеются и ведут интересные беседы. Они хороши собой и одеты в хорошие, дорогие одежды. Оружия не видно. Все персонажи узнают в этой компании кого-то, кто им был дорог: девушек, в которых были влюблены в юношестве или, если женщина, парня, который всегда нравился, родителей, наставников или учителей. Тех, кому очень трудно отказать. Вся эта компания со смехом устремляется к отряду и утягивает их за стол. Отказаться очень трудно (4/5) и именно в этот момент, если не получается отказаться, персонажи попадают под действие этой галлюцинации, вызванной тем переливчатым звуком. Он попадает в организм через уши, проникает в мозг, после чего подчиняет волю и разум существа, показывая ему красивую картину. Через некоторое время, когда персонажи отведают ясты, они захотят причинить себе вред. Это будет встречаться возгласами и аплодисментами публики, а им самим будет казаться весёлым и занятным. Большие повреждения будут встречаться ликованием и одобрением публики. После каждого причинения себе урона у каждого есть шанс 30% (1-6) очнуться от действия видения.

## ПРИМЕТНОЕ МЕСТО

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе "II. Тип события" выпало "Приметное место".

### ЧТО ТАКОЕ ПРИМЕТНОЕ МЕСТО?

Под приметным местом тут подразумевается то, что может привлечь внимание игроков, но не предоставляет глубоких веток развития событий в этом месте для персонажей, хотя это и не обязательно. В этом списке вы не найдёте старых башен, ведущих в подземелье, таверн, замков, заброшенных руин, полных сокровищ, населённых пунктов, поломанных телег с караваном и всякого такого.

Как правило, места из этого списка встречаются под открытым небом. Такие места можно приметить и нанести на карту для последующих повторных посещений. С большинством из них можно повзаимодействовать с теми или иными результатами и, конечно же, любые из них могут послужить начальными точками для квестов, которые вы к ним прикрутите.

Я попытался сделать так, чтобы места из этого списка подходили

к любой дикой местности, куда забредут ваши игроки. Кроме того, здесь есть особые места,ственныеные тем или иным особенностям местности: равнина, холмы, горы, болота, пустыня. При этом лес и побережье не являются отдельными видами местности. И лес, и река могут быть и в гористой местности, и на равнине, и на холмах, и на болотах.

Многие из пунктов, даже повторяясь, дадут вам разные результаты.

### Бросьте 1к100.

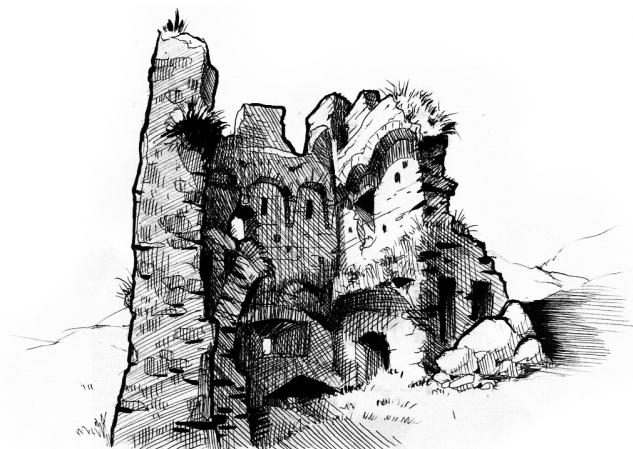
1. Заросшие кустарником и мхом руины постройки. Каменный квадратный пьедестал 25x25фт около 3фт над землёй. На нём по углам останки грубых колонн квадратного сечения. В центре алтарь или нечто похожее. По сторонам квадрата ступени для подъёма на пьедестал. Если положить на алтарь что-то, то будут слышны раскаты грома. Если положить что-то дороже 3эм, то алтарь даст 1кб временных хитов до конца дня.
2. \* См. скрытые места гекса. В моих играх в каждом гексе есть несколько мест, которые пока не найдены никем. Они находятся в "спящем" состоянии, пока не понадобятся. Обычно это важные точки в приключениях или же они предназначены для наполнения гекса, придания ему историчности или оживления пустого участка карты. С этим списком у персонажей есть шанс найти такие места просто так, в результате случайных событий. Таких пунктов в этом списке пять.
3. Поляна, на которой по кругу будто растут камни, образовывая кольцо, в центре которого из земли торчит трухлявый пень диаметром добрых 10фт. В центре пня труха выкрошилась и образовалась яма, в которой стоит вода от прошедшего недавно дождя. По краям лужи всё покрыто молодой бурной порослью. Если положить любое семечко или воткнуть любую палку в лужу в центре пня, то семя или палка тут же на глазах прорастут. Такие саженцы приживутся со 100% вероятностью.
4. Над холмом, похожем на волну, склоняясь на бок, возвышается большое скрюченное дерево с густой сочной кроной. В его корнях есть уютная естественная каверна, напоминающая веранду сказочного дома: поверхность холма переплетена корнями и нависает над площадкой, формируя пространство каверны, корни выходят из навеса и, обрамляя пространство по бокам, уходят в почву. Вся эта уютная картина оплещена выющиеся растениями, которые поднимаются по корням дерева вверх, а чашевидное дно каверны устлано мягким мхом. Если тут остановиться на отдых, то во время сна корни дерева попытаются обхватить персонажей, задушить и утащить под землю. Почувствовать оплывающие корни и проснуться довольно легко (2/5), а вот выбраться уже сложнее (4/5).
5. \* Покосившаяся заброшенная хижина. 1кб:
  - 1-2. Обломки утвари в пыли. Несколько кирок и ящиков с камнями. Ничего необычного.
  3. В погребе алхимическая лаборатория и книги по алхимии.
  4. В погребе алтарь древнего злого бога и книги по призыву его приспешников.
  5. Чердак, на котором на кровати иссохший труп. Рядом стол, стул и тумбочка, в которой несколько свитков и дневник.
  6. В подполе тайник. В нём маленький сейф, который трудно

взломать (4/5), в котором 1кбх10эм и драгоценный камень. Таких хижин в списке пять.

6. Вы видите небольшое святилище рядом с дорогой. Выглядит так, будто здесь можно хорошо отдохнуть и восстановить силы. На утро 1кб:
  1. 1кб временных хитов до конца дня.
  2. Чувство наполнения силами. За этот день не нужно списывать пайки.
  3. Чувство лёгкости. До конца дня скорость перемещения на глобальной карте увеличена на 50%.
  4. Обострение чувств. До конца дня все встречи в дикой местности персонажи замечают первыми заранее и могут избежать их.
  5. Обострение чувств. Преимущество на поиск всего скрытого до конца дня.
  6. Как огурчик. Персонажи хорошо выспались и выглядят прекрасно. Преимущество во всём, что связано с харизмой до конца дня.
7. \* Пещера (в горах/холмах) или утёс, укрывающий площадку, как навес (на равнине). Выглядит уютно и комфортно для отдыха. С вероятностью 50% (1-10) в этом месте устроили логово животные или монстры. 1кб: 1. Волки. 2. Медведь. 3. Гигантские пауки. 4. Гигантские крысы. 5. Гигантская змея. 6. Дикий кабан. Таких пунктов в этом списке пять.
8. Массивный каменный мегалит виден на склоне холма/склоне горы/в низине. Это несколько огромных каменных брусков правильной формы, сечением 30x30фт и длинной более 60-70фт, лежащий будто в неправильной стопке. Точно длину определить не удастся: мегалиты угодят в грунт/породу и друг под друга. Можно комфортно устроиться на отдых под навесом одного из них. С шансом 30% (1-6) в глубине щели, между массивов, логово монстра. Поэтому, если предварительно не обследовать мегалит хотя бы поверхностью, то можно поплатиться за это. 1кб: 1. Гигантские летучие мыши. 2. Гигантская медведка. 3. Гигантские пауки. 4. Гигантские крысы. 5. Гигантские тараканы. 6. Гигантская жаба.
9. Старый, поросший мхом колодец стоит недалеко от дороги. Воды давно нет. Дна не видно. Внутри живёт 1кб Гигантских летучих мышей. Ночью они нападут, если персонажи будут неподалёку. На дне с вероятностью 50% (1-10) останки гуманоида с сумкой. В сумке 2кбх10эм.
10. Древний обелиск, оплётённый выющиеся растениями. Если полить его водой, то проявятся светящиеся надписи. Надписи прочитать не очень сложно (3/5). Тут говориться о ценности и важности воды.



- 11.** \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.
- 12.** Круг камней на маленьком плато. Камни обвешаны черепами медведей. В центре остатки туши медведя. Если изучить, то легко можно понять, что его съело огромное чудовище. Сложнее понять (4/5), что медведь был уже мёртв, когда трапеза началась, а значит он был даром, а не добычей.
- 13.** \* Дозорная башня с небольшой пристройкой. С шансом 80% (1-16) внутри и рядом 1кб солдат из армии короля или местного правителя. Если разговориться, то у них можно узнать информацию о здешней местности, ориентирах, интересных местах, чём-то необычном происходившем здесь или же можно поторговать. Они могут предложить стрелы/болты (спишут после), заточку для режущего и балансиры для дробящего оружия. Их заинтересуют диковины, вкусная еда, развлечения. Таких пунктов в этом списке пять.
- 14.** Разрушенная башня у дороги/тропы. Подойдя ближе можно понять, что это была дозорная башня. С вероятностью 70% (1-14) в башне устроил логово тролль, что видно по многочисленным останкам, среди которых можно найти тушу оленя и труп путешественника. У путешественника в карманах Зкбх10зм, кинжал и послание, предупреждающее о том, что в этих краях завёлся тролль. Внизу какая-то подпись и печать. Тролль 1кб:
- 1-3. Сейчас отсутствует.
  - 4-5. Возвращается в то время, как персонажи осматривают башню.
  - 6. Сейчас в логове.
- 15.** Логово медведя. Представляет собой утёс, один склон которого, как навес, создаёт защищённое укрытие. Под утесом можно найти труп бандита и тушу козы. У бандита в кармане перстень с гербом какой-то важной семьи. Медведь 1кб:
- 1-3. Сейчас отсутствует.
  - 4-5. Возвращается в то время, как персонажи осматривают башню.
  - 6. Сейчас в логове.
- 16.** \* Крохотный хутор, размером Зкб дворов. Обычный хутор, просто маленький. Без названия. 1кб:
- 1. Основной род деятельности — огороды.
  - 2. Основной род деятельности — скотина (мясо, сыр, масло и пр.).
  - 3. Основной род деятельности — заготовка леса.
  - 4. Основной род деятельности — камнезаготовка.
  - 5. Основной род деятельности — шерсть.
  - 6. Основной род деятельности — добыча глины.
- Таких пунктов в этом списке пять.
- 17.** Небольшой полуразрушенный склеп под открытым небом. Остались лишь колоны на пьедестале и останки какой-то статуи. Изучив место можно понять, что его кто-то посещает...
- 18.** \* Менгир. Камень с орнаментированным знаком. Выглядит очень древним. Расположен на крохотном островке посреди озера 60фт в диаметре. Изредка знак светится. Эти менгиры часть древней телепортационной системы.
- Зная, как они работают, можно перемещаться от одного к другому. Телепортироваться можно только к найденным и инициированным менгирам. Для этого могут потребоваться некие знания, обряды или ингредиенты. Иногда, путешествуя по миру, персонажи будут встречать такие камни в разных локациях. Если посчастливится, то, возможно, им попадётся информация о них, они пройдут трудный и, само собой, опасный квест, после чего смогут пользоваться менгирами, тратя на это огромные ресурсы. Но это не точно. Таких менгириров в этом списке пять.
- 19.** Две каменные арки в виде букв "П" высотой 15фт из грубого камня. Между ними грубый каменный пьедестал высотой по пояс. На пьедестале следы крови несколько дневной давности. Если подождать ночи, то с шансом 30% (1-6) сюда придёт тёмный маг, чтобы провести свой кровавый ритуал.
- 20.** Необычное место захоронения. Горизонтальное надгробие, заросшее мхом и выюнком. Между листвы виден силуэт каменной фигуры мужчины, лежащей на надгробии. Странно то, что головы на привычном месте у него нет, а вот в руках есть. Ночью у могилы летает Блуждающий огонёк, дух похороненного.
- 21.** Круглая каменная площадка святилища диаметром 30фт и высотой 5фт, на которую выводят дюжина ступеней. Один край святилища просел из-за оседания земли, из-за чего всё строение покосилось. В центре круга каменный алтарь для подношений, по краю шесть колонн. Строение является древним святилищем забытого бога. Если положить на алтарь еду, то наступает чувство насыщения, длиющееся 1кб дней. В течение этих дней персонажи, стоявшие на круге во время подношения, не нуждаются в еде.
- 22.** Большой холм из которого то тут, то там торчат камни. Если подойти и рассмотреть его, то станет ясно, что это некогда было курганом. Ночью можно встретить светящихся призраков, летающих рядом с ним. Они грустят о том, что курган поедает время и скоро он совсем сравняется с местностью и будет неузнаваем.
- 23.** \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.



