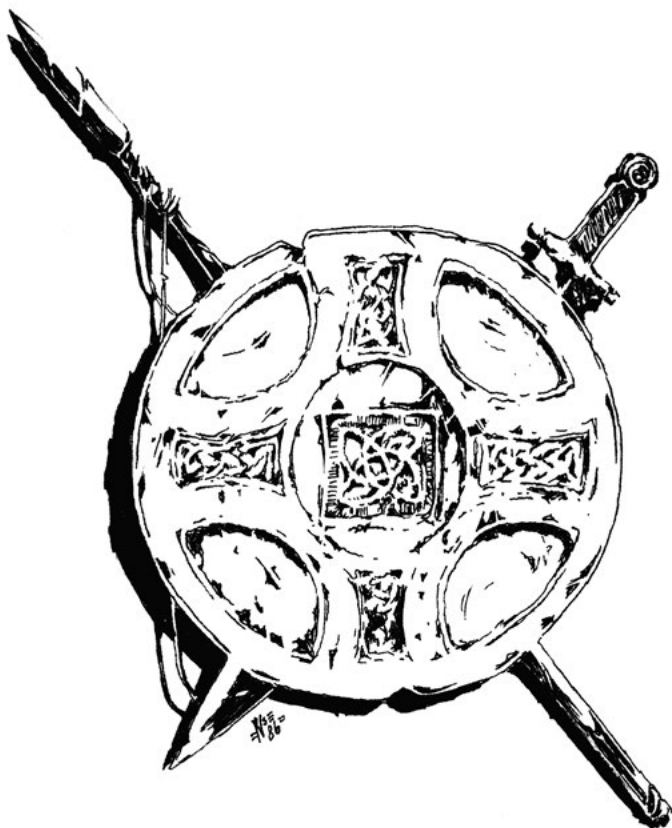


# ЗАПРЕТНЫЕ ЗЕМЛИ

---

## ЛЕГЕНДЫ, ГЕРОИ И ЧУДОВИЩА

Эта брошюра поможет оживить ваших персонажей и позволит снабдить их уникальными предысториями с помощью нескольких бросков игровых костей. Здесь также содержатся таблицы для создания леденящих душу легенд и опасных чудовищ Запретных земель.



### СОДЕРЖАНИЕ

Предыстории	3
Конструктор легенд	27
Конструктор чудовищ	32



### ПАМЯТКА ПО СОЗДАНИЮ ПЕРСОНАЖА

1. Выбери народ или пройди проверку по таблице (стр. XXX).
  - ❖ Запиши соответствующее достоинство происхождения (стр. XXX в «Книге игрока»).
2. Выбери родину персонажа или пройди проверку по таблице (стр. XXX).
3. Один раз пройди проверку по таблице детства в соответствии с выбранным народом (стр. XXX—XXX).
  - ❖ Запиши характеристики, исходя из результатов проверки.
  - ❖ Запиши навыки, исходя из результатов проверки.
4. Выбери профессию или пройди проверку по таблице (стр. XXX).
5. Выбери профессиональное достоинство или пройди проверку по таблице (стр. XXX).
6. Один раз пройди проверку по таблице событий, повлиявших на личность персонажа, в соответствии с выбранной профессией (стр. XXX—XXX).
  - ❖ Запиши приобретённые навыки, исходя из результатов проверки.
  - ❖ Запиши приобретённое достоинство, исходя из результатов проверки.
  - ❖ Запиши приобретённое снаряжение, исходя из результатов проверки.
7. Герой достиг юности. Реши, начнёт ли он игру в этом возрасте (переходи к шагу 10) или переживёт ещё одно повлиявшее на личность событие и достигнет зрелости (повтори шаг 6, потом переходи к шагу 8). Эльфы обязаны перейти к зрелости.
8. Герой достиг зрелости. Снизь любую характеристику на 1 пункт. Реши, начнёт ли персонаж игру в этом возрасте (переходи к шагу 10) или переживёт ещё одно повлиявшее на личность событие и достигнет старости (повтори шаг 6, потом переходи к шагу 9). Эльфы могут быть только зрелыми.
9. Герой достиг старости. Снизь любую характеристику на 1 пункт. Ни одна из них не может опуститься до нуля. Переходи к шагу 10. Эльфы не могут быть старыми.
10. Если хочешь, перераспредели 1 пункт характеристик. Ключевая характеристика народа или профессии может достичь значения 6 (см. «Книгу игрока»).
11. Пройди проверку по таблице «Как вы встретились?» на стр. XXX—XXX, чтобы определить, как твой персонаж познакомился с остальными искателями приключений. Соединив эти события, вы создадите историю появления вашей группы. Один из игроков не проходит эту проверку (решите сами, кто это будет).
12. Необязательный шаг. Пройди проверку d3, чтобы определить **гордость**, **тёмную тайну** и отношения с персонажами других игроков. Воспользуйся примерами из описаний профессий в главе 2 «Книги игрока» и отсчитай результат (сверху вниз).
13. Твой герой начинает игру с количеством генов и величиной запасов, которые указаны в описании его профессии в главе 2 «Книги игрока».



# ПРЕДЫСТОРИИ

**С** помощью этих таблиц ты можешь легко и быстро создать персонажа, обогатив предысторию героя описанием детства и событий, которые сформировали его личность. Это альтернативный метод, и применять его совершенно необязательно. Обсудите всей группой, будете ли вы его использовать.

Если да, то эти правила полностью заменяют обычную процедуру создания персонажа из главы 2 «*Книги игрока*», кроме тех случаев, где указано обратное.

Если ведущий разрешит, ты можешь использовать не все таблицы. Некоторым игрокам нравится полагаться на волю случая, другие могут пожелать выбрать народ и профессию своих персонажей самостоятельно. Пользуйтесь тем методом, который лучше подходит для вашей группы.

D66	НАРОД
11-22	Человек из Ольховых земель
23-31	Человек из Аслена
32-34	Человек-скиталец
35-41	Полуэльф
42-44	Полурослик
45-52	Гоблин
53-56	Орк
61-62	Полуволк
63-64	Гном
65-66	Эльф





РОДИНА					
D6	ЧЕЛОВЕК ИЗ ОЛЬХОВЫХ ЗЕМЕЛЬ	ЧЕЛОВЕК ИЗ АСЛЕНА	ЧЕЛОВЕК-СКИ- ТАЛЕЦ	ПОЛУЭЛЬФ	ПОЛУРОСЛИК
1	Опушка Аринского леса	Поля Маргельды	Поля Маргельды	Поля Маргельды	Луга Белифара
2	Равнина Мольдена	Поля Маргельды	Берега залива Гнева	Равнина Мольдена	Луга Белифара
3	Равнина Мольдена	Степи Затопа	Равнина Мольдена	Пастбища Вивенда	Луга Белифара
4	Берега озера Скарны	Степи Затопа	Равнина Мольдена	Опушка Влажнолесья	Луга Белифара
5	Поля Маргельды	Равнина Мольдена	Пастбища Вивенда	Опушка Аринского леса	Поля Маргельды
6	Выжженная равнина Харга	Глушь Пелены	Берега озера Скарны	Выжженная равнина Харга	Равнина Мольдена
D6	ГОБЛИН	ОРК	ПОЛУВОЛК	ГНОМ	ЭЛЬФ
1	Сумрак Клыколосья	Дебри Рощи Гемы	Сумрак Клыколосья	Горы возле Мольдены	Чаща Влажнолесья
2	Сумрак Клыколосья	Дебри Рощи Гемы	Сумрак Клыколосья	Скалы Дальнего Вивенда	Чаща Влажнолесья
3	Сумрак Клыколосья	Чаща Аринского леса	Дебри Рощи Гемы	Скалы Дальнего Вивенда	Опушка Влажнолесья
4	Перелески Пелены	Чаща Аринского леса	Дебри Рощи Гемы	Вершины северного Фойленмарка	Жилища Вивенда
5	Перелески Пелены	Чаща Аринского леса	Чаща Аринского леса	Вершины северного Фойленмарка	Жилища Дальнего Вивенда
6	Дебри Рощи Гемы	Выжженная равнина Харга	Перелески Пелены	Северные горы Бельдеранда	Остров Девы



