

BEST LEFT BURIED



Cryptdigger's
Guide To Survival
Z. Cox & B. Brown

ГЛАВА 1: ВСТУПЛЕНИЕ

Слово от авторов **Best Left Buried**

Среди ролевиков ходит шутка, что у каждого есть свой фэнтези хартбрейкер. И это наш.

Некоторое время назад я разлюбил современные версии разных игр. Они были слишком легкими, слишком сложными или слишком тяжеловесными и многословными. Решения игроков в таких играх не имели последствий, или, по крайней мере, таких последствий, которые нельзя было бы предотвратить с помощью отдыха или заклинания воскрешения. Монстры были слишком знакомыми. Вы не можете вселить страх в сердца своих игроков, когда они знают точный подвид слизи, с которой они сталкиваются, или сколько очков жизни у тролля.

Best Left Buried пытается решить эти проблемы. Безклассовых персонажей просто создать и наделить разнообразными способностями, поэтому не будет двух одинаковых героев. Монстры странные и пугающие. Безумие, увечья и смерть – неотвратимая судьба персонажей. Склеп примет их, пережует и выплюнет разбитыми. В ваших руках *Cryptdigger's Guide to Survival*, которое даст все необходимое для игры. Если же вы жаждете чего-то большего, то сможете найти дополнительные способности, больше монстров, нечеловеческие архетипы, сокровища и даже краткий сеттинг в версии *Deluxe*, которая скоро появится на DriveThruRPG в печати и PDF. Если же вы – Оракул, несчастный глупец, решивший провести эту игру, то найдете много полезного в *Doomsayers Guide to Horror*.

Наслаждайтесь,

Зак и Бэн.

Слово переводчика

Я совершенно внезапно натолкнулся на эту потрясающую маленькую игру и полностью влюбился в нее. Впервые я встретил сет правил, который не захотел переделывать (за исключением небольших дополнений). Она включает все, что я люблю, избегая проблемных решений, которые мне не нравятся в других играх OSR школы. А самое главное, **Best Left Buried** позволяет играть «из коробки» в мою любимейшую игру *Darkest Dungeon*.

В текущей версии перевода добавлены Особые Развития из расширенного издания, чтобы сохранить все в одном файле. Кроме того, сделан ряд изменений, под мои вкусы и игровую группу. Эти изменения перечислены в конце книги – если вам не нравятся, то делайте что хотите. Да и в принципе – играйте как хотите.

Наслаждайтесь и если вам понравится – купите этот продукт на DriveThruRPG, чтобы поддержать авторов, как это сделал я.

Удачных приключений и интересных безумий,

Urzum

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА 1: ВСТУПЛЕНИЕ 1

ГЛАВА 2: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА 3

ГЛАВА 3: РАЗВИТИЕ 9

ГЛАВА 4: ПРАВИЛА 17

ГЛАВА 5: ПОСЛЕДСТВИЯ 21

ГЛАВА 6: МОНСТРЫ 26

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: МОИ ПРАВКИ 29

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ЛИСТ ПЕРСОНАЖА 30



Acknowledgements



Published by SoulMuppet Publishing

www.SoulMuppet.co.uk

www.facebook.com/SoulMuppet

Writing and Layout by Zachary Cox (@JellyMuppet)

Art by Ben Brown (@IllustratorBB)

Art Direction by Sash Steele (@HeyySash)

Edited by Ben Warren, Alex Hill, Neil Benson, James Lader, Harrison Swift, Sam Sleney, Abigail LaLonde and Josh Davenport

Contributions from Ben Milton, Perrtu Vedenoja, Luka Rejec, Michael Lombardi, Connagh Doohan, Huw Williams and Michael Bacon

ГЛАВА 2: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

СТАТЫ

У персонажа три **Стата**: **Сила**, **Смекалка** и **Воля**.

Сила отвечает за физическую силу, атлетизм, выносливость и стойкость. Используй **Силу**, чтобы выбить дверь, бороться с противником, сражаться мечом, сопротивляться ядам или действовать без отдыха.

Смекалка отвечает за ловкость, сообразительность, шарм, элегантность и координацию. Используй **Смекалку**, чтобы уклониться от заклинания, убедить кого-то, скрываться или обчищать карманы, а также решать загадки или быстро сражаться.

Воля отвечает за анализ, осмотрительное изучение, кругозор, полученные знания, сотворении заклинаний, силу ума и рассудка. Используй **Волю**, чтобы вспомнить что-то, сопротивляться контролирующей магии, прочитать язык тела, заботиться о ранах, использовать интуицию для решения проблем или сопротивляться страхам и отчаянию.

Распредели между **Статами** 2, 1 и 0.

Здоровье и Решимость

Здоровье определяет твоё сопротивление физическим повреждениям.

Здоровье персонажей равна 6+**Сила**.

Решимость отвечает за выносливость и рассудок. Используется для перебросов, применения **Развитий**, сопротивления окружающей среде и некоторым способностям монстров.

Решимость персонажей равна 4+**Воля**.

В течении игры, все персонажи получают опыт, который тратится на приобретение **Развитий**. Каждый раз, когда персонаж получает **Развитие**, его текущая **Решимость**, текущее и максимальное **Здоровье** увеличивается на 1. **Здоровье** не может быть выше 5+**Сила**+**[количество Развитий]**.

АРХЕТИПЫ

Выбери или определи случайно подходящий **Архетип**. Он отвечает за способности, которые персонаж изучал за время своей жизни. Если ты не нашел подходящего **Архетипа**, то создай свой на основе **Обывателя**.

Кроме того, каждый персонаж начинает с 1 **Развитием** (оно уже учтено в размере **Здоровья**). Выбери какое угодно, а если не уверен – используй рекомендуемые **Развития Архетипа** или просто **Дополнительную Силу**, **Смекалку** или **Волю**.

Верующий

Святой человек, ведомый голосами Богов. Это может быть проповедник, благочестивый рыцарь, целитель или монах. Единственное, что их всех объединяет – это вера в что-то Высшее.

Святая миссия: Верующий может получить **Святую миссию** от своего Бога или Церкви. Один раз за день, если он действует в интересах **Святой миссии**, **Верующий** может потратить 1 бесплатную **Решимость**, чтобы перебросить **Атаку** или **проверку Стата**. Эта задача может включать уничтожение еретиков, распространение веры или строительство храмов.

Я не проповедник, я пророк: Верующий усиливает любые проверки **Смекалки** или **Воли** для распространения своей веры.

Святая длань: Верующий начинает с особым **Безумием: Ведомый Богами**. Если **Верующего** ведут Темные Силы, то используй более подходящее **Безумие**.

Рекомендуемые Развитие: Блеск моей сияющей брони, если ты святой рыцарь. **Я вижу истину в звездах**, если твой Бог посылает тебе видения. **Наложение рук**, если ты целитель.

Ветеран

Ветераны провели слишком много времени в приключениях, странствиях и экзотических поисках. Обычно это не приводит к хорошим последствиям. Большая часть подобных людей слегка безумны, и **Ветераны** подтверждают это.

Годы опыта: **Ветераны** повидали многое. И у них есть опыт в сражениях с некоторыми противниками. Если **Ветеран** сражается с таким врагом, то **усиливает** все **Атаки**. До игры, обсуди с Оракулом, опыт схваток с каким противником ты получил.

Чувство опасности: **Ветеранам** пришлось научиться обнаруживать опасность. Они **усиливают Проверки** Бдительности, чтобы обнаружить потенциальную опасность, такую как ловушки или засады.

Боевые шрамы: **Ветераны** обычно уже пострадали в своих приключениях. Определи случайное **Увечье**, **Ветеран** получает его. Это постоянное **Увечье** и **Ветеран** не сможет от него избавиться.

Рекомендуемые Развитие: **Жесткий словно гвоздь** или **Мастер [оружия]**, если ты опытный вояка. **Мастер ловушек**, если ты военный инженер. **Боевая ярость**, если ты свирепый убийца.

Герой

Обычно, ты не получаешь вознаграждения за героизм. Именно это, к сожалению, и делает поступок героическим. В мире серой морали, **Герои** – островок сияющей надежды. Многие смотрят на них презрительно, но отрицать их благородство и честь бессмысленно. **Герои** это эклектичная смесь избранных, рыцарей и обычных хороших людей.

Холодная голова: что есть **Герой**, как не сумма его деяний. Один раз в день, исполняя героический подвиг, **Герой** может потратить 1 бесплатную **Решимость**, чтобы перебросить **Атаку** или **проверку Стата**.

Горячее сердце: обычный народ знает и обожает тебя. **Герой усиливает** любые

проверки Смекалки, когда убеждает дружественных слушателей помочь ему в героических свершениях.

Незапятнанная честь: **Герой** всегда говорит правду, даже если ситуация требует лжи. Любая попытка соврать получит **помеху**.

Защитник павших: смерть? Только не в мою смену. Когда противник совершает **Добивание** павшего союзника, **Герой** должен **Героически спасти** его.

Рекомендуемые Развитие: **Блеск моей сияющей брони** или **Наложение рук**, если ты благородный рыцарь. **Дитя Предназначения**, если ты избранный. **Воодушевление**, если ты лидер.

Головорез

Преступники и другие бесчестные проходимцы. Это могут быть грабители, воры, домушники, убийцы и прочие отверженные. Их всех объединяет тяга ко лжи, обману и убийству ради желаемого. И даже хуже.

Убедительность: **Головорезы** **усиливают** любые **проверки Смекалки**, когда обманывают кого-то.

Плутовство: **Головорезы** – мастера в незаконных делишках. Один раз в день, занимаясь темными делишками (лазание, взлом, ловкость рук), **Головорез** может потратить 1 бесплатную **Решимость**, чтобы перебросить **проверку Смекалки**.

Честь среди воров: **Головорезы** могут **Героически** **спасать** только других **Головорезов**.

Рекомендуемые Развитие: **Нож из теней**, если ты убийца. **Жесткий словно гвоздь**, если ты громила. **Мастер обмана**, если ты обожаешь врать.

Изгой

Изгои отправляются в приключения, потому что больше им нет нигде места. Обычно это бездомные бродяги, часто изгнанные семьей, иногда ушедшие сами. Это может быть

странствующий рыцарь, одинокий колдун, задумчивый следопыт или отшельник. В любом случае, они мрачные и стойкие.