- 24.** Небольшие развалины. Полуразрушенные стены от какого-то небольшого здания. Если расположиться лагерем внутри, то стены создадут хорошую защиту от глаз. Однако,

это ловушка и ночью нападут 1к6 бандитов. Если изучить пол, то у стены можно найти тайник. В нём 3к6х10зм и к6-2 драгоценных камней стоимостью 2к6х10зм каждый.

25. \* См. скрытые места гекса. Таких пунктов в этом списке пять. Подробное описание см п2.

26. Недавно сожжённый дом с обрушившейся крышей. По всей видимости, бандиты разграбили жилище и сожгли его. Из ценного внутри остался только неподъёмный, окованный железом сундук. Сложный замок (4/5). Внутри слитки металла. С шансом 30% (1-6) во время присутствия здесь партии в дом возвращаются за сундуком те, кто сжёг его: 2к6 бандитов с подмогой и телегой, чтобы перетащить сундук.

27. \* Покосившаяся заброшенная хижина. 1к6:

- 1-2. Обломки утвари в пыли. Несколько кирок и ящиков с камнями. Ничего необычного.
  3. В погребе алхимическая лаборатория и книги по алхимии.
  4. В погребе алтарь древнего злого бога и книги по призыву его приспешников.
  5. Чердак, на котором на кровати иссохший труп. Рядом стол, стул и тумбочка, в которой несколько свитков и дневник.
  6. В подполе тайник. В нём маленький сейф, который трудно взломать (4/5), в котором 1к6х10зм и драгоценный камень.
- Таких хижин в списке пять.

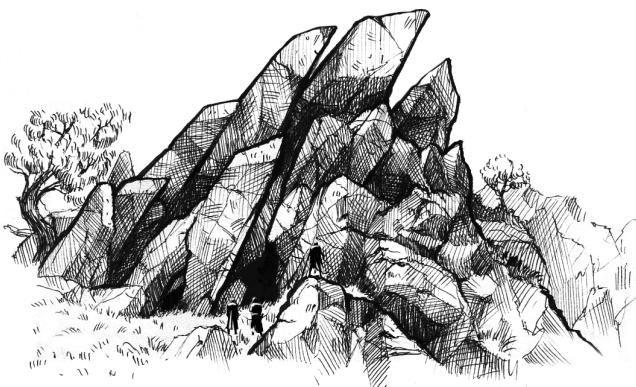
28. Свеже разрытая яма размером 30x30фт и глубиной 20фт. По краям ямы следы огромных когтей. Что за монстр выкопался отсюда? Как он туда попал или кто его закопал? Куда направился монстр? Зачем? Всё кругом пропитано магией.

29. Из земли торчат остатки фрагмента каменной кладки, похожей на дворфийскую. На уровне колена в кладку буквально врос окованный сундук, торчащий торцом наружу на одну треть. Если разбить с торца (4/5), то можно найти 2к6 листов бумаги и 1к6-2 магических свитков. А так же перо, чернильницу и книгу "О возможностях телепортации".

30. \* Пещера (в горах/холмах) или утёс, укрывающий площадку, как навес (на равнине). Выглядит уютно и комфортно для отдыха. С вероятностью 50% (1-10) в этом месте устроили логово животные или монстры. 1к6:

1. Волки.
2. Медведь.
3. Гигантские пауки.
4. Гигантские крысы.
5. Гигантская змея.
6. Дикий кабан.

Таких пунктов в этом списке пять.



31. Древний жертвенный алтарь. Всё кругом усыпано костями гуманоидов. При приближении к алтарю кости начинают собираться в 1к6 скелетов и атакуют гостей.

32. Неподалёку от дороги/тропы, в кустах у подножия камня, переходящего в скалу, вы видите усохшие останки двух друзей, сохранившие свои позы в момент смерти. Один из несчастных попал в капкан, другой усился рядом, так и не покинув своего товарища.

33. На круглом пьедестале диаметром 30фт и высотой 2фт стоят на равном расстоянии три полуразрушенные статуи воинов, размером с человека. У всех нет голов, у одной плеч, у одной ноги. У одной из них в руках двуручная секира/меч/посох/лук. Секира не каменная, вполне настоящая. Более того, она украшена золотой отделкой с орнаментом и самоцветами. Убранство секиры переливается под светом неба. Если подойти и попробовать взяться за секиру, то она за мгновенье до прикосновения исчезнет и появится у другой статуи. Если же каким-то образом удастся до неё прикоснуться, то она ударит молнией (1к10) и отбросит на 1к6х10 футов.

34. \* Дозорная башня с небольшой пристройкой. С шансом 80% (1-16) внутри и рядом 1к6 солдат из армии короля или местного правителя. Если разговориться, то у них можно узнать информацию о здешней местности, ориентирах, интересных местах, чём-то необычном происходившем здесь или же можно поторговать. Они могут предложить стрельбы/болты (спишут после), заточку для режущего и балансиры для дробящего оружия. Их заинтересуют диковины, вкусная еда, развлечения. Таких пунктов в этом списке пять.

35. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

36. \* Крохотный хутор, размером 3к6 дворов. Обычный хутор, просто маленький. Без названия. 1к6:

1. Основной род деятельности — огороды.
  2. Основной род деятельности — скотина (мясо, сыр, масло и пр.).
  3. Основной род деятельности — заготовка леса.
  4. Основной род деятельности — камнезаготовка.
  5. Основной род деятельности — шерсть.
  6. Основной род деятельности — добыча глины.
- Таких пунктов в этом списке пять.

37. Руины старой дозорной башни, диаметром 20х20фт. Рваная гряда разрушенных стен высотой несколько десятков футов вся заплещена паутиной. Пауки покинули это место по каким-то причинам. В паутине можно обнаружить незапертый сундук, в котором будет негодные останки стрел, истлевшие лохмотья, а так же с шансом 30% (1-6) будет находка: масляная лампа, 1к6 бутылок с маслом и 1 колба алхимического огня.

38. Торчащие по кругу валуны (7шт), высотой от 10 до 20фт, в центре которых удивительно пышно растут самые разнообразные травы и цветы всех цветов и оттенков. В самом центре под травой есть алтарь древнего божества. Если на него положить дар, связанный с живой природой (семя, плоды, яйцо и пр.), то тот, кто находится в кругу

получит благословение, но только если персонаж добрый/ порядочный. Все его раны исцелятся и он получит 1кб временных хитов до конца дня. Если же на него положить что-то, что получено через смерть природы (сорванные цветы, срубленные ветки, части убитых/мёртвых животных и пр.), то над кругом появляется туча и бьёт небольшими молниями (урон 1к10) всех персонажей, которые находятся в круге камней.

**39.** Крошечное озерцо диаметром около 30фт в разломе в земле. Вода ярко-голубого цвета, белёсая, словно налили немного молока. На всей поверхности поднимаются и лопаются пузырьки. Стоит специфический запах. Посередине крошечный остров, на котором уместится лишь один человек, на котором растёт дерево с грушевидными плодами, размером с блюдце. Пузырьки это газ, выходящий из недр земли. Если поднести к поверхности воды огонь, то она вспыхнет по всей поверхности. Внутри плодов дерева газ, которым из-под земли питалось дерево, пока росло. Через какое-то время, плоды на дереве под воздействием огня начнут взрываться, нанося 3к8 урона в точке взрыва и 1кб в соседних клетках. Если набрать этих плодов целыми, то их можно использовать как динамит, приделав фитиль или бросив в огонь. Если плыть к дереву по воде, то можно отравиться газом.

**40.** \* Дерево в один-полтора обхвата толщиной, на котором вырезано лицо во всю ширину ствола и высотой в рост человека. Поверхность лица покрыта корой: очевидно, это сделали давно. 1кб:

1-2. Лицо скорчилось в злой гримасе. Рот открыт в гневном крике. Дна рта не видно. Если просунуть руку в рот и положить что-то, то можно обратиться к предкам с просьбой. Если это сделал (для этого типа лица) злой персонаж, то его просьба может сбыться (на усмотрение мастера), если это сделал добрый персонаж, то во рту с 50% шансом гнездо змеи и она укусит его за руку.

3-4. Лицо растянуто в улыбке, а рот открыт, будто в добром напутствии. Дна рта не видно. Если просунуть руку в рот и положить что-то, то можно обратиться к предкам с просьбой. Если это сделал (для этого типа лица) добрый персонаж, то его просьба может сбыться (на усмотрение мастера), если это сделал злой персонаж, то во рту с 50% шансом гнездо змеи и она укусит его за руку.

5. Лицо искажено в корках боли, местами обезображенено нарывами. Рот открыт в крике. Дна рта не видно. Если просунуть руку в рот, то она погрузится в вязкую субстанцию и, если персонаж не сможет справиться с воздействием (7/10), то рука покроется язвами, нарывами и буграми. Рукой невозможно будет пользоваться 1кб дней или до излечения особым способом (на усмотрение мастера)

6. Глаза на лице закрыты, рот закрыт. Из закрытых глаз по капле течёт прозрачная жидкость с перламутровыми переливами. Больше всего это похоже на плачущее лицо. Если есть тара, то можно набрать 1кб глотков под каждым глазом. Каждый глоток исцеляет 1кб+тлс нр. Таких пунктов в этом списке 3.



**41.** Высокий сухой пень (ок.30фт) толстого (5фт) скрученного дерева. На высоте 10фт дупло. Кругом пожухлая трава в радиусе 20фт. Внутри в дупле на внутренней поверхности дерева лицо, живое.

**42.** Над поверхностью земли возвышается каменная кладка сферической формы из серо-бурового тёсаного камня. Камни поросли мхом, травой и кустарником, но отчётливо видно, что это примерно 1/5-1/6 часть усечённой сферы. Диаметр надземной части около 30фт. После исследования становится непонятно: то ли это верх купола какого-то подземного сооружения, то ли это саркофаг, которым накрыли что-то настолько большое и опасное, что не хотели чтобы это когда-либо выбралось.



**43.** Каменная площадка с неровной поверхностью, размером около 15x20фт. В центре из площадки наполовину вогнанный в камень, возвышается огромный двуручный меч. За его рукоять держится костяная рука скелета, свисающая вниз. Вынуть его очень трудно (5/5), почти невозможно. Меч +1. Однако, если это получится, то через 1кб дней в этих краях появляются группы ассасинов. В их землях стало известно, что меч был извлечён из камня и это предзнаменование к сбыванию пророчества, что совсем не нужно их правительству. Они присланы сюда найти и уничтожить того, кто вытащил

меч.

44. Вы видите круглую поляну/плато, из поверхности земли которой торчат камни, высотой по пояс, каждый из которых, как гигантский гнилой зуб великанов. Ночью в этом месте можно увидеть призраков, скитающихся здесь. Они не агрессивны. Поговорив с ними можно узнать, что это кладбище, состряпанное на скорую руку. Когда-то давно здесь была битва, в которой полегло много воинов, которых предал их предводитель. Теперь духи тех воинов скитаются в поисках того полководца-предателя и жаждут отмщения.
45. Разрушенная ферма, стоящая недалеко от основной дороги/тропы, от которой остались только стены и камин. Огород, обнесённый некогда забором, зарос сорной травой. Очевидно, что строение было покинуто обитателями очень давно. С вероятностью 40% (1-8) можно случайно застать тайную встречу двух или более человек с тёмными намерениями.



46. \* Менгир. Камень с орнаментированным знаком. Выглядит очень древним. Расположен на крохотном островке посреди озерца 60фт в диаметре. Таких менгиров в этом списке пять. Подробное описание см.п.18.

