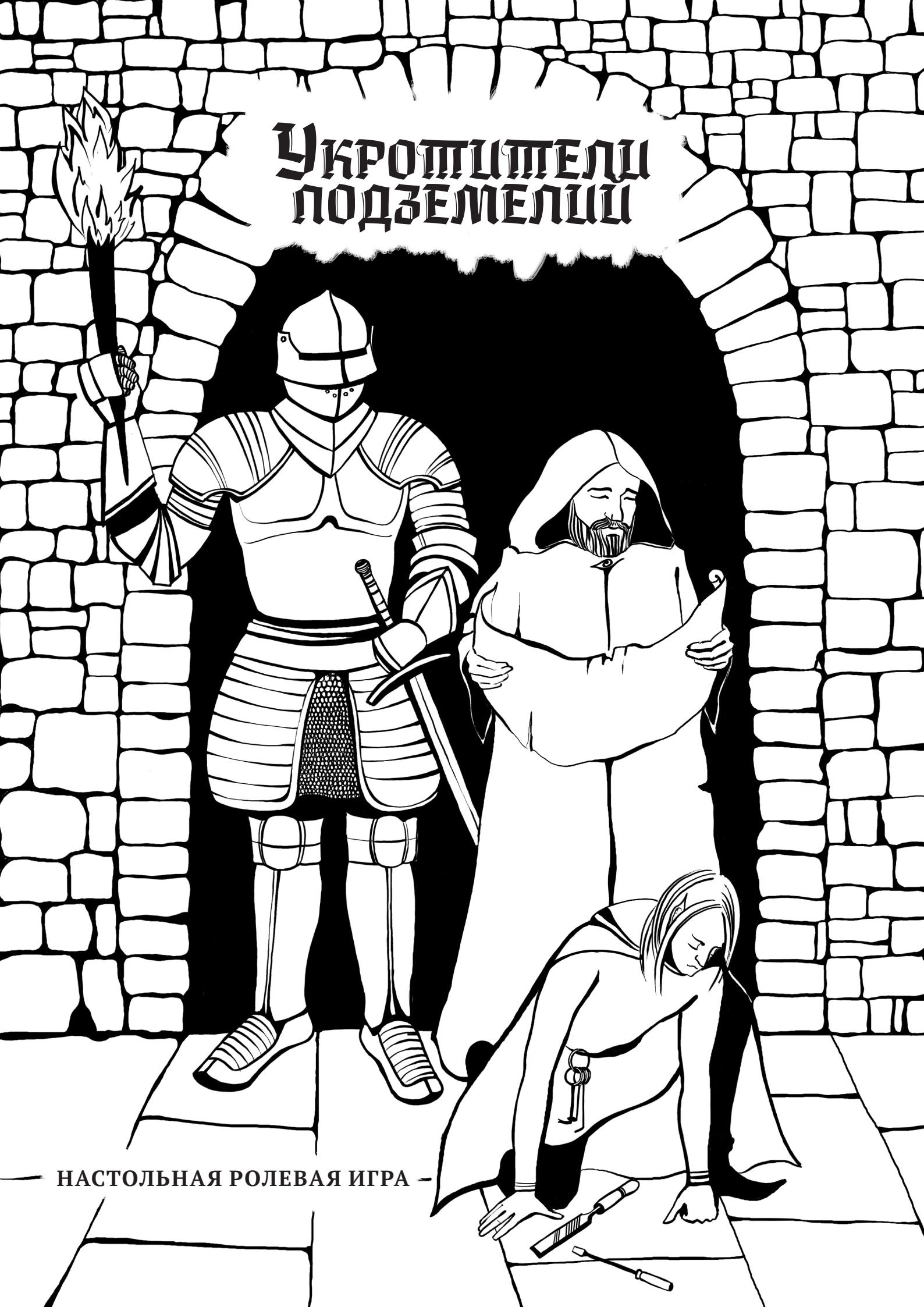


УКРОТИТЕЛИ ПОДЗЕМЕЛИИ



— НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА —

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
Что потребуется для игры?	4
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	5
Концепция героя	5
Характеристики	6
Карьера	6
Инженер	6
Квартирмейстер	7
Мудрец	8
Сенешаль	9
Спелеолог	11
Страж	12
Стартовое снаряжение	13
Навыки	13
Связи	14
Культурные, биологические и расовые особенности	15
Рептилоиды	16
Гуманоиды фэнтезийные	17
Зверолюди	19
Языки и диалекты	20
Имя	20
Финальные штрихи	20
Уровень силы	20
РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	21
ЯДРО СИСТЕМЫ	22
Решение задач	23
Многозадачность	23
Модификаторы	24
Дополнительные успехи	24
Дополнительные успехи как метод решения конфликтов	25
ИССЛЕДОВАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ	25
Целое невероятнее частей	25
Инструктаж	26
Профессионализм	26
Кодекс укротителя подземелья	27
Бытие и сознание	28
Травмы	29
Восстановление	30
Обнаружение	30
Нагрузка	31
Падение с высоты	31
Жижа	31
Системы защиты	32
Обезвреживание системы защиты	33
О контрактах	34
Исполнитель обязуется ...	34
В срок, равный ...	34
Предоставить мощности ...	35
Заказчик обязан выплатить ...	35
Техзадание	35
БОЙ	36
Общая информация	36

Маневры.....	37
Атака.....	37
Защита.....	38
Угроза / Деморализация.....	38
Финт.....	38
Толчок / Позиционирование.....	38
Взять себя в руки.....	38
Достать, выхватить или вцепиться во что-то.....	38
Совмещение с Движением.....	38
СИЛУЭТЫ.....	39
МАГИЯ В ИГРЕ.....	42
Описание.....	42
Малефиции.....	42
Школы магии.....	42
Деструкция.....	43
Витапсия.....	44
Трансмутация.....	44
Транслокация.....	45
Инфамеция.....	45
Менталистика.....	45
Темпористика.....	46
Инвокация.....	46
Генерализация и специализация магии.....	48
КОЛЕСО МАГИИ.....	49
Памятка.....	49
Форматные заклинания.....	50
Вред.....	50
Всеобщее помешательство.....	50
Гальванизация.....	50
Заправка двигателя.....	50
Заточка грани.....	50
Золото дурака.....	50
Идентификация.....	50
Кривые руки.....	50
Лечение ран.....	50
Подчинение.....	50
Починка.....	50
Ритуал поднятия трупов.....	51
Светоч.....	51
Скачок.....	51
Стрела огня.....	51
Тревога!.....	51
Умолкни!.....	51
Шар огня.....	51
Эгрегор быка.....	51
СНАРЯЖЕНИЕ.....	52
Игромеханика.....	52
Ремесло.....	53
Оружие.....	53
Оружие ближнего боя.....	53
Оружие для дальнего боя.....	54
Доспехи.....	55
Инструменты.....	56

Довольствие.....	56
Пробивание брони и износ	56
Боеприпасы.....	57
Зачарование и алхимия	59
БЕСТИАРИЙ	61
ЛИЧНОЕ ДЕЛО ПЕРСОНАЖА	81
БЛАНК КОНТРАКТА	83
Приложение #1: Техническое задание.....	83

Сводные таблицы

Таблица 1: Размер.....	18
Таблица 2: Средняя динамика успеха.....	21
Таблица 3: Дистанции и обнаружение	30
Таблица 4: Малефиции.....	43
Таблица 5: Цены.....	52
Таблица 6: Размеры контактного оружия и его свойства.....	53
Таблица 7: Размеры снаряда.....	54
Таблица 8: Аэродинамика снарядов.....	54
Таблица 9: Площадь покрытия доспехов и их стоимость.....	55
Таблица 10: Классы брони.....	55
Таблица 11: Примеры доспехов	57
Таблица 12: Примеры оружия дальнего боя.....	57
Таблица 13: Примеры контактного вооружения.....	58
Таблица 14: Примеры популярных зачарованных предметов.....	60

Автор идеи и исполнение

Евгений Литвин

Верстка и дизайн

Евгений Литвин

Иллюстрации

Евгений Литвин

Александр Дымов

Екатерина Зуева

Юля Спиридонова

Вычитка, редактурa

Андрей Фроленков

Андрей Воскресенский

Введение

«Укротители подземелий» (УП) — это настольная ролевая игра, которая посвящена исследователям подземелий, сталкерам, профессиональным диггерам и проходчикам. Героям игры предстоит исследовать подземные регионы и катакомбы, огнем и мечом уничтожать диких пещерных монстров, случайно пробужденную нечисть и прочих врагов, прокладывать маршруты по неизученным кавернам, обезвреживать ловушки и производить опись всего, что может представлять ценность — все для того, чтобы шахтеры могли продолжать копать, археологи могли изучать дальше черепки погребальных урн, а королевство (или землевладелец) получало свою прибыль в виде ценных ископаемых. Герои УП — это специалисты со стажем, каждый из которых в экспедиции выполняет вполне конкретную роль: от снабженца и организатора до инструктора по технике безопасности и картографа. Персонажей игроков ждут под землей невероятные опасности, агрессивные монстры, проблемы со снабжением и коммуникацией. Однако им предстоит воочию увидеть затерянные гробницы ушедших цивилизаций, быт подземных народов; их услуги будут вознаграждены, а их слава будет расти с каждым выполненным контрактом.

Действие игры разворачивается в средневековом антураже, в мире, где есть магия и место для удивительного, к чему в том числе можно отнести анахронизмы и невероятную регламентацию процесса исследований подземелий по сравнению с другими фэнтезийными играми или книгами. Забудьте о стереотипных историях, в которых герои зачищают катакомбы ради волшебных предметов, горами выпадающих из павших созданий тьмы, и могут уделять этому процессу хоть по 15 минут в день. Здесь у протагонистов есть контракты и обязательства, на поверхности их ждет куча бухгалтерии, а в самом подземелье не положено щелкать клювом. Что не отменяет, впрочем, пространства для героизма, авантюры и толики безрассудства.

С точки зрения игрового процесса УП — традиционная настольная ролевая игра.

Для ее проведения нужен ведущий, который интерпретирует заявки игроков, решает спорные моменты и предлагает игрокам приключения и потенциальные конфликты, и несколько игроков, у каждого из которых есть по одному альтер эго, создаваемому по определенным правилам. Игроки делают заявки от лица своих героев, а ведущий их интерпретирует и просит кидать игральные кубики, когда это нужно. В УП есть ряд специфичных элементов правил и механик, в частности «Кубик разброса», характерный для варгеймов, и необходимость рисовать от руки.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ?

1. Сами игроки, обычно, вместе с Ведущим в количестве от трех до шести;
2. Эта книга на случай посмотреть что-то в правилах;
3. От одного до трех так называемых кубиков разброса;
4. Немного обыкновенных игровых костей (оптимально по 10 кубиков на игрока, либо 20 и более кубиков на всех);
5. По одному *личному делу персонажа* на каждого из исследователей подземелий;
6. Несколько чистых листов для заметок, а также несколько листов в клетку;
7. Ручки, карандаши, ластики и другие письменные принадлежности;
8. Линейка/рулетка или любое другое измерительное устройство;

Scatter Die — кубик разброса, редкий гость в настольных ролевых играх. Он выглядит как кубик, на двух противоположных гранях которого изображены мишени (грань Hit!), а на остальных — стрелки. Приобрести такой вы можете в любом специализированном на варгеймах магазине или игровом клубе.

УП — игра сеттингонезависимая. В ней нет информации, детально расписывающей игровой мир и взаимоотношения его элементов друг с другом. Тем не менее, некоторые правила и идеи исходят из следующих допущений:

1. Игровой мир — фэнтези в том или ином виде;
2. В мире есть магия, монстры, драконы и неупокоенные мертвецы. Людьюми и мета-человечеством игровой мир не ограничивается;
3. До появления текущей цивилизации существовала одна или даже несколько других, оставивших после себя затерянные города, руины, мавзолеи и гробницы — погребенные под землей или занесенные песками настолько, что их исследование всегда сопровождается раскопками и подземными экспедициями;
4. Обитатели мира знают, что такое «техника безопасности», не исключено, что существуют и «профсоюзы», и «страхование», и «пенсии», но это уже не рассматривается данной игрой. Бизнес, которым занимаются герои игры, никому из цивилизованных существ не в новинку — те, кто организует раскопки, знают, что есть фирмы «укротителей», готовые решать чужие проблемы ценой своих кадров;
5. Материальный мир является отражением мира идей (эйдосов), согласно классической платоновской концепции. На этой концепции построена модель колдовства, представленная в системе, в других подсистемах ее влияние минимально.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Любая настольная ролевая игра начинается с создания персонажа — действующего лица внутриигрового мира, закрепленного за одним из участников этого развлечения.

Персонаж — инструмент, при помощи которого игрок взаимодействует с вымышленным окружением, от лица которого он принимает решения и делает заявки. Как и в любой ролевой игре, у персонажа есть параметры, особенности и разнообразные черты.

Информация о герое хранится в **личном деле персонажа** — своеобразной анкете, которую нужно распечатать каждому игроку из исследователя подземелий. Бланк личного дела расположен в конце книги. Дело разбито на соответствующие графы и снабжено полями, где удобно отмечать параметры, их изменения в процессе игры и вписывать новые данные.