Истинная Решимость: **Изгои** закалены невзгодами, самыми худшими из возможных. Первый раз в день, когда **Изгой** теряет 1 **Решимость** из-за монстра или окружающей среды, он избегает этого.

Дикарь: **Изгои** привыкли полагаться на себя и выживать даже в самой дикой местности.

Изгои усиливают проверки Воли, чтобы найти еду или определить маршрут в глуши.

Одиночка: **Изгои** слишком много времени проводят вне общества. Они получают **помеху** на любые **проверки Смекалки**, при общении.

Рекомендуемые Развития: **Жесткий словно гвоздь**, если ты классический одиночка. **Сила стихий** или **Алхимия**, если отшельник или колдун.

Наемник

Наемники не пытаются спасти мир или сжечь его дотла, они просто хотят, чтобы им заплатили. Это могут быть профессиональный солдаты, наемные клинки или убийцы.

Солдат удачи: **Наемники** сделают все, чтобы получить денег. Один раз в день, если результатом будет немедленная финансовая выгода (например, завершение задания, получение сокровища или захват цели, за чью голову назначена награда), **Наемник** может потратить 1 бесплатную **Решимость**, чтобы перебросить **Атаку** или **проверку Стата**.

Я профи: **Наемники** знают себе цену и где можно пожить. Они **усиливают проверки Смекалки** для поиска работы или торговли с потенциальным работодателем.

Блеск злата: **Наемники** просто не в силах сопротивляться звонкой монете и получают **помеху** на любые **проверки Воли**, чтобы противостоять искушению обогащения.

Рекомендуемые Развития: **Мастер [оружия]**, если ты наемный клинок. **Нож из теней**, если

ты наемный убийца. **Магическая защита** или **Сила стихий**, если ты наемный колдун.

Обыватель

Не всем удалось получить воинский опыт или освоить колдовские знания. Некоторые просто стараются не умереть. И **Обыватели** эксперты в этом.

Хорош в [чем-то]: выбери нишу, которая является частью твоего прошлого. **Усиль** свои попытки в этой области.

Вероятно, плох в [чем-то]: выбери навык, порок, недостаток или черту личности из твоего прошлого. **Обыватель** получает **помеху**, когда пытается делать это или с его участием.

Рекомендуемые Развития: буквально любые.

Примечание: Оракул может наложить вето на любые могущественные варианты способностей **Обывателя**. **Обыватель** должен быть слабее других **Архетипов**, это плата за гибкость.

Оккультист

Член культа или ученик колдуна. У тебя есть опыт с пугающим или чуждым. **Оккультист** лучше других разбирается в таинственной изнанке мира.

Делал всякое: странный опыт **Оккультиста** позволяет ему справляться с тем, что пугает других. Первый раз в день, когда **Оккультист** тратит или теряет 1 **Решимость**, он избегает этого.

Видел всякое: **Оккультист** видел жуткие и пугающие вещи и **усиливает Испытание Решимости** из-за монстров или окружающей среды.

Слегка безумен: **Оккультисты другие**. Во время создания персонажа определи случайное **Безумие** или выбери подходящее, согласовав с **Оракулом**.

Рекомендуемые Развития: **Сила стихий**, если **Оккультист** наслаждается разрушением с помощью колдовства. **Некромантия**, если ты

владеешь тайнами мертвых. **Жесткий словно гвоздь**, если ты закален лишениями.

Подлец

Подлецы – это шарлатаны, обманщики и болтуны. Они могут быть фиглярами, бастардами знатных семей, пираты или лихачи. Обаятельные и яркие, они лучше попадают в проблемы, чем выбираются из них.

Великолепный подлец: Подлецы весьма экстравагантны. До трех раз в день, при использовании бессмысленно запутанного или отчаянно смелого решения для потенциально простой проблемы (раскачивание на канделябрах, разработка схем шантажа, все что угодно, связанное с переодеванием и маскировкой), **Подлец** может потратить 1 бесплатную **Решимость**, чтобы перебросить **Атаку Смекалкой** или проверку **Смекалки**.

Всеми любимый плут: Подлецы неотразимы и усиливают проверки **Смекалки**, при общении с невраждебными персонажами.

Горожанин: большинство **Подлецов** привыкли жить в комфорте и не готовы к склепам и глуши. **Подлецы** получают **помеху** на любые **Испытания Решимости**, связанные с монстрами или окружающей средой.

Рекомендуемые Развития: **Нож из теней**, если ты преступник или шарлатан. **Мастер [оружия]**, если ты дуэлянт или пират. **Ловкое ускользание**, если ты предпочитаешь бежать от проблем, а не драться.

Ученый

Ученые собирают магические и оккультные знания. Это могут быть маги-затворники, неумные исследователи или жрецы, ищущие утешение и просветление в общении с богами.

Запретные Знания: **Ученый** задает множество вопросов. Но на некоторые из них лучше не отвечать. Один раз в день, **Ученый** может задать **Оракулу** вопрос, ответ на

который он мог найти в забытых томах и потерянных библиотеках. **Оракул** озвучивает стоимость в **Решимости**, которую **Ученый** должен потратить, если хочет получить ответ. Цена выше для хтонических, древних или неназываемых вопросов.

Неустойчивое здравомыслие: **Ученые** многое видели и выработали защитные механизмы. Когда **Ученый** приобретает **Безумие**, он обновляет **Решимость** до 11, а не 10.

Искра безумия: жажда темных секретов творит страшное с **Учеными**. Первый раз в день, когда **Ученый** тратит или теряет **Решимость**, он теряет еще 1.

Рекомендуемые Развития: **Сила стихий** или **Я вижу истину в звездах**, если ты ищешь магической силы. **Запретный пакт**, если ты заключил сделку с демоном или Древними Богами.

Экипировка

Все персонажи **Best Left Buried** начинают с полезным снаряжением, инструментами и оружием. Выбери 2 оружия из следующего списка и 5 элементов снаряжения.

Оружие: Одноручное оружие, Легкое оружие, Тяжелое оружие, Длинное оружие, Метательное оружие, Дальнобойное оружие.

Снаряжение: Боезапас (10 снарядов), Бутылка алкоголя, Веревка (20 метров), Зеркальце, Кальтропы, Капкан, Кирка, Кислота (маленькая склянка), Книга, Лопата, Маленькая сумка железной пыли, **Медицина** (3 порции), Молоток и долото, Монокуляр, Монтировка, Музыкальный инструмент, Набор для разведения огня, Отмычки, Палатка, Приличная одежда (набор), Религиозный символ, Счастливый амулет, **Тяжелая броня**, **Тяжелый щит**, Фонарь, Цепь (3 метра), Шест, **Шлем**, **Щит**, **Яд** (1 доза).

Все персонажи получают: Рационы на неделю, Полную флягу воды, Рюкзак, Спальник, три Факела, **Легкую броню**.

Во время создания, персонаж может обменять 1 оружие на 2 элемента экипировки или 2 элемента экипировки на 1 оружие.

Во время приключений, персонаж может нести предметы в руках, два быстро доступных на поясе или в ножнах и любое снаряжение, которое влезет в рюкзак

Использование снаряжения

Любое снаряжение, по решению **Оракула**, может **усилить проверки Статов**, превращая **Невозможные** в возможные и даже **Легкие**. Ты можешь нести любое другое снаряжение, если считаешь нужным. Обсуди его стоимость и использование с **Оракулом**. Ниже следует описание эффектов некоторых элементов снаряжения.

Медицина: персонаж может использовать дозу Медицины один раз в день, чтобы восстановить 1 **Здоровье**. Это нельзя сделать в бою и занимают около минуты. Медицина содержит бинты, зелья, бальзамы, мази и болеутоляющие.

Оружие

Одноручное оружие: его можно держать одной или двумя руками. Включает мечи, топоры и палицы. Если держать такое оружие двумя руками, оно +1 урон.

Тяжелое оружие: такое оружие можно держать только двумя руками. Это двуручные мечи, боевые топоры и молоты. Тяжелое оружие наносит +1 урон, но уменьшает **Инициативу** на 1. Кроме того, тяжелое оружие наносит серьезные раны, поэтому

наносит **Критический удар** при результате кубика урона 5 или 6, а не только результате 6.

Легкое оружие: подойдет тем, кто опирается на грацию и скорость, а не грубую силу. Легкое оружие меньше и не такое смертельное, как другое. Оно наносит -1 урон и использует **Смекалку** для броска **Атаки**.

Длинное оружие: можно держать в одной или двух руках. Это большое оружие, с древком, созданное, чтобы удерживать цель на расстоянии. К длинному оружию относятся разнообразные копья, рогатины и прочее. Оно позволяет атаковать врага **рядом** и **близко**, но уменьшает **Инициативу** на 1. Если Длинное оружие держится двумя руками, то оно наносит +1 урон.

Метательное оружие: небольшое легкое оружие, предназначенное для бросков. Это кинжалы, метательные топоры и дротики. Его можно использовать для атаки на ближней дистанции. Если использовать его **рядом**, то оно наносит -1 урон. Метательные топоры и дротики используют **Силу**, а кинжалы и ножи – **Смекалку**. Метательное оружие всегда приобретается по 3 штуки.

Дальнобойное оружие: удерживается двумя руками и используется для атак **издалека**. Включает в себя арбалеты и различные луки. Это оружие можно использовать для атаки врага на дальней дистанции. Если использовать по цели **близко**, то атака получает **помеху**. Дальнобойное оружие всегда приобретается с боезапасом 10.

ОРУЖИЕ				
Тип	Дист.	Стат	Урон	Ини
Одноручное	Рядом	Сила	о (+1/2р)	о
Тяжелое	Рядом	Сила	+1	-1
Легкое	Рядом	Смекалка	-1	о
Длинное	Близко	Сила	о (+1/2р)	-1
Метательное	Близко	Сила/Смекалка	о (-1/рядом)	о
Дальнобойное	Далеко	Смекалка	о	о

Странное оружие

Персонаж может обладать странным оружием, просто выбери подходящий вариант. Например, кнуты являются метательным оружием, использующим **Смекалку**. Мейн Гауч – это щит. Посох – одноручное или длинное оружие. Алебарда – тяжелое или длинное. Если у оружия есть разные способы хвата и использования, то можно каждый хват использовать как другое оружие. Смена хвата требует действия.