47. Вы видите остатки каменной кладки строения, которое было исполнинского размера. Размер этих останков на вскидку около 30фт, но каждый тёсаный каменный блок в них около 10фт в длину и 3фт в высоту. На вершине этого фрагмента растёт кривая сосна, корнями спускаясь по швам кладки к земле. Откуда-то сверху бьёт ключ: виден тонкий ручей по стене и слышан звук воды. Если взобраться наверх, то можно обнаружить огромное гнездо (грифона). С шансом 30% (1-6) там будет кладка из 1к4 яиц. Если яйца в гнезде, то с вероятностью 50% (1-10) грифон вернётся во время посещения гостями гнезда. Останки кладки, на которой гнездо расположено, могут послужить укрытием от грозного существа.

48. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

49. Огромная рухнувшая статуя кузнеца. Сама статуя разломалась на барабаны, а вот молот остался цел, на удивление. На каменной площадке-пьедестале осталась наковальня 10фт высотой, на каменном полу высечено

созвездие кузнеца, покровителя всех кузнецов. На основании наковальни письмена, значение которых непонятно, хотя буквы и известны. Буквы перемешаны. Ночью письмена встают в нужный порядок и можно прочесть фразу: "Мир горнило, а звёзды искры. Подкинь угля, раздувай меха и прими благодать Кузнеца". Если на наковальне ночью совершил подношение, соответствующее (на усмотрение мастера) созвездию кузнеца, то можно попросить что-то у него. Если созвездие сочтёт подношение достойным, а просьбу сопоставимой и выполнимой, то кузнец может её выполнить.

50. \* Покосившаяся заброшенная хижина. 1к6:  
1-2. Обломки утвари в пыли. Несколько кирок и ящиков с камнями. Ничего необычного.  
3. В погребе алхимическая лаборатория и книги по алхимии.  
4. В погребе алтарь древнего злого бога и книги по призыву его приспешников.  
5. Чердак, на котором на кровати иссохший труп. Рядом стол, стул и тумбочка, в которой несколько свитков и дневник.  
6. В подполе тайник. В нём маленький сейф, который трудно взломать (4/5), в котором 1к6х10зм и драгоценный камень.  
Таких хижин в списке пять.
51. \* См. скрытые места гекса. Таких пунктов в этом списке пять. Подробное описание см п2.
52. Вы видите столб огня, высотой около 20фт. Подойдя ближе, вы видите, как из земли торчит плоская длинная грань горной породы, размером в плане 10x40фт, имеющая форму неправильной трапеции. В центре трапеции попечерчный раскол. Одна часть её просела, образовав проход из которого вверх бьёт струя жара. Можно остановиться на ночь и использовать жар как костёр. С вероятностью 20% (1-4) из разлома может начать вытекать лава.
53. Алтарь, посвящённый созвездию торговца. На полу соответствующее созвездие. На алтаре куча (3к6 x 10) золотых монет, мешочек с солью, специи. Если взять соль или специи, то ничего не будет. Если взять монеты, то на взявшего и стоящих рядом у подножия алтаря ложится проклятье, избежать которое довольно трудно (4/5). Все торговцы будут дороже продавать и дешевле покупать (1к6х10%) у этих персонажей товар. Некоторые, с шансом 20%, вообще откажутся торговаться.
54. \* Пещера (в горах/холмах) или утёс, укрывающий площадку, как навес (на равнине). Выглядит уютно и комфортно для отдыха. С вероятностью 20% в этом месте устроили логово животные или монстры. 1к6:  
1. Волки,  
2. Медведь,  
3. Гигантские пауки,  
4. Гигантские крысы,  
5. Гигантская змея,  
6. Дикий кабан.  
Таких пунктов в этом списке пять.
55. Древний обелиск. Если применить огонь, то проявятся светящиеся надписи. Можно прочитать (3/5). Тут говориться о ценности и важности огня.
56. \* Дозорная башня с небольшой пристройкой. С шансом 80% (1-16) внутри и рядом 1к6 солдат из армии короля или

местного правителя. Если разговариться, то у них можно узнать информацию о здешней местности, ориентирах, интересных местах, чём-то необычном происходившем здесь или же можно поторговать. Они могут предложить стрелы/ болты (спишут после), заточку для режущего и балансиры для дробящего оружия. Их заинтересуют диковины, вкусная еда, развлечения. Таких пунктов в этом списке пять.

**57. \* Крохотный хутор, размером 3кб дворов.** Обычный хутор, просто маленький. Без названия. 1кб:

1. Основной род деятельности — огороды.
2. Основной род деятельности — скотина (мясо, сыр, масло и пр.).
3. Основной род деятельности — заготовка леса.
4. Основной род деятельности — камнезаготовка.
5. Основной род деятельности — шерсть.
6. Основной род деятельности — добыча глины. Таких пунктов в этом списке пять.

**58. Древний обелиск.** Если применить ветер или погода ветреная, то проявятся светящиеся надписи. Можно прочитать (3/5). Тут говориться о ценности и важности воздуха и ветра.



**59. Небольшая груда камней с выцветшим куском ткани на палке наверху, имитирующем знамя.** Это могила. Разобрав камни, можно обнаружить скелет эльфа, ржавый кинжал и 2кб x10зм.

**60. \* См. Особенности местности.** Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

**61. На холме/под утёсом виднеются несколько могил.** Подойдя поближе, становится ясно, что количество могил равно количеству персонажей, а на надгробиях написаны их имена. Персонажей охватывает уныние, апатия и чувство безысходности. Допускается попытка сопротивляться этому, в соответствии с вашей системой. Если сопротивление провалено, то персонаж не может продолжать движение один час. Этот час он проводит в страданиях, глядя на свою могилу и могилы друзей, игнорируя окружение. В начале следующего часа он может снова совершить попытку сопротивления. Любая засада или подкрадывание к подавленному персонажу автоматически успешны. Персонаж не сопротивляется никакому физическому воздействию,

однако после первого получения урона с вероятностью 50% морок развеивается, могилы обращаются камнями, а персонаж приходит в себя. Двое персонажей могут нести одного подавленного персонажа, но скорость при этом снижается вдвое. Персонажи, избежавшие воздействия места, видят простые камни.

**62. Крошечный водопад высотой 30фт, спадающий в небольшое озерцо.** Рядом следы лагеря. Если порыться под водопадом, то с шансом 50% можно найти тайник с 2кб x10зм.

**63. \* Дерево в один-полтора обхвата толщиной, на котором вырезано лицо во всю ширину ствола и высотой в рост человека.** Поверхность лица покрыта корой: очевидно, это сделали давно. Таких деревьев в этом списке три. Подробное описание см.п.40.

**64. Остатки руин древней ритуальной постройки.** Ночью появляется образ древнего божества, предлагающий тем, кого встретит, обмен: персонаж наносит на чело героя свой знак, а взамен даёт повышение здоровья. Таким образом божество хочет напомнить о себе распространением своей символики по земле, а может и отыскать последователей или культуры. Что-то в роде рекламы. Знак в виде коричневого шрама навсегда остаётся на лбу героя, а взамен он получит повышение хитпоинтов на 1к8 навсегда. Помеченный герой во время странствий может встретить как почитателей, так и ненавистников этого божества.

**65. Огромный высокий пень.** Диаметр около 7фт, высотой около 10фт. Верхушка пня выглядит так, будто дерево переломили: вся в острых щепах. Самого дерева рядом нет. Бока пня покрыты разного рода грибами. Можно набрать на ужин, если знать какие можно есть. Если не знать и съесть, то с шансом 50% (1-10) на персонажа накатывается сильнейшая диарея, которую довольно сложно избежать (4/5). Если диарея накрывает персонажа, то он корчится в муках боли живота и вынужден часто делать привалы. Его скорость падает в два раза и он не может сосредоточиться на чём-то на долго (разговор с прс, подробный осмотр комнаты, длительное пребывание на одном месте). Диарея проходит через 1кб дней.

**66. Котёл посреди поляны/плато.** Кругом много следов. Довольно просто понять (2/5), что это следы ведьминского шабаша. С шансом 50% можно найти на земле броши, которую видели на одной из горожанок/торговке в городе.

**67. Пещера/небольшой разлом/утёс-навес, где всё покрыто паутиной и остатками кладки яиц пауков.** Паутина довольно старая, пообрелаась и свисает клоками. Яйца кладки открыты, сухие и ветхие. С шансом 50% тут живёт старый агрессивный паук без одной ноги, которого колония оставила, как калеку, и ушла когда-то давно. При обыске с 50% можно найти запеленованный в паутину труп, у которого в кармане 3кбзм.

**68. \* Менгири.** Камень с орнаментированным знаком. Выглядит очень древним. Расположен на крохотном островке посреди озерца 60фт в диаметре. Таких менгири в этом списке пять. Подробное описание см.п.18.

**69. Небольшой разлом, стены которого покрыты грибами размером до 1фт.** Они пульсируют бледно-зелёным светом, а

из тёмных глубин разлома поднимается светящийся бледно-зелёный туман. Грибы 1кб:

1-2. ядовитые.

3. поднимают силу на 1к4ч.

4: поднимают ловкость на 1к4ч.

5: поднимают интеллект на 1к4ч.

6: поднимают мудрость на 1к4ч. Если сорвать, то через час шляпки гаснут и свойства теряются.



70. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

71. Большое раскидистое дерево. Между высоких корней дверь прямо в стволе. Заперта (4/5). 1кб:

1. Дверь фрактальна: открывая её, видим такую же, за ней ещё одна и так пока не надоест.

2. Внутри скелет в лохмотьях в позе солдата по стойке смирно, плечи поджаты стенками ствола по бокам. У ног книга "Жизнь отшельника".

3. Крохотная комната. Стул и полки на стенах (внутренних поверхностях ствола). На полках книги по травничеству.

4. Внутри, на внутренней поверхности стен, лицо дерева, которое ждет друга. Этот друг сделал дверь, чтобы скрыть от посторонних глаз лицо и иногда приходит поговорить.

5. Внутри ящики, в которых хранятся ингредиенты, собранные местным друидом или травником.

6. Внутри спуск в крохотную алхимическую лабораторию.

72. \* Покосившаяся заброшенная хижина. 1кб:

1-2. Обломки утвари в пыли. Несколько кирок и ящиков с камнями. Ничего необычного.

3. В погребе алхимическая лаборатория и книги по алхимии.

4. В погребе алтарь древнего злого бога и книги по призыву его приспешников.

5. Чердак, на котором на кровати иссохший труп. Рядом стол, стул и тумбочка, в которой несколько свитков и дневник.

6. В подполе тайник. В нём маленький сейф, который трудно взломать (4/5), в котором 1к6x10зм и драгоценный камень. Таких хижин в списке пять.

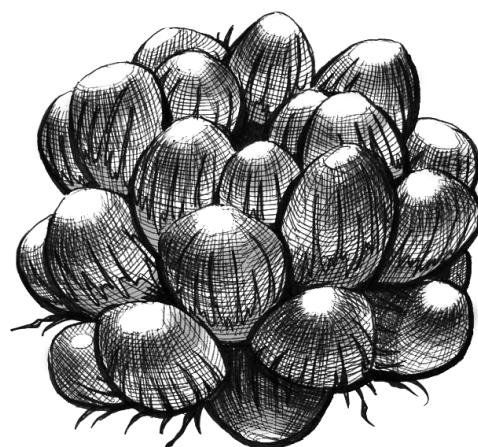
73. \* См. скрытые места гекса. Таких пунктов в этом списке пять. Подробное описание см п2.

74. В маленькой низине, окружённой густым кустарником и деревьями, скрывающими её от посторонних глаз, растёт прекрасный цветок. Подходя к нему пространство вокруг

темнеет, словно свет боится приблизиться к цветку. Сам цветок покоятся на поверхности крошечного озерца, почти лужи. Он светится ярким оранжевым, голубым и малиновым светом. Рядом с ним слышен тонюсенький звон. Если сорвать, то цветок сразу гаснет, становится светло, как вне зоны действия. На всех кто в зоне цветка ложится проклятье — иллюзия "уродство". Избежать проклятия довольно трудно (4/5). Проклятые персонажи будут выглядеть ужасно: обрюзгшие, опухшие лица, поеденные коростой, угри с торчащими из них головками белых червей, плешикий волоссяной покров. Все встречные разумные существа будут пугаться, отказываться иметь дело и пытаться всячески избегать контакта.