Концепция героя

Первое, что нужно решить, это концепция вашего действующего лица: кто он? Каковы его биологический вид, облик, об-

раз жизни, статус в обществе и призвание? «Укротители подземелий» — игра про отважных исследователей шахт, пещер и заброшенных гробниц, поэтому персонаж на уровне концепции должен быть как-то с этим связан: организатор экспедиций, гном-рукоятчик, гоблин-следопыт или даже паладин-епитимник — это все примеры архетипов, которые чисто теоретически могут вписаться в игру. Списки доступных карьер, расовых способностей и взаимосвязей, вероятно, подскажут вам идею для концепции героя. Ну а если с этим возникнут проблемы — посоветуйтесь с Ведущим, он вам поможет.

Не забывайте, что игра разворачивается в фэнтезийном антураже, где встречаются и маги, и драконы, и лепреконы, и эльфы-рыцари, поэтому концепция также должна опираться на реалии фэнтези.

Игрок Матвей захотел поиграть за гнома-осадного механика. Поскольку никто из остальных игроков не был против, в коллективе их персонажей появился гном-инженер.

Характеристики

У героев будут какие-то стартовые значения параметров, которые послужат основой для игромеханических показателей, специализаций и предрасположенностей. Базовых характеристик всего пять, они подробно описаны далее. У нового персонажа значение каждой характеристики равно единице, а у игрока есть **три (3) очка**, которые можно распределить между ними в соотношении 1 к 1.

Сила. Определяет, сколько повреждений существо нанесет в ближнем бою.

Живучесть. Устойчивость к внешним факторам и агрессивным воздействиям на организм и его ресурсы. От живучести зависит количество повреждений, которое может выдержать герой: оно рассчитывается как произведение значения живучести на некую норму ранений, характерную для того или иного размера существа.

Эго. От этой характеристики зависят внушительность, лидерские качества, управление магическими энергиями, сила, с которой вы воздействуете на чужие точку зрения или разум.

Воля — это способность противостоять влиянию извне и фокусироваться на проблеме, снимать с себя негативные эффекты магии и сгонять чары. От воли зависит количество ментального стресса, которое может выдержать персонаж: оно рассчитывается, как произведение значения воли на пять (5).

Средства. Это некий показатель вашего благосостояния, обеспеченности, кредита доверия и связей в обществе. Формально средства являются абстрактной игровой валютой, которая расходуется на приобретение услуг, материалов и предметов.

Каждая из этих характеристик имеет условное обозначение в виде символов **С, Ж, Э, Вл** и **Ср** соответственно.

Своему гному Матвей назначил 2 очка в живучесть и 1 очко в средства, получил С 1, Ж 3, Э 1, Вл 1 и Ср 2.

Карьера

Карьеры отражают некие архетипы приключенцев и исследователей подземелий. Каждый архетип воплощает в себе определенный подход к решению проблем, область компетенции и сферу занятости героя, то, чем ему предстоит заниматься в процессе раскопок и даже вне их.

ИНЖЕНЕР

Инженер и квартирмейстер — две стороны одной медали. Первый занимается использованием МТБ, а второй — ее обеспечением. Инженер строит механизмы, поднимающие грузы, бурящие стены, перемещающиеся по склонам и выгребавшие породу. Он чинит износившееся снаряжение и улучшает имеющееся. Он следит за тем, чтобы на предприятии соблюдали технику безопасности, не ходили под стрелой, носили средства защиты и вовремя докладывали о неисправностях. Не исключено, что инженер является бывшим осадным мастером, поэтому будет выполнять роль дистанционной поддержки или ломать препятствия, встающие у исследователей на пути.

Из нижеследующих специализаций выберите две:

Доспешник. Инженер умеет делать средства защиты и доспехи. Качество его доспехов равно 4, также ему доступны некоторые приемы и техники, неизвестные обычным кузнецам. См. стр 55.

Инженер-Оружейник. Он умеет ковать и затачивать оружие. Качество его оружия равно 4, также ему доступны некоторые приемы и техники, неизвестные обычным кузнецам. См. стр 53.

Изобретатель. Инструменты, выполненные руками такого инженера, имеют качество 4. Также он умеет строить изощренные механизмы, которые копают на раскопках, транспортируют грузы и пр. Чтобы решить проблему и сконструировать требуемый механизм, инженеру надо потратить свое довольствие и время (ДС задачи +1 определит общее количество часов), что выражено броском умения, отвечающего за инженерное мастерство. При провале процесс займет больше времени (по часу за каждый провал). Если проблема — ловушка, то инженер может приду-

материалы. Во-вторых, квартирмейстер — это тот, кто никогда и ничего не забывает, он помнит, где что лежит и кому сколько положено.

Из нижеследующих специализаций выберите две:

Снабженец.

При определении стоимости медикаментов и пайков довольствие каждого члена группы считается, как если бы он был на один размер меньше.

Контрабандист.

В процессе исследования затерянных гробниц и подземелий велик шанс наткнуться на что-то интересное и редкое. В зависимости от условий контракта, все потенциальные ценности могут принадлежать феодалу, государству, либо быть собственностью нашедшего, а могут быть собственностью организатора экспедиции. Если персонажи захотят оставить найденные предметы в своей собственности, то им потребуется

определенная сноровка. В то время как любой может попробовать вынести что-то тайком, передать через другое лицо или убедить в легальности выноса охранников, вы делаете это открыто, просто поработав с необходимыми документами и служебными записками нужным людям. Вы вправе вынести с предприятия контрабандных товаров числом на **Ср** или **Э** по выбору игрока +1.

Каптер. Когда отряд находится на задании вдали от коммуникаций и базы, квартирмейстер может «вспомнить», что на самом деле взял с собой необходимый предмет. Наличие «вспомненной» вещи гипотетически не должно изменять загруженность квартирмейстера. Если эта вещь была упомянута в техзадании, то он про-

мать способ ее дезактивации, только если понял принцип.

Снаряжение: 1 оружие, 1 доспех I типа, 2 инструмента 2 предмета быта. Один из предметов имеет качество 4.

КВАРТИРМЕЙСТЕР

Прежде всего, это тот, кто занимается организацией похода: он принимает решения, сколько сухпайков взять, какие свитки с заклинаниями потребуются и что надо выбить из заказчика — именно к нему обращаются, когда приходит время пообедать, получить деньги или истребовать

сто ее извлекает из глубин своих сумок и карманов. Если эта вещь «вспомнена» совершенно внезапно, то ее стоимость будет вычтена из суммы остатков запасов каждого члена вашей компании, т.е. фактически это работает как коллективная покупка чего угодно задним числом без каких-либо

бросков, а предметов дешевле **Базовой Сложности** (БС, см. стр. 23) можно достать и несколько, если загруженность позволяет.

Снаряжение: 1 оружие, 0 доспехов, 1 инструмент, 3 предмета быта.

МУДРЕЦ

Это специалист по монстрам, ритуалам и религиям, культурам и опасностям. Мудрец собирает информацию и делится ею с участниками похода, чтобы в результате обсуждений группа исследователей придумала оптимальный план дальнейших действий. Многие из мудрецов являются носителями мистического дара, что, несомненно, имеет множество плюсов само по себе.

Из нижеследующих специализаций выберите две:

Заклинатель. Мудрецу доступна магия. См. стр. 42.

Алхимик. Мудрец умеет вкладывать волшебные свойства в предметы, при помощи зачарования. См. стр. 59.

Визирь. Советы такого мудреца вдвойне полезны. Он дает вклад в Инструктаж в виде +3.

Снаряжение: 1 оружие, 0 доспехов, 1 инструмент, 3 предмета быта. Один из предметов зачарован.

*Здесь и далее вы можете встретить силуэты разнообразных существ и людей. Эти силуэты изображают типичных представителей той или иной группы существ, обсуждаемой в контексте. Так, например, на этой странице изображен силуэт обычного квартирмейстера гуманоидной наружности, а на предыдущей — силуэт низкорослого и коренастого инженера. Эти примеры можно копировать себе в **личное дело персонажа**, а можно использовать для вдохновения.*

Красным крестом отмечен центр массы — то, куда наиболее вероятно придется неприцельная атака противника.

Более подробно о силуэтах вы можете узнать на стр. 39.





СЕНЕШАЛЬ

Это представитель группы, глашатай и координатор. Обычно через сенешаля заказчик общается с исполнителями, так что именно сенешаль отвечает перед ним, решает его проблемы, следит за соблюдением протоколов и ведет запись происшествий. Также он может составлять летопись ваших приключений, представляя команду в выгодном свете и работая на её репутацию, и умеет всего понемногу.

Из нижеследующих специализаций выберите две:

Менеджер. Затратив действие, сенешаль назначает кого-то из коллектива ответственным за какую-то конкретную задачу. Согласившись, назначенец получит +1 к соответствующему умению до конца сцены, но, отлынивая от работы, он будет выполнять все прочие действия, как если бы выполнял на одно больше, подверженное многозадачности. Если его назначение противоречит какому-то состоянию, уже наложенному на сопартийца (например, сенешаль посылает в бой раненого стража или заставляет работать уставшего инженера), то он вместо изначального эффекта уменьшает влияние состояния на один уровень до конца сцены.

Если назначенец проваливает приказ, то этот случай вполне правомерно рассмотреть как инцидент для пополнения инструктажа, причем можно обсудить как непрофессиональную реализацию, так и неудачный менеджмент.

Координатор. Потратьте один пункт инструктажа и выберите задачу. До конца сцены все, выполняющие эту задачу, До конца сцены все, выполняющие эту задачу, получают бонус +1.

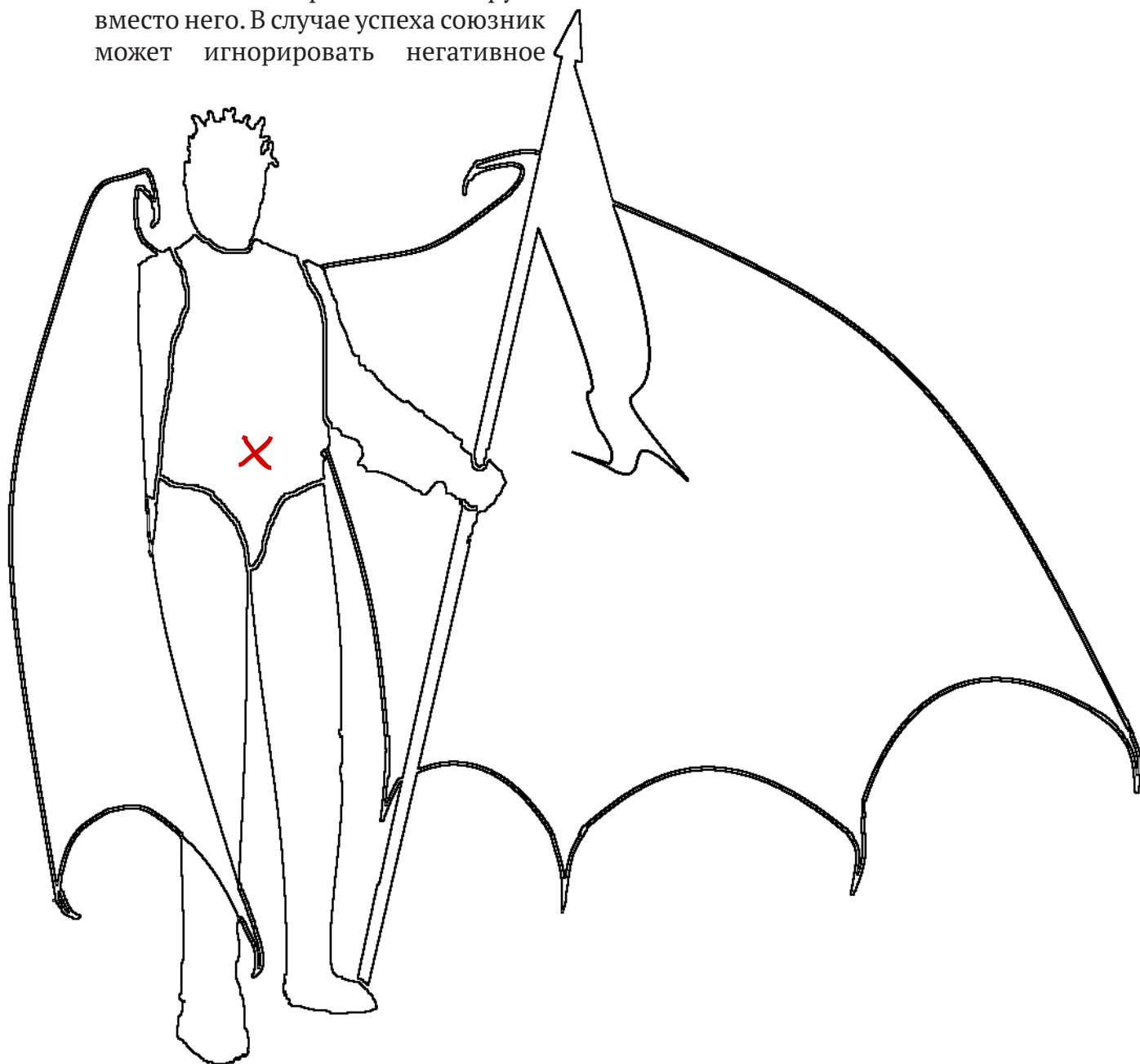
Знаменосец. Вы как лидер команды зачастую оказываетесь не столько в гуще битвы, сколько на самом ее острие. Когда вы вооружены древковым оружием, вы получаете доступ к следующим маневрам:

1. **Умереть-не отступить!** Площадь, попадающую под зону контроля вашего оружия, вы назначаете последним рубежом. Все союзники в пределах этой зоны (плюс вы сами) получают бонус к соответствующему умению боя, равный вашей **Вл**, пока этот эффект длится. Когда вы устанавливаете штандарт отряда в выбранном месте (хотя бы прямо возле себя), однако **перехват древка** для вас не является действием. Как только вы сдвинетесь, выроните знамя, или битва завершится, эффект пропадет.
2. **Аура уверенности.** Выберите союзника, который подвержен какому-то негативному влиянию, и выполните маневр взятия себя в руки вместо него. В случае успеха союзник может игнорировать негативное

влияние данного фактора в течение всего боя (однако при этом уровень или уровни состояния никуда не исчезнут).