D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ ОЛЬХОВЫХ ЗЕМЕЛЬ	ХАРАКТЕРИ- СТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>СИРОТА.</b> У тебя никогда не было семьи, родителей ты даже не видел и с детства привык заботиться о себе сам. Ты вырос закалённым и сильным, но собственная безродность тебя гнетёт	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Ловкость рук 1 Выживание 1 Проницательность 1 Разведка 1
2	<b>ПАСТУХ.</b> С детства тебя учили, что домашний скот — это источник жизни. Помогая пастухам, ты бродил по лугам вокруг деревни, охраняя стадо. Ночами ты спал с ним рядом и мечтал о приключениях	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Мощь 1 Ремесло 1 Разведка 2 Дрессировка 2
3	<b>ПУТНИК.</b> Твоя семья путешествовала из деревни в деревню, прячась от кровавого тумана, и зарабатывала на жизнь, выполняя простую работу. У вас никогда не было настоящего дома, и каждый день приносил новые приключения. Ты научился жить на подножном корме и понял, как важно держаться вместе	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Проницательность 1 Разведка 1
4	<b>ОРУЖЕНОСЕЦ.</b> Ты долго был на службе у гордого воина: носил его оружие и снаряжение, заботился о его коне и учился всему, чему мог. Ты мечтал о том, как однажды станешь сам себе хозяином — и прославишься на все Запретные земли	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Стойкость 1 Меткость 1 Проворство 1 Лечение 1
5	<b>РАБОЧИЙ.</b> С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
6	<b>УСЕРДНЫЙ УЧЕНИК.</b> Кто-то начитанный взял тебя под свою опеку и посадил исследовать старинные рукописи. Дни тянулись долго, а учёба шла тяжело, но в конце концов ты понял, что главное в этом мире — знания	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1





D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ АСЛЕНА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>РОЖДЁН В СЕДЛЕ.</b> Животных ты всегда понимал лучше, чем людей. Ты по-настоящему счастлив и свободен только в седле, когда ветер дует прямо в лицо. Ты и конь — единое целое, и вы мчитесь по бескрайним равнинам, прославляя имя Рога	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Проворство 2 Выживание 2 Дрессировка 2
2	<b>МЕЧТАТЕЛЬ.</b> Тебе всегда были интересны легенды и предания, истории о богах и героях. С младенчества ты любил сидеть у костра, слушая, как бард из твоего клана рассказывает о божь-вулкане Роге, о гордых предках и о вторжении демонов. Ты чувствуешь, что живёшь полной жизнью, когда погружаешься в мечты и сказания своего народа. Может, когда-нибудь легенду сложат и о тебе?	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 5	Знания 2 Влияние 1 Дрессировка 1 Исполнение 2
3	<b>СИЛЬНЕЙШИЙ В КЛАНЕ.</b> С детства ты был крупнее и сильнее всех сверстников. Тебе приходилось сражаться храбрее, работать усерднее и быть ответственнымнее других. Огни обожали тебя, другие презирали	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Мощь 2 Стойкость 1 Дрессировка 1
4	<b>УЧЕНИК МУДРЕЦА.</b> Ещё будучи ребёнком, ты подружился с кем-то из хранителей мудрости клана. Вскоре ты стал его (или её) учеником и выучил всё, что мог, об истории своего народа, древних подвигах и кровавых войнах	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Знания 2 Проницательность 1 Дрессировка 1 Лечение 2
5	<b>ОХОТНИК.</b> Ты рано научился жить в гармонии с природой. Охотясь, ты привык не только убивать птиц и зверей, но и ценить каждую жизнь	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Меткость 2 Выживание 1 Разведка 2 Дрессировка 1
6	<b>ДУТА ВЕТРА.</b> По традиции клан выбирает гитя ветра и отправляет его в долгое паломничество в горы. Путешествуя днём и прячась от кровавого тумана ночью, ты исполнил свой долг, но сейчас не вполне уверен, где же твой дом	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Меткость 1 Выживание 2 Дрессировка 1



D6	ДЕТСТВО ЧЕЛОВЕКА ИЗ СКИТАЛЬЦЕВ	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>ДИТЯ ВОРОНА.</b> Ты вырос среди Вороньих сестёр и научился почитать Ворона, бояться Ржавых братьев и жить тем, что даёт земля и добрые люди. Больше всего на свете ты любишь свободу и вольный ветер	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ремесло 1 Проворство 1 Знания 2 Проницательность 1 Разведка 1
2	<b>УЧЕНИК ДРУИДА.</b> Ты учился у старого друида и узнал всё, что смог, о священных мистериях, ритуалах и колдовстве. Твой наставник умер, но часть своей мудрости успел передать тебе	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Выживание 2 Разведка 1 Знания 1 Дрессировка 1 Лечение 1
3	<b>ЗАЩИТНИК.</b> Ты рано осознал, что на скитальцев всегда велась охота, и научился с мечом и щитом в руках защищать свой угнетённый народ. Битвы закалили тебя, оставив взамен многочисленные шрамы	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Меткость 2 Проворство 1
4	<b>СТРАННИК.</b> Ты не нашёл постоянного пристанища, и твоим домом стала дорога. Ты привык каждый вечер искать укрытие от кровавого тумана. Ещё в детстве ты повидал больше мест, чем многие обитатели этих земель увидят за всю свою жизнь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
5	<b>РАБОЧИЙ.</b> С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
6	<b>ПАСТУХ.</b> С детства тебя учили, что домашний скот — это источник жизни. Помогая пастухам, ты бродил по лугам вокруг деревни и охранял стадо. Ночами ты спал с ним рядом и мечтал о приключениях	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Мощь 1 Ремесло 1 Разведка 2 Дрессировка 2



D6	ДЕТСТВО ПОЛУЭЛЬФА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>БЕГЛЕЦ.</b> Всю жизнь ты бежишь от какой-то опасности. Нигде не можешь найти пристанище и всегда настороже. Ты много путешествовал по деревням и сёлам Запретных земель, но ни разу так и не сумел заснуть спиной к двери	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Скрытность 2 Проницательность 1 Разведка 2
2	<b>НАСТОЯЩИЙ ТАЛАНТ.</b> Ещё в детстве ты открыл в себе талант к искусству. Оно делает тебя счастливым и позволяет жить полной жизнью	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 5	Ремесло 2 Проворство 1 Знания 1 Исполнение 2
3	<b>ВСЕЗНАЙКА.</b> Ты всегда был немного умнее своих друзей — и знал об этом. Когда мудрый учитель взял тебя под свою опеку, ты погрузился в тайны этого мира. В книгах ты нашёл всё, о чём мечтал, и даже больше	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Лечение 1
4	<b>АКРОБАТ.</b> Ты был проворным и гибким ребёнком, всюду забирался и исследовал все закоулки в родном селе. Тебе удалось овладеть искусством выступления и понять важность изящества и красоты	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Ловкость рук 2 Проворство 2 Скрытность 1 Исполнение 1
5	<b>ВОИН.</b> Ты рано увлёкся оружием. Вскоре нашёлся воин, который взялся за твоё обучение и открыл тебе тайны боя. Ты тренировался долго и упорно, и наступил момент, когда ты сравнялся с наставником в мастерстве	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Стойкость 1 Меткость 2
6	<b>ТЕНЬ.</b> Ты вырос на улице без семьи, но нашёл других ребят, сбежавших из дома или изгнанных оттуда. Вы жили от кражи к краже и от заработка к заработку. Вас называли тенями	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Ловкость рук 2 Скрытность 2 Проницательность 1





D6	ДЕТСТВО ПОЛУРОСЛИКА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>УЧЕНИК ПЕКАРЯ.</b> Ты всегда любил запах свежей выпечки. С детства ты работал на кухне и делал хлеб, от которого у всех текли слюнки	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ремесло 2 Ловкость рук 1 Выживание 1 Знания 1 Исполнение 1
2	<b>РАБОЧИЙ.</b> С раннего детства ты трудился на ферме, выполняя тяжёлую чёрную работу. Ты знаешь всё о зерне, скоте и посевах. И в глубине души мечтаешь о чём-то ином	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Мощь 2 Ремесло 1 Выживание 1 Дрессировка 1
3	<b>РЕМЕСЛЕННИК.</b> У тебя всегда хорошо получалось делать что-то руками, и ты рано занялся ремеслом. Созданные тобой вещи несут отпечаток твоего таланта, но они же будят в тебе желание увидеть работы настоящих мастеров	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Ремесло 3 Знания 1 Проницательность 1
4	<b>ПОВАРЁНОК.</b> Почти всё твоё детство прошло на кухне среди запахов супа, рагу и отваров. Ты познал тайны специй и удовольствие от хорошо приготовленной еды	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ремесло 2 Ловкость рук 1 Выживание 1 Знания 1 Дрессировка 1
5	<b>КНИГОЧЕЙ.</b> Пока остальные дети играли в лесу, ты зарывался в старые книги, глотая истории о героях, драконах и сокровищах	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1 Лечение 1
6	<b>ОДИНОЧКА.</b> Тебе всегда было неуютно среди своего народа, ты держался сам по себе и рос отдельно от сверстников. Ты видел то, что не видели они, и делал то, что они не могли даже представить	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Ловкость рук 1 Скрытность 2 Разведка 1 Влияние 1