75. Перед вами необычное дерево 20-30фт высотой. Его ствол прямой и покрыт большими колючками, размером с кинжал. У подножья растёт куст, похожий на гигантского ежа с толстыми острыми иголками, а наверху ствола гроздями свисают 3кб водянистых, полупрозрачных плодов, шишкообразной формы. Можно залезть, но каждые 5фт дерева будет пытаться уколоть, нанеся 1к4 урона. Если спрыгнуть, то можно угодить на "ежа" у основания и получить 1к6 урона. 1из2: Или каждый плод восстанавливает 1 хитпоинт. Но если съесть их больше 1к6+тлс штук, то до конца дня пробирает понос и скорость падает вдвое из-за частых остановок. Или плоды ядовиты. Яд не смертелен. Живот скручивает и до конца дня скорость падает вдвое, с шансом 50% персонажа выворачивает и он блюёт вместо атаки.



76. \* Пещера (в горах/холмах) или утёс, укрывающий площадку, как навес (на равнине). Выглядит уютно и комфортно для отдыха. С вероятностью 20% в этом месте устроили логово животные или монстры. 1кб:

1. Волки,

2. Медведь,

3. Гигантские пауки;
4. Гигантские крысы;
5. Гигантская змея;
6. Дикий кабан.

Таких пунктов в этом списке пять.

**77. \* Дозорная башня с небольшой пристройкой.** С шансом 80% (1-16) внутри и рядом 1кб солдат из армии короля или местного правителя. Если разговариться, то у них можно узнать информацию о здешней местности, ориентирах, интересных местах, чём-то необычном происходившем здесь или же можно поторговать. Они могут предложить стрелы/болты (спишут после), заточку для режущего и балансиры для дробящего оружия. Их заинтересуют диковины, вкусная еда, развлечения. Таких пунктов в этом списке пять.

**78. \* Крохотный хутор, размером 3кб дворов.** Обычный хутор, просто маленький. Без названия. 1кб:

1. Основной род деятельности — огороды.
  2. Основной род деятельности — скотина (мясо, сыр, масло и пр.).
  3. Основной род деятельности — заготовка леса.
  4. Основной род деятельности — камнезаготовка.
  5. Основной род деятельности — шерсть.
  6. Основной род деятельности — добыча глины.
- Таких пунктов в этом списке пять.

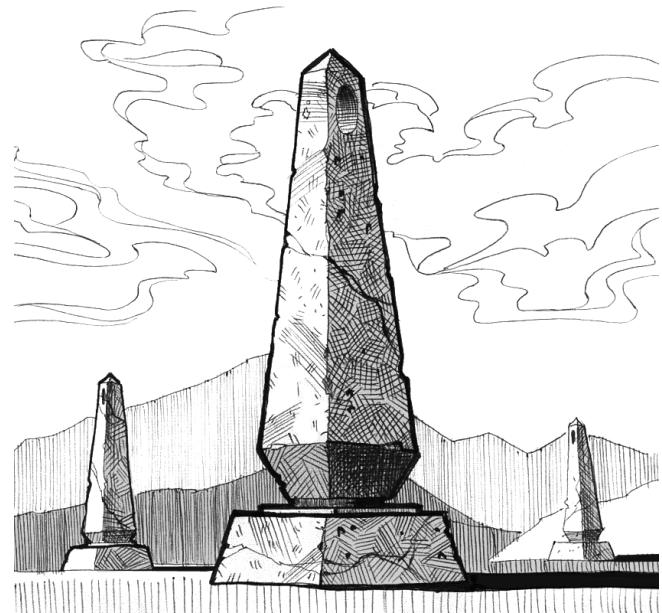
**79. Маленький хутор, на 3кб дворов. Без названия.**

Отшельническая ячейка мастеров, которая за плату принимает на обучение учеников. 1кб:

1. Алхимики.
2. Маги.
3. Плути.
4. Охотники.
5. Следопыты.
6. Оружейники или кузнецы.

**80. Хижина алхимика-отшельника.** Собирает травы и ингредиенты. Может поторговать.

**81. Круг из шести обелисков из матового чёрного камня, высотой 15фт в форме октаэдров с заниженным горизонтальным поясом.** Находясь в этом месте, персонажей охватывает чувство тревоги. Им хочется уйти отсюда как можно дальше, какими бы уставшими вы ни были. Если воздействия обелисков избежать не удалось (4/5), то персонажи обязаны идти 1кб часов в любом направлении. Однако, если действия избежать удалось и персонажи остаются, то можно рассмотреть обелиски. Каждый можно вращать вокруг своей оси, а в верхней части на каждом из них виднеется сквозное отверстие круглой формы. На основании каждого нанесён символ, означающий луну. Это можно довольно легко понять (1/5). Если ночью повернуть все обелиски отверстиями в сторону луны, то в центре на земле образуется чёрная бездна, а из её центра повалит густой чёрный дым. Если это сделать в полнолуние, то из бездны вместе с дымом повалит нечисть, обитающая во тьме.



**82. Путь преграждает чёрный участок рыхлой земли диаметром не более 80фт (ок.25м), покрытый серой пожухлой травой и чёрными, будто обгорелыми, скрюченными деревьями без листвы. Стволы деревьев от земли до роста человека покрывают вырезанные письмена/знаки/руны. Из рубцов этих знаков, будто из ран, сочится бледно-жёлто-зелёная жидкость. Над землёй стелится зелёно-бурая зловонная дымка. В центре участка земли камень прямоугольной формы. На камне какая-то надпись.** Если ступить на эту землю, то из неё начнут вылезать серые руки мертвцев, цепляться за одежду и сапоги и пытаться утянуть в землю. Можно попытаться избежать этого (3/5). Используя ловкость или вовремя порубив руки можно повысить шансы. На камне надпись о том, что в этом месте лежат заживо погребённые жители города, стоявшего неподалёку давным-давно. Жители были больны неизвестной болезнью: они теряли рассудок и нападали на здоровых граждан.

**83. \* Дерево в один-полтора обхвата толщиной, на котором вырезано лицо во всю ширину ствола и высотой в рост человека. Поверхность лица покрыта корой: очевидно, это сделали давно. Таких деревьев в этом списке три. Подробное описание см.п.40.**

**84. В трещине на склоне горы (горы) или вокруг выхода породы наружу (равнина/холмы) растут кристаллы ярко-розовых, тёмно-синих и бирюзовых оттенков. Картина выглядит очень красиво: грани переливаются, сияя и бросая цветные яркие блики на поверхности кругом. Внутри тёмно-синего кристалла блуждает чёрный дымок. Внутри бирюзового кристалла видны вкрапления жёлтых блестящих чешуек. Кристаллов каждого цвета 1кб штук, размером от 5 до 10фт в высоту. Кристаллы очень прочные. Если попробовать отколоть киркой кусок, то это будет непросто (4/5). Однако, если получится, то синий кристалл взорвётся, нанося 3к8 урона в месте взрыва и 1кб урона осколками существам поблизости. Бирюзовый кристалл с золотыми вкраплениями откалывается 1кб кусками, каждый из которых стоит 2кбх10зм, чего игроки не знают. Он является редким алхимическим компонентом и если его носить дольше одного дня, то чешуйки в нём гаснут и кусок теряет свою ценность. Ярко-розовый прозрачный кристалл твёрже других (5/5), но его цена 3к8х10зм за каждый из 1к4 кусков. Его особенность в том, что он сереет и мутнеет на глазах от дневного света, если был найден ночью и от лунного**

света, если найден днём. Соотношение кристаллов можно разделить по типам. 1кб: 1. Тёмно-синие + ярко-бирюзовые с золотыми чешуйками, 2. Тёмно-синие + ярко-розовые, 3. Ярко-бирюзовые с золотыми чешуйками + ярко-розовые, 4-6: Всех цветов.



85. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

86. Камень небольшого размера, наступив на который раздаётся гулкий звук чего-то большого отодвигаемого или опускающегося. Перед персонажами открывается скрытая комната круглой формы диаметром 20фт. В центре на каменном полу высечены знаки/руны/письмена, по кругу стоят семь цилиндрических камней размером с колоду, вдоль стен множество оплавленных свечей, некоторые из которых горят... Это действующее тайное место сбора для какого-то обряда ячейки тайного или запрещённого ордена. Если подождать, то с вероятностью 50% можно дождаться прихода его членов. Если надавить на камень ещё раз, комната скроется.

87. Пещера или лощинка, в которой поверхность камня/земли покрывают бардовые корни толщиной с палец и менее. Они берут начало где-то в недрах и выходят из вспученной трещины в земле. Плотно прилегая к поверхности, они рассредоточены по площади около 30x40фт и стремятся вверх по поверхностям. В каких-то местах они лежат гуще, перемежаясь друг с другом, в каких-то реже, оставляя пробелы. Все корни гладкие, без сучков и листвы, и больше всего напоминают огромные вены. Рассмотрев их ближе можно заметить слабую пульсацию внутри них. Если надрезать, то из них пойдёт ярко-красная жидкость, которая имеет одно из следующих свойств. 1кб:

1-2. 1кб часов персонаж видит живых существ светлыми пятнами сквозь камень на расстоянии 20фт.

3-4. 1кб часов персонаж не восприимчив к ядам.

5-6. Кожа персонажа камнеет. +2 к АС на 1кб часов. Независимо от эффекта жидкости, через час на персонажа накатывается сильнейшая диарея, которую довольно сложно преодолеть (3/5). Если диарея накрывает персонажа, то он корчится в муках боли живота и вынужден часто делать привалы. Его скорость падает в два раза и он не может сосредоточиться на чём-то на долго (разговор с прс,

подробный осмотр комнаты, длительное пребывание на одном месте). Диарея проходит через 1кб дней.

88. \* Менгир. Камень с орнаментированным знаком. Выглядит очень древним. Расположен на крохотном островке посреди озера 60фт в диаметре. Таких менгиров в этом списке пять. Подробное описание см.п.18.

89. В центре кольца из вымощенного камня, стоит деревянная дубовая дверь, окованная железом. Ни с одной ни с другой стороны её ничего нет. Открыв её персонажи увидят пустой проём, в котором видно то, что с другой стороны двери. В общем, ничего необычного, если только не придти сюда ночью в полнолуние/под действием некоего эликсира или имея определённый предмет или что-то в таком духе.

90. Гранитный валун на круглом пьедестале, из которого наружу бьёт ярко-малиновое пламя. Перед камнем небольшой алтарь, на котором высечено изображение свитка в огне, искры от которого перетекают в открытое видящее око, расположенное над огнём. Если сжечь тут свиток с заклинанием, то маг (а может и не только маг) автоматически изучает и подготавливает заклинание бывшее на свитке в добавок к уже подготовленным. До конца дня он может один раз применить это заклинание, после чего оно стирается из его памяти.

91. Покосившийся замшелый камень высотой 10фт и шириной 7фт, поросший кустарником и небольшим деревом. На уровне чуть выше головы высечено око, зияющее в даль, а на уровне плеч на расстоянии разведённых рук две ладони. Всё это обрамляет арочный орнамент, в который вплетены письмена. Письмена (3/5) предлагают коснуться камня, склонить голову и заглянуть за горизонт. Если приложить ладони к ладоням на камне и склонить голову перед оком, то персонаж в общих чертах узнает какие случайные события (метагеймово) произойдут с ним до конца дня.

92. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

93. \* Покосившаяся заброшенная хижина. 1кб:

- 1-2. Обломки утвари в пыли. Несколько кирок и ящиков с камнями. Ничего необычного.
  3. В погребе алхимическая лаборатория и книги по алхимии.
  4. В погребе алтарь древнего злого бога и книги по призыву его приспешников.
  5. Чердак, на котором на кровати иссохший труп. Рядом стол, стул и тумбочка, в которой несколько свитков и дневник.
  6. В подполе тайник. В нём маленький сейф, который трудно взломать (4/5), в котором 1кбх10зм и драгоценный камень.
- Таких хижин в списке пять.

94. \* См. скрытые места гекса. Таких пунктов в этом списке пять. Подробное описание см п2.