3. **Отдать приказ.** Потратьте 1 пункт инструктажа: за этот ход вы реализуете свои действия самым последним. Однако вы можете в любой момент времени предложить каждому из союзников перебросить по 1 кубику.

Снаряжение: 2 предмета из категорий оружия и доспехов, 1 инструмент, 3 предмета быта.



СПЕЛЕОЛОГ

Спелеолог — это первопроходец, следопыт и лазутчик в одном лице. Это специалист по выживанию и исследованию пещер и подземелий. Он обходит системы защиты, прокладывает маршруты в пещерах, лазает по скалам и проводит разведку. Несмотря на то, что он всегда должен идти первым, в его задачу не входит быть на острие атаки. Хотя, если у него есть боевые навыки — скорее всего, ему предстоит заниматься и этим.

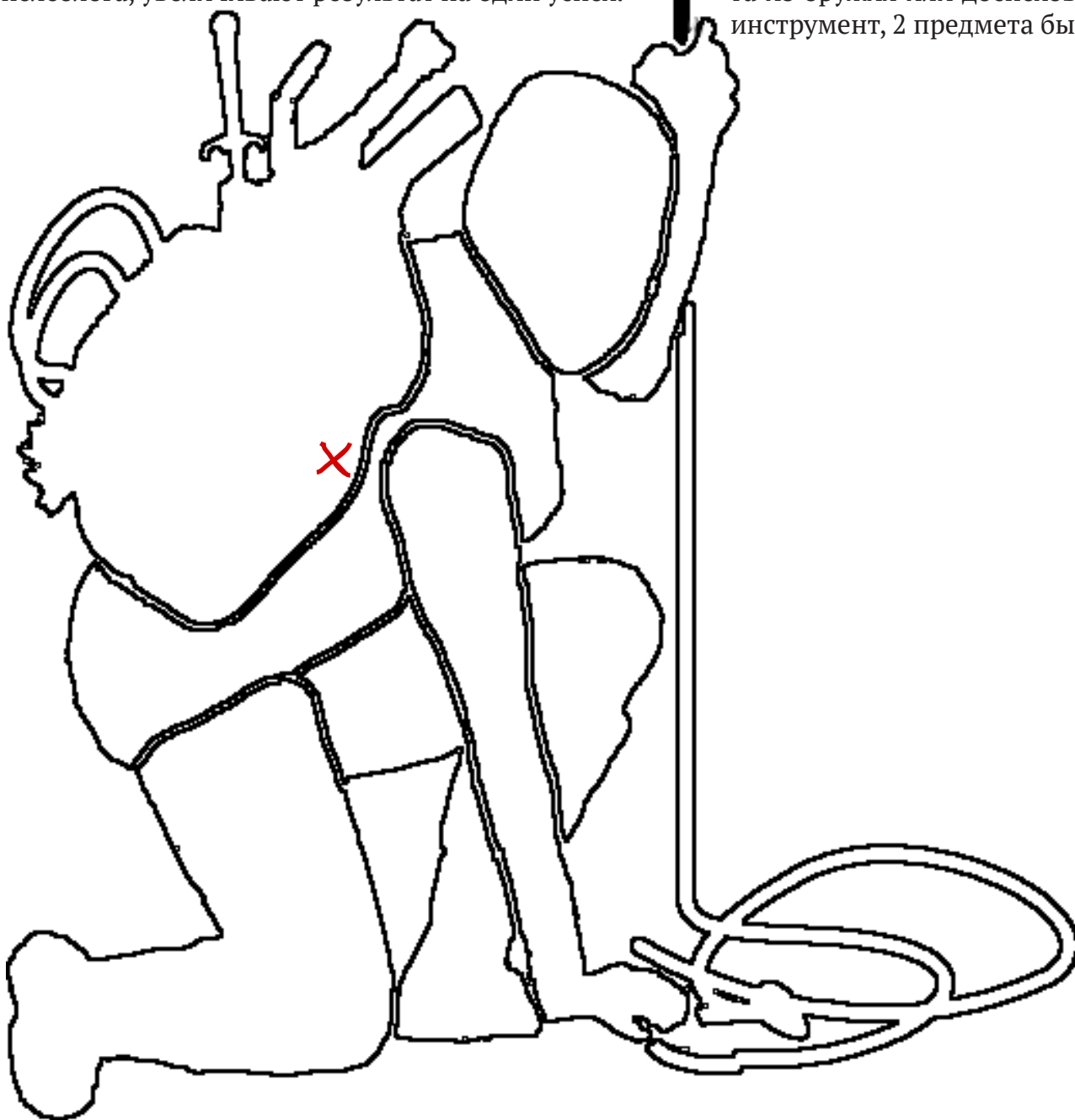
Из нижеследующих специализаций спелеолога выберите две:

Охотник. Успешные атаки по целям, не ожидающим нападения, а также по действующим после спелеолога, увеличивают результат на один успех.

Лазутчик. Обезвреживание ловушки или анализ её принципов работы, а также ориентирование в незнакомой обстановке никогда не подвержены правилу многозадачности.

Первопроходец. Когда спелеолог действует в отрыве от остальных, он получает дополнительный бонус +1 при обращении к инструктажу.

Снаряжение: 3 предмета из оружия или доспехов, 1 инструмент, 2 предмета быта.



СТРАЖ

Есть такая профессия: исследователей защищать. Страж отвечает за личную безопасность всех членов экспедиции и тех, кто оказался в его подчинении. Он проводит инструктажи по обороне в чрезвычайных ситуациях, учит защищаться и сражаться с противниками, поскольку в отличие от остальных он может являться единственным, способным дать отпор монстрам. Хотя он прекрасно знает, как убивать гидр и минотавров, и переживет их атаки, его задача все же состоит в том, чтобы атаки монстров пережили его коллеги.

Из нижеследующих специализаций выберите две:

Мастер тактики.

Страж получает доступ к следующим маневрам:

1. Зона угрозы.

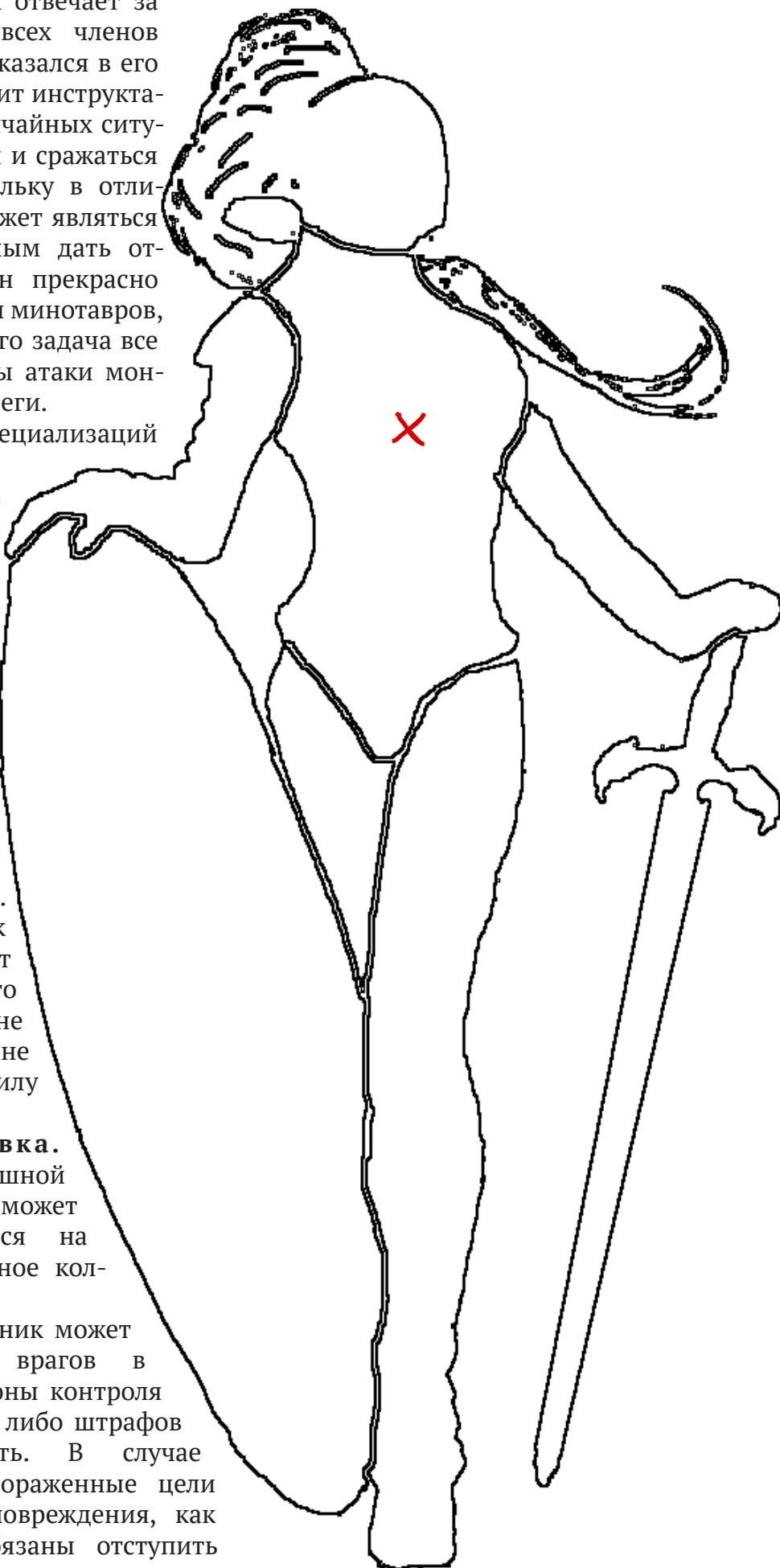
Каждый раз, когда враги покидают зону контроля стража, он может произвести атаку по ним, используя свой рейтинг обращения с оружием. Этот навык воздействует сразу на всех, кто оказался в зоне поражения, и не подвержен правилу многозадачности.

2. Перегруппировка.

В случае успешной защиты страж может сразу подвинуться на число шагов, равное количеству успехов.

3. Разойтись! стражник может атаковать всех врагов в пределах своей зоны контроля оружия без каких-либо штрафов за многозадачность. В случае удачной атаки пораженные цели либо получают повреждения, как обычно, либо обязаны отступить

(или сместиться) на шаг за каждый успех.



Фалангист. Защита от нескольких оппонентов никогда не считается многозадачным действием. Носимые доспехи считаются на 1 категорию легче.

Служащий охраны труда. Когда укротители обращаются к инструктажу с целью защиты от агрессивных действий врагов, они получают удвоенный бонус.

Снаряжение: до 4 предметов оружия или доспехов, 0 инструментов, 1 предмет быта.

Герой Матвея получил карьеру инженера со специализациями оружейника и изобретателя.

Стартовое снаряжение

В описании каждой отдельной карьеры указано присущее ей снаряжение. Его можно либо придумать и настроить самостоятельно по рекомендациям на стр. 52, а можно выбрать готовые варианты (таблицы 11-14). Эти предметы имеют показатель качества (Q), равный 3, но есть и исключения из этого правила.

Вдобавок у созданного с нуля персонажа игрока есть запас средств, в котором есть **четыре (4)** пункта. Этот запас можно потратить, чтобы начать с дополнительной экипировкой или улучшить имеющуюся — об этом рассказано также в главе «Снаряжение». Новый персонаж не бросает какие-либо навыки на приобретение желанных предметов: он просто тратит запас, чтобы уравнивать свои **Ср** с ценой интересующего предмета — считается, что стартовое снаряжение приобретено очень давно и уже неважно, как именно.

В процессе игры и с ростом уровня силы этот запас меняется.

Матвей посмотрел главу «Снаряжение», но решил не заморачиваться с расчетами и выбрал готовые варианты: кольчужный нагрудник, армейский арбалет, моток веревки, масляный фонарь, столярные инструменты мастерской работы (+2) и комплект для оказания первой помощи. Он подумал, что было бы неплохо иметь строительные инструменты, поэтому потратил на них 1 пункт своего запаса средств.