Пороховое оружие

Если ваш сеттинг включает пороховое оружие, то можно использовать следующие правила.

Дальнобойное оружие включает в себя мушкеты или аркебузы.

Метательное – это пистолы.

Тяжелое оружие – это бландербуза.

Пороховое оружие использует **Смекалку** для атаки. Остальные его параметры такие же, как у видов вооружения. Кроме того, атака пороховым оружием **ВСЕГДА усилена**, независимо от цели или ситуации.

Пороховое оружие требует минуту на перезарядку, а для выстрела использует пули и порох. Приобретается такое оружие с боезапасом 10. Если оно намокло, то бесполезно. А если подверглось воздействию пламени или магии, то может взорваться. Пороховое оружие весьма дорогостоящее и стоит в 5-10 раз больше, чем обычное.

Щиты и броня

Щит: увеличивает сложность попадания на 1 и может быть использован с одноручным, легким, метательным или длинным оружием. Может **Принять удар** (полностью избежать урона от физической **Атаки**), после чего будет разрушен.

Тяжелый щит: как обычный щит, но перед уничтожением может **Принять удар** дважды (разрушен на 2й раз). -1 к **Инициативе**.

Легкая броня: это смесь вываренной кожи с укрепленными вставками, кираса или легкая кольчужная рубаха. Она не ограничивает применение заклинаний и увеличивает сложность попадания на 1.

Тяжелая броня: состоит из нескольких слоев, один из которых включает **Легкую броню**. Обычно это тяжелая укрепленная кольчуга или бригантина с поножами, наплечниками, наручами. **Тяжелая броня** увеличивает сложность попадания на 2, однако она весьма неудобна и требует **Силы** 2, чтобы носить ее. Кроме того, **Тяжелая броня** снижает **Инициативу** на 1. Как и **Легкая – Тяжелая** не ограничивает применение заклинаний. Персонаж может использовать только один вид брони одновременно.

Шлемы: дорогое приобретение профессиональных воинов. Позволяет **Принять удар**.

Роскошь

Роскошь – дорогие редкие вещи, обладание которыми вселяет уверенность, дарит желание жить и подчеркивает опытность персонажа.

Роскошью может быть оружие, броня, щиты, украшения, дорогая одежда. **Роскошная вещь** стоит от 1 до 3 **Опыта**. За каждый потраченный **Опыт** она дает 1 **Роскошь**.

Если при обновлении **Решимости**, персонаж может потратить 1 день и 1 **Опыт** на плату и расходники, чтобы привести предметы **Роскоши** в порядок (начистить, постирать, отполировать и заштопать), то он получит дополнительную **Решимость**, вдобавок к обновлению.

Естественно, для обновления **Роскоши** окружение должно давать возможность.

Роскошь	+Решимость
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

ГЛАВА 3: РАЗВИТИЕ

Персонажи получают **Опыт** за добытые сокровища, успешные **Испытания Решимости** и оригинальные, хитроумные действия.

Каждый раз, набрав 8 **Опыта**, сбрось его до 0 и получи **Развитие**. Кроме того, увеличь текущее и максимальное **Здоровье** на 1 и получи 1 **Решимость**.

Начинающие персонажи получают одно бесплатное **Развитие**.

Набрав достаточно **Развитий**, персонажи могут начать выбирать **Особые Развития: Магия, Хитрость, Святость** или **Битва**.

Каждое **Развитие** имеет свое проявление в игровом мире и описание. Это лишь рекомендация, а не правило. Например, **Вестник войны**, традиционно символизирует **Святость**. Однако, его можно представить и в виде песни барда или тактического руководства командира.

Алхимия (Магия)

За вечер занятий ты можешь приготовить [Воля/2] зелья, потратив 1 **Решимость** за каждое.

При выборе этого **Развития**, определи два известных тебе рецепта: **Аморфный, Водный, Ловкий, Мерцающий, Обжигающий, Огнедышащий, Регенерация, Соппротивление магии, Теневой**.

Алхимию можно брать несколько раз, чтобы каждый раз изучить 2 дополнительных рецепта.

Чтобы выпить зелье, нужно потратить Действие и 3 **Решимости**. Эффект длится до конца боя (или пять минут вне боя).

Потеря **Решимости** происходит из-за химических последствий, терзающих твой разум и тело.

Блеск моей сияющей брони (Битва)

Пока ты облачен в любую броню, **Атаки** немагическим оружием против тебя получают **помеху**.

Боевая ярость (Битва)

Потрать 3 **Решимости**, чтобы войти в **Боевую ярость**. До конца боя, ты должен сближаться с целями, чтобы атаковать их в ближнем бою. Все твои рукопашные атаки **Усилены**, а все рукопашные атаки по тебе получают **Помеху**. Если ты хочешь завершить **Боевую ярость** раньше, то потрать еще 1 **Решимость**.

Борец

Твои безоружные атаки наносят -1 урон (ты все еще получаешь **помеху**, атакую вооруженных противников), и ты **усиливаешь** все попытки **Захвата**.

Вестник войны (Битва/Святость)

Ты можешь потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы [Воля] союзников в любой момент до конца боя получили **усиление** на **Бросок Атаки** или **Проверку Стата**.

Воодушевление (Битва/Святость)

Ты можешь потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы каждый соратник, способный слышать тебя, получи 1 **Здоровье**.

Дитя Предназначения

Что-то великое предначертано на твоём пути. Каждое утро брось D6. Ты можешь использовать его результат, чтобы заменить любую другую кость, независимо от того, кто делал бросок. Результат заменяется после броска, но до описания результатов.

Это **Развитие** может быть приобретено только при создании персонажа и по согласованию с **Оракулом**. В любом случае, в

жизни персонажа должны были произойти странные события, запустившие Колесо Фортуны.

Дополнительная Воля

Увеличь **Волю** на 1. Не забудь пересчитать **Решимость**.

Дополнительное Здоровье

Ты немедленно восстанавливаешь все **Здоровье**. Обычно его максимум равен 5 + **Сила** + количество **Развитий**.

Дополнительная Решимость

Получи 3 **Решимости**.

Дополнительная Сила

Увеличь **Силу** на 1. Не забудь пересчитать **Здоровье**.

Дополнительная Смекалка

Увеличь **Смекалку** на 1.

Жесткий словно гвоздь

Ты получаешь 1 дополнительное **Здоровье**, за каждое приобретенное ранее **Развитие**. При получении **Увечья**, можешь потратить 1 **Решимость**, чтобы бросить кости дважды и выбрать любой результат.

Запретный пакт

Ты заключил договор с одним из Древних Забытых Богов. Можешь немедленно выбрать еще два **Развития**, в качестве дара от Хозяина. Однако, соприкосновение с такой чуждой сущностью приводит к последствиям – немедленно получи случайное **Безумие**. Эти два **Развития** не считаются при открытии доступа к **Особым Развитиям**.

Запретный пакт всегда приносит проблем и забот. Хозяин может потребовать дополнительных услуг. Если ты отвергнешь эти требования – результаты могут быть ужасными. Такими как дополнительные **Последствия**, потеря **Здоровья** или

Решимости, уменьшение статов, потеря **Развитий**, дарованных Хозяином или даже смерть.

Изготовление ядов (Хитрость)

За вечер занятий ты можешь потратить 1 **Решимость**, чтобы приготовить одну дозу **Яда**. Его можно использовать, чтобы нанести на оружие или добавить в пищу.

Когда **Отравленное** оружие наносит урон противнику первый раз, или цель поглощает яд, то получает негативный эффект на 5 минут или до конца боя. После применения **Яд** закончился. При выборе этого **Развития**, определи два **Яда**, которые ты можешь готовить:

Хрупкость (усиль физические атаки по жертве), **Тупость** (-1 **Воля**), **Сглаз** (усиль магические атаки по жертве), **Травма** (-1 **Сила**), **Паралич** (-1 **Смекалка**).

Изготовление ядов можно приобретать несколько раз, каждый раз добавляя 2 новых **Яда** и позволяя готовить 1 дополнительный яд в день.

Ловкое ускользание (Хитрость)

Ты усиливаешь **Отступление** из боя.

Магическая защита (Магия)

Получая урон от атаки, потрать 1 **Решимость**, чтобы уменьшить урон на **Волю**.

Использование Магической защиты истощает. Каждый дополнительный раз, когда персонаж применяет эту способность в бою, ее стоимость **Решимости** увеличивается на 1.

Мастер ловушек (Хитрость)

Ты усиливаешь любые проверки **Статов**, чтобы изготовить, модифицировать или разоружить ловушки и секретные двери, а также **Проверки Бдительности**, чтобы их обнаружить.

Мастер обмана (Хитрость)

Ты усиливаешь проверки Ума, когда обманываешь и врешь.

Мастер [оружия] (Битва)

При выборе этого Развития, определи вид оружия. Один раз в бой, ты можешь потратить 1 Решимость. До конца боя твои атаки этим оружием усилены.

Мастера [оружия] можно приобретать несколько раз, каждый раз определяя новый вид оружия.

Наложение рук (Святость)

Ты можешь потратить действие и 1 Решимость, чтобы восстановить Здоровье, равное $1d3 + \text{Воля}$.

Некромантия (Магия/Святость)

Ты можешь потратить действие и 1 Решимость, чтобы реанимировать труп для служения до конца боя. У трупа следующие статьи: Сила 1, Смекалка 1, Воля 0, Здоровье 6, Ини -3, Способность: Нежить.

Нож из теней (Хитрость)

Когда ты атакуешь противника внезапно, то усиливаешь атаку и наносишь удвоенный урон.

Орлиный глаз

Усиль все проверки Бдительности, основанные на зрении.

Плетение теней (Хитрость/Магия)

Ты можешь потратить действие и 1 Решимость, чтобы:

- ❖ Усилить проверку Смекалки, если прячешься.
- ❖ Дать помеху на Проверку Бдительности, если они ищут тебя.
- ❖ Изменить внешний косметический аспект, такой как одежда, черты лица, волосы. Эти изменения только

визуальные и не воспринимаются другими чувствами. И продлятся одну минуту.

Сияющий клинок (Святость)

Ты можешь потратить действие и 1 Решимость, чтобы использовать особую атаку. Она усилена и наносит дополнительные $D3$ урона. Этот дополнительный урон считается магическим считается магическим для всех Развитий или Способностей.