D6	ДЕТСТВО ГОБЛИНА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>ВОЛЧОНОК.</b> Родители бросили тебя, но ты обрёл новую семью в волчьей стае. Ты стал одним из волков, выл на луну, бегал по равнинам и ел сырое мясо	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Проворство 1 Скрытность 1 Дрессировка 2
2	<b>ПРОНЫРА.</b> Ты рано понял, что собственность — понятие относительное. У тебя настоящий талант к присваиванию чужих вещей. Они как будто появляются у тебя сами собой	Телосложение 3 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 4	Скрытность 2 Разведка 2 Проницательность 1 Влияние 1
3	<b>ДИТЯ ЛЕСОВ.</b> Ты вырос под сенью леса, карабкался по деревьям и слушал, как ветер шепчется с листвой. В лесу ты до сих пор чувствуешь себя в безопасности и знаешь, что его обитатели всегда придут тебе на помощь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Стойкость 1 Меткость 1 Проворство 1 Выживание 2 Разведка 1
4	<b>ДИКАРЬ.</b> Твой родной клан — сборище вольнодумцев, которым нет дела до старого наследия и договоров. Ты вырос диким и свободным, никто никогда не указывал тебе, что делать	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 2 Мощь 1 Проворство 2 Выживание 1
5	<b>СТРАННИК.</b> Ты не нашёл постоянного пристанища, и твоим домом стала дорога. Ты привык каждый вечер искать укрытие от кровавого тумана. Ещё в детстве ты повидал больше мест, чем многие обитатели этих земель увидят за всю свою жизнь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
6	<b>РАССКАЗЧИК.</b> Сколько ты себя помнишь, ты любил сидеть у огня и слушать, как старейшина клана рассказывает легенды вашего народа. Воображение несло тебя сквозь пространство и время, позволяя чувствовать себя героем невероятных историй. Ты выучил всё, что мог рассказать старый гoblin, и вскоре сам стал одним из рассказчиков клана	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 5	Знания 1 Влияние 2 Исполнение 3



D6	ДЕТСТВО ОРКА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>БАРД.</b> Истории о страданиях орочьего народа помогли тебе найти себя. В молодости ты выучил песни о предательстве эльфов и о крови, пролитой во множестве войн. Эта память останется с тобой навсегда	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 5	Знания 1 Проницательность 1 Влияние 1 Исполнение 3
2	<b>РАБОЧИЙ.</b> Даже в детстве твоя жизнь была тяжела. Сколько ты себя помнишь, ты всегда трудился в поте лица, чтобы потом жить так, как хочется	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Мощь 2 Ремесло 2 Стойкость 2
3	<b>РАЗБОЙНИК.</b> Сильный орк — это орк, который может позаботиться о себе. Ты рано понял, что грабёж необходим для выживания. Так почему бы и нет? Орков предавали не один раз, и ты имеешь право на месть	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Ловкость рук 1 Скрытность 1 Выживание 1 Разведка 1
4	<b>БРОДЯГА.</b> Твоё детство прошло в дороге, в лесах и на равнинах. Ты путешествовал днём и прятался от кровавого тумана ночью. Тебе никогда не удавалось осесть где-то на одном месте. Ноги сами несли тебя дальше	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
5	<b>ВОИТЕЛЬ.</b> Ты вырос на поле битвы. Ещё в детстве ты убил своего первого врага. С оружием в руках ты заслужил уважение других	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Меткость 2 Проворство 1
6	<b>ОДИНОЧКА.</b> Тебе всегда было неуютно среди своего народа, ты держался сам по себе и рос отдельно от сверстников. Ты видел то, что не видели они, и делал то, что они не могли даже представить	Телосложение 4 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Выживание 2 Проницательность 2 Разведка 1



D6	ДЕТСТВО ПОЛУВОЛКА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>РЕВУН.</b> Ты вырос среди ревунов — полуволоков, которые были сами себе хозяевами и свободно ходили от клана к клану. Тебя научили рассказывать трагические легенды, передаваемые ревунами из поколения в поколение	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Выживание 1 Знания 1 Влияние 1 Исполнение 3
2	<b>ОХОТНИК.</b> Ещё щенком ты понял, что кровь — это жизнь. Опытные охотники научили тебя не только убивать зверей, но и уважать их. Так ты и поступаешь. И делишь всех вокруг на охотников и добычу...	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Стойкость 1 Разведка 2 Выживание 2
3	<b>ИЗГОЙ.</b> Другие щенки бегали со стаей, но тебя из неё выгнали. Ты в одиночку учился выживать в лесу и узнал, что другие народы могут оказаться добрее, чем твой собственный. Но однажды ты найдёшь путь домой	Телосложение 4 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Выживание 2 Проницательность 2 Разведка 1
4	<b>ИЩЕЙКА.</b> Ты рано понял, что обладаешь более чутким нюхом, чем товарищи, и можешь находить удивительные вещи, просто доверившись своему носу	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Скрытность 2 Выживание 1 Разведка 3
5	<b>БОЕЦ.</b> Ты был самым сильным щенком в помёте и заводилой в играх с братьями и сёстрами. Когда ты подрос, старейшины клана заметили, что ты прирождённый боец, и обучили тебя секретам битвы	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 3 Мощь 2 Проворство 1
6	<b>ДИТЯ ЛЕСА.</b> Тебя с детства тянуло к лесным плодам, цветам, травам и озёрам. Ты многое узнал от кланового травника: как по запаху отличить один цветок от другого, какие растения поддерживают жизнь, а какие её обрывают	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Выживание 3 Знания 2 Разведка 1



D6	ДЕТСТВО ГНОМА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>УЧЕНИК КУЗНЕЦА.</b> В жаркой кузнице ты всегда чувствовал себя как дома. На протяжении многих дней ты изучал секреты стали в отсветах огня горна	Телосложение 5 Ловкость 3 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Мощь 1 Ремесло 3 Стойкость 1
2	<b>ПРИРОЖДЁННЫЙ ШАХТЁР.</b> Уже в детстве ты научился ориентироваться в темноте, царящей глубоко под землёй. Ты отлично чувствуешь себя среди холодных камней	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ремесло 1 Стойкость 2 Выживание 2 Разведка 1
3	<b>УЧЕНИК РАЗВЕДЧИКА.</b> Ты всегда был внимателен и любопытен. Скоро это заметили в клане, и тебя назначили разведчиком. Много долгих дней ты провёл в укрытии, наблюдая за опасностями, которыми полны Запретные земли	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Скрытность 2 Выживание 1 Разведка 2
4	<b>УЧЕНИК ВОИНА.</b> Ты учился у гордого могучего воина из своего клана и выполнял обязанности оруженосца. Эта работа была изнурительна, но ты многое узнал. Ты умеешь сражаться, обуздывать свой нрав и готов смело встретить любую опасность	Телосложение 5 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 2 Стойкость 1 Меткость 1
5	<b>РЕЗЧИК.</b> Гномы всегда вели раскопки вглубь и вниз, создавая жизнь из скал. Ещё в детстве тебя завораживало искусство придавать камню форму согласно своему замыслу. Ты стал резчиком — инженером и строителем, который в равной степени пользуется и грубой силой, и возможностями разума	Телосложение 4 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 3	Мощь 1 Ремесло 2 Выживание 1 Знания 2
6	<b>УСЕРДНЫЙ УЧЕНИК.</b> Кто-то начинаный взял тебя под свою опеку и посадил исследовать старинные рукописи. Дни тянулись долго, а учёба шла тяжело, но в конце концов ты понял, что главное в этом мире — знания	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1





D6	ДЕТСТВО ЭЛЬФА	ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
1	<b>ОДИНОЧКА.</b> Тебе всегда было неуютно среди своего народа, ты держался сам по себе и рос отдельно от сверстников. Ты видел то, что не видели они, и делал то, что они не могли даже представить	Телосложение 4 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 3	Ближний бой 1 Выживание 2 Проницательность 2 Разведка 1
2	<b>ВОИН.</b> Ты рано увлёкся оружием. Вскоре нашёлся воин, который взялся за твоё обучение и открыл тебе тайны боя. Ты тренировался долго и упорно, и наступил момент, когда ты сравнялся с наставником в мастерстве	Телосложение 4 Ловкость 5 Разум 3 Эмпатия 3	Ближний бой 2 Мощь 1 Стойкость 1 Меткость 2
3	<b>ДИТЯ ЛЕСА.</b> Тебя с детства тянуло к лесным плодам, цветам, травам и озёрам. Ты многое узнал от опытного травника: как по запаху отличить один цветок от другого, какие растения поддерживают жизнь, а какие её обрывают	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 4 Эмпатия 4	Выживание 3 Знания 2 Разведка 1
4	<b>УСЕРДНЫЙ УЧЕНИК.</b> Кто-то начитанный взял тебя под свою опеку и посадил исследовать старинные рукописи. Дни тянулись долго, а учёба шла тяжело, но в конце концов ты понял, что главное в этом мире — знания	Телосложение 3 Ловкость 3 Разум 5 Эмпатия 4	Ремесло 1 Знания 3 Проницательность 1 Влияние 1
5	<b>СТРАННИК.</b> Ты не нашёл постоянного пристанища, и твоим домом стала дорога. Каждый вечер ты привык искать укрытие от кровавого тумана. Ты уже повидал больше мест, чем многие обитатели этих земель увидят за всю свою жизнь	Телосложение 4 Ловкость 4 Разум 3 Эмпатия 4	Ближний бой 1 Стойкость 1 Выживание 2 Разведка 1 Дрессировка 1
6	<b>УЧЕНИК ДРУИДА.</b> Ты учился у друида и узнал всё, что смог, о священных мистериях, ритуалах и колдовстве. Твой наставник давно умер или покинул эти места, но часть своей мудрости успел передать тебе	Телосложение 3 Ловкость 4 Разум 5 Эмпатия 3	Выживание 2 Знания 1 Разведка 1 Дрессировка 1 Лечение 1