95. \* Пещера (в горах/холмах) или утёс, укрывающий площадку, как навес (на равнине). Выглядит уютно и комфортно для отдыха. С вероятностью 20% в этом месте устроили логово животные или монстры. 1кб:

1. Волки.
2. Медведь.

3. Гигантские пауки.

4. Гигантские крысы.

5. Гигантская змея.

6. Дикий кабан.

Таких пунктов в этом списке пять.



96. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

97. \* Дозорная башня с небольшой пристройкой. С шансом 80% (1-16) внутри и рядом 1к6 солдат из армии короля или местного правителя. Если разговориться, то у них можно узнать информацию о здешней местности, ориентирах, интересных местах, чём-то необычном происходившем здесь или же можно поторговать. Они могут предложить стрелы/болты (спишут после), заточку для режущего и балансиры для дробящего оружия. Их заинтересуют диковины, вкусная еда, развлечения. Таких пунктов в этом списке пять.

98. \* Крохотный хутор, размером 3к6 дворов. Обычный хутор, просто маленький. Без названия. 1к6:

1. Основной род деятельности — огороды.
2. Основной род деятельности — скотина (мясо, сыр, масло и пр.).
3. Основной род деятельности — заготовка леса.
4. Основной род деятельности — камнезаготовка.
5. Основной род деятельности — шерсть.
6. Основной род деятельности — добыча глины.

Таких пунктов в этом списке пять.

99. \* Менгир. Камень с орнаментированным знаком. Выглядит очень древним. Расположен на крохотном островке посреди озера 60фт в диаметре. Таких менгиров в этом списке пять. Подробное описание см.п.18.

100. \* См. Особенности местности. Для каждой местности есть дополнительный небольшой список мест, присущих только ей. Равнина, холмы, горы, болота, пустыня. Таких пунктов в этом списке десять.

## ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Далее следуют списки приметных мест для каждого типа местности. Прибегайте к этим спискам после того, как в "Приметное место" выпало "См. Особенности местности".

Если местность покрыта лесом, то можно кидать как для типа местности, так для леса лесу. То же самое для побережья.

## РАВНИНА

Бросьте 1к6.

1. На земле рисунок, напоминающий несложный лабиринт, размером больше ста футов. Он состоит из множества концентрических параллельных траншей, загибающихся в некую форму, напоминающую помятый круг. Траншеи выглядят так, будто по ним можно ходить. Их глубина по пояс. Это портал вызова. Зная форму "ключа", можно пройти по нужным траншеям и тем самым инициировать контакт с неким существом.

2. Горная порода торцом большого пласта выходит наружу. В ней разлом, в который не пропадает, но можно заглянуть. Если заглянуть туда с факелом, то можно обнаружить каверну, внизу которой можно увидеть множество бликов на круглых предметах цвета кости. Это черепа скелетов, тесно скучившихся внутри далеко внизу. Они в безмолвии ждут своего часа.

3. У подножья большого валуна в естественной каменной чаше бьёт ключ. Вода чистая и прозрачная. Трава у источника немного вытоптана. Вода чистая, можно пить. Об этом месте знают путешественники и иногда сюда заглядывают пополнить запас воды. С шансом 40% (1-8) можно встретить путешественника, который может рассказать новости этих мест или указать где интересные места в округе.

4. Довольно большой ровный луг около 200 футов. На лугу нет деревьев, но на земле путём пропалывания травы вычерчены небольшие круги, соединённые линиями. Картина довольно сумбурная. Если забраться на дерево за пределами луга, то понять не так уж сложно (3/5), что это созвездия, наложенные друг на друга. Положив нечто, соответствующее созвездию в круги, составляющие это созвездие, можно рассчитывать на милость звёзд. На усмотрение мастера, само собой.

5. Чёртова плещь. Место на равнине размером в несколько миль, на которой не растёт ничего, кроме буро-охристого мха. Выглядит странно. Находясь на этой местности персонаж увядает и истощается. Уже через час персонаж становится истощён и теряет 1к4hp, если не сможет сопротивляться этому (3/5). Иромеханически, воздействие местности повторяется каждый час и накапливается. Персонажи могли слышать о таких местах ранее.

6. Над редкими деревьями равнины друг напротив друга возвышаются два ряда стволов (13 пар) овального сечения, образуя аллею. Они расположены попарно напротив и склоняются в сторону друг друга. Стволы бледно-серые и гладкие. Они слегка сужаются к концам и не имеют ответвлений. Подойдя ближе можно понять, что это кости, которые выходят из земли, где лежит скелет огромного существа. Это его грудная клетка. Ширина аллеи около 40фт, а толщина рёбер с толстый ствол дерева. Если обойти все 13 пар, то в каждом из рёбер с шансом 20% (1-4) будет выпавший кусок, обнажающий сердцевину. Там будет тёмно-коричневый стеклярусоподобный материал, который служил центральным стержнем при жизни существа. Его ценят некоторые учёные. Он применяется в алхимии,

чернилах, магических механизмах. Кости довольно твёрдые (4/5). С каждого оголённого стержня можно наковырять 3кб кусков с палец размером, ценой 1кбх10зм за каждый, но подразумевается, что персонажи этого не знают.

## ХОЛМЫ

Бросьте 1к6.

1. Геоглифы. На склонах соседних холмов расположились огромные рисунки, напоминающие созвездия. Понять что это за созвездия не так уж сложно (2/5). 1кб:
  - 1-2. Это созвездия воина, правителя и твердыни (4/5: это просьба древних жителей о помощи у звёзд при защите земель).
  - 3-4. Это созвездия матери, земли и воды (4/5: это просьба о дожде).
  - 5-6. Это созвездия солнца, дерева и плода (4/5: это благодарность звёздам за плодородие)
2. Дно лощины между холмов заполняет неразвеивающийся туман. Ходят слухи, что там пропадают люди. Так и есть. Ведь внизу этой лощины множество провалов и разломов, а туман, который их скрывает, это газ, выходящий из недр. Газ немного притупляет восприятие и реакцию, но наполняет романтическими размышлениями.
3. Руины моста. Половина пролёта каменного арочного моста отходит от склона холма и заканчивается, повисая в воздухе над каменистой лощиной, поросшей деревьями. Второй половины моста никогда не было. На самом деле это место казни: в древности с края этой конструкции сбрасывали вниз преступников. Среди камней внизу в лощине можно обнаружить множество костей гуманоидов. А ночью можно встретить призраков тех, кто был невинно загублен среди преступников. Они готовы рассказать что-то собеседникам в отместку старым правителям, ошибочно или со зла пустившим их на казнь. Например, где зарыты их тайники.
4. Еле заметно на поверхности холма проступают ступени, уводящие в заросшую низину. Пройдя по ним, за поворотом и зарослями деревьев можно найти дверь в склоне под каменным навесом. Дверь окована. Заперта. 1кб:
  1. Тайное лого бандитов. Внутри небольшой сундук с добычей.
  2. Тайное лого культристов. Внутри какие-то записи и планы.
  3. Тайное лого ведьм. Внутри несколько зелий и ядов.
  4. Тайное лого магов. Внутри книги и ингредиенты.
  5. За дверью озверевший агрессивный гуманоид. Его кто-то скрывает и держит против его воли.
  6. Лого заброшено. С шансом 50% держатели логова вернутся в момент, когда внутри будут персонажи.
5. Часть холма осела совсем недавно, образовав тонкий разлом, через который бьёт источник, выходя из недр холма. Изучив место, можно найти 1 золотой самородок 1кбзм стоимостью. А так же можно понять, что выше по течению ручья могут быть ещё. Если продолжить исследование, то можно обнаружить место, где таких самородков 5кб штук, но с вероятностью 80% там будет ещё одна группа, которая заявит права на эти самородки и на ручей в целом. По добру они не захотят отдать золото.
6. По дну между холмами проходит разлом. Над ним перекинут

верёвочный мост, не внушающий доверия. Можно обойти ущелье, потратив 1кб часов на поиск пути. Если пойти по мосту по-одному, то есть 20% (1-4) шанс, что он оборвётся. Если пойти всеми сразу, то шанс на обрыв моста 60% (1-12). С вероятностью 50% у моста с той или с другой стороны будет импровизированная застава 1кб разбойников, которые будут пытаться собрать дань за проход.

## ГОРЫ

Бросьте 1к6.

1. В склоне горы чернеет арочный проход, обрамлённый каменным наличником, украшенным дворфийским орнаментом. Рядом остатки телеги и деревянных ящиков. Над всем этим остатки какого-то колёсно-локотного механизма. Это заброшенная шахта. Механизм это бывшая погрузочная лебёдка. Глубина всего несколько десятков футов, дальше завалено обвалом. Можно безопасно переночевать в непогоду в сухом месте, если тут пусто. С шансом 50% тут обустроился тролль. Это можно понять по останкам животных и грязи.
2. Утёс над обрывом, на краю которого стоят несколько грубых каменных колонн. Колонны испещрены древними письменами. Вдалеке внизу земля завалена человеческими костями и разным мусором, палками и тряпками. Снизу вверх у обрыва дует сильный ветер. В воздухе с криками кружат большие птицы. Похоже, это жуткое место для каких-то ритуалов. Место обрядов поклонения воздуху и его старым богам. Делались разного рода конструкции, имитирующие крылья, и привязывались на спину. Потом людей толкали вниз в надежде, что они полетят. Колонны испещрены древними письменами, восхваляющими ветер и птиц (3/5).
3. Старая сигнальная башня гордо тянется в небо. Заперта. Внутри внизу в столе/шкафу 1кб:
  1. Истёртые игральные карты.
  2. Рисунок маленькой девочки.
  3. Простой артефакт из "D100 мелких магических предметов".
  4. 1кб бутылей масла.
  5. Книга.
  6. Ничего.Наверху на площадке запылённая/заметённая снегом старая стопка брёвен, ждущая своего часа.
4. Небольшой кратер, в котором бурлит лава. Можно погреться и приготовить еду. С вероятностью 20% (1-4) кратер может начать извергаться.



5. Ступеньки, идущие вверх по склону. Если последовать по ним, то они выведут к сквозной пещере. Пройдя по ней увидим водяной поток, идущий к противоположному выходу, где с выступающего консолью камня он срывается вниз. По центру этого камня среди бегущей воды стоит грубая каменная колонна, на которой красуется статуя дракона. Дракон расправил крылья и разинул пасть, созерцая красивый горный пейзаж. На его спине седло. Если залезть в седло, то персонаж впадать в транс, сопровождающийся галлюцинациями на 1кб минут. Ему приходят видения наездников драконов: древних жителей этих мест. Наездники занимались разорением деревень. Они покинули эти края давным-давно.

6. 1кб террасированных горных озер ярко бирюзового цвета. Вода переливается из верхних в нижние каскадом. Над водой поднимается пар. В некоторых озёрах видны фонтаны гейзеров. Озёра с горячей водой. Чем ниже озеро, тем прохладнее вода, но всё же горячая. Если в них искупаться, то 1кб:
1. Во время купания два соседних озера поменяются местами.
  2. Из одного из озёр (может и из того, в котором купаются) резко с брызгами выстрелит в небо огромный серо-розовый гладкий тентакль. Он попытается нащупать что-то вокруг озера. Если персонажи попадутся, то их постараются утащить вглубь.
  3. Озеро, в котором сейчас купаются, спускается, будто кто-то вынул пробку внизу.
  4. Залезая в одно озеро, оказываешься в другом.
  5. Вода в том озере, в которое залезли купаться, становится чёрной и наносит 1к4 урона купающемуся.
  6. Озеро вылечивает и заживляет раны.

## БОЛОТО

Бросьте 1к6.

1. Путь преграждает чёрный участок земли диаметром не более 80фт (ок.25м), покрытый чёрно-буровой пожухшей травой и чёрными, будто обгоревыми, скрюченными деревьями без листвы. Стволы деревьев от земли до роста человека покрывают вырезанные письмена/знаки/руны. Из рубцов этих знаков, будто из ран, сочится бледно-жёлто-зелёная жидкость. Над землёй стелится зелёно-бурая зловонная дымка. Слышно тихое равномерное шипение и бульканье, доносится запах гнили и плесени. Если ступить на этот участок земли, то на поверхности земли начнут вздуваться и лопаться буро-зелёные пузыри, наполненные дымом, как дымка на поверхности, но гораздо более плотным. Это галлюциногенный газ, вдохнув который персонаж начинает видеть сотни рук мертвецов, высывающихся из-под земли, цепляющихся за его ноги и тянувших пол землю. На самом же деле это болотистый участок земли, который засасывает существа, находящиеся на нём. Воздействие газа расценивается как яд. Избежав действия газа (4/5) и может выбраться из трясины, используя подручные средства или при помощи товарищей.