Навыки

Навык в игромеханическом смысле это все то, что поможет решать вставшие на пути задачи и проблемы. Есть навык — будет бонус. Нет навыка — придется рассчитывать на удачу.

С точки зрения художественного описания, целостности образа и внутриигровой логики, навык — это мера компетентности в некоей области, результат практики, обучения или врожденного таланта, а возможно даже всего этого. Чем выше значение умения, тем компетентнее герой. Так, охотник с умением «лучник 4» будет опытнее и практичнее в области стрельбы, чем его коллега с умением 2. Формулировка навыка может быть любой: от конкретной техники, наподобие «боя с двумя клинками», до профессий и типажей в духе «маг огня» или «аналитик». Конечно, не запрещается создать героя, у которого будет только два умения: «Мастер на все руки» и «самодостаточность» — но это явный признак безыдейности и Мэри-Сью. Интереснее и более достоверно будет придумать для альтер-эго несколько умений, связанных с его прошлым, текущей карьерой и отношениями с окружающими.

Квартирмейстеру необходимы умения, связанные с торговлей, организацией работ, лидерскими качествами.

Инженеру подойдут какой-то из производственных навыков, познания в горном деле, механике, возможно бою.

Спелеологу потребуются умения скрытного перемещения, наблюдательности, выживания в дикой местности, а также физическая подготовка.

Страж неэффективен без умений обращения с оружием, знаний техники безопасности и атлетики.

Мудрецу необходимо умение, отвечающее за использование заклинаний, а также множество знаний из различных сфер жизнедеятельности.

Сенешаль умеет всего понемногу, но лучше всего ему удастся управление, навыки дипломатии и убеждения, стойкость к воздействиям.

Умения, отвечающие критериям выбранных карьер, — не единственное, чем

может обладать персонаж. Даже если согласно фабуле ваши исследователи собираются стихийно и в текущем составе работают впервые, они не появляются сразу из воздуха — у каждого своя история, связанная с этносом, трудным (или наоборот) прошлым, профессиональными рисками и личными проблемами, из которых вытекают приобретенные навыки, рефлексy и свойства. Чтобы это отразить, вовсе не требуется писать *квенты*, подробные биографии (или даже краткие — плевать) и текстовые зарисовки сомнительной художественной ценности. На самом-то деле принципиальных моментов в биографии не настолько много, чтобы приходилось растекаться мыслью по древу:

Был ли у вашего исследователя опыт других профессий? Или не совсем профессий, вполне вероятно, что протагонист — это казнокрад, направленный на принудительные работы, практикант Академии Ископаемых Цивилизаций, бывший ополченец или офицер. Он ассассин, купец, вор, кузнец, архитектор, лесничий или картограф? А, может быть, все проще — вас готовили к этой должности всю жизнь; эдакий семейный бизнес, преемственность поколений?

Как вы пришли к тому, чем сейчас занимаетесь? Являются ли рейды в пещеры и гробницы в ваших кругах почетным делом? Возможно, что-то плохое случилось, и вам пришлось скрываться от чего-то или резко менять стиль жизни, чтобы выжить? Случаи расовой или классовой дискриминации? Или все шло согласно плану? Или, наоборот, в приключениях под землей вы видите удивительные возможности, просто не замечаемые простыми смертными?

Были ли случаи из недавнего прошлого, которые сделали вас опытнее и подарили новые умения? ЧП в экспедиции, атака неизученных монстров, общечеловеческое скотство, успехи конторы или ее перепрофилирование, нехватка кадров, идиоты повсюду, или наоборот, добрые и отзывчивые коллеги, поделившиеся космической мудростью?

Что вы думаете о своих коллегах и как к ним относитесь сейчас? Отношения также могут стать основанием для взятия или придумывания очередного умения.

Связи

Пока персонажи игроков выполняют свою работу и не лезут в душу к коллегам, всем плевать на то, какими качествами они обладают. Ваш спелеолог добр и замечательный семьянин — выкиньте это сразу, если он не может держать кинжал или лазать по веревке. Ваш мудрец обладает чувством прекрасного, но не в состоянии отличить барельеф эпохи Юстининов от Бушизамизарской эры, — он не специалист, а дерьмо на палочке. Прежде чем что-то отразить в биографии, подумайте, насколько это соотносится с выбранной ролью. Если плохо или никак — то и не отображайте. Возможно, вы хотите создать героя, который вопреки всем сложностям и жизненному опыту постигает азы выбранной профессии и преодолевает собственные ограничения, от контракта к контракту становясь лучше. Тогда ваша задача: сделать так, чтобы наличие контрастирующего или иррелевантного для подземных приключений свойства отразилось в игре. Не можете — тогда не надо.

Впрочем, впадать в другую крайность: создавать асоциального уберпрофессионала и редкостную свинью-специалиста по умолчанию не приветствуется. Тут либо игровой коллектив, либо ведущий должны решить, хотят ли они видеть такое в игре.

Однако же, ваше положение в социуме и отношение к вам окружающих все-таки имеет значение, равно как и некоторые свойства, наподобие чувства юмора, без которого нельзя обойтись ни в одном тесном изолированном коллективе. В качестве примеров здесь представлены связи, которые задаст с любым другим персонажем игры характер отношений. Конечно же, вы вправе придумать свои.

Я знаю, что употреблять крепкие алкогольные напитки на работе запрещено, но я пил с _____. Кажется, никто не заметил этого.

_____ обещал научить меня искусству находить дорогие предметы и объекты культурной ценности.

Я знаю, кому _____ поклоняется по ночам.

_____ — бывший офицер армии. Я видел его в действии и видел последствия его работы, о чем пытаюсь забыть всю свою жизнь.

Раса _____ для меня — существа второго сорта, но мне приходится скрывать это — не все коллеги разделяют мою точку зрения.

Я — холоп _____, который, кстати, обещал даровать мне волю.

Я и _____ живем и работаем по принципам «брат за брата» и «око за око, зуб за зуб».

Я как-то хотел сделать доброе дело _____ и приготовил ему покусать, а он почему-то на меня обиделся.

_____ страдает периодическими провалами в памяти. Иногда я пользуюсь этим и не отдаю ему долги.

_____ — единственный выживший на шахте «Дно Барбело». Однако он не делится своим опытом выживания, особенно со мной.

Согласно мною проведенному расследованию _____ уже давно числится пропавшим без вести.

Я ненавижу, когда _____ начинает рассказывать, как получил свою должность. Ведь я ему помогал с этим, и все было совсем не так.

_____ — просто непошибаемый бука. Я ни разу не видел, чтобы он смеялся над моими шутками, способными развеселить даже висельника.

Руки _____ очень нежные и мягкие для человека, регулярно спускающегося в подземелья. Странно, что только я это замечая.

До того, как мы начали заниматься этим бизнесом, я укрывал _____ в своем подвале за то, что он практиковал магию.

Ответы на эти вопросы и указание связей служат не только цели повысить детализацию вашего коллектива и обосновать наличие того или иного навыка. Если во время восполнения инструктажа выбранная тема всплывет и будет обсуждаться, то инструктаж будет пополнен на 1 дополнительно. Каждый такой флешбек рекомендуется вспоминать не чаще одного раза за контракт, чтобы не превращать экспедицию в бесконечный поток взаимных упреков и выяснений отношений.

После того, как вы утвердили число навыков, распределите между ними 9 очков (минимум по одному), но разница между любыми двумя навыками не должна превышать 5.

Персонаж Матвея умеет строить механизмы и работать по дереву, чтобы получать нужных размеров оси и шестерни. Это умение получило название «механика» и рейтинг 4, Следующее умение: «баллистика» с рейтингом 3; с ее же помощью герой стреляет из арбалета. Будучи экс-осадным инженером, на фронте он получил опыт выживания в условиях дикой местности и проблем с обеспечением («выживание», рейтинг 1). Он выбрал самую первую связь из списка: про алкоголь, который он распивал с квартирмейстером. Эта связь послужила основанием для взятия навыка «скрытность» со значением 1.

Культурные, биологические и расовые особенности

Персонаж так или иначе принадлежит к одной из трех крупных групп существ: рептилоидов, гуманоидов или зверолодей, и каждая группа открывает доступ к списку даров (т.е. свойств), доступных её представителям.

Каждый персонаж может выбрать **четыре (4) дара**, некоторые из них допускается брать несколько раз — либо увеличивая номинал на некое значение, либо каждый раз меняя какие-то параметры. Обычно в описании самой способности указано, есть ли возможность взять ее многократно.

РЕПТИЛОИДЫ

Это гибрид гуманоида и рептилии — всевозможные змеелюди, дракониды, ящерики, наги и драконорожденные. Ящероподобным доступны нижеследующие дары:

Дыхание. Ваш потомок волшебных рептилий умеет выдыхать потоки огня, кислот или молний. С игромеханической точки зрения смертоносное дыхание — это заклинание, которое наносит всем целям в радиусе $C/2$ шагов на расстоянии до C метров урон выбранной энергией, равный $2 \cdot C$. Скорость выдоха — одно действие. Между выдохами нужна перезарядка, равная $6 \cdot Ж$ действий.

Зубы. Ваш рот ощущается длинными, острыми и опасными зубами. Зубы в качестве оружия имеют следующий профиль: *легкое*, $C+2$, $ПС\ 4$ P . Естественно, руки остаются у вашего героя свободными.

Яд. Вы способны вырабатывать токсины и раздражители для самозащиты, либо охоты. Ваш яд при воздействии на существо ваших размеров обладает ДС, равным значению вашей Живучести. При создании персонажа вы должны определиться со спо-

собом доставки яда: контактный требует попадания на незащищенную часть тела другого существа, а ОВ общедовитого действия требует попадания в кровь или ЖКТ жертвы. Также необходимо определить, как токсин будет выделяться: прямо на некоторые поверхности вашего тела или миазмами/разбрызгиваться на некоторое расстояние. Каждое очко, вложенное в этот параметр, либо открывает доступ к



новой комбинации доставки/выделения яда, либо повысит ДС имеющегося на единицу.

Когти. На ваших пальцах передних конечностей отрастают огромные заточенные когти, которыми можно рвать врагов и резать веревки. В качестве оружия когти имеют следующий профиль: *легкое, С+1, ПС 4 Р, число рук 1*. Можно брать этот дар несколько раз. Каждое последующее взятие увеличит урон на +2, но наложит штраф -1 ко всем действиям, в которых задействована тонкая моторика пальцев и рук: когти банально начнут мешать.

Кровь дракона. Когда вы получаете мистический вред, вы вычитаете из него значение Воли.

Крылья. Крылья позволяют летать. Если взять этот дар один раз, то крылья будут вместо передних конечностей — вместо рук. Если взять дважды, то пара крыльев пойдет дополнительными конечностями.

Пойкилотермия. Когда вы получаете вред от огня или холода, вы вычитаете из него значение Живучести.

Слизь. Когда вы получаете вред от кислоты, вы вычитаете из него значение Живучести.

Толстокожесть. Броня с *ПБ 2 I класса* во все части тела, либо *панцирь III класса с ПБ 5* в торс. У этой брони нет Износа и она суммирует свой ПБ с любой броней, носимой поверх, но когда часть тела становится увечной, эта защита пропадает.

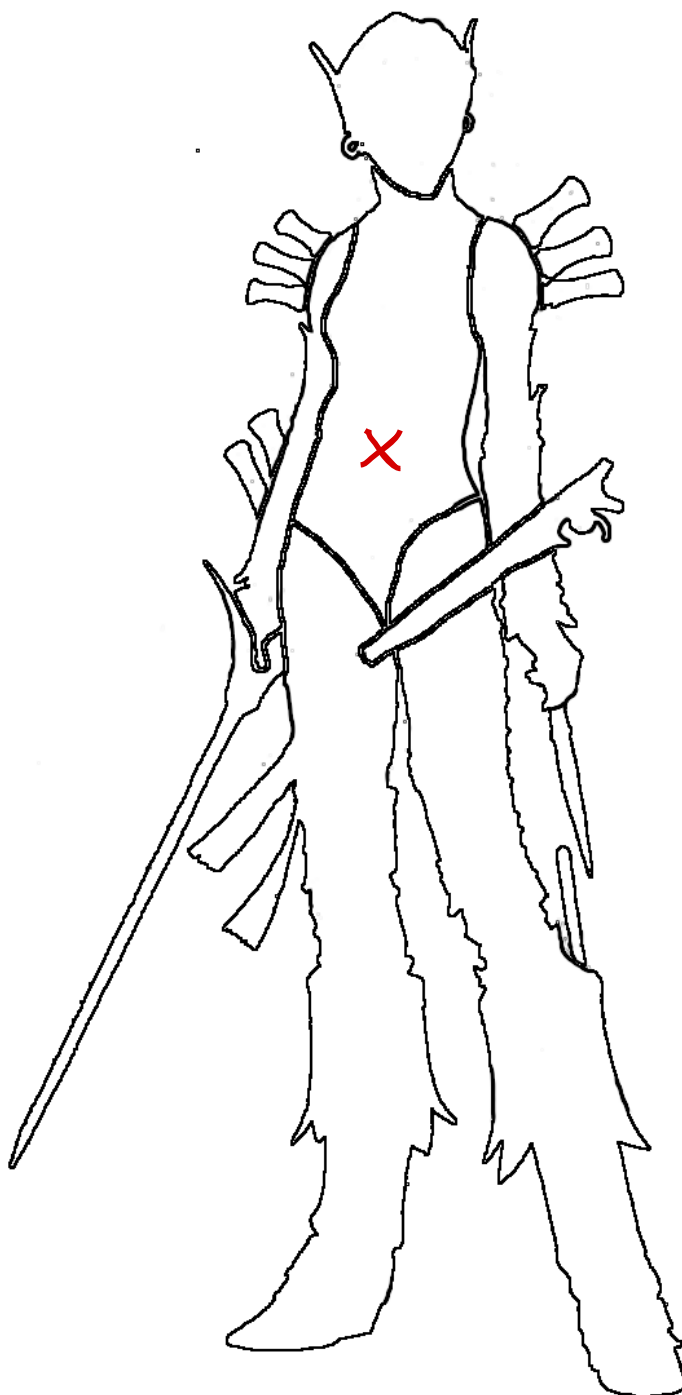
Хвост. У вашего героя нет обеих ног, но есть массивный хвост, при помощи которого он перемещается и быстро плавает, что дает +2 к проверкам перемещения в воде. В качестве оружия он имеет следующий профиль: *древковое, 3С+2, ПС 0 Д, амплитудное, подвижное*. Если взять этот дар дважды, то хвост пойдет к ногам дополнительной конечностью, но будет давать +1 к проверкам плавания и другой боевой профиль: *стандартное, 2С, ПС 0 Д, амплитудное, подвижное*.