ПРОФЕССИЯ	
D66	ПРОФЕССИЯ
11-14	Бард
15-24	Воин
25-32	Вор
33-36	Всадник
41-44	Друид
45-53	Колдун
54-62	Охотник
63-66	Торговец



ПРОФЕССИЯ				
D6	1-2	3-4	5-6	
Бард	Путь боевого клича	Путь гимна	Путь песни	
Воин	Путь врага	Путь клинка	Путь щита	
Вор	Путь маски	Путь убийцы	Путь яда	
Всадник	Путь верного друга	Путь равнин	Путь рыцаря	
Друид	Путь изменения формы	Путь исцеления	Путь ясновидения	
Охотник	Путь зверя	Путь леса	Путь стрелы	
Торговец	Путь золота	Путь изобилия	Путь лжи	
D8	1-2	3-4	5-6	7-8
Колдун	Путь знаков	Путь камня	Путь крови	Путь смерти



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ БАРДА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>ПОПУЛЯРНАЯ БАЛЛАДА.</b> Баллада или история, которую ты написал, завоевала популярность. И по сей день ты слышишь, как местные барды исполняют твоё произведение. ❖ Получи пергамент, перо и чернила	Влияние 1 Исполнение 1	Удача
2	<b>МЕНЕСТРЕЛЬ.</b> Твои музыкальные способности позволили тебе стать менестрелем и добывать пропитание исполнением песен. Возможно, ты странствовал по Запретным землям — или же тебе удалось найти постоянную работу в трактире или в замке. ❖ Получи лютню	Исполнение 2	Острый язык
3	<b>ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ.</b> Ты путешествовал из одного поселения в другое, изучая живущие в них народы, их легенды и культуру. По пути ты пережил множество приключений, спасся от кровавого тумана и нашёл столько материала, что его хватило бы на небольшое собрание баллаг. ❖ Получи маленький тент, одеяло и котёл	Выживание 1 Знания 1	Бесстрашие
4	<b>ПЕВЕЦ ЗНАТИ.</b> Местный правитель обратил внимание на твои таланты и предложил тебе место при дворе. В замке тебя ждало вино, вкусная еда, звон серебра — а также интриги, вероломные убийства и зависть. ❖ Получи элегантную одежду и кинжал	Проницательность 1 Исполнение 1	Шестое чувство
5	<b>СЛУЖБА В ОТРЯДЕ.</b> События приняли неожиданный оборот, и ты присоединился к отряду солдат. Походная жизнь давалась тебе тяжело, но ты обрёл верных друзей и научился выживать в суровых условиях. ❖ Получи кожаную броню, открытый шлем, а также короткий лук и стрелы (запас стрел d8)	Ближний бой 1 Выживание 1	Защитник
6	<b>ДУЭЛЬ С СОПЕРНИКОМ.</b> У тебя был недоброжелатель или соперник, затаивший злобу. Ваши судьбы тесно переплелись, и это не могло не привести к беде. Твой враг вызвал тебя на дуэль и ранил. Возможно, он всё ещё где-то неподалёку. ❖ Получи короткий меч	Ближний бой 1 Лечение 1	Мастер клинка



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ВОИНА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>ПЛЕН.</b> К твоему стыду, ты попал в плен. Тебя бросили в темницу и оставили умирать, забыв о твоём существовании. Но ты сбежал, как только появилась возможность. ❖ Получи усиленную кожаную броню и короткий меч	Мощь 1 Выживание 1	Устойчивость к боли
2	<b>КРОВАВАЯ БИТВА.</b> Ты участвовал в кровопролитном сражении и был тяжело ранен. К рассвету все твои друзья пали в битве, а тебя враги оставили на растерзание воронам. ❖ Получи глинный меч	Ближний бой 2	Мастер клинка
3	<b>ДОЛГИЙ ПОДХОД.</b> Ты записался в армию и исходил Запретные земли вдоль и поперёк. Ты едва помнишь, за что и с кем сражался, но не можешь забыть, как кровавый туман отнимал у тебя друга за другом. ❖ Получи маленький тент, котёл и топорик	Выживание 1 Лечение 1	Упаковщик
4	<b>ЖИЗНЬ В СЕДЛЕ.</b> Ты научился ездить верхом и поступил на службу к кому-то из знати. Тебе довелось участвовать в стычках, нести дозор и охранять владения сюзерена от врагов. ❖ Получи верховое животное (любое, кроме боевого коня)	Ближний бой 1 Дрессировка 1	Мастер верхового боя
5	<b>ДОЗОРНЫЙ.</b> Ты вступил в военный отряд, и тебя отправили в авангард, назначив дозорным. Ты должен был обнаруживать противника раньше, чем он тебя, и тебе это вполне удавалось. Может, что-то случилось с твоими товарищами? Может, один-единственный раз бдительность тебя подвела? ❖ Получи лёгкий арбалет и стрелы (кость ресурсов d12)	Меткость 1 Разведка 1	Защитник
6	<b>КОМАНДИР.</b> Ты командовал отрядом солдат, подчинённые тебя любили и уважали. Но однажды случилась беда. Может быть, вас предали, а может, заманили в засаду. Твои товарищи погибли или сбежали, но ты выжил. ❖ Получи кольчугу, закрытый шлем и палаш	Знания 1 Влияние 1	Хладнокровие



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ВОРА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>НЕПРОДУМАННАЯ КРАЖА.</b> Это преступление было идеальным... Но недолго. Оказалось, ты украл нечто ценное у того, с кем лучше не связываться, причём в самое неподходящее время. На тебя объявили охоту, и пришлось быстро спасать свою шкуру. ❖ Получи отмычки и метательные ножи	Ловкость рук 1 Проворство 1	Молниеносная реакция
2	<b>ТЮРЬМА.</b> Может, ты был виноват, а может, и нет, но тебя поймали и посадили в тюрьму. Тебе пришлось провести много времени в темноте, но ты не сдавался. В конце концов тебе подвернулся шанс сбежать, и ты не преминул им воспользоваться. ❖ Получи кинжал	Стойкость 1 Выживание 1	Устойчивость к боли
3	<b>УСПЕШНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ.</b> Ты спланировал и успешно провернул ограбление. Возможно, жертвой стал богатый торговец или местный правитель. ❖ Один раз пройди проверку по таблице ценных находок в логове. Если результат ниже 33, пройди проверку заново	Ловкость рук 1 Скрытность 1	Удача
4	<b>ГИЛЬДИЯ ВОРОВ.</b> Ты нашёл воровскую гильдию и вступил в её ряды. Вместе вы планировали ограбления и ходили на опасные задания. ❖ Получи кожаную броню и кинжал	Проницательность 1 Разведка 1	Шестое чувство
5	<b>СЛУЖБА В ОТРЯДЕ.</b> Ты (возможно, против собственной воли) присоединился к отряду солдат. От тебя требовалось двигаться вперёд и вести разведку. Ты столкнулся с многими тяготами и опасностями, но узнал, что такое дружба. ❖ Получи короткий лук и стрелы (запас стрел d12)	Меткость 1 Разведка 1	Следопыт
6	<b>БАНДА ГРАБИТЕЛЕЙ.</b> Ты ушёл в леса и присоединился к банде, из засады грабившей торговцев и караваны. Твоя жизнь была прекрасна и беззаботна, но в конце концов грабителей выгнали из леса. ❖ Получи короткий меч	Ближний бой 1 Выживание 1	Молниеносная реакция