Сила стихий (Магия)

Когда получаешь это Развитие, выбери один элемент или магическую субстанцию (например, огонь, лед, воду, молнии, шипы, гравитацию). Ты можешь использовать его как оружие.

Потрать действие и до 3 Решимости, чтобы атаковать Волей на короткой дистанции. Эта атака ВСЕГДА усилена и наносит урон, равный кости урона, умноженной на потраченную Решимость.

Урон считается магическим для всех Развитий или Способностей.

Это Развитие можно получать несколько раз, чтобы открыть другие элементы.

Собачий нюх

Усиль все проверки Бдительности, основанные на нюхе.

Убийца орд (Битва)

Когда враги Объединяют атаку против тебя, отмени два усиления.

Уши совы

Усиль все проверки Бдительности, основанные на слухе.

Эксперт

Выбери одну область, в которой ты разбираешься: алхимия, атлетика, верховая езда, владение [оружием], выживание,

кругозор, лидерство, медицина, оккультные знания, мудрость, навигация, разговоры, религия, [ремесло], связи, сделки, скрытность, языки. При **проверках Стата** ты можешь добавить к броске +3, вместо **Стата**. Это **Развитие** можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новые области.

Я вижу истину в звездах (Магия/Святость)

За вечер занятий определи количество **Решимости**, которую ты потратишь на загадочные видения во сне, созерцании звезд или бросках рун. **Оракул** даст картинку событий следующего дня. Ее полнота будет зависеть от потраченной **Решимости**.

Особые Развитие: Магия

Когда персонаж получит 3 **Развития (Магия)** и 4 **Развития** всего, он становится опытным Колдуном и получает доступ к следующим **Особым Развитиям**.

Кровь Колдуна (Рекомендуется первым)

В дополнение к своей обычной **Решимости**, персонаж получает 3 **Решимости Колдуна**. Она используется как обычная **Решимость**, но может быть применена только для использования **Развитий (Магия)**. Её запас обновляется каждый раз, когда ты бросаешь **Инициативу** или отдыхаешь.

Взрыв маны

Персонаж может потратить 3 **Решимости** и действие, чтобы произвести **Атаку Волей** против **всех** существ в соседней **Зоне**. Урон от **Взрыва маны** такого же типа, что и от **Силы стихий**, и считается магическим для подходящих **Развитий** и **Способностей**.

Искусство магии

Истинный маг живет ради экспериментов. Создание новых могущественных

заклинаний – важная часть постижения магического мастерства.

При получении этого **Развития**, создай заклинание, делая по одному выбору из следующих вариантов:

- ❖ **Стат: Сила, Смекалка, Воля.**
- ❖ Цена **Решимости** [ЦР]: 1, 2 или 3.
- ❖ Один эффект из списка:
 - Потеря [d6+ЦР] **Здоровья**.
 - **Слепота, Глухота, Схвачен, Оглушен, Сбит с ног** на ЦР/2 раундов (округление вверх).
 - Потеря [d3+ЦР] **Решимости**.
 - Выбранный **Стат** -ЦР, на ЦР/2 раундов (округление вверх).
- ❖ Выбери тип урона заклинания. Оно может использовать **Силу элементов** или любой другой.

При сотворении заклинания, персонаж тратит действие и ЦР, чтобы цель прошла **проверку выбранного Стата**. При ЦР 1, эта **проверка усилена**. При ЦР 2 это обычная **проверка**. При ЦР 3 это **проверка с помехой**. Если цель проваливает **проверку**, то подвергается эффекту заклинания.

Искусство магии можно получать несколько раз, каждый раз разрабатывая новое заклинание. Каждое заклинание требует броскового и пугающего названия.

Магический обстрел

Персонаж может потратить 2 **Решимости**, чтобы провести несколько магических атак. До конца боя он может производить **Дистанционные атаки**, которые используют **Волю** вместо **Смекалки**. Урон от этих **Атак** имеет такой же элемент, как и у **Силы стихий**. И считается магическим для подходящих **Развитий** и **Способностей**.

Мастер [элемента]

При получении этого **Развития**, ты должен выбрать один тип элементального урона. При атаках **Силой стихий**, **Взрывом маны** или **Искусством магии** ты получаешь **усиление**.

Если заклинание требует от цели **проверки Стата**, чтобы сопротивляться урону, то проверка получает **помеху**. Кроме того, персонаж **усиливает** попытки сопротивления заклинаниям или эффектам окружающей среды, использующим выбранный элемент. Также ты получаешь **Безумие**, соответствующее выбранному элементу, вероятно варианты **Шепчущего пламени** или **Изнуряющего страха**.

В отличие от других подобных **Развитий**, это может быть взято только один раз.

Превращение

При получении этого **Развития** выбери три **Способности** монстров из 6й главы. Ты можешь потратить 2 **Решимости** и действие, чтобы принять монстropодобную форму на 1 минуту или до конца боя.

Пока ты находишься в этой форме, то получаешь эффект одной выбранной **Способности**.

За 5 **Решимости** и действие, ты можешь принять форму, получающую две выбранные **Способности**.

Каждый раз, когда персонаж приобретает это **Развитие** еще раз, он может выбрать две дополнительные **Способности**.

Особые Развитие: Хитрость

Когда персонаж получит 3 **Развития (Хитрость)** и 4 **Развития** всего, он становится опытным Хитрецом и получает доступ к следующим **Особым Развитиям**.

Кровь Хитреца (Рекомендуется первым)

В дополнение к своей обычной **Решимости**, персонаж получает 3 **Решимости Хитреца**. Она используется как обычная **Решимость**, но может быть применена только для использования **Развитий (Хитрость)**. Её запас обновляется каждый раз, когда ты бросаешь **Инициативу** или отдыхаешь.

Вязкая тьма

Персонаж может потратить от 1 до 3 **Решимости** и действие, чтобы наполнить [2хРешимость] Зон непроницаемой тьмой или туманом, который блокирует любую видимость. Все персонажи в этих зонах **Ослеплены** и **Глухие**. Любые **Атаки** по этим целям получают **помеху**. Факелы или другие способы обычного освещения не могут развеять эту темноту, так как она магическая и может быть развеяна только колдовством. Персонаж может приобрести это **Развитие** еще раз, чтобы видеть и слышать сквозь эту тьму.

Ликвидация

Персонаж может потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы провести сильную атаку, используя **Дистанционное**, **Метательное** или **Легкое** оружие. Ты должен атаковать сзади, внезапно или когда цель полностью отвлечена. Ты не бросаешь кости, вместо этого цель автоматически получает случайное **Увечье**.

Невозможно!

Хитрецы крайне везучи и могут творить совершенно невозможное. Один раз в день персонаж может назвать кажущееся невозможным действие. Это может быть освобождение от адамантовых кандалов без ключа, исчезновение из комнаты полной стражников, безвредное падение с сотни метров или спасение жизни палача в прошлом, который должен их казнить. Единственное правило, чтобы это было невозможно и **очень круто**.

Затем **Оракул** называет цену **Решимости**, которую персонаж может заплатить, чтобы совершить задуманное. Бросков не требуется, это просто случается. Цена будет выше для дерзких и невероятных действий. Ты должен рассказать всем остальным каким образом у тебя это получилось.

Сверхрывок

Персонаж может потратить 2 **Решимости** и действие, чтобы передвинуться на 2 **Зоны**. Это движение требует **проверки Смекалки**, чтобы **Отступить** и избежать атак. Он даже может переместиться через **Непроходимые Зоны**, хотя не может остановиться в них. Если персонаж потратит вместо этого 3 **Решимости**, он может **Атаковать** во время этого перемещения. Это передвижение в дополнение обычному движению за ход.

Удача игрока

Каждый раз при **проверке Стата**, **Проверке Наблюдательности** или **Атаке** любого вида, ты можешь бросить монетку. Если выпал орел, персонаж получит **усиление**. Если решка – **помеху**.

Я сама ночь

В ситуации, когда персонаж может спрятаться, и он стремится оставаться бесшумным и незаметным, **Проверку Бдительности** для его обнаружения **Невозможна**.

Особые Развития: Святость

Когда персонаж получит 3 **Развития (Святость)** и 4 **Развития** всего, он становится опытным Святым и получает доступ к следующим **Особым Развитиям**.

Кровь Святого (Рекомендуется первым)

В дополнение к своей обычной **Решимости**, персонаж получает 3 **Решимости Святого**. Она используется как обычная **Решимость**, но может быть применена только для использования **Развитий (Святость)**. Её запас обновляется каждый раз, когда ты бросаешь **Инициативу** или отдыхаешь.

Благословение Древних

Персонаж может потратить 2 **Решимости** и действие, чтобы **Благословить** кого-то.

Благословение дает +1 к **Силе**, **Смекалке** или **Воле** до конца боя или на одну минуту. Оно также **усиливает проверки** этого **Стата** (но не атаки). Если персонаж использует **Благословение** на себя, то получает +2, вместо +1. Одновременно можно иметь только 1 **Благословение**. Что-то в тебе обрывается, когда тебя благословляют. Когда **Благословение** спадает, его цель должна **Испытать Решимость** или потерять 1 **Решимость**.

Гневная проповедь

Перед боем персонаж может потратить 1 **Решимость** и 1 минуту, чтобы вдохновить [**Воля**] соратников речью или праведной проповедью, дав им по 1 **Решимости**. Эта **Решимость** должна быть потрачена в течение 5 минут или до конца боя, или будет потеряна. Гневная проповедь весьма громкая и уведомляет всех о вашем нахождении тут.

Новая плоть

Персонаж может потратить 1d6 **Решимости** и действие, чтобы исцелить **Увечье** пациента. Это **Развитие** нельзя использовать, чтобы вернуть к жизни или сознанию. Если **Увечье** привело к потере **Здоровья**, то она восстанавливается, но не превышает максимум **Здоровья** пациента. Подобное исцеление весьма болезненно и пугающе, поэтому пациент теряет 1d6 **Решимости**. После применения этого **Развития**, целитель должен бросить 1d6. При результате «6», он получает исцеленное **Увечье**, так как его Бог переносит **Увечье** на него. Если это **Развитие** взято второй раз, то оно может быть использовано чтобы вернуть к жизни недавно умершего персонажа, как будто он пришел в себя.