2. Каменный цилиндр диаметром 20фт с зубовидным ограждением сверху по краю покосившись возвышается над болотом на 20фт. Он весь порос мхом, кустарником и свисающими болотными растениями. Это верх башни замка, который ушёл в болото давным давно. Если залезть на него, то в центре будет деревянный окованный люк. Не заперт.

Внутри лестница, которая уходит вглубь и скрывается в болотистой почве, которая и внутри взяла своё.

3. Небольшое заболоченное озерцо, покрытое ряской и белыми лилиями по берегам. Под его гладью то тут, то там плавают полупрозрачные бледно-зелёные силуэты женщин. С ними можно пообщаться. Они скажут, что они добрые духи и им скучно (врут). Будут очень просить послушать, как они поют. Пообещают показать короткий путь. (Врут, конечно. Наоборот - укажут в неверном направлении.) Если согласиться послушать, то они постараются навести морок, сопротивляясь которому довольно сложно (4/5). Персонаж под действием морока, позабыв обо всём, садится и слушает пение дев на краю у воды. В это время из озера вылезают узловатые морщинистые трупного цвета руки и пытаются утащить его под воду. Морок снимается любым физическим уроном или рассеиванием чар.
4. Огромная каменная жаба/ящерица/змея на пьедестале диаметром 10фт смотрит на путников. Следы былого убранства, серебряной инкрустации, видны кое-где на её спине, лапах и голове. Рот открыт. В глазах определённо было что-то вставлено, а в зубах она что-то держала долгое время. Можно наковырять серебра 2кб кусков ценой 1к6х5зм каждый. Но во время этого из земли вокруг начнёт выходить зелёный болотный газ, содержащий парализующий яд, сопротивляясь воздействию которого не так уж легко (3/5). Через какое-то время на парализованных гостей приходят гигантские пауки, змеи, улитки или пиявки. Однако, если не трогать саму статую, а поискать в торфе у основания, то с шансом 50% (1-10) там будет один здоровенный драгоценный камень из глаза лягушки, стоимостью 3к6х10зм, а газ не будет выходить.
5. То ли маленькая река, то ли большой ручей спадает по каменистым миниатюрным порогам. На его берегах стоят заросшие останки заброшенных лачуг одного из болотных народов. В некоторых местах в ручье видны останки мостиков. Среди обломков лачуг можно найти 1кб деревянных точёных статуэток жаб, ящериц и змей. Шанс 30% (1-6) шанс, что в глазу одной из них будет драгоценный камень. 50% (1-10) шанс, что среди лачуг устроила себе гнездо и отложила кладку гигантская змея.
6. Обширная топь. Мёртвые деревья, обвитые свисающей с них тиной чередуются с живыми деревьями на приподнятых над трясиной корнями, будто приподнявшимися на цыпочках. В каких-то местах очевидно, что стоит вода и ступить туда не стоит, а где-то земля или кочка выглядят твёрдой. Но это обманчиво. Чтобы обойти топь, нужно потратить 1кб часов. Если пойти напрямик, то каждые 10 минут есть шанс 60% (1-12), что кто-то угодит в трясину и его начнёт засасывать. Одежда и припасы промокнут.

## ПУСТЫНЯ

Бросьте 1к6.

21. Высохшее озеро, посередине которого стоит высохшее дерево. Если полить дерево, то оно тут же распустится и даст плоды, а озеро начнёт наполняться пресной чистой водой.



**22.** Остов большого деревянного корабля посреди пустыни. С подветренной стороны заметён песком. Если обыскать, то внутри 1кб:

1. Логово 1кб гигантских скорпионов.
2. Запертый сундук с какими-то бумагами и письмами. Возможно, передав их адресату можно подзаработать.
3. Запертый сундук с артефактом из "D100 мелких магических предметов"
4. Груз камней или железа.
5. Клетки со скелетами. Очевидно, корабль перевозил узников. У скелетов можно найти отмычку.
6. Ничего.

**23.** Участок земли, где, если присмотреться, камни и редкие кустарники отличаются от обычных. Здесь они плоские. Камни больше напоминают пластушки, а кустарник стелится по земле, хотя в других местах в пустыне то же самое растение имеет куст формы шара. Участок территории с усиленной гравитацией. Здесь персонажи в два раза быстрее устают, в два раза медленнее ходят и могут нести вес, не превышающий половины от обычного со всеми вытекающими из этого последствиями. Чтобы обойти этот участок нужно потратить 1кб часов.

**24.** Большая яма (40фт) сферической формы (глубиной около 1/3 сферы), в центре которой возвышается белый тотем, а вокруг всё покрыто льдом. Лёд не тает. Тотем представляет собой орнаментированный столб с навершием в виде полярной совы. Выкрашен белым. Внизу у столба лежит тело в потрёпанной рясе. Это место для прохождения испытаний культа последователей Ледяной сферы. В ряды магов-культистов принимают тех, которые, среди прочих испытаний, пройдут это. В яму со стенками из магического льда помещают претендента, который должен самостоятельно выбраться. Сверху его палит адское солнце, в то время как снизу ледяная полусфера испускает холод. Взобраться по стенкам не получается из-за скольжения льда. Если выбрался и нашёл ячейку культа, то испытание считается пройденным. С шансом 50x50 претендент на дне еле жив или мёртв.

**25.** Горящая земля. Участок земли буквально горит, испуская как струи огня, так и равномерно распределённое пламя. В некоторых местах видно застекленевший от температуры песок, кое-где вокруг струй образуются остекленевшие блестящие сталагмиты причудливых форм. Газ, сочащийся из-под земли загорелся от температур.

**26.** Оазис бурной растительности размером пол на полмили. Бурная растительность, прохлада, сочные, сладкие плоды и питьевая вода ждёт путешественников, забредших сюда. Кое-где видны следы лагерей. В это место часто заходят знающие

путники и караваны. 30% (1-6) шанс встретить 1кб:

1. Путника-пилигрима.
2. Беглеца от закона.
3. 1кб разбойников.
4. Гонца.
- 5-6. Торговый караван.

## ЛЕС

Бросьте 1кб.

1. Идеально ровный круг из грибов с крупными белыми шляпками. В центре на камне лежит человеческий череп и кинжал. Камень в тёмно-бурых пятнах. Грибы вызывают видения (а может просто позволяют видеть?) демона, который требует принести ему жертву. Можно животное.
2. Роща, листва и трава в которой имеют пурпурный налёт. Как только персонажи входят в рощу, им сразу хочется встать здесь на отдых и оставаться подольше. Каждый новый день персонажи находят замаскированные роющей следы прошлых гостей (скелет, торчащий из земли или дерева, рукоять меча и др) и пытаются выбраться из мягких лап зловещего леса. Поначалу это сделать довольно трудно (4/5), но с каждым новым днём всё проще.
3. Лесное озеро с тёмной водой. Озеро это окно для потустороннего существа-нечисти. Это существо ради забавы выдаёт себя за само озеро, якобы оно живое. По ночам можно увидеть это существо: под гладью воды гуляет тёмный густок, прячась в тёмных краях озера и в тени. Оно развлекается тем, что приказывает принести ему жертву или потопить в нём что-то очень ценное для персонажа. Взамен обещает исполнить желание или покровительство, но обманывает и не даёт ничего. С шансом 50% (1-10) можно застать 1кб женщин в льняных одеяниях и с масками из веток и коры на лицах, которые придут к озеру совершить обряд или принести жертву.
4. Над землёй среди деревьев, большим холмом возвышается огромное каменное лицо, смотрящее вверх. Лицо заросло кустарником и травой. Очевидно, что оно было частью какой-то невообразимо огромной статуи, высеченной очень давно. Если в определённый день прийти сюда, особенно ночью, то можно увидеть, как через разломы и трещины из глубины головы льётся светящийся и переливающийся перламутровыми переливами густой дым. Он стекает по камню и растекается по земле, скрывая траву. Если встать в дым, то на персонажа снисходит просветление. Дым указывает на всё, что упущено или не замечено, но не даёт отгадок. Дым открывает ответы на вопросы, если персонаж гипотетически может их знать, а игрок не додумался до этого. Если у персонажей были невыясненные или тупиковые вопросы, то дым даёт подсказки и направления. Дым так же открывает связи, как социальные, так и физические, которые очевидны, но ускользнули от персонажей. Дым не открывает тайн, не решает головоломки и загадки, не указывает места на карте.



5. Старая вырубка размером в несколько сотен футов. По всюду видны пни. 1кб:
  1. Сердцевины срубленных сосен совершенно чёрные.
  2. Из середины пней растёт чёрная поросль с шипами, размером с мизинец ребёнка.
  3. Вся вырубка покрыта порослью по колено. Она чёрного цвета с налётом синих и фиолетовых оттенков. На ней шипы с палец. Если пойти сквозь вырубку, то 20% (1-4) шанс, что поцарапаешься. 1к4 урона.
  4. Вся вырубка покрыта порослью по грудь. Она чёрного цвета с налётом синих и фиолетовых оттенков. На ней зазубренные шипы размером с палец. Если пойти сквозь вырубку, то 30% (1-6) шанс, что поцарапаешься. Шипы ядовитые. Избежать яда не очень сложно (3/5). Если яд всё же попадает в кровь, то персонаж постепенно теряет силы. Он истощается с каждым днём. Вылечивается яд противоядием, замедляется покоем персонажа.
  5. Чёрная переплетённая поросль чёрного цвета с налётом синих и фиолетовых оттенков. На ней зазубренные шипы размером с палец. Она скрывает пни вырубки и кажется, что это не вырубка, а поле чёрных молодых деревьев посреди леса, сплётённых в одно большое облако. На ветках множество круглых сливовидных плодов. Нельзя пройти, не вырубив растения. 60% (1-12) шанс, что поцарапаешься о шипы при взаимодействии. Шипы ядовитые. Избежать яда сложно (4/5). Если яд всё же попадает в кровь, то персонаж тут же теряет силы. Не умирает, но становится недееспособен. Если не вылечить противоядием, то через 1кб дней персонаж может умереть. Плоды это алхимический ингредиент, стоимостью 1кбзм каждый, но пока не засохнут за 1кб дней.
  6. Посередине вырубки стоит одно единственное чёрное дерево. По земле от него расползается чёрно-фиолетовый дым. Все пни вокруг чёрные. Это пни больных деревьев, которые заразились от центрального. Их вырубили специально, чтобы скверна не распространялась.
6. Посреди леса, укрыта в гуще листвы, стоит каменная лестница в никуда. Ступени ведут вверх по арочным сводам опор и выводят на маленькую площадку вверху. На площадке ничего нет. Если знать как, то можно открыть портал наверху этой лестницы. Он ведёт к одному из менгиров. См.п.18 списка D100 приметных мест.

## ПОБЕРЕЖЬЕ

Бросьте 1к10.

1. Недалеко от берега находится остров. Он представляет из себя скалистый мыс, по склону которого серпантином

поднимается тропа. На берегу у подножия мыса стоит лодка. Тело мага, хозяина брошенной лодки, можно найти на тропе к вершине мыса. В карманах можно найти письмо, в котором он признаётся в любви некой "Парящей музе". На вершине мыса расположен древний алтарь, вокруг которого обосновали своё гнездо гарпии. Снизу есть 50% шанс (1-10) увидеть гарпий, летающих в небе.