D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ВСАДНИКА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<p><b>СЛУЖБА В ОТРЯДЕ.</b> Ты присоединился к отряду солдат — по собственной воле или выполняя долг перед сюзереном. Вы с товарищами пережили сражения, осады и жуткий кровавый туман. Но в конце концов произошло что-то, из-за чего тебе пришлось покинуть отряд.</p> <p>❖ Получи усиленную кожаную броню, большой щит и короткое копье</p>	<p>Ближний бой 1 Меткость 1</p>	<p>Мастер верхового боя</p>
2	<p><b>КОННЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ.</b> Ты зарабатывал на жизнь, соревнуясь с другими всадниками, и путешествовал из села в село и из замка в замок в поисках поединков. У тебя была хорошая жизнь, пока ты побеждал, но потом ты начал проигрывать, и тогда пришло время двигаться дальше.</p> <p>❖ Получи плащ и кинжал</p>	<p>Проворство 1 Дрессировка 1</p>	<p>Маневрирование</p>
3	<p><b>Путешествия.</b> Тяга к приключениям оказалась сильнее тебя, и ты верхом отправился в долгое путешествие по Запретным землям, не страшась кровавого тумана. Ты проехал по бесплодным пустошам, прорвался сквозь свирепые бури и преодолел множество опасностей.</p> <p>❖ Получи маленький тент, котёл и одеяло</p>	<p>Выживание 1 Разведка 1</p>	<p>Собиратель</p>
4	<p><b>Охрана каравана.</b> Ты нанялся в охрану каравана и сопровождал торговцев из деревни в деревню. Вы пробирались через дремучие леса и преодолевали высокие горы, прячась от ужасного кровавого тумана.</p> <p>❖ Получи длинное копье</p>	<p>Ближний бой 1 Разведка 1</p>	<p>Следопыт</p>
5	<p><b>Пастух.</b> Ты гонял скот на дальние зелёные пастбища. Днём ты верхом охранял стадо, а ночью заботился о том, чтобы кровавый туман не коснулся животных.</p> <p>❖ Получи фонарь, бурдюк и нож</p>	<p>Проворство 1 Дрессировка 1</p>	<p>Квартирмейстер</p>
6	<p><b>Жизнь в степи.</b> Ты скакал по степям Запретных земель, охотился и продавал мясо и шкуры животных, чтобы зарабатывать на жизнь.</p> <p>❖ Получи короткий лук и стрелы (запас стрел d12)</p>	<p>Меткость 1 Дрессировка 1</p>	<p>Кожевник</p>

У всадников на начало игры всегда есть верховая лошадь.



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ДРУИДА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>ПАЛОМНИЧЕСТВО.</b> Ты отправился в паломничество, осмелившись пройти по Запретным землям, укрытым кровавым туманом. Ты с трудом выжил и перенёс множество тягот, но достиг места назначения. Это опасное путешествие ты не забудешь никогда. ❖ Получи посох, рюкзак и бурдюк	Выживание 1 Знания 1	Странник
2	<b>БЕГСТВО.</b> С тобой случилось что-то, из-за чего тебе пришлось пуститься в бега. Возможно, ты перешёл дорогу не тем людям и (или) стал жертвой клеветы? ❖ Получи d3 порции усыпляющего яда и кинжал	Ближний бой 1 Проворство 1	Шестое чувство
3	<b>НЕОЖИДАННАЯ НАХОДКА.</b> Однажды ты нашёл сокровище, отмеченное символом твоего бога, и увидел в этом знак праведности своей миссии. Но твои товарищи считали по-другому... Возможно, кто-то всё ещё ищет эту вещь? ❖ Один раз пройди проверку по таблице ценных находок в логове. Если результат ниже 32, пройди проверку заново	Ремесло 1 Выживание 1	Удача
4	<b>ОБУЧЕНИЕ У МУДРЕЦА.</b> Мудрый друид взял тебя под свою опеку и потратил много времени на твоё обучение. Этот период оказался трудным, но полезным. Вероятно, твой наставник всё ещё жив, а возможно, его (или её) убила Железная стража. ❖ Получи пергамент, перо и чернила	Знания 1 Лечение 1	Острый язык
5	<b>ЗАЩИТА ЛЕСА.</b> Живя под сенью гордых деревьев, ты чувствовал себя частью леса. Ты взялся защищать его от сил зла и вторжения чужаков. ❖ Получи короткий лук и стрелы (запас стрел d12)	Меткость 1 Дрессировка 1	Собиратель
6	<b>ЖИЗНЬ ОТШЕЛЬНИКА.</b> Ты созерцал красоту природы и сторонился войн и смут, терзающих Запретные земли. Перед тем как всё же вернуться в мир, ты успел обрести новую силу. ❖ Получи посох, маленький тент и котёл	Стойкость 1 Выживание 1	Следопыт



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ КОЛДУНА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>НЕУДАЧНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ.</b> Огдин твой магический эксперимент обернулся катастрофой. Возможно, кого-то серьёзно ранило или тебя изгнали из родных земель. ❖ Получи посох и d6 порций галлюциногенного яда	Знания 1 Лечение 1	Отравитель
2	<b>УЕДИНЁННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ.</b> Ты нашёл укромное место, прекрасно подходящее для того, чтобы погрузиться в изучение магии. Ты питался дарами природы, а твоё уединение разделяли только книги и свитки. ❖ Получи маленький тент, котёл и нож	Выживание 1 Знания 1	Квартирмейстер
3	<b>ТАИСТВЕННЫЙ АРТЕФАКТ.</b> Ты нашёл странный артефакт и с тех пор одержим историей его происхождения и идеей, что в нём могут быть скрыты магические силы. ❖ Огдин раз пройди проверку по таблице ценных находок в логове. Если результат ниже 32, пройди проверку заново	Ремесло 1 Проницательность 1	Непреклонность
4	<b>ПРИДВОРНЫЙ МАГ.</b> Ты поступил на службу к местному правителю и был его советником по мистическим вопросам. Возможно, у твоего нанимателя обнаружили скрытые мотивы или ты ввязался в противостояние с более могущественными сановниками. Как бы то ни было, недавно ты был вынужден покинуть двор, но тебе удалось многое узнать о людях, облечённых властью. ❖ Получи посох, бутылку вина и плащ	Проницательность 1 Влияние 1	Острый язык
5	<b>ФОКУСНИК.</b> Ты зарабатывал на жизнь при помощи магии, развлекая публику фокусами и иллюзиями. Возможно, ты занимался этим в захудалом трактире или получил место при дворе местного правителя. ❖ Получи элегантную одежду и хрустальный шар	Влияние 2	Молниеносная реакция
6	<b>СЛУЖБА В ОТЯДЕ.</b> Ты присоединился к военному отряду и участвовал в битвах, помогая солдатам своими знаниями и магией. Ты видел, как убивают твоих товарищей, но сам умудрился выжить, отделавшись всего парой уродливых шрамов. ❖ Получи усиленную кожаную броню, закрытый шлем и короткий меч	Ближний бой 1 Лечение 1	Защитник



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ОХОТНИКА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>ОХОТА НА ЗВЕРЯ.</b> Охота была для тебя всем. Ты выслеживал зверя на суше, на море и в горах. Случалось и наоборот, когда зверь считал тебя своей добычей. ❖ Получи короткое копье и медвежий капкан	Ближний бой 1 Разведка 1	Мастер копья
2	<b>ЖИЗНЬ В ЛЕСУ.</b> Ты жил в лесу и питался его горами. Днём ты охотился, а ночью спал под открытым небом, ведя простую, но приятную жизнь. Но это не могло продолжаться вечно. ❖ Получи метательное копье и кинжал	Меткость 1 Выживание 1	Егерь
3	<b>ПРИРУЧЕННЫЙ СКАКУН.</b> Ты поймал дикую лошадь (или другое подходящее животное). Это было нелегко, но со временем ты её приручил, и с тех пор вы неразлучны. ❖ Получи посох и верховое животное (любое, кроме боевого коня)	Дрессировка 2	Мастер верхового боя
4	<b>ПОБЕДА НА ТУРНИРЕ.</b> Уже в детстве ты хорошо стрелял из лука, а потом развил этот талант. Как-то раз ты пришёл в село или замок и выиграл турнир. ❖ Получи глиняный лук и стрелы (запас стрел d12)	Меткость 2	Меткий стрелок
5	<b>ПРОВОДНИК.</b> Ты нанимался в проводники к тем, кто платил больше серебра, и искал пути для торговых караванов, военных отрядов и любопытных искателей приключений. Ты научился избегать кровавого тумана и жить тем, что пошлёт земля. ❖ Получи маленький тент, котёл и нож	Разведка 2	Слегопыт
6	<b>ДОЛЖНОСТЬ ЕГЕРЯ.</b> Кто-то из знати обратил внимание на твоё мастерство и предложил тебе стать егерем в его владениях. Это была хорошая жизнь: половину времени ты проводил в замке своего господина, половину — на охоте в лесах. ❖ Получи хорошо сшитый плащ, меховое одеяло и короткий лук	Меткость 1 Проницательность 1	Шестое чувство