Опаляющее сияние

Персонаж может потратить действие и 2 **Решимости**, чтобы наполнить одну **Зону** святым светом. Все существа в **Зоне** должны

Испытать Решимость, при провале потерять 1d3 **Решимости** и **Ослепиться** на один ход. Существа без **Решимости** **Ослеплены** или теряют 1d6 **Здоровья**, по решению Оракула.

Призыв [слуги Бога]

При выборе этого Развития определи его Цену **Решимости**, а также природу и **Статы**. Это создание уникально, имеет имя и является слугой Бога.

Цена **Решимости** определяет **Статы** создания. Базовые параметры создания: 5 **Здоровья** и стартовые **Статы** +1, 0, -1, распределенные по выбору персонажа. За каждую потраченную **Решимость**, создание получает одну из следующих особенностей:

- ❖ +5 **Здоровья**
- ❖ +2 **Решимости**
- ❖ +1 к **Силе**, **Смекалке** или **Воле**
- ❖ **Развитие** или **Способность**.

Каждый вариант может быть выбран несколько раз. Максимальная Цена **Решимости** 4.

Персонаж может потратить ЦР и действие, чтобы призвать создание на поле боя. При призыве, персонаж должен пройти **проверку Воли**. Если она успешна, то создание повинуется одной команде или отвечает на один вопрос, связанный с ее сферой. При провале создание действует в своих интересах или своего Бога. При первом призыве, **проверка Воли усилена**. Каждый провал приводит к получению 1 **помехи**, пока в итоге **проверка** не станет **Невозможной**. В этом случае единственным способом заставить подчиниться персонажу можно только через сделки, дары, жертвы или договоры. Персонаж может попытаться давить на создание, если овладеет его Истинным Именем. Создание существует в этом мире 1 минуту или до конца боя, а после исчезает и возвращается обратно. Внешность существа определяется его иерархией и божеством-покровителем. Это может быть ангел, элементаль, демон, нежить, фея,

монстр, порождение тьмы или Древних. Призыв особо мощных созданий или постоянный призыв младших созданий может потребовать дополнительных обязательств перед Богом.

Священный дар

При выборе этого **Развития**, персонаж может выбрать любое **Особое Развитие (Магия, Хитрость, Битва)** и использовать его как **Святое**. При этом персонаж может выглядеть слегка фанатичным и помешанным, но это так и есть. Охотник на ведьм может получить **Ликвидацию** или изгонять еретиков **Взрывом маны**, а святой рыцарь или монах может приобрести **Клятву смелости**. Классический способ использовать **Невозможно!** Для сотворения чудес. Однако на некоторый выбор **Оракул** может наложить вето.

Особые Развития: Битва

Когда персонаж получит 3 **Развития (Битва)** и 4 **Развития** всего, он становится опытным Воителем и получает доступ к следующим **Особым Развитиям**.

Кровь Завоевателя (Рекомендуется первым)

В дополнение к своей обычной **Решимости**, персонаж получает 3 **Решимости Воина**. Она используется как обычная **Решимость**, но может быть применена только для использования **Развитий (Воина)**. Её запас обновляется каждый раз, когда ты бросаешь **Инициативу** или отдыхаешь.

Вызывающий рев

Персонаж может потратить 1 **Решимость**, чтобы вызвать на поединок противника **Близко**. Цель получает **помеху** на любые атаки других противников. Когда цель атакует персонажа, она получает **усиление**.

Калечащий удар

Персонаж может потратить 1 Решимость и действие, чтобы нанести особую атаку противнику. Он не бросает кости, а вместо этого противник автоматически получает случайное **Увечье**.

Вместо этого, персонаж может потратить 3 Решимости и действие, чтобы провести такую же атаку и вселить страх в сердца врагов. Первый враг получает **Увечье**. Дополнительные [Сила] врагов **Близко** уstraшены способностями персонажа. Они должны пройти **проверку Воли** или неспособны действовать в свой следующий ход.

Клятва смелости

Персонаж **усиливает** любые **проверки Воли**, которые ему нужно проходить из-за **Развития** или **Способностей** противников. Кроме того, он **усиливает Испытание Решимости**, включая вызванные **Безумием**. Однако, клятва накладывает некоторые ограничения: персонаж не должен отступать из боя; при таком бегстве он должен потратить 2 **Решимости**. После этого он теряет **Клятву смелости**, пока не проведет сутки полностью в одиночестве, молясь, истязая и смиряя себя. **Клятву смелости** можно восстановить, обрекая себя на добровольную смерть. Ты можешь придумать другие версии могущественных клятв и их последствия, обсудив с **Оракулом**.

Неумолимость

Каждый бой, когда персонаж первый раз должен получить **Увечье** из-за **Критического удара**, игнорируй это.

Когда персонаж **Смертельно ранен**, он может действовать в свой следующий ход, после чего эффекты **Смертельного ранения** вступят в силу. Если в это время он будет успешно атакован, то потребуется **проверка Силы**, чтобы избежать **Увечья**. Это **Развитие** не сработает, если персонаж выбыл из боя по

другой причине (например, добровольно получил **Увечье**). Ничто не сможет отсрочить **Смертельное ранение**.

Танец стали

Персонаж может потратить 3 Решимости и действие, чтобы атаковать каждое существо в **Зоне**. Эта атака использует оружие, которое держит персонаж.

Яростный рывок

Персонаж может потратить 2 Решимости и действие, чтобы передвинуться на 1 **Зону** и **усиленно Атаковать**. Это передвижение в дополнение обычному движению за ход. До следующего хода персонажа, все **Атаки** по нему получают **помеху**. Это **Развитие** можно использовать один раз за бой.

ГЛАВА 4: ПРАВИЛА

Проверка Стата

Брось 2d6+Стат. Если результат 9+, то успех.

Усиление

Когда тебе нужно сделать **усиленную проверку**, брось 3d6 и выбери два лучших результата.

Помеха

Когда тебе нужно сделать **проверку с помехой**, брось 3d6 и выбери два худших результата.

Сложности броска

Усиления и **помехи** отменяют друг друга. Но если у тебя несколько **усилений** или **помех**, то их число имеет значение. При этом **неважно** сколько у тебя **модификаторов**, **проверку Стата** ты всегда делаешь максимум тремя костями.

Если у тебя есть 3+ **усилений** (после отмены **помехами**), то действие считается **Простым** и автоматически удачно.

Если у тебя есть 3+ **помехи** (после отмены **усилениями**), то действие считается **Невозможным** и автоматически проваливается.

Игровой процесс **Best Left Buried** строится вокруг попыток игроков собрать наибольшее количество **усилений**, чтобы избавиться от **помех** и добиться **Простой проверки Стата**.

Проверка Бдительности

Чтобы обнаружить засаду или ловушку, разглядеть скрытое во тьме, распознать секретную дверь или учуять странный запах, **Оракул** заявляет **Проверку Бдительности**. Эта **проверка** указывает не только обнаружение знаков персонажем, но и то, что он обратил на них внимание, посчитав важными. Для **Проверки Бдительности**, нужно бросить 2d6. При результате 9+ **Проверка Бдительности** успешна.

Улучшить **Проверку Бдительности** могут различные **Развития**.

Бой

Делится на **Раунды** по 10 секунд. Каждый действует в свой **Ход** в порядке **Инициативы**.

Инициатива

Инициатива определяется в начале боя и действует весь бой. Если произошли внезапные события, то **Инициатива** может быть переброшена.

Для определения **Инициативы** брось 1d3+Смекалка. Участники боя действуют в порядке убывания **Инициативы**. При равенстве первыми действуют игроки.

При вступлении в бой, каждый персонаж игроков получает 1 **Боевую Решимость**, которая используется обычным образом, но исчезнет в конце боя или если персонаж **Смертельно ранен**.

Внезапные атаки

Если противник **Внезапно атакован**, то в первый **Раунд** он не может действовать.

Зоны

В бою пространство разбито на **Зоны**, примерно по 20 метров (размер может быть уменьшен, если в **Зоне**, труднопроходимая местность).

Обычный человек может за ход передвинуться на 1 **Зону**. Более быстрые создания могут перемещаться быстрее.

Все цели в одной **Зоне**, считаются **рядом** и могут быть атакованы в рукопашную.

Все цели в соседней **Зоне**, считаются **близко**.

Все цели в пяти **Зонах**, считаются **далеко**.

Действия

Каждый **Ход** персонаж может передвинуться на 1 **Зону** и подействовать:

Атаковать, используя оружие в руках. Если оружие на поясе, то его можно изготовить как часть действия, а то, что в руках – убрать на пояс. Если убрать на пояс предмет нельзя, то придется уронить его.

Бежать, чтобы переместиться еще на 1 **Зону**.

Быстро ударить, чтобы атаковать с **помехой** раньше своей **Инициативы**.

Встать вместо перемещения, чтобы избежать **усиленных** атак ото всех врагов **Рядом**.

Героически спасти, чтобы цель избежала **Добивания** или **Смерти от ран**. Для этого **спасающий** должен быть в одной **Зоне** или в соседней **Зоне** (в этом случае может потребоваться **проверка Смекалки** для **Отступления**) со спасаемым.

Добить смертельно раненного.

Защищаться, чтобы дать **помеху** всем атакующим.

Исполнить трюк, чтобы получить 1 **Боевую Решимость**; дать **усиление** или **помеху** себе или цели; хитроумно маневрировать или изменить **Состояние** цели (как дружеской, так и враждебной). Требуется **проверка Стата**.

Использовать Развитие или **Способность**.

Отступить, чтобы избежать атак противников без **проверки Смекалки**.

Помочь союзнику, чтобы добавить +1 к **проверке Стата**, **Атаке** или урону союзнику против одной цели. Действует без **проверок**.

Прицелиться, чтобы **усилить** дистанционную **Атаку**.

Сделать что-то еще

Сомкнуть щиты, если они есть, чтобы все участники **Рядом** получили +1 к броне. Если стену щитов можно обойти, то она не эффективна.

Атака

Чтобы атаковать цель, персонаж должен видеть ее. В некоторых случаях, может потребоваться **Проверка Бдительности**, если цель спрятана или скрыта.

Базовая сложность атаки 8 (которая меняется **броней** или **Способностями** от 7 до 11).

Для обычной атаки нужно бросить 3d6. Если суммы **двух** костей и **Стата** равна или больше сложности атаки, то персонаж попал. Третья кость используется для определения урона.