2. Мелкая речушка, почти ручей, берёт начало где-то выше на берегу и сюда спадает маленьким водопадом. Осмотрев его, за ним можно обнаружить маленькую каверну. В ней с 50% (1-10) шансом 1кб:
  1. Тайник культиста с атрибутами проведения ритуала. Запертый сундучок, в котором 1кб чёрных свечей, полотенце с орнаментом по двум сторонам, небольшая грубая статуэтка в форме рогатого существа и простое кольцо с гравировкой.
  2. Зелье лечения.
  3. Тайник заговорщика. Сундучок, в котором какие-то бумаги с важными записями (поддельные) и кольцо-печать с гербом какого-то рода.
  4. Две склянки алхимического огня.
  5. Тайник вора. Свёрток из промасленной ткани, в котором воровские инструменты, отмычки и причудливой формы ключ.
  6. Тайник с маскировкой. Свёрток с платьем большого размера, мужскими сапогами, нелепо переделанными под женские и парик, сделанный явно плохим таксидермистом из сомнительного качества волос.
3. Гrot, уходящий вглубь под берег. Вход дальше затоплен и нужно нырять, чтобы попасть в него, если будет желание. С шансом 30% (1-6) в воде будет хищная рыба(ы). 50% шанс (1-10), что внутри логово и 1кб бандитов, делящих добычу 3кбх10зм или (11-20) небольшая каверна и запертый окованный сундучок, в котором ритуальный кручёный кинжал (2кбх10зм) и вышитый кружевом носовой платок, покрытый бурьими засохшими пятнами. На краю вышита монограмма в виде букв /вставьте необходимые/.
4. Над водой нависает плоский каменный утёс. Вылет около 15фт при ширине 10фт. Если заглянуть под него, то можно увидеть спрятанный в углублении сундук, который обнимает высохший скелет. Если приблизиться, то скелет нападёт. После этого можно увидеть цепь, которой скелет прикован к сундуку. Длина около 20фт. Сундук заперт и неподъёмен. Внутри свиток со словами "Пусть твоя жадность обернётся проклятьем, предатель." Кроме свитка внутри 1кб:
  1. Полный сундук камней.
  2. Полный сундук мраморных брусков
  3. Полный сундук железной руды.
  4. Полный сундук медной руды.
  5. Полный сундук колотых черенков от горшков.
  6. Наковалня.
5. Небольшая заводь, затянутая ряской или водорослями. Вода спокойная и чистая. Можно увидеть, как по заводи плавает множество рыб. Такое ощущение, что их можно поймать руками! Так и есть. С шансом 50% (1-10) можно выловить рыбину, которая может стать ужином или рационом. После 1кб попыток осевшая водяная взвесь поднимается, делая воду непрозрачной, и поймать рыбу больше не получится.
6. Покосившаяся хижина рыбака. Кругом развесены сети и корзины для сушки. 1кб:
  - 1-2. Сейчас отсутствует.

**3-4.** Возвращается в то время, как персонажи осматриваются кругом или влезли в дом.

**5-6.** Сейчас дома.

Если застать дома, то может продать за полцены 3кб рационов, сделанных из рыбы или свежей рыбы. Так же будет рад поболтать и может рассказать об интересных местах в округе или о чём-то странном.

- 7.** Рыбацкая деревенька на 1кб домов. Маленькие лачуги, сети, корзины. У одного из домов осёл с небольшой телегой. Внимательные персонажи могут обратить внимание (3/5), что нет зловония рыбы, свойственного для такого рода поселений. На продажу рыба если и будет, то очень мало. 1кб:

**1-2.** Это банда работогровцев под прикрытием. В погребах можно найти 1кб людей/эльфов/орков/дворфов/полурасликов.

**3-4.** Ячейка наёмных убийц под прикрытием. Работает чисто и профессионально. Поэтому прямых улик для обвинения найти трудно, если только не получить доступ к личным вещам.

**5.** Ячейка последователей водяного существа, которое выползает к ним по ночам в полнолуние и которому они приносят в жертву людей или животных.

**6.** Это ячейка культистов под прикрытием. Организована недавно и заметных злодеяний пока не совершила.

- 8.** На берегу видна заброшенная водяная мельница. Каменные стены первого этажа поддерживают огрызки деревянных стен второго, внутрь которых провалилась крыша. Колесо, как ни странно, держится. Внутри пыльно, но просторно. На первом этаже можно остановиться на ночлег. 1кб:

**1.** Под основанием мельницы живёт гигантская жаба. Ночью проснётся и захочет есть.

**2.** 2кб гоблинов по ночам приходят покачаться на колесе, от чего-то издаёт омерзительный скрипящий звук. Скрип очень громкий и далеко разносится над гладью воды. Именно поэтому о мельнице ходят дурные слухи и все стараются её обходить.

**3.** В подполе находится тайник старого мельника, который довольно трудно обнаружить (4/5). В нём подготовленное завещание мельницы на трёх сыновей, а также дневник, в котором записан секретный рецепт муки и 2кбх10зм. Рецепт муки позволяет готовить из неё особый хлеб, придающий сил и выносливости, что важно для крестьян и фермеров. Возможно, рецепт кого-то заинтересует.

**4.** Трое молодых людей приходят заявлять права на мельницу, когда в ней находятся герои. При необходимости они предъявят завещание отца, который оставил им мельницу, и попросят убраться из здания немедленно или заплатить за постой по 2зм за каждого, включая животных. В противном случае грозят пожаловаться местному правителью.

**5.** Удивительным образом ночью, во время отдыха, водяное колесо начинает крутиться, врачающая жернова, из которых сыпется мука. Можно набрать 1кб мешков (если есть тара) и продать по 10-15зм за мешок в ближайшей деревне.

**6.** С шансом 50% (1-10) ночью явится призрак мельника. Если призрак является, то с шансом 50% (1-10) он нападёт или (11-20) попросит найти тех, кто разорил мельницу когда-то давно.



- 9.** Уютно приотившись на берегу под сенью раскидистых деревьев, поскривывая колесом, стоит действующая водяная мельница. На мельнице живёт и работает семья из пяти человек: отец, мать и три сына. Семья может предложить постой за 2зм за человека или животное. Еда оплачивается отдельно. 1зм за ужин. Если оплатить постой и ужин, то они будут рады поболтать и расскажут об интересных местах в округе, интересное из недавно случившегося или о чём-то странном, что происходит в округе. Могут продать некоторые непродовольственные товары, используемые ими в быту (инструмент, верёвки, капкан и т.п.)

#### **10. 1кб:**

**1-2.** С одного берега на другой перекинута верёвка, завязанная вокруг деревьев. Вдоль верёвки по реке курсирует чахлый плот, который работает как паром. Паромщик справедливо требует 3зм за переправу каждого человека или животного. Однако, это не согласовано с местными властями и если это разузнать, то можно перейти бесплатно, выбив переправу шантажом. В другой раз парома тут может не быть.

**3-4.** От берега на расстоянии 10фт друг от друга отходят торчащие из воды деревянные столбы, ведущие к другому берегу. Между собой столбы соединены длинными тонкими брёвнами. Всё это больше всего похоже на неустойчивый, хоть и массивный, забор, по которому можно переправиться на другой берег. Под каждым персонажем с шансом 30% (1-6) переправа сломается. В следующий раз переправы тут может не быть.

**5-6.** Вода здесь журчит бурунами меж камней. По ним можно перебраться на другой берег не замочив сильно ног. Животным будет труднее это сделать. С шансом 50% (1-10) осёл или лошадь упадёт с камней в воду.

## ЗНАМЕНИЕ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе "II. Тип события" выпало "Знамение".

**Неопределённое знамение, (Н)** Совершайте броски на случайные события в два раза чаще.

**Дурное знамение, (Д)**. -5 к броску при определении Типа события.

**Благое знамение, (Б)**. +5 к броску при определении Типа события.

## Бросьте 1к20.

1. Одно из двух:
  1. Ужасный вой доносится из-за деревьев или камней вокруг, после чего больше не слышно ни звука. Если не удастся избежать эффекта (3/5), то персонажи глохнут на 1кбx10мин. (Д)
  2. Отряд слышит оглушительные душераздирающие крики и стоны с разных сторон. Если не удастся избежать эффекта (3/5), то персонажи глохнут на 1кбx10мин. (Д)
2. В воздухе возникает образ в виде огромного лица гуманоида. 1кб:
  - 1: Эльфа (Н)
  - 2: Дворфа (Н)
  - 3: Человека (Н)
  - 4: Девы (Б)
  - 5: Старца мудреца (Д)
  - 6: Жуткой посмертной маски (Д)
3. Партия видит старуху, которая сидит и прядёт на веретене пряжу. Да, это очень странно встретить тут прядущую старуху. Если подойти к ней, то она взмывает в воздух, опрокидывая веретено. Пряжа обращается чёрной слизью, а шерсть червями. Старуха одета в белоснежную ночнушку. Она изгибается в воздухе, опрокидывает назад голову и отряд слышит оглушительный утробный бас, исходящий от неё: "Когда наступит час и огонь будет гореть синим пламенем, подслушанная беседа ознаменует забытую войну. Неподалёку будет стоять Смерть, вся в золотом." После этого старуха исчезает, а её пустая белая ночнушка беззвучно упадёт на землю. (Д)
4. Закрывая глаза, герои видят множество уставившихся на них глаз и слышат скрежет зубов. Это длится некоторое время. (Д)
5. Выберите случайного персонажа. Призрак его павшего союзника появляется и рассказывает о том, как больно умирать. А так же спрашивает у него почему персонаж так и не спас его. Призрак никак не реагирует на взаимодействие, из чего можно сделать вывод, что это видение. (Д)
6. Персонажей что-то щекочет. Они не в силах это терпеть останавливаются и пытаются вытряхнуть причину щекотки. Из-под их доспехов вываливаются кучи, просто облака жуков. Долетая до земли, они бьются о неё, расползаются и исчезают. (Б)
7. В безоблачном небе раздаются раскаты грома. Тысячи голосов оглушительно шепчут: «Бегите! Бегите...» Откуда ни возьмись ровно перед отрядом с небес прилетает молния и бьёт в землю, разбрызгивая снопы искр! Раздаётся оглушительный грохот! На земле остаётся опалённое пятно с оплавленной землей/камнем в центре. С шансом 50% для каждого отдельного персонажа он слепнет на 1кбx10мин. Допускается спасбросок (4/5). Каждый персонаж глохнет на 1кбx10мин. Допускается спасбросок (4/5) (Д)
8. 1кб:
  - 1-2. Чёрный ворон, каркая, кружится над отрядом. Вскоре к нему присоединяются ещё несколько. Стая воронов, громко каркая, кружит над отрядом, образовывая ровное кольцо. Расстояния между птицами одинаковое, как в строю у солдат. Если начать по ним стрелять, то с неба начнут бить молнии в землю. С вероятностью 20% (1-4) молния попадёт в случайного персонажа. В течение 1кб часов птицы преследуют отряд. (Д)
  - 3-4. Над головами группы, высоко в небе, появляется большая крылатая тварь, сделав несколько кругов она улетает. Это повторяется ещё пару раз. (Д)
  - 5-6. Отряд видит большого сидящего ворона. Ворон прокаркивает: "Убиррайтесь! Поворррачивайтесь назад! Вы все умрррёте! Кааар!" и улетает прочь.
9. Герои находят несколько болотистых луж или ручей. Собираясь набрать воды, они посмотрели в них и увидели свои отражения. Всё бы ничего, но из луж на них смотрят старики. (Д)
10. Среди деревьев/камней/пней вы видите невысокий горбатый силуэт в тряпье, возможно старухи. Голова накрыта капюшоном из ветхой ткани. Лица не видно. Вы останавливаетесь посмотреть. В полном молчании силуэт поднимает руку в вашу сторону, оголяя иссохшую серую кисть с длинными обломанными ногтями и указывает на вас. Если пойти к ней, то силуэт исчезнет. (Д)
11. Запах сшибает с ног. Подойдя ближе персонажи находят какую-то куклу на небольшом рукотворном холме, опоясанном знаками, выложенными из веток. Возможно, это место ритуала. Кукла перекручена в неестественной позе и полна извивающихся белых червей, сощающихся из всех щелей. Черви спокойно ползают и гроздями вываливаются через прогнившую дыру в боку идола. Кажется, внутренности куклы кто-то набил кишками или требухой. Если поковыряться, то можно подхватить болезнь (4/5). Вылечить может знахарь или травник. (Д)
12. Протяжный и зловещий колокольный звон раздаётся вдалеке. Куда бы герои не шли, звон становится всё громче. Он мешает собраться с мыслями и сосредоточиться. (Б)
13. Призрак появляется и следует за партией на расстоянии 10-20фт. Он будто не замечает персонажей и плывёт сам по себе. Но когда они останавливаются он тоже задумчиво повисает в воздухе. Это проходит через 1кбx10мин.
14. У случайного персонажа начинает страшно жечь глаза. Другие видят, как его глаза полностью заливаются тёмно-синей, почти чёрной пеленой. В этой пелене виден силуэт какого-то древнего злорадствующего бога или могущественного существа. Через несколько минут это проходит. (Д)
15. Ледяной порыв ветра доносит до отряда шёпот: «Началось! Оно возвращается. Вам не уйти...» (Д)
16. Рандомный персонаж спотыкается и падает лицом в грязь. Ругаясь, он встаёт и видит, что споткнулся о металлическую пластину, которая ранее была частью чего-то большего. Надпись на ней гласит: "Когда отречется король от своей короны, кровь ..." Далее слова съедены ржавчиной. (Д)
17. Вот уже несколько часов персонажи чувствуют, что за ними кто-то следует. Однако подловить преследователя не выходит. (Д)
18. Перед отрядом появляются несколько дюжин синих сияющих огней, похожих на большие искры. Немного повисев, они