D6	СОБЫТИЯ, ПОВЛИЯВШИЕ НА ЛИЧНОСТЬ ТОРГОВЦА	НАВЫКИ	ДОСТОИНСТВО
1	<b>КАРАВАН.</b> Ты отправился в путь с караваном, отважившись пройти сквозь кровавый туман. Вы встретили немало опасностей и потеряли часть людей из-за этой хищной гымки. До конца пути дожили не все. Может, кого-то пришлось оставить по дороге? ❖ Получи осла и нож	Влияние 1 Дрессировка 1	Странник
2	<b>МЕСТНАЯ ТОРГОВЛЯ.</b> Ты понял, как хорошо заработать, и ухватился за эту возможность. Вероятно, ты занялся поставкой фруктов в замок правителя или продажей тканей из Ольховых земель. Дела шли как по маслу... сперва. ❖ Получи телегу и посох	Влияние 1 Проницательность 1	Удача
3	<b>ОБМАН.</b> Тебя обманул и разорил компаньон. Непросто было построить новую жизнь на руинах старой, но этот горький опыт многому тебя научил. Возможно, предатель ещё жив? ❖ Получи маленький тент, одеяло и котёл	Проницательность 2	Непреклонность
4	<b>ПРИКЛЮЧЕНИЕ.</b> Ты присоединился к группе искателей приключений и отправился путешествовать по Запретным землям, столкнулся с многими опасностями и спасся от кровавого тумана, хотя немало твоих товарищей сгинуло в нём. За это время ты стал лучше понимать себя. ❖ Получи кольчугу и короткий меч	Ближний бой 1 Знания 1	Бесстрашие
5	<b>КОНТРАБАНДА.</b> Ты зарабатывал на жизнь, перевоза контрабанду между поселениями и стараясь держаться подальше от Ржавых братьев и кровавого тумана. Ты понял, как важно быть осторожным, и научился избегать ненужного внимания. ❖ Получи подзорную трубу и кинжал	Проницательность 1 Разведка 1	Шестое чувство
6	<b>ХОЗЯИН ЛАВКИ.</b> Ты решил на какое-то время осесть в деревне и открыть лавку. Она приносила доход, но он был невелик. В конце концов ты осознал, что не предназначен для спокойной жизни. ❖ Получи весы, пергамент, перо и чернила	Влияние 2	Острый язык





## КАК ВЫ ВСТРЕТИЛИСЬ?

D66

### КАК ВЫ ВСТРЕТИЛИСЬ?

- 11-12 **КАРАВАН.** Ты присоединился к каравану, следовавшему через Запретные земли, и, возможно, был охранником или проводником. Во время путешествия ты поближе познакомился с искателями приключений из того же каравана. Преодолев множество трудностей, ты добрался туда, куда хотел, и заодно нашёл новых друзей
- 13-14 **ЗАСАДА.** Ты с товарищами путешествовал через Запретные земли, и вы попали в засаду. Вся группа пала в битве, но тебя в последнюю минуту спасли незнакомцы. Они отвели тебя в безопасное место, и с тех пор вы стали друзьями
- 15-16 **ПЛЕН.** Тебя схватили и бросили в подземелье. Это могли сделать грабители, солдаты или Ржавые братья. Но ты попал в беду не один — в подземелье были и другие искатели приключений. Вместе вам удалось сбежать
- 21-22 **ПОПОЙКА.** Мало что из событий той ночи осталось в твоей памяти, но это была отличная пирушка. В сивушной дымке ты познакомился с другими искателями приключений, и до рассвета вы успели выпить немало вина, обменяться историями и даже устроить небольшую потасовку. Так вы и подружились





D66

#### КАК ВЫ ВСТРЕТИЛИСЬ?

- 23-24 **ПОУСК АРТЕФАКТА.** Ты долго и усердно охотился за сокровищами, путешествовал и преодолевал опасности. Но в тот миг, когда ты уже почти заполучил артефакт, оказалось, что другие искатели приключений имеют ровно те же планы. Ситуация вышла напряжённая, но по пути в ближайшую деревню, где вы собирались оценить сокровище, вы поняли, что у вас гораздо больше общего, чем можно было ожидать. Вы разделили вознаграждение и подружились
- 25-26 **НЕОЖИДАННОЕ СПАСЕНИЕ.** Ты попал в беду — может, оказался в плену у Железной стражи или работоторговцев. Но судьба распорядилась по-своему, и тебя спасли некие искатели приключений
- 31-32 **В ПЛЕНУ У ДРУГИХ ИСКАТЕЛЕЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ.** Когда-то вы были соперниками, но вас обоих обманули и захватили в плен некие авантюристы. Во время заточения неприязнь сменилась дружкой, ведь вы поняли, что у вас есть гораздо более опасные общие враги, и объединили силы
- 33-34 **ДРУЗЬЯ ДЕТСТВА.** Ты рос вместе с другим будущим искателем приключений. Ваши семьи были знакомы, вы играли вдвоём и делились друг с другом едой. Но однажды что-то случилось, и ваши пути разошлись. Позже они пересеклись снова, но к тому моменту прошло уже много лет. Вы успели измениться, но вас всё ещё крепко связывают проведённые вместе годы
- 35-36 **ОБЩИЙ ДОЛГ.** Ты сам толком не понимаешь, как это произошло, но внезапно оказалось, что ты должен невероятную сумму кому-то, с кем точно не хочешь ссориться. И эта участь постигла не только тебя: другая группа искателей приключений оказалась в той же ситуации. Вместе вам удалось собрать достаточно серебра, чтобы выплатить долг
- 41-42 **КРОВАВАЯ БИТВА.** Ты участвовал в сражении, которое унесло множество жизней. Битва была тяжёлой, возможно, ты даже чуть не погиб, но всё-таки сохранил жизнь и обрёл боевых товарищей в лице других искателей приключений. Вместе вы пережили этот кровавый день, но полученные шрамы останутся с вами навсегда
- 43-44 **БЕГСТВО ОТ РЖАВЫХ БРАТЬЕВ.** Ржавые братья решили, что какой-то твой поступок оскорбляет Ржавого бога или Гему, пришли в ярость и послали за тобой Железную стражу. Ты бежал и столкнулся с группой искателей приключений, которые попали в те же неприятности. Вместе вам удалось перехитрить преследователей. Может, когда-нибудь те снова нападут на ваш след?
- 45-46 **ОГРАБЛЕНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ.** Ты долго и упорно искал сокровища, преодолел опасности подземелья и в конце концов обнаружил клад — но, как оказалось, не ты один пытался его добыть. Нашлись другие искатели приключений, у которых была такая же карта, указывающая путь к тем же самым сокровищам. Ситуация вышла щекотливой, но каким-то образом вы сумели поладить



D66

#### КАК ВЫ ВСТРЕТИЛИСЬ?

51-52 **ГРОЗА.** Однажды тёмной ночью ты искал, где укрыться от ужасной грозы, и нашёл расщелину, в которой несколько искателей приключений грелись у огня. Вы решили вместе переждать непогоду и скоротали долгую ночь, рассказывая легенды о древних героях и чудовищах. Так началась ваша дружба

53-54 **В ПЛЕНУ У РАБОТОРГОВЦЕВ.** Ты попал в плен к банде жестоких работорговцев. Они чуть не до смерти избили тебя и посадили в клетку, как собаку. В других клетках оказались такие же авантюристы, которым тоже не повезло. Вам как-то удалось сбежать от работорговцев. Возможно, вы уже отомстили им или всё ещё жаждете возмездия

55-56 **В ПЛЕНУ У ЛЮДОЯЩЕРОВ.** Ты забрёл слишком далеко в болота и оказался в непроглядном тумане. Тишину нарушали только странные звуки... Через мгновение тебя окружила дюжина людоящеров, переговаривавшихся на шипящем языке. Тебя привели в их деревню глубоко в топлях, где уже томились несколько искателей приключений, точно так же попавших в плен. В конце концов вам удалось сбежать. Может, теперь вы ненавидите людоящеров. Или у вас появились неожиданные союзники

61-62 **НАЁМНАЯ ОХРАНА.** Тебя и других искателей приключений наняли кого-то охранять. Может, вы должны были защищать караван или путешествующего отпрыска кого-то из знати. Выполняя задание, вы преодолели множество опасностей и поняли, что успели отлично поработать

63-64 **СУДЕБНЫЙ ПОЕДИНОК.** Ты почему-то поссорился с другим искателем приключений. Вы долго обменивались оскорблениями и угрозами, но потом договорились разрешить ваши противоречия судебным поединком. Вы оба храбро сражались и получили немало ран, но в конце концов у тебя закончились силы, и тебе пришлось сдаться. После дуэли ваша взаимная неприязнь будто испарилась, и с тех пор вы стали неразлучными друзьями

65-66 **КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ.** Ты плыл на корабле, когда тот потерпел крушение. В шторм он разбился об острые скалы и разлетелся в щепки, а большая часть команды сгинула в пучине. Но тебе и нескольким другим искателям приключений чудом удалось выжить, добравшись до маленького острова. Вас нашли и спасли лишь спустя несколько дней. С тех пор вас связывает память об этом приключении



# КОНСТРУКТОР ЛЕГЕНД

**С** помощью таблиц из этой главы ты сможешь создать истории и предания и оживить Запретные земли. **Легенды** о необычных местах, героях и сокровищах направят бесцельно блуждающих героев на поиски чего-то интересного. Можно ввести **легенды** в игру через персонажей ведущего, обитателей поселений или даже через находки. Создай основу предания с помощью таблиц, измени и дополни её так, как считаешь нужным, и добавь описания там, где получится. Тебе как ведущему решать, насколько правдивой будет получившаяся **легенда**. Она может оказаться всего лишь старым слухом, результатом недопонимания или абсолютной истиной.