Усиленные атаки или атаки с **помехой** используют 4d6 (сохраняется три результата).

Если **Атака Простая**, то она попадает независимо от сложности, и наносит больший из 2d6 костей.

Если **Атака Невозможная**, то это промах.

Если результат кости урона равен «6» («5, 6» для **Тяжелого оружия**), то наносится **Критический удар**. Цель получает случайное **Увечье** в дополнение к урону.

Враги и объединение атаки

В основном монстры и персонажи **Оракула** действуют в бою как персонажи игроков. Одинаковые противники имеют одинаковую **Инициативу** и могут атаковать одновременно одну цель. В этом случае, они получают 1 **усиление** за каждого дополнительного атакующего в той же **Зоне**. Это работает только для персонажей **Оракула** и может привести к **Простой Атаке** (обычно, если одновременно атакует 4+ противника).

Отступление

Если персонаж покидает **Зону** с противником в ней, то должен пройти **проверку Смекалки**. При провале, он может выбрать: остаться в **Зоне** или один из врагов в **Зоне** (по выбору **Оракула**) атакует его.

Если персонаж потратил действие на **Отступление**, то ему не нужно проходить **проверку Смекалки**, чтобы избежать атак.

Смертельные раны

Когда **Здоровье** персонажа упало до 0, он **Смертельно ранен**. Пусть бросит d6, на 1-3 он **Умрет от ран** через 6 **Раундов**, на 4-6 он **Без сознания**.

Если персонаж **Умирает от ран**, любой соратник может попытаться **Героически спасти** его: в этом случае, **спасающий** будет атакован всеми противниками в **Зоне**. В случае успеха, цель **Без сознания**.

Если персонаж **Без сознания**, то он придет в себя через 1d6 часов и получит 1 **Увечье** и 1 **Безумие** (за эти **Последствия**, персонаж не получит **Решимости** – умирание вовсе не весело). Его **Здоровье** равно 1, и он может потратить до 6 **Решимости**, чтобы получить дополнительное **Здоровье** 1 к 1.

Любой может использовать **Добивание** в бою, чтобы прикончить **Смертельно раненного** персонажа. Это также может быть предотвращено **Героическим спасением**.

Напряжение

Персонаж может потратить 1 **Решимость**, чтобы перебросить одну кость броска **Атаки** или **проверки Стата**. Всегда применяется новый результат. Уже переброшенную кость нельзя перебросить еще раз, но можно перебросить другие кости в броске.

Кроме того, можно перебросить кость в **броске Атаки** тебя.

Перебрасывать можно только до того, как **Оракул** опишет последствия.

Испытание Решимости

Персонаж, подверженный ужасным, истощающим или невыносимым событиям, монстрам или окружающей среде, должен **Испытать Решимость**.

Это **проверка Воли**, при результате 9+ персонаж сохранил хладнокровие и получит 1 **Опыт**. При провале – потеряет 1 **Решимость**. Некоторые **Испытания Решимости** могут получить **усиление** или **помеху** и привести к потере более 1 **Решимости**.

Отдых

В конце дня персонаж может отдохнуть, чтобы восстановить **Здоровье**, в зависимости от качества отдыха и пищи.

Несколько часов сна в мокрой мрачной пещере, среди монстров, жаждущих твоей смерти, не помогут ничем.

Шесть часов сна, с одним дозором, в сухой пещере, с легким перекусом и небольшим костерком восстановит 3 **Здоровья**.

Полноценный сон в охраняемом лагере восстановит 5 **Здоровья**.

Отдых в теплой и уютной кровати, на постоялом дворе, восстановит 6 **Здоровья** и добавит 1 **Решимость** до максимума 3.

Гулянки: потратить от 1 до 3 **Опыта** и неделю на разгульный образ жизни, чтобы восстановить все **Здоровье** и обновить **Решимость** до 5+**Воля**+потраченный **Опыт**. После чего брось 1d6 за каждый потраченный **Опыт**. За каждую «6» ты пошел в разнос и у тебя проблемы: потратить еще 1 **Опыт** или попади в неприятности.

Исцеление Увечий: потратить 1 **Опыт** и неделю под присмотром опытного лекаря, чтобы избавиться от **Увечья**.

Повышение уровня

Набрав 8 опыта, персонаж тут же приобретает новое **Развитие**, а также увеличивает текущее и максимальное **Здоровье** на 1 и получает 1 **Решимость**.

Состояния

Слепота: помеха на любые атаки. Зрительные **Проверки Бдительности Невозможны**.

Глухота: слуховые **Проверки Бдительности Невозможны**.

Схвачен: не может передвигаться, но может действовать.

Оглушен: не может действовать, но может передвигаться.

Парализован: не может действовать или передвигаться.

Сбит с ног: все атакующие **Рядом** с лежащим получают **усиление**. Все атакующие **Близко** получают **помеху**.

Борьба

Успешная **проверка Силы** делает цель **Схваченной**. Чтобы избавиться от этого **Состояния**, схваченный должен потратить действие на **проверку Силы** или **Смекалки**. Схваченный может предпринимать другие действия, но если они требуют свободы передвижения, то он получит **помеху**.

Установивший захват, должен тратить действие на поддержание захвата. И может пройти **проверку Силы**, чтобы нанести -2 урона. При провале – цель освободится.

Странные правила

Безоружные атаки: если ты атакуешь вооруженного (монстры всегда считаются вооруженными) противника, то получи **помеху**. Ты наносишь -2 урона.

Групповые проверки: чтобы облегчить жизнь **Оракулу**, он может использовать результат одной **проверки Стата** для всей группы одинаковых персонажей. В некоторых случаях (например, при **Проверке Бдительности**, когда вся группа организовано проводит поиск) каждый дополнительный член группы **усиливает** проверку.

Еда и питье: персонаж без приемов пищи не может восстановить **Здоровье** или **Решимость**. Каждый следующий день голода/жажды, он теряет 1 дополнительное **Здоровье** и **Решимость** (0 на 1й день, 1 на 2й, 2 на 3й и т.д.).

Мораль: враги редко сражаются до смерти, обычно они готовы отступить, если начинают проигрывать. Когда первый враг убит – все оставшиеся **проверяют Волю группой**. Когда убито больше половины – все повторяют проверку с **помехой**. При любом провале – враги отступают. Персонажи игроков никогда не проходят **проверки Морали**.

Нагрузка: если персонаж несет слишком много, то он двигается медленнее и может получить **помеху** на некоторые **проверки Статов**.

Обновление Решимости: когда в тексте правил есть слова «обновить **Решимость** до X», это действие устанавливает значение **Решимости** на X. То есть она уменьшится до X, если была больше, или увеличится до X, если была меньше. При обновлении это число **никуда не прибавляется**, а просто заменяет старое значение **Решимости**.

Определение настроения: при встрече со случайными персонажами, **Оракул** может бросить 2d6, чтобы определить их отношение к персонажам игроков.

2d6	Настрой
2	Враждебный
3-5	Холодный
6-8	Нейтральный
9-11	Теплый
12	Дружеский

Плавание, лазание, ползание: сокращает скорость перемещения в 2 раза (в бою требуется действие, чтобы переместиться). **Зоны**, требующие такого перемещения меньше в размере.

Путешествия: персонаж может пройти за день 32 км (20 миль). Качество дороги может изменить это расстояние.

Сокровища: сокровище приносит +1 опыт за каждое положительное слово и теряет 1 опыт за каждое отрицательное слово. Например, **Горсть редких изумрудов** даст 3 опыта. А **Разбитая эльфийская диадема** даст 2 опыта (-1 за **Разбитая**).

Темнота: Проверка **Бдительности**, **Атаки** и некоторые **проверки Статов** получают **помеху**.

Удушье и утопление: персонаж может задержать дыхание на 1 минуту, после этого он теряет ¼ **Здоровья** и **Решимости** каждые 15 секунд, пока не умрет.

ГЛАВА 5: ПОСЛЕДСТВИЯ

Решимость

Решимость является центральной механикой **Best Left Buried**. Трата и потеря **Решимости** отражает суровые и мрачные испытания, выпадающие на долю персонажа, которые постепенно разрушают его личность. Потеря **Решимости** приводит к ряду интересных выборов. И один из них – это **Последствия**.

Последствия

Решимость сложно восстановить. Когда **Решимость** опускается до 0 – у тебя есть два варианта: сдаться перед лицом страха, отчаяния и боли (умереть или сойти с ума – в любом случае, этому персонажу уже ничем не помочь) или же принять **Последствия**.

Последствия делятся на **Увечья** и **Безумия**. Ты можешь получить **Безумие** в любой момент, кроме боя. Ты можешь получить **Увечье** в любой момент, в том числе во время боя.

Лихая версия Best Left Buried

Это дополнительное правило для тех, кто хочет играть в более бесшабашную версию **Best Left Buried**. Каждый персонаж обладает запасом **Решимости** 3+**Воля**+**[количество Развитий]** и полностью ее восстановит за ночной сон. В этом режиме, персонажи с 0

Решимости не умирают, а просто не могут больше ее тратить, пока не восстановят запас.

Увечья

При добровольном получении случайного **Увечья**, ты обновляешь **Решимость** на 5. Получение **Увечья** от **Критического удара**, **Решимость** не обновляется.

Исцеление Увечий: потратить 1 **Опыт** и неделю под присмотром опытного лекаря, чтобы избавиться от **Увечья**. Таким образом можно исцелить только **Увечье**, полученное из-за **Увечий**, **Критических ударов**, **Смертельных ран** или обновления **Решимости**. Безумие, полученное из-за **Развития** или **Архетипа** нельзя исцелить.

Безумие

Получение случайного **Безумия** обновляет **Решимость** до 10. Если игрок и **Оракул** согласовали подходящее **Безумие**, то это также обновит **Решимость** до 10.

Существует три вида **Безумия**: **Изъяны**, **Нарастающее Безумие** и **Особое Безумие**.