Экстраординарное восприятие. Вместо одного из существующих пяти органов чувств вы получаете равноценное по информативности. Например, эхолокацию вместо зрения, чутье вибрации вместо слуха, ощущение аур и эссенций вместо обоняния и т. д.

Если добавление нового чувства невозможно или нежелательно, то анализатор по выбору просто получит бонус +3 ко всем проверкам внимательности, когда будет задействован.

ГУМАНОИДЫ ФЭНТЕЗИЙНЫЕ

Это люди, эльфы, гномы, демоноиды и прочие полукровки, зеленокожие и гомункулы. Зачастую между собой они отличаются только внешне и ферментами печени, что влияет на их предпочтения в еде, но в рамках данной игры это может сыграть, например, при оказании первой помощи или поиске съестных даров подземелья.



Принадлежность к конкретной расе фэнтезийного гуманоида может служить основанием для взятия даров из следующего списка:

Адаптация. Вы невероятно быстро постигаете суть происходящих событий и адекватно на них реагируете; не исключено, что вам благоволит удача. Вы получаете возможность перебрасывать $2 \times X$ кубиков в течение одного игрового сеанса, где X — значение этого дара.

Буйство. Выберите фактор, событие, предмет или существо, которые имеют отношение к вашему прошлому или работе. Каждый раз, когда этот фактор вступает в игру, ваш герой может впасть в ярость, бешенство, или буйство, выраженное как состояние третьего уровня. Пока он находится в этом состоянии, на него не действуют другие негативные эффекты (но при этом накапливаются), а также он не может умереть даже по исчерпанию своего ресурса ранений. Держится буйство до тех пор, пока его причина не будет устранена, либо пока на пути не встанет обстоятельство, требующее значительных сил на преодоление, либо неочевидного решения. После приступа ярости вступают в силу все эффекты, полученные за время неистовства.

Бывалый. Чтобы перейти с одного уровня ментального состояния на другой, нужен не один сдвиг, а два.

Быстрый. Величина шага увеличивается, как для существа 1 размером больше, в стрессовых ситуациях быстрый действует на одну категорию быстрее (например, будучи копейщиком, он будет действовать одновременно с бойцами дальнего боя).

Размер. Сдвиньте свой размер относительно V на одну ступень вниз или вверх согласно таблице 1 за каждое взятие этого дара. Вы получите все свойства этого размера. Учтите, что I и IX размеры персонажам игроков недоступны.

У каждого размера есть своя норма силы и запас механической прочности, что отражено в модификаторах к силе и множителя живучести.

Чем крупнее объект, тем проще по нему попасть, и наоборот. Если представить тело существа как конструкцию из более мелких частей, то в каждую из них будет сложнее попасть, чем по всему силуэту цели.

Чем крупнее животное, тем больше его шаг. Также весьма важно учитывать при планировании приключения потребности в провианте и первичных нуждах. Огр, конечно, туповат и не возьмет за свои услуги много денег, поскольку не умеет считать, но жрать он будет как три ландскнехт-гнома вместе взятых.

Размер объектов влияет на вместимость контейнеров: меньшее помещается в большем, но не наоборот. Считайте, что соот-

ТАБЛИЦА 1: РАЗМЕР

Габарит (его рейтинг)	Сила	Живучесть	Шаг (м)	Довольствие	Пример
Совсем мелкий (I)	-4*	x1	Пренебрежимо	Пренебрежимо	Кузнечик
Крохотный (II)	-3*	x2	0,05	$\frac{1}{4}$	Крыса
Маленький (III)	-2*	x3	0,15	$\frac{1}{3}$	Кошка
Небольшой (IV)	-1*	x5	0,33	$\frac{1}{2}$	Волк
Средний (V)	+0	x6	0,5	1	Человек
Большой (VI)	+1	x7	1,0	1,5	Лошадь
Гигантский (VII)	+3	x8	1,5	2,5	Гигант
Огромный (VIII)	+5	x10	2,0	5	Слон
Колоссальный (IX)	+7	x16	3,0	Не окупаемо	Кит

* Параметры не могут быть меньше единицы, это число показывает, сколько придется вложить очков в параметр, чтобы его поднять.

ношение объемов двух объектов соседних категорий габаритов равно числу пи (π), округленному до удобного вам знака.

Рудиментарная магия. У вашего героя есть врожденная способность стабильно воспроизводить определенный волшебный эффект. Сконструируйте заклинание, выбрав школу магии и определив ее параметры, суммарный **сдвиг** не должен превышать значения **Э**. Такое заклинание призывается один раз за сцену: требуется долго медитировать, чтобы волшебные силы вернулись в ваше тело. Если взять этот талант повторно, то можно либо взять другой эффект с такими же ограничениями, либо выбрать два заклинания с меньшей силой: $\mathcal{E}/3$, но воспроизводимые когда угодно и где угодно.

Талант. Придумай или выбери один навык, получи к нему +2.

ЗВЕРОЛЮДИ

Это наполовину люди, наполовину животные. Невероятные и полумифические фавны, рвачи, кентавры, минотавры, бариавры, ликантропы — это все они. Зверолюд по происхождению выбирает дары из следующего списка:

Буйство. Как у *гуманоидов*.

Жуткий. Можете испугать кого-то угрозами, внешним видом или мощью. Чтобы испугать кого-то, продемонстрируйте свою **С** или **Э**, жертва должна бросить проверку против страха, чья ДС равна выбранному вами параметру. В случае провала вы сразу ухудшаете состояние противника на единицу.

Зубы. Как у *рептилоидов*.

Когти. Как у *рептилоидов*.

Крылья. Как у *рептилоидов*.

Размер. Как у *гуманоидов*.

Рога. На лбу или на висках отрастают величественные рога, которыми можно пырнуть противника. В качестве оружия рога имеют следующий профиль: *легкое*, **С+4**, **ПС 3 К**. Естественно, руки остаются у вашего героя свободными.

Толстокожесть. Броня с **ПБ 2 I класса** во все части тела. У этой брони нет Износа и она складывает свой **ПБ** с любой броней, носи-



мой поверх, но когда часть тела становится увечной, эта защита пропадает.

Трансморфизм. Вы способны принимать форму и в меньшей степени свойства другого существа, то есть эффект этой способности более косметический, нежели сущностный. При активации этого дара искажается ваш силуэт, а также вы можете поменять такое количество даров, какое потратили на трансморфизм. Для примера, если вы выбрали этот дар трижды, то у вас есть фактически три виртуальных «дара», которыми вы дополните ваш новый облик. Если при изменении вам придется менять размер (например, из собаки — в летучую мышь), то процесс занимает кол-во ходов, равное разнице между конечным и начальным размерами. Учтите, что дары фэнтезийных гуманоидов вам не доступны.

Помните, что новые конечности изменяют облик вашего существа, что может исказить его *силуэт*.

Хвост. Как у *рептилоидов*, но только второго типа (за одно очко).

Шестилапый. Добавьте себе дополнительную пару существующих передних или задних конечностей.

Экстраординарное восприятие. Как у *рептилоидов*.

Гном — это определенно фэнтезийный гуманоид. Матвей распорядился дарами следующим образом: Размер -1 (гномы меньше людей) Талант х3: механика, бой со щитом, геологическая разведка (что отражает особенности общества гномов в сеттинге и специализацию героя).

ЯЗЫКИ И ДИАЛЕКТЫ

Познания в региональных, видоспецифичных и древних формах общения оформлены в виде навыков. Для объяснения представителю другой расы какого-то факта, либо общения с ним на бытовом уровне требуется перебросить БС.

Количество языков, на которых персонаж будет общаться в процессе игры, будет увеличивать БС прямо пропорционально. Так герой, заявляющий, что владеет младозельфийским, человеческим, ангр-руул и древнегномским, будет при общении с каждым носителем языка (чтении вы-

копанных плашек) из указанного списка кидать свой навык лингвистики против сложности БС+3.

Считается, что в сеттинге, где разворачиваются действия УП, также существует некий общий язык, более-менее позволяющий представителям разных культур и народов общаться на бытовом уровне.

Имя

После того как вы определились с культурными и расовыми особенностями, вы должны выбрать имя своему альтер эго.

Аппельбрюннвин — хорошее гномье имя.

Финальные штрихи

Это все, что не имеет четкого игромеханического воплощения, но все же важно для отыгрыша и восприятия персонажа другими игроками: отличительные расовые особенности, внешний вид, стиль и привычки.

Аппельбрюннвин лыс и конопат, имеет татуировку в виде стилизованного змея в пол черепа. Ему уже давно за пятьдесят, он громко сморкается и смеется, но дисциплину любит, как и все гномы. Исполнитель, но без фантазии. Прижимистый и ни разу не щедрый.

Уровень силы

Если вы не хотите начинать с персонажей-новичков, а уже играть за матерых профессионалов, исследователей со стажем или представителей крупного агентства, уже закрепившегося на рынке услуг по оказанию помощи экспедициям, шахтерам и гильдиям горняков, то вы можете воспользоваться нижеследующей таблицей, в которой отражен приблизительный уровень компетентности партии в зависимости от выполненных экспедиций. Хотя у этой таблицы всего шесть позиций, это вовсе не значит, что за ее пределами ничего нет, как раз наоборот: после 12-го контракта ваш коллектив выходит на международный уровень и берет все более тяжелые задания. Начинать же игру существенно позже этого момента может быть не так интересно.

Бросьте 2d6, это определит кол-во успешно выполненных значимых контрактов (не проходных и откровенной халтуры, а серьезных испытаний, сильно повлиявших на вашу репутацию). Затем сверьтесь с первым столбцом таблицы 2, вы получаете эффекты от всех вышестоящих строк (т.е., если вы откидали на 9, значит, вы получите +3 к навыкам, +3 к запасу и +1 к характеристике).

ТАБЛИЦА 2: СРЕДНЯЯ ДИНАМИКА УСПЕХА

Значимые миссии	Навык	X	Класс	Запас
2	+0			+1
3-5	+1			
6-7	+0	+1		+1
8-9	+1			
10-11	+0	+1		+1
12	+1		+1	

Навык — общее кол-во очков, распределяемых между умениями, увеличивается на получившееся число;

X — увеличьте одну характеристику по выбору;

Класс — вы открываете третью специализацию в вашей карьере или одну специализацию из любой иной карьеры;

Запас — запас средств увеличивается на указанное кол-во пунктов.

Учтите, что разница в уровне силы может оказаться решающей в большинстве ситуаций, поэтому игроки вправе усреднить получившийся стартовый уровень или просто номинировать какое-то значение, обсудив эту проблему с ведущим.

Ведущий предложил поиграть за новичков, у которых была только одна значимая миссия, на которой они познакомились друг с другом. Все согласились, поэтому кубики на определение уровня силы не кидали.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

С сюжетной точки зрения, если персонаж остается жив, не выходит из бизнеса и не слишком обременителен для остальных героев, то все нормально. Каждый выполняет свою работу, занимает нишу, вносит вклад в развитие команды и постепенно становится ее неотъемлемой частью.

С системной точки зрения развитие подразумевает увеличение значений числовых параметров персонажей. Когда протагонисты закрывают контракт, если у них есть свободное время и средства, то они могут посетить курсы повышения квалификации, распределенные по следующим направлениям:

Рост навыков. Персонаж должен потратить 1 пункт средств из своего запаса и 1d6 дней на то, чтобы поучаствовать в соответствующей программе обучения. После прохождения курса, он получит сертификат и 1 очко, которое предстоит потратить на повышение любого из его умений, либо разучивание нового навыка с рейтингом 1. Чтобы приступить к занятиям, он должен

быть здоров и вылечен от любых травм и увечий.