## ДАВНЫМ-ДАВНО...

D66

ВРЕМЯ В ГОДАХ

11-12	До Сгвига	1 100+
13-26	До появления кровавого тумана	300-1 100
31-43	Во времена Ольховых войн	305-360
44-66	Во времена кровавого тумана	5-280





### ...ЖИЛ-БЫЛ...

D66	КАКОЙ?	КТО?
11	Кровожадный	Эльф
12	Мстительный	Гном
13	Жадный	Торговец
14	Страдающий от любви	Кузнец
15	Хитроумный	Крестьянин
16	Находчивый	Ученик
21	Добрый	Друг
22	Стойкий	Пастух
23-24	Вероломный	Воронья сестра
25-26	Добродетельный	Ржавый брат
31-32	Умелый	Всадник
33-34	Скупой	Охотник за сокровищами
35-36	Тщеславный	Жрец
41-42	Мудрый	Колдун
43-44	Красивый	Главарь разбойников
45-46	Почтенный	Воин
51-52	Завистливый	Правитель
53-54	Жестокий	Принц/Князь
55-56	Решительный	Принцесса/Княгиня
61-62	Коварный	Королева
63-64	Испуганный	Король
65-66	Злой	Не кто, а что! Брось дб. 1: отряд солдат, 2: поселение, 3: культ, 4: банда грабителей, 5: группа заговорщиков, 6: чудовище





### ...КОТОРЫЙ ИСКАЛ...

D66	ЧТО?
11-14	Оружие
15-22	Любовь
23-26	Попавшего в беду друга
31-34	Врага
35-42	Сокровище
43-46	Карту
51-54	Члена семьи
55-62	Артефакт
63-66	Чудовище

### ...ИЗ-ЗА...

D66	ИЗ-ЗА ЧЕГО?
11-14	Любви
15-16	Дружбы
21-24	Обещания
25-33	Пророчества
34-41	Пари
42-45	Долга
46-52	Войны
53-55	Чести
56-61	Безумия
62-63	Мечты
64-66	Жадности

### ...И ОТПРАВИЛСЯ...

D66	КУДА?
11-16	В руины
21-22	В усадьбу
23-26	К могиле
31-34	В башню
35-36	В замок
41-43	В поселение
44-53	В пещеру
54-56	К холмам
61-63	К дереву
64-66	К источнику воды

### ...РАСПОЛОЖЕННОМУ...

D6	ГДЕ?
1	Прямо здесь
2	Неподалёку
3	В дне пешего пути
4	В нескольких днях пути
5	Где-то далеко
6	На другом краю Запретных земель



### ...ГДЕ-ТО...

#### D66 В КАКОЙ МЕСТНОСТИ?

11-14	В руинах
15-21	На болотах
22-24	В трясине
25-34	На равнинах
35-44	В лесах
45-53	На холмах
54-63	В дремучих лесах
64	У озера
65-66	В горах

### ...ЧТО ЛЕЖАТ...

#### D8 В КАКОМ НАПРАВЛЕНИИ?

1	К северу
2	К северо-востоку
3	К востоку
4	К юго-востоку
5	К югу
6	К юго-западу
7	К западу
8	К северо-западу

### ЛЕГЕНДА ГЛАСИТ, ЧТО ПОТОМ...

#### D66 ЧТО ПРОИЗОШЛО?

11-14	Его предали
15-22	Его убили
23-26	Его больше никогда не видели
31-33	Он умер от голода
34-36	Он покончил с собой
41-44	Он погиб в битве
45-52	Его заколдовали
53-56	Он стал одержим
61-63	Он вернулся назад изменившимся
64-66	Он так и не оставил поиски

### ...А В ТОМ МЕСТЕ ОСТАЛИСЬ...

#### D66 ЧТО ОСТАЛОСЬ?

11-14	Груды золота
15-22	Могущественный артефакт
23-26	Комплект брони
31-33	Оружие
34-36	Бесценная книга
41-44	Невероятное сокровище
45-52	Потерянная войсковая казна
53-56	Прах важной персоны
61-63	Артефакт гномов
64-66	Эльфийский рубин



### ...А ТАКЖЕ...

D66	КАКИЕ?	КТО?
11-14	Агрессивные	Полуволки
15-22	Кровожадные	Работоторговцы
23-25	Жестокие	Орки
26-32	Ужасающие	Привидения
33-34	Голодные	Людоящеры
35-43	Бдительные	Железная стража
44-46	Изголодавшиеся	Нежить
51-54	Жадные	Грабители
55-61	Сумасшедшие	Гоблины
62-63	Смертоносные	Огры
64-65	Обезумевшие	Чудовища*
66	Охотящиеся	Демоны**

\*Пройди проверку по таблице чудовищ на стр. XXX «Руководства ведущего».

\*\*Брось d6. 1-4: один демон, 5: два демона, 6: d6 демонов. Создай демонов, используя таблицы на стр. XXX «Руководства ведущего».



КОНСТРУКТОР ЛЕГЕНД



D66	РАЗМЕР	ТЕЛОСЛО- ЖЕНИЕ
11-14	Крохотный	1
15-21	Маленький	2
22-33	Средний	3
34-44	Крупный	4
45-55	Большой	8
56-62	Огромный	14+d6
63-66	Гигант- ский	30+2d6

D66	ХАРАКТЕР ПИТАНИЯ	ЛОВ- КОСТЬ
11-13	Пастбищный	1
14-16	Травоядный	2
21-25	Собиратель	2
26-36	Пагальщик	4
41-56	Хищник	5
61-66	Агрессивный хищник	8

D66	КОНЕЧНОСТИ	ПРИМЕЧАНИЯ
11-13	Отсутствуют	
14-22	Щупальца	Количество: d6+2
23-25	2 ноги	
26-32	2 ноги, 2 руки	
33-46	4 ноги	
51-55	4 ноги, 2 руки	
56-65	Крылья	Пройди проверку ещё раз, чтобы опреде- лить, есть ли другие конечности
66	Множество!	D6+2 ног и d6+2 рук (округли вверх до бли- жайшего чётного значения)



D66	ГОЛОВА	ПРИМЕЧАНИЯ
11	Отсутствует	
12-16	Клюв	
21-26	Рог	Количество: d3
31-33	Ветвистые рога	
34-41	Щупальца	Количество: d6+2
42-43	Фасеточные глаза	
44-46	Глаза на боку	
51	Много глаз	2d6 глаз. Округли вверх до ближайшего чётного значения
52-53	Большая грива	
54	Длинный язык	
55-56	Большие уши	
61-62	Плавник	
63-66	Пройди проверку два раза и используй оба результата	

D6	ХВОСТ	ПРИМЕЧАНИЯ
1-3	Отсутствует	
4-5	Хвост	
6	Шипастый хвост	+1 к урону при атаке хвостом

D66	БРОНЯ	КЛАСС ЗАЩИТЫ
11-14	Шкура	0
15-22	Мягкий мех	1
23-36	Густой мех	2
41-44	Перья	2
45-53	Чешуя	3
54-61	Панцирь	5
62-64	Костяные пластины	7
65-66	Бронированная шкура	9







### ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

D66	ОСНОВНОЙ СПОСОБ	ЛОВКОСТЬ 1-2	ЛОВКОСТЬ 3-4	ЛОВКОСТЬ 5+
11-13	Ползание	1	1	2
14-16	Копание	1	1	2
21-25	Плавание	1	2	2
26-46	Бег	1	2	2
51-56	Полёт*	2	3	3
61-66	Лазанье	1	2	2

\*Для длительных полётов требуются крылья, без них существо способно перелетать только на короткие дистанции.

### МЕСТО ОБИТАНИЯ

D66	МЕСТО
11-14	Нора
15-23	Руины
24-32	Водоём
33-36	Дерево/Возвышение
41-45	Пещера
46-54	Расщелина
55-66	Подземное логово

### НАВЫКИ

Не у всех чудовищ есть навыки. Если чудовищу нужно пройти проверку навыка, которого у него нет, бросай только основные кубики.