Изъян – это проявление психической травмы. Он влияет на поведение и поступки персонажа. Если **Изъян** не отыгрывается, то сперва **Оракул** делает предупреждение, а

УВЕЧЬЯ			
	1-2	3-4	5-6
1	+Умирает от ран (-2d6 Здоровья для монстров)	+Без сознания (-2d6 Здоровья для монстров)	+Безумие (-2d6 Здоровья для монстров)
2	Травма кисти/руки. Помехи или Невозможность некоторых действий.	Травма стопы/ноги. Передвижение на 1 Зону за 2 хода. Помехи или Невозможность некоторых действий.	Травма глаза. Помеха зрительным Проверках Бдительности
3	-1 Сила	-1 Смекалка	-1 Воля
4	-d3 Здоровья	-d3 Здоровья	-d3 Решимости
5	Помеха на следующую Атаку	Помеха на следующую проверку Стата	Помеха на следующую Проверку Бдительности
6	Повезло!	Повезло!	Повезло!

затем начинает лишать персонажа **Решимости**.

При повторном выпадении **Изъяна**, ты можешь выбрать: усилить **Изъян** или перебросить **Безумие**.

Нарастающее Безумие строится вокруг проверок **Угасающей Воли**, чтобы избежать какой-то ситуации. Первый раз, когда персонаж получает **Нарастающее Безумие**, он получает **усиление** для любых связанных проверок **Угасающей Воли**. Повторное получение **Нарастающего Безумия** убирает **усиление**. Третье получение – приводит к **помехе**. Четвертое – делает такую проверку **Невозможной**.

Если у персонажа уже есть **Нарастающее Безумие**, то он может увеличить его силу, вместо определения случайного **Безумия**, чтобы обновить **Решимость** до 10. Этот выбор должен быть логично вытекающим из ситуации и может быть запрещен **Оракулом**. Кроме того, у каждого **Нарастающего Безумия** есть свои **Триггеры**, которые заставляют персонажа проходить **проверку Воли**. **Триггер** может заявляться **Оракулом** или самими игроками. При получении **Нарастающего Безумия** необходимо обсудить с Оракулом его **Триггеры**.

Некоторые **Нарастающие Безумия** содержат примеры **Триггеров**, которые надо будет модифицировать под ситуацию.

Например, персонаж, потративший много **Решимости**, чтобы выжить в сражении с гигантскими пауками, может получить **Изнуряющий страх** с **Триггером** на

многоногих или ядовитых тварей, а также паутину, яды и туннели.

Исцеление Безумия: это длительный многомесячный процесс, требующий траты большого количества **Опыта** для найма профессиональных лекарей и поиска необходимых средств. Все нюансы должны быть обговорены с **Оракулом**. Таким образом можно исцелить только **Безумие**, полученное из-за **Увечий**, **Критических ударов**, **Смертельных ран** или обновления **Решимости**. **Безумие**, полученное из-за **Развития** или **Архетипа** нельзя исцелить.

Ведомый Богами (Изъян)

Персонаж **Ведомый Богами** верит, что был избран для священной миссии. Это могут быть даже Древние Боги, Забытые создания, Демоны и прочие пугающие сущности. Такие персонажи самодовольны, высокомерны или верят в то, что их действия руководствуются Божественным провидением, и они не могут поступать неправильно. Божественная покровитель может быть реальным или нет.

Гниющая грязь (Нарастающее Безумие)

Персонаж развил ненависть к чистоте и порядку. Он отвергает любую гигиену и с наслаждением погружается в грязь, нечистоты, слизь, кровь и другие нечистые субстанции. К сожалению, его тело начинает разлагаться. За каждую степень этого **Нарастающего Безумия** он становится все более отвратительным для других людей и получает **помеху** на любое взаимодействие с

БЕЗУМИЕ			
	1-2	3-4	5-6
1	Отчаяние бесполезности	Сжигающая чистота	Утешение в бутылке
2	Они наблюдают	Шепчущее пламя	Мучительные сны
3	Золотая лихорадка	Липкие пальцы	Гниющая грязь
4	Ведомый Богами	Кипящая ярость	Пожиратель плоти
5	Ослепляющее превосходство	Изнуряющий страх	Хрупкий рассудок
6	Темная обреченность	Горькая ненависть	Нечестивое причастие

другими персонажами. Более того, ему могут просто запретить куда-то доступ. Каждую ночь, когда безумец вынужден вымыться или очиститься другим способом, он должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он не восстановит **Здоровье** и **Решимость** за отдых.

Горькая ненависть (Нарастающее Безумие)

Тебя ведет ненависть к определенному виду монстров или специфическому врагу. Когда безумец встречает **Триггер Горькой ненависти**, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале, он должен потратить 1 **Решимость** или получить **помеху** на все действия, кроме атаки или уничтожения **Триггера**. Персонаж может получить **Горькую ненависть** против других противников, если получит это **Безумие** еще раз.

Золотая лихорадка (Изъян)

Персонаж с **Золотой лихорадкой** обладает нездоровой любовью к золоту и сокровищам. Его жизнь становится все более пустой и наполненной лишь одержимостью заиметь как можно больше денег, драгоценностей и других сокровищ. Это состояние известно как **драконья болезнь**. В стремлении получить желаемое, эти безумцы готовы на удар в спину или предательство персонажей **Оракула** или даже соратников. Если перед таким безумцем встает выбор спасти персонажа Оракула или бежать с большим богатством, он всегда выберет деньги. Такие персонажи эгоистичны, жадны и скупы.

Изнуряющий страх (Нарастающее Безумие)

У тебя развился иррациональный (или же наоборот, крайне рациональный) страх определенного типа окружающей среды, монстра или специфического врага. Когда ты встречаешь **Триггер Изнуряющего страха**, то

должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале, он должен потратить 1 **Решимость** или получить **помеху** на любые действия, кроме бегства или попыток спрятаться от **Триггера**, пока угроза не минует. Персонаж может получить **Изнуряющий страх** против других Триггеров, если получит это **Безумие** еще раз.

Кипящая ярость (Нарастающее Безумие)

Персонаж с **Кипящей яростью** часто подвержен неконтролируемому гневу во время боя. В начале боя он должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он должен потратить 1 **Решимость** или яростно, бездумно и агрессивно атаковать врагов до конца боя. Он должен тратить **Решимость** на самые мощные атаки и способности, чтобы сразить врага. **Оракул** может забрать контроль над персонажем, если он будет действовать слишком тактически. В этом состоянии персонаж **усиливает** все свои рукопашные атаки.

Липкие пальцы (Нарастающее Безумие)

Персонаж имеет тягу к неконтролируемому воровству. Когда она встречает возможность легко что-то украсть, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он должен потратить 1 **Решимость** или попытаться украсть.

Мучительные сны (Нарастающее Безумие)

Персонаж подвержен суровым и пугающим кошмарам. Когда он пытается поспать или отдохнуть, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале безумец не восстановит **Здоровье** и **Решимость** за отдых.

Нечестивое причастие (Особое Безумие)

Персонаж во снах и видениях видит Спящих Древних Богов или другие пугающие сверхъестественные силы, предлагающие ему силу в обмен на службу. Безумец вынужден служить древнему, злобному, пугающему и могущественному созданию. Он должен принять взять **Запретный пакт** следующим **Развитием**, иначе его **Решимость** будет уменьшена до 5, поскольку он охвачен психической местью от своего возмущенного покровителя. После этого уменьшения **Решимость** никогда не сможет увеличиться выше 5 по любой причине, включая отдых и дополнительные **Последствия**.

Они наблюдают (Изъян)

Персонажи верят, что мир управляется секретным культом, обществом или организацией людей, демонов, пришельцев или богов. Все игроки за столом должны обдумать природу этого культа. Такие безумцы обладают паранойей; странными привычками по избеганию преследования и обнаружения; постоянными проверками на скрытые подтверждения того, что их окружение является членами организации. Естественно, этот культ не реален, а безумец заблуждается. Наверное.

Ослепляющее превосходство (Изъян)

Персонажи с этим **Изъяном** твердо верят, что они лучше своих соратников и даже пугающих монстров. Они могут отклонить любой совет союзника, поскольку их план, конечно, лучше. Они также могут высмеивать или покровительственно относиться к своим союзникам. Такие персонажи высокомерны, эгоистичны и грубы.

Отчаяние бесполезности (Изъян)

Персонаж с **Отчаянием бесполезности** развил глубокую и мрачную ненависть к себе.

Он не видит цели или мотивации, и часто недооценивает свои способности. Такие персонажи характеризуются мягкостью, бездействием или неуверенностью.

Пожиратель плоти (Нарастающее Безумие)

Персонаж развил вкус к плоти и крови человека. Если он пытается отдохнуть без поглощения плоти человека, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он не восстановит **Здоровье** и **Решимость** за отдых. Очевидно, каннибалы преследуются и истребляются обществом, так что безумцу стоит скрывать свои привычки. Вряд ли кто-то захочет видеть, как твой соратник пожирает трупы твоих друзей.

Сжигающая чистота (Нарастающее Безумие)

Персонаж с этим **Безумием** обладает невротическим страхом грязи, нечистот, слизи, крови и других нечистых субстанций. Каждую ночь, когда персонажу не удалось принять ванну или очиститься другим способом, он должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он не восстановит **Здоровье** и **Решимость** за отдых.

Темная обреченность (Изъян)

Такие персонажи видели слишком много зла и осознали, что мир обречен. Они уверены, что близятся последние дни и готовятся к Концу Света. Для этого, они раскаиваются в своих грехах и пытаются очистить свои тела и души, нанося себе увечья с помощью татуировок, пирсинга или самоистязания. Для них характерно отсутствие уважения к собственной смертности, апатия к последствиям их действий или долгий неконтролируемый бред обо всём этом, любому, кто будет слушать.

Утешение в бутылке (Нарастающее Безумие)

Персонаж пытается притупить и успокоить свой ум наркотиками и алкоголем. Если он попытается отдохнуть трезвым, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он не восстановит **Здоровье** и **Решимость** за отдых. Когда безумец одурманен, он получает **помеху** на любые **проверки Смекалки**, требующие быстрой реакции, но **усиливает Испытание Решимости** против пугающих монстров и окружающей среды.

Хрупкий рассудок (Особое Безумие)

Персонаж с **Хрупким рассудком** почти сломлен встреченными ужасами. Любые **Испытания Решимости** получают **помеху**.

Шепчущее пламя (Нарастающее Безумие)

Персонаж испытывает восхищение и трепет при поджоге. Если он получит возможность поджечь что-то, то должен пройти **проверку Угасающей Воли**. При провале он должен потратить 1 **Решимость** или поджигать. Такие безумцы любят смотреть на огонь и восстанавливают +1 **Здоровье**, если проводят отдых глядя в огонь, наслаждаясь его манящим, таинственным танцем, умирающим в углях.