Рост характеристик. Персонаж должен заплатить за курсы, стоимость которых равна 1+ текущее значение повышаемой характеристики, этот процесс займет 1d6/2 недель. Учтите, что прерывать обучение невыгодно, поскольку каждый пропущенный день занятий (а у Укротителей подземелий есть только одна причина отпроситься с курсов — очередной контракт) придется компенсировать 1d6 днями, чтобы настроиться и не забыть выученное. Некоторые мастера и тренеры потребуют денег, если обучение затягивается дольше положенного срока — время ограничивает не только протагонистов.

Карьерный рост. Эта функция доступна только по решению ведущего, она открывает для вашего героя либо последнюю специализацию в выбранной карьере, либо позволяет получить доступ к одному из направлений других карьер. Это повышение квалификации самое длительное из всех

(1d6 месяцев) и, как правило, осуществляется в межсезонье, или когда группа требует доукомплектования, либо временно распущена.

Снаряжение. Помимо курсов повышения квалификации персонажей ждет на поверхности все разнообразие товаров средневекового общества потребления. Невероятные средства умерщвления жизни и индивидуальной защиты, инструменты, экзотические товары (пряности, рабы, фрукты и пригодные к консервации сорта мяса), статусные и волшебные предметы, и, конечно же, вещи, незаменимые в походных условиях.

Немаловероятно, что после возвращения из похода всшим героям потребуется починить износившееся оборудование. В рамках игры считается, что на поверхности встречается достаточно компетентных мастеров, столяров и фрезеровщиков, способных вернуть функционал поврежденной вещи. Вопрос стоит не в умении неигровых персонажей, а в средствах, которыми герои способны распорядиться: все, что требуется от игроков, это вычеркнуть некоторое количество из **запаса средств** своих протагонистов, по рекомендациям таблицы 5 и стр. 52.

Сеттинг по умолчанию и система никак не регламентируют доступность магиче-

ских предметов кроме, разве что, высокой стоимости. Ваш конкретный сеттинг может вносить коррективы в такое положение дел. Не удивляйтесь, если приобретение магических предметов будет завязано на фазы луны, требовать каких-то услуг от ваших персонажей или взятия определенных контрактов.

Здоровье и медицина. Получить квалифицированные услуги хирурга, костоправа, биоманта и травника можно только на поверхности. Под землей нет места лазаретам и госпиталям: больной или увечный отправляется наверх, а дальше все упирается в его кошелек, что почти всегда справедливо для ваших альтер это. Ведь по условию большинства контрактов заказчик не отвечает за здоровье и жизни Укротителей подземелий — это ваш сознательный риск. Хорошая репутация может влиять на возможность компенсации травм, но она не является панацеей.

Восстановление от раны или стресса займет 1d6 дней и вычитет из запаса средств героя количество пунктов, равное стоимости одного довольствия.

Восстановление увечья потребует недели отдыха и имеет стоимость 3.

Лечение болезни займет 2d6 дней и обойдется в 2 пункта средств.

Ядро системы

Прежде чем перейти непосредственно к разговору о правилах и механизмах разрешения всевозможных задач, предлагается ознакомиться с нижеследующими указаниями и допущениями:

Fiction goes first (Описание превышает механику). Несмотря на то, что система вполне четко регламентирует результаты многих действий, необходимо исходить из того, что игроки сообщают мастеру и что мастер описывает игрокам. В системе есть, например, маневр выхватывания чего угодно, но он возможен только, если у персонажа для этого есть свободные руки (или лапы), хотя это в формулировке маневра не прописано. В правилах по обезвреживанию ловушек не сказано, что конкретно должен делать персонаж для ее

безопасного отключения, но если игрок описывает, что натурально руками лезет в триггер и дергает за растяжку (или что-то сопоставимо безрассудное) — скорее всего ловушка сработает. Отсюда вывод: важно не столько следование правилам, сколько наличие здравого смысла: если коллективу игроков или мастеру то или иное правило (или результат его применения) кажется абсурдным, то они вправе от него отказаться или изменить.

Tools not Rules (Инструменты, а не законы). Правила игры не могут предусмотреть все возможные ситуации и способы решения. Поэтому, если вы захотели сделать нечто, но в системе такого нет, это вовсе не значит что ТАК НЕЛЬЗЯ или ТАК ДОПУСКАЕТСЯ, это значит, что для создав-

шейся ситуации необходимо придумать механизм разрешения, обсудив его среди непосредственных участников игры.

Roleplay not Rollplay (Играйте, а не кидайте). Если нет препятствия — не нужно бросать кубы. Не следует пытаться «механизировать» любое потенциально возможное действие. Также не следует усложнять игровой процесс закидкой кубиками без серьезной предпосылки. Если вас не просит Ведущий, или ваша заявка даже в результате провала не приведет ни к потере времени, ни к наступлению негативно-го эффекта, ни к накалу драматизма — не кидайте кости, лучше констатируйте действие.

Решение задач

Если исход совершаемого персонажем действия не предопределен, узнать результат помогут кубики. Игрок берет **два игровых шестигранника (2d6) и бросает их**. Выпавшие значения нужно про-суммировать.

Чтобы определить успешность действия, надо проверить, превысила ли сумма установленную сложность:

Базовая сложность (БС) равна шести (6). По умолчанию, если для того или иного действия в правилах сложность не указана, она равна БС.

Добавочная сложность (ДС) выражена неким числом кубов, добавляемых к базовой и бросаемых ведущим.

Если есть оппонент, то он тоже кидает 2d6. **Победит тот, у кого больше выпадет в сумме.** Если у персонажа есть навык, применимый в данной ситуации, то он берет nd6 (где **n** — **значение умения**), прибавляет их и бросает все вместе (получается 2+n игровых костей).

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Бывает необходимо за единицу времени выполнить несколько действий, либо достигнуть какого-то результата в нескольких мероприятиях, либо не дать оппоненту достичь своих целей. Когда вы выполняете несколько действий одновременно, вы вкладываете в дайспул все кубики от применимых в ситуации навыков, после чего распределяете их на предстоящие задачи так, как захотите (минимум один кубик

на заявленное действие). Если один навык используется для более чем одной задачи, то придется разделять его значение.

Допустим, страж Лирой использует свой навык «выучка с длинным мечом», чтобы атаковать противника. Он воспользуется своим навыком в полном объеме. Если он при помощи этого же навыка будет и атаковать врага, и парировать его атаки, ему придется разделить его значение согласно приоритетам персонажа (минимум 1 кубик на любую заявку).

Подобное применимо к задачам, к которым не удалось подобрать оптимальный навык.

С каждым дополнительным действием из общего дайспула вычитается один кубик. Заявка одного действия — полный дайспул. Заявка двух действий вычитает 1 кубик, заявка трех — 2 и т. д.

Спелеолог Эзрил обладает умениями «скрытность 2» и «метание 4». Обычно, чтобы попасть в мишень, используется 6 кубиков (2 базовых и 4 от навыка). А чтобы прокрасться мимо пещерного монстра со спины — 4 кубика (2 базовых и 2 от навыка).

Когда же перед Эзрилом стоит задача, скажем, в одно действие поразить монстра кинжалом и при этом не выдать себя, он объединит дайспулы: 2 базовых, 4 от метания и 2 от скрытности, но поскольку у него появляется одно дополнительное действие, оно налагает штраф в -1. Итого, дайспул из семи кубов. Теперь ему предстоит определиться с предпочтениями: попробовать ли максимально точно метнуть кинжал (6 в атаке, 1 в защите) или сконцентрироваться на личной безопасности (1 в атаке, 6 в защите), либо выбрать какой-то промежуточный вариант?

Если вы сознательно пропускаете какое-то действие оппонента, то он будет кидать против БС.

В боевых ситуациях противники вслепую делают ставки: куда сколько кубиков бросить, после чего «вскрываются» и откиды-

вают заявленное. По результатам бросков определяется, кто чего достиг и насколько эффективно. Подробнее смотрите стр. 36.

Дракончик Пзуль отбивается от назойливых исследователей. Сенешаль атакует его копьем, спелеолог стреляет из арбалета, а мудрец при помощи магии пытается внушить страх. Пзуль будет защищаться от спелеолога, от воздействия магии, но от атак сенешаля защищаться не будет, вместо этого он станет атаковать его сам. Его дайспул сформирован из умений «атаки» 4, «волшебной крови» 3 и «маневренности» 3, итого 10 кубиков (к этому числу полагается +2 базовых и -2 за 2 дополнительных действия), которые он распределяет: 5 против сенешаля, 3 против мудреца и 2 против спелеолога. Сенешаль будет бить по дракончику против БС, однако ему придется вложиться кубиками в защиту, чтобы не получить в лицо от Пзуля.

Если бы Пзуль решил защищаться ото всех, уйдя в пассивную оборону, он бы использовал только два навыка против трех целей: «волшебную кровь» и «маневренность» (тут один навык покрывает две заявки) и его дайспул был бы равен 6.

Если действие считается многозадачным, то оно фактически уменьшает дайспул исследователя, как если бы он заявлял на одно действие больше.

Аналогично, действие, не считающееся многозадачным, не накладывает штраф. Так, при заявке трех действий, одно из которых не многозадачно, будут добавлены умения в дайспул по обычным правилам, но штраф будет равен -1.

Возможно, эта механика открыта для злоупотреблений или кажется слишком «нечестной», но следует иметь в виду следующее:

Правила по многозадачности касаются действий сопоставимого приоритета. Если вы усиливаете один свой навык за счет заявок, которые либо не влияют на исход ситуации, либо не имеют последствий, то, возможно, вы выбрали неправильную комбинацию умений — ведущий может сказать, что дополнительные заявки получаются автоматически, следовательно, их

не нужно бросать и учитывать в дайспуле (принцип *Играйте, а не кидайте*).

Во-вторых, бойтесь своих желаний. Если вы делаете заявку в духе «я аккуратно достаю арбалет и из теней стреляю в вождя орков, а также защищаюсь от... кузнечика, что сидит рядом со мной», рассчитывая на увеличение дайспула за счет защиты от не представляющего угрозы противника, нет гарантии, что враг действительно не нападет. Более того, за счет разницы в размерах кузнечик получит бонусы, укусит вашего героя в глаз или наложит состояние типа «щекотки» или «ослепления». Кузнечики, они такие.

МОДИФИКАТОРЫ

В игре есть два типа модификаторов.

Бонус — модификатор, выраженный кубиками, прибавляемыми к дайспулу.

Штраф — модификатор, отнимающий кубики из дайспула.

Иногда бонусы и штрафы применяются к конкретным действиям или заявкам, они обычно обозначены в тексте особо. Если на персонажа наложено несколько разнонаправленных модификаторов, вычисляется суммарный вектор, а затем уже применяется по отношению к игроку.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСПЕХИ

Иногда имеет значение, насколько хорошо игрок откидался. Дополнительные успехи засчитываются, когда разница между результатами бросков победившего и проигравшего превышает значение самого большого из кубов победителя. Иногда успехи со стороны противников и пассивных предметов (выраженные высокой сложностью) сформулированы как градации провала (и для некоторых из них также указывается значение: 2+ или 4+, например), чтобы не возникало путаницы.

Обычно эти успехи приводят к интересным последствиям и немножко меняют правила игры. В тексте обычно указывается, сколько должно быть успехов, чтобы то или иное событие произошло: 2+, 3+ и т. д.

Дополнительные успехи в боевой ситуации при атаке позволяют уменьшить влияние Sd, при защите — решить, куда пришелся удар, при исследованиях — провести его быстрее или с меньшими негативными

последствиями, при колдовстве — запустить особые свойства заклинаний, ускорить прокаст или активировать дикуую магию.

Страж Лирой сражается с живым мертвецом. Игрок, объявив атаку, бросает дайспул из пяти кубов, а упырь, управляемый мастером, откидал четыре кубика на защиту. У стража выпадает 6, 6, 4, 4, 3: в сумме 23, а у неупокоенного мертвеца — 5, 5, 4, 2 (16). У Лироа есть 2 успеха: один за большее число на дайспуле, второе — за разницу в 7, превышающую один максимальный использовавшийся кубик стража: 6 (сначала идут самые большие значения). Лирой может не кидать Sd и посылает в грудь мертвецу точный удар своего топора.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСПЕХИ КАК МЕТОД РЕШЕНИЯ КОНФЛИКТОВ

Преодолевая какое-то рутинное препятствие, будь то организация походного лагеря, монотонный труд или совершенно проходной бой, ведущий может попросить не заморачиваться с тактическим боем и многозадачными действиями, а вести счет на количество успехов. Когда сторона конфликта накапливает их в нужном количестве — она побеждает. В этом случае интерпретация победы будет тоже довольно широкой: например, проигравшая бой команда просто отступит вглубь пещер, а прокопанный туннель в горной породе просто выведет героев в нужном направлении, но при этом не будет отвечать принятым требованиям безопасности.

ИССЛЕДОВАНИЯ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Целое невероятнее частей

После создания индивидуальных персонажей предстоит создать команду. Команда, это не просто совокупность специалистов, входящих в ее состав, это нечто гораздо большее.

Название. Придумайте название своей «фирме». Что-то, в чем отражена специфика ее работы или один важный аспект, или даже подход к заданиям.