Пройди проверку по этой таблице, чтобы узнать, чему равны уровни навыков ближнего боя, проворства, скрытности и разведки чудовища

D66	УРОВЕНЬ НАВЫКА
11-41	Отсутствует
42-46	Уровень 1
51-54	Уровень 2
55-62	Уровень 3
63-64	Уровень 4
65-66	Уровень 5



## ЧЕРТЫ

Пройди проверку по этой таблице d3 раза

D66	ЧЕРТЫ	ПРИМЕЧАНИЯ
11	Нежить	+2 к телосложению
12-14	Раненое	Телосложение вдвое ниже
15-22	Яркое	Шкура, рога и тому подобные части тела стоят 3d6 серебра
23-26	Ядовитое	Пройди проверку d8. 1-2: смертельный яд, 3-4: парализующий яд, 5-6: усыпляющий яд, 7-8: галлюциногенный яд. Брось d6+2, чтобы определить силу яда
31-33	Регенерирующее	Восстанавливает d3 пункта телосложения каждый раунд
34-35	Устойчиво к магии	Соответствует заклинанию РАЗВЕИВАНИЕ МАГИИ с мощностью d6
36-42	Маскирующееся	Чудовище необычайно сложно обнаружить. Соответствующие проверки разведки получают модификатор -3
43-44	Быстрое	При определении инициативы получает две карты и делает два хода в раунд
45-52	Чуткий слух	+2 уровня разведки
53-54	Тонкий нюх	+2 уровня разведки
55-61	Видит в темноте	Может без помех действовать в темноте
62	Кислотные железы	Может атаковать кислотой
63	Огненные железы	Может атаковать огнём
64	Разумное	Брось d6. 1-4: может разговаривать (см. ниже), 5-6: владеет телепатией, поэтому может иметь навыки влияния и проницательности
65	Может разговаривать	Может разговаривать или имитировать речь
66	Одержимо демоном	На самом деле является демоном, см. стр. XXX в «Руководстве ведущего»



D66	УЯЗВИМОСТЬ	ПРИМЕЧАНИЯ
11-31	Отсутствует	—
32-36	Чувствительно к огню	Получает двойной урон от огня
41-42	Чувствительно к свету	Чувствительно к свету, поэтому ему трудно находиться рядом с его источниками. Если оно не может отойти, то получает d3 пункта урона от неяркого света (например, от факела) и d6 — от яркого (например, от солнца) каждый раунд
43-45	Бои́тся громких звуков	Громкие звуки пугают чудовище. От резких хлопков или шума оно пускается в бегство. Если кто-то будет стучать в щит или издавать подобные звуки, чудовище застынет в нерешительности, а потом попытается удалиться от источника шума
46-54	Защищает потомство	Где-то рядом находится потомство чудовища, поэтому оно не покинет место действия, в котором находится
55-63	Чувствительные глаза	Атаки по глазам (экстремальная сложность, модификатор -3) наносят двойной урон
64-66	Одержимо блестящими вещами	Если чудовище увидит что-то блестящее, например осколок зеркала, то сосредоточит внимание на источнике блеска





D66	МОТИВ	ПРИМЕЧАНИЯ
11-31	Территория	Привязано к своей территории
32-35	Потомство	Чудовище вынашивает потомство и хочет родить в спокойной обстановке
36-44	Голод	Чудовище голодно и нападёт на самого сочного искателя приключений, чтобы попытаться его проглотить
45-46	Болезнь	Получает особенность «раненое»
51	Паразит	Ведёт себя странно, поскольку им управляет некий паразит
52-56	Покой	Хочет, чтобы его оставили в покое, и нападёт, только если его загонят в угол
61-62	Развлечение	Охотится забавы ради
63-64	Носитель	Ищет существо, в котором сможет вырастить его потомство
65-66	Сокровища	Охраняет сокровища

ОБЫЧНЫЕ АТАКИ				
Пройди проверку по таблице d3 раза				
D6	АТАКА	ОСНОВНЫЕ КУБИКИ	УРОН	ДИСТАНЦИЯ
1-2	Когти	3 + ловкость	Брось d6. 1-2: урон 1, 3-5: урон 2, 6: урон 3	Нулевая
3-4	Клыки	4 + ловкость	Брось d6. 1-2: урон 1, 3-5: урон 2, 6: урон 3	Нулевая
5	Рога/Удар головой	5 + ловкость	Брось d6. 1-4: урон 2/1*, 5-6: урон 3/2*	Нулевая
6	Рёв	—	Наведение страха: сила d3+6	Ближняя

\*Если у чудовища нет рогов, то берётся вторая цифра.





### СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

Если чудовище подходит под какие-либо из этих требований, оно получает соответствующую специальную атаку.

ТРЕБОВАНИЯ	АТАКА	ОСНОВНЫЕ КУБИКИ	УРОН	ДИСТАНЦИЯ
Хвост	Атака хвостом	3 + лов- кость	1	Ближняя
Щупальца	Щупальца	3 + лов- кость	Брось d6. 1–4: урон 1, 5–6: урон 2. Жертва попа- дает в захват	Ближняя
Кислотные железы	Плюёт кислотой	D6+4	1. Жертва продолжает получать 1 пункт урона следующие d3 раунда	Ближняя
Огненные железы	Выдыхает огонь	D6+6	1. Жертва продолжает получать такой же урон каждый раунд, пока кто-то не потушит огонь, успешно пройдя проверку проворства (быстрое действие)	Ближняя
Нежить	Смерто- носный взгляд	—	Наведение страха: сила d3+6	Ближняя







## ОСОБЫЕ АТАКИ

С помощью этого конструктора не получится создать уникальные таблицы особых атак для любого случайного чудовища. Но, руководствуясь сведениями на этой и предыдущих страницах, ты сможешь собрать свою таблицу, основываясь на характеристиках чудовища. Замени X на значения, полученные в ходе предыдущих проверок

АТАКА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРИМЕР ОПИСАНИЯ
Укус	Клыки	Чудовище кусает ближайшего противника, вонзая ему в плоть острые зубы. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (резаная рана)
Удар ногой	Ноги	Чудовище изо всех сил пинает ближайшего врага. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (тупая травма). Успешная атака отбрасывает жертву на <b>БЛИЖНЮЮ</b> дистанцию и сбивает с ног
Сокрушающая атака	Телосложение 5+	Чудовище хватается персонажа и пытается его раздавить. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (тупая травма)
Сметающая атака	Ловкость 3+	Чудовище взмахивает когтями (или аналогичным оружием) и нападает на двух противников в пределах <b>БЛИЖНЕЙ</b> дистанции. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (резаная рана). Успешная атака сбивает жертву с ног
Атака когтями	Когти	Чудовище взмахивает острыми когтями, нападая на персонажа. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (резаная рана)
Атака хвостом или щупальцем	Хвост или щупальца	Чудовище хлещет хвостом или щупальцем врага в пределах <b>БЛИЖНЕЙ</b> дистанции. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (тупая травма). Успешная атака сбивает жертву с ног
Рёв	Телосложение 6+	Чудовище издаёт оглушающий рёв. Возьми X основных кубиков и пройди проверку наведения страха против всех персонажей в пределах <b>БЛИЖНЕЙ</b> дистанции





АТАКА	ТРЕБОВАНИЯ	ПРИМЕР ОПИСАНИЯ
Поглощение	Телосложение 14+	Чудовище выбирает цель и пытается её проглотить. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (резаная рана). Успешная атака означает, что жертва проглочена целиком и каждый раунд получает 1 пункт урона. Персонаж может атаковать чудовище изнутри, где того не защищает броня. После смерти твари жертва выберется на свободу
Атака кислотой	Кислотные железы	Чудовище распахивает пасть и выпускает облако едкой кислоты, покрывающее всех персонажей в пределах <b>БЛИЖНЕЙ</b> дистанции. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X против каждого. Успешная атака продолжает наносить 1 пункт урона следующие d3 раунда
Атака огнём	Огненные железы	Чудовище выпускает из пасти пламя и направляет его на врага в пределах <b>СРЕДНЕЙ</b> дистанции. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном 1. Успешная атака означает, что жертва будет получать такой же урон каждый раунд, пока кто-то (или она сама, или кто-то из её друзей) не потушит огонь, успешно пройдя проверку проворства (быстрое действие)
Пикирование	Крылья	Чудовище пикирует и яростно нападает на персонажа в пределах <b>БЛИЖНЕЙ</b> дистанции. Возьми X основных кубиков и пройди проверку атаки с уроном X (резаная рана). Успешная атака сбивает жертву с ног
Смертоносный взгляд	Нежить	Нежить устремляет взгляд своих мёртвых глаз в глубину души персонажа. Возьми X основных кубиков и пройди проверку наведения страха. Успешная атака сбивает жертву с ног