ГЛАВА 6: МОНСТРЫ

Статы монстров

Чтобы создать монстра, сделай следующее:

- ❖ Возьми безумную и пугающую идею жестокой, бесчеловечной твари.
- ❖ Распредели Статы. Стандартный противник получит +1, 0, -1. Более сильный +2, +1, 0 или выше. Уникальные монстры могут иметь уникальные Статы.
- ❖ Дай монстру несколько **Развитий** (персонажей или **Способностей**).
- ❖ Определи **Здоровье**. У обычных врагов 5-**Здоровья**, у могущественных гораздо больше. Обычно у монстров нет **Решимости**, но некоторые могут ее получить.
- ❖ Определи каким оружием монстр пользуется.
- ❖ Определи скорость перемещения и **Инициативу**. Помни: монстры с высоким уроном, атакующие первыми, могут привести к фрустрации игроков. Так как они могут убить персонажей до их действий.
- ❖ Определи защиту монстров. Большинство имеет 9+, уязвимые 7-8. Защита некоторых может быть больше 9, но стоит избегать защиты 12+, если только ты не жаждешь создать серьезного противника для высокоуровневых персонажей. Игроки любят попадать по монстрам, так что лучше увеличь их **Здоровье** или дай **Развития** по типу **Железная кожа** или **Сопротивление магии**.
- ❖ Дай каждому монстру список вещей в которых они хороши (и получают **усиление**) и плохи (получают **помеху**).

Способности монстров

Ты можешь дать монстрам любые **Развития**, имеющие смысл или приведенные ниже **Способности**. Если монстр имеет **Развитие**, требующее **Решимости**, но у него ее нет, то

используется **Здоровье**. За каждый пункт **Решимости** тратится 2 **Здоровья**.

Аморфный: потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы принять новую форму. Это превращение может быть очевидным или незаметным

Бесплотный: атаки монстра немагическим оружием получают **помеху**.

Буйство: когда монстр получает урон, он немедленно **Атакует** с **помехой** любую цель в своей **Зоне**.

Быстрые рефлексы: при **Отступлении** от монстра **проверка Смекалки** получает **помеху**.

Взрыв: когда монстр умирает, то взрывается. Все существа этой **Зоне** должны пройти **проверку Смекалки** или получить 1d3 урона.

Водный: может дышать под водой. **Усиливает проверки Статов** под водой. Существо может быть амфибией или полностью водным.

Громадный: дистанционные **Атаки** против монстра **усилены**. Удвой **Здоровье** монстра.

Железная кожа: **Атаки** оружием против монстра получают **помеху**.

Жизнесос: монстр восстанавливает **Здоровье** в размере половины урона от его **Атак**.

Жучиная плоть: когда убит, монстр превращается в рой крыс, летучих мышей, червей или насекомых. Если этот рой не уничтожить, то монстр восстанет через 1d6 дней.

Захват: когда монстр **Атакует**, цель должна пройти **проверку Силы** или быть **Парализованным**. Цель может использовать действие и пройти **проверку Силы**, чтобы освободиться.

Кислота: потратить 2 **Решимости**, чтобы повредить металлический инструмент, оружие или элемент брони. Это уменьшит урон или броню на 1 или даст **помеху** на использование инструмента. При получении трех таких эффектов, объект ломается.

Контроль трупов: потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы сделать что-то неестественное с трупом гуманоида (свечение, танец и прочее).

Кровожадность: монстр **усиливает** атаки целей, у которых меньше $\frac{1}{2}$ **Здоровья**.

Летающий: монстр может летать.

Ловкий: монстр **усиливает** **проверку Смекалки** при **Отступлении**.

Маскировка: монстр может принять облик обычного предмета (статуя, часть пола, элемент фурнитуры и др.). Персонаж должен **Проверить Бдительность**, чтобы обнаружить его.

Мертвый взгляд: монстр может потратить действие, чтобы сфокусироваться на противнике и заставить его **Испытать Решимость с помехой**. При провале цель теряет 1д3 **Решимости**.

Мерцающий: потратить действие и 1 **Решимость**, чтобы исчезнуть из вида и переместиться на 1д3 **Зон**. Монстр считается использовавшим **Отступление**.

Нежить: монстр не может быть целью изменяющих разу заклинаний, ему не нужно есть, пить и дышать. Уменьши его **Инициативу** на 1.

Неорганизованный: для **Объединения атак** требуется дополнительный монстр в зоне.

Неудержимый: монстр никогда не получает **Увечий**. Если он получил **Критический удар**, то просто получает дополнительные 1д6 урона.

Нюх на кровь: монстр **усиливает** попытки обнаружения целей, у которых меньше $\frac{1}{2}$ **Здоровья**.

Обжигающий: персонаж закончивший ход в одной **Зоне** с монстром теряет 1 **Здоровье**. Эти эффекты не складываются.

Огнедышащий: монстр может потратить до 2 **Здоровья**, чтобы использовать **Силу стихий** для **Атаки цели близко**.

Опасный: **Атаки** монстра **усилены**.

Парализующий взгляд: монстр может потратить 1 **Решимость** в свой ход, чтобы

Парализовать цель, если она провалит **проверку Воли**. Если монстр повторит трату на следующий ход и цель снова провалит **проверку Воли**, то она превращена в камень. Могущественная святая магия может воскресить окаменевшего, если он возвращается к жизни, то **Без сознания**.

Паучьи лапы: монстр может прилипнуть к стенам и потолку, что позволяет ему проходить **Непроходимые Зоны**.

Поглощение души: когда монстр убивает цель, то получает 1д3 **Здоровья**.

Поглощение трупов: потратить действие, чтобы поглотить относительно свежий труп. При успешной **проверке Силы**, он восстановит 1д6 **Здоровья**.

Пожирание: потратить действие, чтобы проглотить врага. Цель должна пройти **проверку Силы** или **Смекалки**, или будет **Парализована**. На следующий ход монстр может повторить действие, чтобы проглотить цель, при провале **проверки Силы** или **Смекалки**. Это может привести к различным последствиям, в зависимости от монстра (например, потеря **Здоровья**, **Решимости** или получение **Увечья**)

Пугающий: при первой встрече монстра, каждый персонаж должен **Испытать Решимость**.

Регенерация: монстр восстанавливает 1д3 **Здоровья** в ход. Эта способность может быть остановлена кислотой, холодом, огнем или святой магией, в зависимости от монстра.

Светящийся: монстр наполняет **Зоны** светом, в зависимости от силы способности.

Сжимание: монстр движется с нормальной скоростью через узкие пространства и даже **Непроходимые зоны**. А через некоторые **Зоны** – быстрее.

Скользкий: любые **проверки**, чтобы ограничить монстра получают **помеху**.

Слабость к магии: магические **Атаки** против монстра **усилены**. Кроме того, монстр получает **помеху** на **проверки Статов** для сопротивления магии.

Слабость к [тип урона]: выбери тип урона (например, огонь, рубящий, ударный, проникающий, кислота, молния и др.). **Атаки** этим элементом против монстра **усилены**. Монстр получает **помеху** на **проверки Статов**, чтобы сопротивляться этому урону.

Сопротивление [тип урона]: выбери тип урона (например, огонь, рубящий, ударный, проникающий, кислота, молния и др.). **Атаки** этим элементом против монстра получают **помеху**. Монстр **усиливает проверки Статов**, чтобы сопротивляться этому урону.

Сопротивление магии: магические **Атаки** против монстра получают **помеху**. Кроме того, монстр **усиливает проверки Статов** для сопротивления магии.

Страх света: монстр получает **помеху** на **Атаки** и **Проверки Бдительности** при солнечном свете.

Теневой: персонажи получают **помеху** на **Проверку Бдительности**, чтобы обнаружить монстра, пока он находится в тенях.

Хрупкий: физические атаки по монстру **усилены**.

Элементальный: монстр наносит урон элементом, считающийся магическим. Также, атака монстра этим элементом получает **помеху**.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: МОИ ПРАВКИ

Добавленные правила

Боевая Решимость: отсутствует.

Борьба: возможность урона в Захвате отсутствует.

Возможность **Принять удар** и **Тяжелые щиты** отсутствует.

Героически спасти можно только от Добивания.

Гулянки: отсутствуют.

Добавленные Развития: Борец и Эксперт.

Дополнительные действия в бою: Быстро ударить, Встать, Защищаться, Исполнить трюк, Помочь союзнику, Прицелиться, Сомкнуть щиты.

Изменена таблица **Увечий**, оригинальная ниже.

Исцеление Увечий и Безумий: отсутствует.

Роскошь: отсутствует.

Смертность: при падении Здоровья до 0, на 1-3 персонаж умирает. Все остальное также.

Состояние: Сбит с ног.

Странные правила: Безоружные атаки, Групповые проверки, Мораль, Определение Настроя.

Шлемы: отсутствуют (просто часть брони).

УВЕЧЬЯ			
	1-2	3-4	5-6
1	+Умираешь от ран (-2d6 Здоровья для монстров)	+Без сознания (-2d6 Здоровья для монстров)	+Безумие (-2d6 Здоровья для монстров)
2	Потеря кисти/руки. Помехи или Невозможность некоторых действий.	Потеря стопы/ноги. Передвижение на 1 Зону за 2 хода. Помехи или Невозможность некоторых действий.	Потеря глаза. Помеха зрительным Проверках Бдительности
3	-1 Сила	-1 Смекалка	-1 Воля
4	-d3 Здоровья	-d3 Здоровья	-d3 Решимости
5	Помеха на следующую Атаку	Помеха на следующую проверку Стата	Помеха на следующую Проверку Бдительности
6	Повезло!	Повезло!	Повезло!

СИЛА

СМЕКАЛКА

ВОЛЯ

ИМЯ:
АРХЕТИП:

XP

РАЗВИТИЕ

СНАРЯЖЕНИЕ

ПОСЛЕДСТВИЯ

СОКРОВИЩА

ОРУЖИЕ	ТИП	ДИСТ.	СТАТ	МОД. УРОНА	ИНИЦИАТИВА


БРОНЯ

BEST LEFT
BURIED



МАКС.

ТЕКУЩЕЕ



15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