Капитан. Кто будет принимать решения и планировать операции? Кто-то один? Большинство? Будет ли у вас формальный лидер, неформальный лидер или внутренний совет, куда допущены не все?

Репутация. Этот параметр в основном влияет на характер предпринимаемых миссий и их условия. Чем выше репутация, тем более четкими и благоприятными будут представляемые заказчиком условия для подземных экспедиций: меньше манипуляций с деньгами, больше степеней свободы в суммах аванса и доступ к производственным мощностям нанимателя. Чем хуже статус команды, тем более грязными и низкооплачиваемыми будут контракты.

На репутацию негативно влияют следующие факторы:

- Невыполнение договоров в срок;

- Вынос ценностей с территории заказчика, воровство;
- Выбивание денег без внятных причин;
- Отказ выполнять дополнительные задачи, входящие в пределы компетенции ваших героев (убить гоблина, прокравшегося в столовую, можно поручить стражу или мудрецу, а вот отвлекать шахтеров в конце смены перфомансами или песнями — пусть ищут других дураков);
- Порча оборудования и пренебрежение личным составом заказчика.

На репутацию положительно влияют факторы:

- Досрочная сдача работ и контрактов;
- Решение новых проблем заказчика в пределах компетенции ваших героев (внезапно обвалился рукав шахты, но ваш инженер справился);
- Декларирование найденных ценностей на территории заказчика.

Статус команды может отслеживаться кармически: по совокупности событий при завершении каждого контракта ведущий

высчитывает общий сдвиг. Если в минус — репутация ухудшается, если в плюс — растет. Не возбраняется сделать диапазоны для репутации: так небольшой сдвиг на ± 2 может быть «незначительным», а репутация в пределах значений -3 ; $+3$ будет все еще «никакой» или «нейтральной».

Негативное положение команды можно «сглаживать», приплачивая нужным людям в ратуше или цеху глубинных исследователей. Учтите, что это не всегда работает, либо нужные люди в гильдии будут стабильно просить какой-то процент от выручки, что не есть хорошо.

От репутации вовсе не зависит опасность контракта. Если статус группы низкий — к вам будут относиться, как к пушечному мясу и предлагать контракты с высокой долей риска, но если репутация хорошая — нет гарантии, что такие первоклассные специалисты не потребуются при решении реально серьезных проблем, связанных с пробуждением древнего зла в раскопанных гробницах.

Инструктаж

У персонажей есть доступ к особому ресурсу: **Инструктажу**, который олицетворяет план действий, некие договоренности, утвержденные СОПы и наблюдения, оформленные персонажами игроков между собой перед непосредственной экспедицией. Эдакая коллективная мудрость. Значение этого инструктажа формируется из параметров **Э** или **Ср** (выберите наибольшее значение) каждого героя в игровой группе. Каждый раз, когда партия сталкивается с препятствием, тот или иной специалист может изъять из инструктажа несколько пунктов, чтобы превратить их в бонусы для своих бросков. Одно очко — один куб.

Восполнение. Когда партия обращается к Инструктажу, это значит, что возникли непредвиденные обстоятельства, ЧП или кто-то плохо спланировал свои действия. Поскольку специалисты могут учиться на ошибках своих коллег, в более спокойной обстановке, если позволяют временные рамки, один из персонажей может устроить дебрифинг и разбор полетов по сложившейся ситуации. Инициатор выбирает случай неудачного использования инструктажа, и начинает рассматривать

его разносторонне, давать советы и анализировать ошибки. После дебрифинга, если консенсус достигнут, инициатор восполняет Инструктаж на значение своего Эго или Статуса.

В компании из инженера (Э1, Ср2), спелеолога (Э1, Ср2), стража (Э1, Ср1) и мудреца (Э3, Ср1) общий инструктаж составит 8 пунктов, либо 11, если мудрец возьмет себе соответствующую специализацию. Вдобавок, лучше всего разбирать провалы сопатийцев получится именно у него из-за высокого Э.

Профессионализм

В отличие от игроков, которые могут не знать тонкостей скалолазания, искусства воровства, чтения древних языков гномских народов или исторического фехтования, их персонажи как раз обладают оными умениями и качествами. Более того, их свойства могут вообще не встречаться в повседневности: колдовство, полеты, негуманоидные черты. Ничего удивительного (а уж тем более ничего плохого) нет в том, что игроки в УП могут не знать ни тонкостей специальностей выбранной карьеры, ни представления, как работает магия и эльфийская наследственность.

«Укротители Подземелий» — это ролевая игра, а не материал для сдачи квалификационного экзамена. Если вас будут убеждать в обратном и требовать наличия умений из области истфеха, ОТМС, кузнечного дела или тимбилдинга, чтобы просто провести вечер за данной игрой — смело посылайте такого ведущего или игрока.

Однако все же случаются довольно неприятные моменты, когда игрок просто не знает, что делать, или принимает решение, которое специалист точно бы не выбрал. Спелеолог с прошлым матерого домушника, едва ли не влетающий на полной скорости в темную неисследованную комнату. Инженер, ходящий под стрелой без каски. Квартирмейстер, со шпагой наголо рвущийся в строй подземных крысолюдов, — такие типажи долго не могут существовать с точки зрения здравого смысла.

Потенциальная тупость со стороны игрока может разойтись с образом персонажа, что повлияет на представление всей игро-

вой группы в целом и, скорее всего, будет иметь внутриигровые негативные последствия. «Инструктаж» призван решить данную проблему как в плане компенсации неудачно заявленных или исполненных действий, так и возможностью сгладить получившееся рассогласование образов через отыгрыш разбора полетов.

Помимо этого инструктаж можно использовать как драматический ресурс.

Любой персонаж в процессе исследования катакомб и пещер может постулировать факт или событие, которое имеет непосредственное отношение к его карьере. Этот факт должен показать, как высокий профессионализм персонажа может помочь решить внезапную неприятность. Причем, обратите внимание, ее все равно нужно решить, не *«Что-то случилось, а я решил проблему»*, а *«Что-то случилось, и теперь я смогу воспользоваться таким-то фактом своего прошлого, когда буду решать проблему»*.

Как уже упоминалось, созданное игроком событие должно быть связано с карьерой его героя. Для спелеолога подходящими вызовами способностям будет обнаружение на пути природных опасностей (сталактиты, расщелины со скользкими поверхностями, нелетучие ядовитые газы, монстры) или искусственных (как правило, это ловушки-репелленты, странности). Для квартирмейстера — неприятности, требующие получения нового оборудования, вскрытые акты воровства, находки ценных предметов у враждебных или нейтральных существ. Инженер может объявить, что произошел обвал породы, или износилось оборудование, или вторгся монстр, которого целесообразно загнать в ловушку. Страж может постулировать случаи неоправданного риска, ЧП и насилия (происходит обвал породы прямо сейчас или внезапно появляются монстры или пещерные дикари). Сенешаль может придумать проблемы, когда надо за ограниченное время организовать деятельность множества людей или решить проблемы с нанимателем (внезапное изменение сроков оплаты или условий, менее выгодных вашей группе). Для мудреца подойдут всевозможные древние знаки на незнакомом языке, вещающие об опасностях, следы

монстров, определение культурной принадлежности подземной нежити и племен кобольдов и пр.

Учтите, что новые сюжетные повороты вполне могут идти вразрез с иными правилами игры (особенно, когда не требуется бросок кубика на поиск элементов ловушки или обнаружение монстра, который каким-то образом проник на предприятие, или изнашивание доспехов в отсутствие битв) — они требуют только обоснования с точки зрения здравого смысла, т.е., это классический случай *Описания превыше механики*.

Когда игрок решает ввести новый факт в повествование, он выбирает некоторое количество пунктов инструктажа от 1 до 6 (если не получается принять решение, то броском игровой кости) и изымает их из общего запаса — это иногда может помочь объяснить, почему его герой справился с промежуточной задачей, обычно требующей броска. Когда задача будет решена, игрок может либо вернуть изъятые пункты обратно в инструктаж, либо поменять их в любом количестве на запас средств. В свою очередь это тоже может быть интерпретировано как обнаружение ценностей, снижение славы, переоформление контракта на определенных условиях, благодарность и так далее.

Ведущий вправе сам инициировать подобное событие, изъяв 1d6 инструктажа и предложив разыграть какую-нибудь сцену игрокам. Учтите, что ведущий не вернет изъятый инструктаж, пока проблема не будет введена в нить повествования и решена.

КОДЕКС УКРОТИТЕЛЯ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Ниже представлены рекомендации начинающим исследователям подземелий, вобравшие в себя опыт как успешных, так и трагически завершившихся экспедиций.

Какими бы условия ни были под землей, работу надо доводить до конца. Если вы поднимаетесь на поверхность, значит либо задание выполнено, либо от него пришлось отказываться. Полумер не бывает: если нужно телепортироваться в город «на пару минут» ради того, чего

нет под землей, значит, взят груз не по плечу. Когда об этом узнают посторонние, репутация вашей команды очень сильно страдает.

Думайте об альтернативном развитии событий. Планируйте не только план штурма, но и путь отступления. Проход, заставленный ловушками, можно обойти, пробуравив стену. Что вы будете делать, если часовой попар таки поднимет тревогу?

Решайте проблемы по мере их поступления.

Под землей понятие чести хранит только ваш наниматель и, возможно, вы сами. К остальным обитателям пещер и катакомб это не относится — не ждите честных дуэлей: ожидайте засад и ударов в спину, помните о врагах и ведьмах, готовых вас сглазить. Всегда выставляйте стражу и не пируйте на поле брани: проверяйте трофейную еду и воду на яд, а снаряжение — на наличие ловушек. Лучше прослыть параноиком, но быть живым параноиком. Действуйте так, пока вы не вернетесь в действительно безопасное место.

Каждый исследователь может и должен уметь за себя постоять. Наличие стража не решит проблему, когда вас окружают с четырех сторон пещерные хоббиты или выводок крысолюдей. Когда вы не готовы к бою, не вступайте в него: избежавший сражения автоматически становится победителем, и, опять-таки, нет ничего постыдного в бегстве, если, конечно, вы не покидаете подземный регион полностью.

В незаселенных пещерах и заброшенных шатах не используйте ни гремучего мыла, ни пороха, ни какой-либо иной пиротехники. Плохо спланированный взрыв обрушит потолок и стены прямо над вами, а взрывчатку хорошо заменяют колдовские шары огня, например.

Разрабатывайте СОПы и утверждайте их при каждом случае обращения к Инструктажу, а также во время дебрифингов. Это сэкономит вам в будущем время и даст больше шансов против всяких неожиданностей, а также повысит эффективность в стрессовых ситуациях. Например, рекомендуется продумать

порядок отступления при проигранном сражении, приоритет защиты членов экспедиции, способы коммуникации в обход вербальной или телепатической, график дежурства в походном лагере и т. д.

Деньги — мусор, будете помирать — с собой не возьмете, еще и врагам оставите. При каждой возможности вкладывайте средства во что-нибудь полезное. Лишнее лечебное зелье или свиток с телепортом спасут вам жизнь. С другой стороны, сводить баланс группы в ноль после каждого похода тоже не выгодно — есть вещи, на которые надо копить, плюс надо иметь НЗ на непредвиденные расходы.

Не жадничайте. Бесплатный сыр бывает только в мышеловке, раскиданное по полу золото было оставлено не просто так, носящий адамантовое ожерелье шаман гоблинов, скорее всего, пролил немало крови, чтобы сохранить его при себе.

В подземельях всему свое место. Выбывающаяся из контекста деталь — верный признак того, что пора сваливать или открыть огонь на поражение.

Если факел горит — значит, тут есть воздух, а также его кто-то зажег. Проверьте, кто это мог быть. Если факел горит не желтым пламенем, а любым другим — тут утечка ядовитых газов.

Никогда не забывайте, что все происходящее — это только игра.

Бытие и сознание

Состояния тела определяют физиологические показатели вашего персонажа, состояния души определяют сознательность, степень уверенности и даже боевой дух. Между собой они независимы: ничто не мешает герою быть одновременно уставшим и вдохновленным или шокированным и в то же время находиться при смерти со всеми сопутствующими игромеханическими эффектами.

Для отслеживания влияния ран и стресса существуют особые счетчики состояний по три позиции в каждом. Когда герой получает повреждения, он может вместо собственного вреда (единовременно он может списать не более, чем его полный запас ранений) обозначить состояние, которое

связано с негативным проявлением воздействия на его тело (или разум), постепенно увеличивая его уровень. Естественно, если уже есть состояние определенного уровня, то необходимо отмечать состояние большего уровня. Если счетчик ран переполнен и нет возможности отмечать дальнейшие состояния, персонаж будет выведен из конфликта — противник решит его судьбу.

Состояния влияют на персонажей, имея общую механику:

Состояние 1-го уровня накладывает штраф -1 к действиям, которые привели к этому событию. Легитимные действия, позволяющие избежать подобной активности, получают +1. Для примера, **усталость** дает -1 к действиям, направленным на продолжение работы, но +1 к попыткам убедить устроить перекур. В сражении она никак не повлияет.

Примеры: усталость, отравление, решимость, рана, послушность, сомнение, испуг, прожорливость.

Состояние 2-го уровня увеличивает значение этих модификаторов до +2/-2

Примеры: импульсивность, недомогание, серьезный ожог, бесстрашие, обида, страх.