начинают странный танец вокруг героев. Через какое-то время они просто улетают. (Б)

**19. Одно из двух:**

1. Шагая по лесу отряд чувствует, как вокруг них поднимается ветер. Деревья слегка шевелятся и начинают тянуть ветки в их направлении. Затем и стволы со скрипом начинают гнуться к ним. Через несколько мгновений это проходит. (Н)
2. Все звуки вокруг стихают. Ветер, птицы, насекомые. Всё перестаёт двигаться. Листва, облака, ветер. Пространство и время вокруг отряда будто замирает, а земля начинает пульсировать под ногами. Через несколько минут это проходит. (Н)

**20. Одно из двух:**

1. В считанные минуты отряд окутывает непроглядная, густая тьма. Кажется, что она имеет свою консистенцию, по густоте схожую с киселём. В этой темноте слышны звуки голосов, нашептывающих что-то. Они кружат вокруг и пытаются пробраться внутрь сознаний персонажей. Это продолжается несколько минут, после чего тьма рассеивается. (Д)
2. В считанные минуты яркий тёплый свет заливает всё вокруг. Кажется, что всё вокруг испускает его. Лучи льются из всех поверхностей и предметов. Свет обволакивает всё тело и согревает, наполняя душу теплом и умиротворением. Это продолжается несколько минут, после чего свет рассеивается. (Б)

## ВСТРЕЧА НЕЙТРАЛЬНАЯ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе “II. Tip события” выпало “Встреча нейтральная или дружелюбная”.

Бросьте 1к20.

1. Зомби, пригвождённый к земле различным оружием. Рядом с ним лежит книга «Нежить: зомби». Зомби живой. У если поблизости можно найти посох мага, наплечный мешок с одеждой знати, вышитой орнаментом, и 1кб пайками. Если нашедшие прочитают книгу (1кб часов), то узнают особенности зомби, их слабые и сильные стороны.
2. Перед персонажами возникает светящийся дух леса и пытается как-то повзаимодействовать, что-то сказать жестами. Не сложно понять (3/5), что он манит персонажей за собой. Если пойти за ним, то с равной вероятностью он приведёт либо в расселину, где будет лежать полуиссохший скелет, либо к жуткому виду пугалу из палок, веток и тряпок. Пугало напоминает оторванную верхнюю часть гуманоида. Возможно, дух хочет предостеречь? Или напугать?
3. Группа из 1кб детей от 5 до 10 лет. Во главе группы бойкий восьмилетний мальчуган с перепачканной под носом физиономией. Они потерялись, когда их послали за грибами/ягодами и просят накормить и вывести их. Не бесплатно. Они готовы заплатить на выбор лягушачьими шкурками, хвостами крыс, зубами барсуков или одним черепом белки. В лесу они уже не первый день, все корзины порастеряли.

4. Навстречу идут два воина. Они одеты в необычную форму. Похоже, они возвращаются с королевской службы. Их можно расспросить о ситуации на западе/севере/востоке/юге (откуда они идут). А там участились стычки с представителями “Плохих” и нападения с их стороны. Встречаются монстры доселе не виданные и похоже, что они служат этим “Плохим”.
5. Навстречу идёт человек, одетый в удобную кожаную дорожную одежду. У него за плечами огромный ящик, который он несёт как рюкзак. Это странствующий торговец. Торгует 1кб:
  1. Книгами.
  2. Свитками.
  3. Гrimuарами.
  4. Мелкими артефактами.
  5. Диковинными карманными зверьками.
  6. Зельями.Этот честный торговец находится под покровительством созвездия Семи монет и небеса тут же вышлют ему подмогу, если на него будет совершено нападение. Это может быть силы природы или её духи.
6. Отряд видит медленно плетущийся караван из 1кб повозок. Караванщики выглядят так, будто по пути они видели немало интересного. Могут рассказать несколько слухов, мест, интересных событий. Цели своего путешествия они не раскроют.
7. Перевернутый фургон лежит в стороне от дороги. Тент порван. Внутри беспорядок. Вокруг разбросаны щепки, какая-то испорченная одежда, открытые сундуки. Неподалёку лежат тела убитых человека и дворфа. В карманах пусто. Лошадей поблизости не видно. В фургоне можно найти наплечный мешок с 1кб рационами и пустые ящики. На дне фургона можно обнаружить тайник с 1кбх10зм, кинжал и драгоценный камень на 2кбх10зм.
8. 2кб крестьян, обсуждающих последние новости. Могут рассказать несколько слухов.
9. Вы видите конный караван из 1кб путешественников, следующий в “Столицу А”. Они везут оружие и доспехи из “Столицы Б”. Можно поторговать. Цены высокие. Оружие обычное.
10. Небольшая группа друидов (1кб), экспериментирующих с растениями. Могут предложить ингредиенты. Редкие ингредиенты купят дороже рынка.
11. 1кб:
  1. Небольшой лагерь из 1кб охотников. Костёр с котелком и навес со спальниками. Кругом расположены сохнущие шкуры животных на деревянных крестовинах. Два охотника занимаются разделкой туш. Можно поторговать: купить рационов, шкур, части животных или продать бытовые предметы.
  2. Группа из 1кб наемников ищет ведьму, которая охотится на фермеров в этом регионе. Будут благодарны за любую информацию.
  3. Группа из 1кб авантюристов на привале составляет карту местности. Могут рассказать об интересных местах или особенностях поблизости за 1кбх10зм, а так же продать карту региона за 3кбх10зм.

- 4.** Группа из 1кб следопытов несут дозор и идут по следу гоблинов. Если персонажи на хорошем счету и известны, то могут позвать присоединиться.
- 5.** 1кб жрецов Небосвода на привале/отдыхе. Если разговориться, то за небольшую плату они могут наложить временные эффекты на броню или оружие.
- 6.** Группа из пяти (1кб+2) приключеницев разных рас на привале. Приглашают к костру отряд, как только распознают в них авантюристов. Настроены дружелюбно. Расспрашивают о былых или последних приключениях, рассказывают о своих. У всех рюкзаки плотно набиты. Группа после удачного похода возвращается в город с богатой добычей.



- 12.** На пути отряда встречаются 3кб странствующих артистов. Они предлагают посмотреть представление за 2кбзм с человека. Если посмотреть представление 1кб часов, то это поднимает дух персонажей и мир кажется чуть лучше. До конца дня персонажам улыбается удача и они могут перебросить один любой бросок.
- 13.** Мрачный, неразговорчивый торговец с охраной (1кб, латная броня). Цены выше среднего на 50%. 1кб:
1. Продает еду.
  2. Продает свитки.
  3. Продает простенькие магические предметы.
  4. Продает экипировку (веревки, факелы, колья, калтропы, крюк-кошки)
  5. Продает временные улучшения для оружия.
  6. Продает временные улучшения для брони.
- 14.** Королевский обоз с продовольствием 50x50% навстречу/обгоняет. Развозит продовольствие по гарнизонам. Крупы, орехи, сухофрукты. Могут отсыпать немного того, немного этого по сходной цене. 1кб рационов за полцены.
- 15.** 1кб потрёпанных обозов. В каждом 2кб людей. Все, включая кучеров, имеют ранения или увечья. Они одеты в лохмотья. Многие перевинтованы серыми от времени, спадающими бинтами, кое-где видны проступающие пятна жёлто-бурового гноя. Все едут кто сидя, кто лёжа, кто друг на друге, в зависимости от тяжести увечий. Сами телеги еле держатся, подкашиваются и скрипят. Пассажиры недружелюбно смотрят на отряд, но не совершают действий в сторону персонажей. Сышен детский плач. Из некоторых обозов раздаются женские голоса с просьбой о еде. Это обозы с ранеными из земель "Плохих земель". По большей части это гражданские или ополчение.
- 16.** 1кб обозов. В каждом 2кб людей. В обозах сидят молчаливые люди с немногочисленными котомками и узелками. Все они

одеты в простую одежду. Это обозы с беженцами из "Плохих земель". Представитель, здоровый мужик с лысиной и буристым красным носом, попытается расспросить отряд о том, где здесь есть поселения, может где фермы или шахты поблизости, где можно поработать и осесть.

- 17.** Группа из 2кб пастухов перегоняет свое стадо из 1d10+10 коров или овец с одного места на другое. Среди скота заметна паника, пастухи не справляются и просят помощи. Волки или другие хищники напугали животных и нужно собрать стадо воедино и найти 1кб потерявшихся животных. Это займёт 1кб часов на каждое потерявшееся животное. Если персонажи согласятся помочь, то после этого пастухи угостят их отменным мясом, из которого можно сделать 2кб рационов.
- 18.** 1кб:
1. Телега, на которой 1кб фермеров везут в ящиках урожай овощей и фруктов в соседний город. Могут продать немного.
  2. Телега, на которой 1кб гончаров везут в ящиках глиняную посуду, проложенную сеном, в соседний город. Могут продать посуды или свиристелек-безделушек.
  3. Телега, на которой 1кб лесорубов везут партию брёвен заказчику, на стройку или на ярмарку.
  4. Телега, на которой 1кб камнетёсов везут партию камня заказчику, на стройку или на ярмарку.
  5. Телега, на которой 1кб фермеров везут сыр в соседний город на ярмарку.
  6. Телега, на которой 1кб кузнецов перевозят поломанные мечи, кинжалы и булавы на переплавку в соседнюю деревню.
- 19.** Хмельная, шумная компания из 5кб человек разных народностей, которая отмечает свадьбу прямо на ходу. На каждые пять человек компании будет присутствовать один обоз, полный еды, выпивки и сладостей. Муж и жена будут разных народов. Церемония ест и пьёт прямо на ходу, параллельно распевая песни и громко смеясь. Процессия угощает всех встречных. В группе будет 1кб недовольных людей. Это те, кому союз молодожёнов не по вкусу. 1кб:
- 1-2. Это ли это бывший (ая) с друзьями (подругами). Они шепчутся и разрабатывают козни, чтобы испортить веселье.
  - 3-4. Это из-за разных народностей молодожёнов
  - 5-6. Это родители одной из сторон. У них были другие планы по свадьбе дочери или сына. Теперь нужно как-то объясниться с главой семьи, которому была обещана свадьба.
- Свадьба едет в другой город или деревню к родителям второй стороны свадьбы. В зависимости от описанного выше, тут можно ввязаться в драку, выступить против или поддержать расовые разногласия, вляпаться в между семейные политические интриги, напиться и растерять половину скара или просто плотно поесть за здоровье молодых, сэкономив тем самым свои рационы на сегодня.
- 20.** Любой случайный старый знакомец партии, с которым они в хороших отношениях.

# ЛИЦЕНЗИЯ



**Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA)** —  
необходимо соблюсти три условия: использовать только для  
некоммерческих целей и с указанием авторства, а производное  
произведение опубликовать под этой же лицензией.

Attribution (BY). Нужно всегда указывать автора произведения:  
ставить ссылку и упоминание.

Non-Commercial (NC). Нельзя использовать с целью получения  
прибыли.

Share-Alike (SA). Производные произведения нужно  
распространять по той же лицензии, что и исходные.

Полный текст лицензии:  
[creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode)



Tony Gamecraft  
февраль 2023г.