Состояние 3-го уровня принуждает персонажа выполнить желаемое действие. Как вариант, персонаж переходит под не прямой контроль ведущего, или реализация заявок игрока осуществляется наиболее прямолинейным способом.

Примеры: буйство, истощение, тяжелое ранение, эйфория, безволие, паника

Травмы

Запас ран рассчитывается так: значение живучести умножается на мех. прочность, зависящую от размера. **Душевное здоровье** считается сходным образом: значение воли умножается на 5.

Аппельбрюннвин из примера выше имеет Вл 1, Ж 3 и размер -1 (т.е. небольшой). У него запас в 15 ранений, а его

ментальная устойчивость составляет 5 пунктов.

Когда конечности получают повреждения, то они отслеживаются дважды: в общем запасе ран, и в собственном запасе ранений конечности. Когда конечность получает суммарно ранений на 1/2 от общего запаса — с ней происходит что-то плохое: увечье.

Увечье — потеря функциональности части тела. Увечное туловище не позволяет, например, разгибать спину или глубоко вдыхать. Увечной рукой (клевшей или щупальцем) нельзя брать вещи и выполнять операции, требующие координации. На увечную ногу можно разве что опираться, да и то недолго. При увечии головы или ее аналога у негуманоидов существо получает душевное состояние 2 уровня.

Аппельбрюннвин получит увечье головы, руки или ноги, если запишет в эту конкретную часть тела 8 пунктов повреждений.

Когда запас ранений снижается до 1/3, персонаж начинает истекать кровью. В рамках игры используется допущение, что такое кровотечение весьма серьезно и не может быть остановлено самостоятельно, но есть шансы чуть замедлить процесс.

Кровопотеря. Ориентировочно раз в десять минут в спокойной обстановке бросайте против БС умение, отвечающее за десмургию или выносливость. В случае провала с вас списывается пункт ранений. В случае успеха — ранения не пропадают. 3+ успеха подряд или последовательно останавливают кровотечение. В бою и иных активных действиях, если этому процессу не уделить действия, ранения будут «утекать» каждый ход.

Сам по себе случай падения запаса ран персонажа ниже нуля трактуется довольно широко, если есть противник, готовый решить судьбу побежденного. В угоду жанру персонаж по исчерпанию ресурса ранений может упасть замертво, а может начать медленно угасать: он будет в состоянии дать товарищам напутствие, сделать какое-то одно несложное действие из последних сил (например, наколдовать стрелу огня),

запросить последнее желание, — но так или иначе он умрет. С другой стороны, Ведущий вправе позволить остальным персонажам спасти гибнущего, если время и средства позволяют это.

Усталость накапливается при провале бросков, связанных с работой, требующей времени: обычно, каждые три часа. Ее в краткосрочной перспективе, можно устранить маневром **взятия себя в руки**. В долгосрочной — отдыхом: чтобы понизить уровень состояния на единицу, нужно отдышать как минимум столько часов, сколько составляет норма живучести существа: чем оно крупнее, тем дольше придется отдышать.

Дозировки яда рассчитываются на существо средних размеров. Следовательно, чем мельче существо, тем легче его отравить дозой, которой хватило бы на более крупное животное. Каждая разница в размерах меняет сложность яда на два куба. Помните, что токсичность зависит от природы отравы.

Состояния, наложенные посредством волшебства, длятся согласно **Колесу магии** — преждевременно их можно снять тоже только магией.

Восстановление

Любой естественный восстановительный процесс, кроме лечения увечья (его — только магией или на поверхности за деньги), можно ускорить за трату медикаментов. Вычеркнув пункт довольствия, можно устранить кровопотерю немедленно и/или подкрепиться, тем самым начав восстановление ранений по **Ж** в день в относительно спокойных условиях. Состояния откатываются назад как для существа меньшего размера или **Вл+1** — для душевных. Если потратить дополнительное довольствие, то скорость заживления ран увеличивается кратно, а за день можно сдвинуть состояние на 2 уровня.

Обнаружение

Есть 4 принципиальные дальности в условиях катакомб и пещер.

1. Если вы с кем-то столкнулись **на расстоянии шага**, то вы моментально можете определить его. Только на разглядывание **совсем мелких** существ потребуется время;
2. В **пределах света факела** видно все, **совсем мелкие** существа уже начинают сливаться с фоном.

ТАБЛИЦА 3: ДИСТАНЦИИ И ОБНАРУЖЕНИЕ

Размер	I Шаг	II В пределах света факела	III За пределами света факела	IV В пределах видимости
I (совсем мелкий)	-	--	--	--
II (крохотный)	+	-	--	--
III (маленький)	+	+	-	--
IV (небольшой)	+	+	+	-
V (средний)	+	+	+	-
VI (большой)	+	+	+	+
VII (гигантский)	+	+	+	+
VIII (огромный)	+	+	+	+
IX (колоссальный)	+	+	+	+

+ Цель на данном расстоянии моментально идентифицируема.

- объект видим, но плохо различим. На его идентификацию нужно потратить действие.

-- цель незаметна на таком расстоянии.

Хороший факел позволяет разглядеть объекты ориентировочно до 18 м;

3. Даже **небольшие** предметы легко увидеть **за пределами света факела**, а **крохотные** объекты сливаются с окружением;
4. В игре есть допущение, что **пределы видимости** персонажей так или иначе ограничены каменными сводами, стенами пещер и протяженностью стволов шахт даже в условиях нормальной освещенности, поэтому предел визуального обнаружения — это **небольшой** предмет.

Скрытно ведущий себя герой кидает против внимательности оппонента, либо (если у врага нет никакого повода выискивать спрятанного) против БС с необходимыми модификаторами. Если оппонентов много, выбирается самый осмотрительный/внимательный.

Если слепое существо не обладает способностью точно оценивать расстояние между объектами, геометрию пространства и определять габариты, то оно не может вести прицельную стрельбу и накапливать в дайспуле атаки или защиты более 4-х кубов.

Нагрузка

В рамках УП принято, что размер и количество носимых объектов влияет на нагрузку героя, поэтому важна не столько масса груза, сколько его габариты. Персонаж без затруднений и препятствий носит с собой 1 объект такого же объема, либо 3 объекта размером на 1 меньше, 9-10 — на 2 размера меньше, 27-31 — на 3 размера меньше или порядка сотни вещей, размеры которых граничат с пренебрежимыми. То есть, ориентировочно, три меньших предмета равны одному большему (см. стр. 18).

Естественно, такая модель исходит из предположения, что у исследователя есть сумка, любой другой контейнер, карманы на одежде или ремень, или хотя бы свободные руки.

Для удобства восприятия дальнейших правил, впоследствии касающихся этой темы, загрузка персонажа, суммарно составляющая один объект его же размера, называется **оптимумом**. При пере-

грузке, т. е. когда суммарные габариты предметов превышают оптимум, герой теряет мобильность: все проверки атлетико-акробатических способностей вызывают **усталость**. Нельзя переместить (волоком, на себе, либо толкая) объект(-ы), чьи суммарные габариты превышают два собственных размера.

Спелеолог Эзрил пытается вытащить своего раненого товарища, квартирмейстера Пахома из ямы. Эзрил в общей сложности нагружен на 2/3 от оптимума, равно как и Пахом. Вытащить его не получается, поскольку Эзрил оказывается перегружен на 1/3 свыше своего абсолютного максимума (к его нагрузке добавится вес самого квартирмейстера и вес его снаряжения). Чтобы поднять товарища, спелеологу придется заставить его бросить что-то в яме или самому избавиться от части снаряжения.

Падение с высоты

Когда исследователь неудачно падает с высоты, он может получить травму или разбиться. Сила удара зависит от двух факторов: расстояния, «пройденного» им от точки падения до места приземления, и массой его самого — чем они оба больше, тем выше урон.

В качестве абстрактной меры массы используется порядковый номер размера существа (1 столбец таблицы 1), если вы перегружены, сдвиньте рейтинг размера на одну позицию ниже.

Столько повреждений в обход любых защит вы получите, если пролетите вниз расстояние около трех метров. За каждый метр дополнительно — +1 к урону.

Учтите, что данные справедливы для неконтролируемого падения. Если же персонаж обладает применимым умением или хорошей реакцией, то вред наносится, как для существа меньших габаритов (по 1 категории размеров за каждый успех, 0 возможен). Особая экипировка также будет полезна.

Жужа

Если персонаж сражается, увязнув в воде или болоте, то любое активное действие, связанное с перемещением, работой ног

и удержанием баланса будет многозадачным процессом. Вне боя долгое движение в плотной среде считается *утомительной* работой.

Системы защиты

Ни для кого не секрет, что подземные регионы напичканы разнообразными системами защиты. Мавзолеи давно забытых цивилизаций, стоянки и жилища пещерных дикарей, системы телеметрии и безопасности периметра шахтерских экспедиций — все, абсолютно все используют ловушки, западни и охранные устройства, варьирующие от растяжек и колокольчиков до магических турелей и изощренных камер смерти.

Как правило, любые охранные системы закладывают, предполагая их максимальную эффективность. Ловушка, которую можно избежать, это зря потраченные деньги, а под землей никто не вкладывается в заведомо убыточные авантюры. Если западня наносит повреждения, то они обычно фатальны, если она накладывает какие-то эффекты, эти эффекты должны отбить любое желание иметь дело с такой охранной системой в будущем, если система защиты направлена на окружение, то последствия не могут быть просто так проигнорированы (например, перекрытый проход откроется только с другой стороны, а сигнал тревоги обязательно услышат охранники).

Впрочем, эффективность всегда балансируется стоимостью системы защиты, ее селективностью и сроками эксплуатации или готовности. Замаскированная яма может оканчиваться шипами на дне, а может выкидывать персонажа в камеру с хищными монстрами. Тренированный монстр не нападет на своего, шипы убьют любого. Монстр может сдохнуть от голода или чрезмерно опасного нарушителя, шипы могут обломиться об доспехи жертвы и потерять свою эффективность после нескольких тел, забивших колодец. В конце концов, монстра надо периодически кормить, убирать нечистоты и менять при выходе из строя, значит, должна быть разработана целая система по его содержанию. А иногда дешевле всего бывает просто нанять ЧОП или поставить что-то устрашающее.

Каждая ловушка — это потенциальный вызов всей партии исследователей. Ошибка обходчика может стоить в лучшем случае потерянного времени и средств, в худшем: жизни самих укротителей или тех, кого они призваны защищать. Следовательно, имеет смысл подключать к решению ловушек всех участников похода, а не только спелеологов.

При исследовании подземных регионов каждый укротитель должен учитывать несколько факторов, которые могут помочь при обезвреживании или обнаружении систем безопасности.

Кому принадлежит участок пещер или катакомб, в которых он сейчас находится? Если это руины древних государств и ушедших в небытие народов, то, вероятнее всего, системы защиты будут представлять собой полностью автоматизированных агентов смерти, самовзводные лезвия и косы из стен, магические символы, карающие нарушителей спокойствия, неупокоенных мертвецов или конструкторов, связанных обетом посмертного служения своим господам. Ежели регион принадлежит дикарям и коммуна подземных обитателей (попары, кобольды, пещерные гиганты), то ожидать можно растяжки, камнепады, ямы с шипами, закутки с прирученными пещерными хищниками, тотемы ужаса и предупреждающие знаки. Если область принадлежит враждующей фракции (конкуренты заказчика, гномы-сепаратисты, сурвивалисты) или просто граничит с неисследованным участком пещер, то охранные системы будут представлять собой КПП, дозорные пункты, магические и механические турели, ядовитые ловушки и газовые камеры, плюс некоторые из вышеперечисленных примеров — в зависимости от обеспеченности и параноидальности установщика. Есть еще один тип охранных систем, привязанных к личным предметам, таким как магические инструменты, ритуальное оружие, символы власти, ценности — это всевозможные яды, секретные лезвия, заклинания или просто дезинтеграция предмета.

Появление несоответствующей антуражу ловушки — хороший повод задуматься: возможно, ваше предприятие опаснее, чем ожидалось, либо предоставленная заказ-

чиком информация устарела. Также вероятно, что конкуренты водят вас за нос.

Естественные особенности местности могут обеспечить большую часть маскировки ловушки. Мягкие горные породы легко копать, это делает строительство простым, быстрым и дешевым. Прочные скальные породы подходят для обвалов и сходов валунов. Известняк означает высокую влажность, туман, сталактиты и сталагмиты. Это ограничивает видимость, особенно возле пола и потолка, создает естественные шипы на горизонтальных поверхностях, а наклонные делает скользкими — что может сыграть при неосторожном или быстром перемещении.

Помните, что ловушки вовсе не обязательно обезвреживать сразу. Охранные системы ставят, чтобы защитить, обезопасить или проконтролировать вполне конкретное место, и если вы туда не пойдете — ничего страшного не произойдет. Обнаруженная западня может дать персонажам информацию о потенциальных опасностях, которые ожидал ее установщик. Для примера, вы наткнулись на выдвижные шипы, смазанные елеем и изукрашенные святыми символами — специально созданные против нечисти. Или, скажем, найденные отверстия в стене расположены на определенной высоте, безопасной для хоббитов и прочих низкорослых существ. Обнаруженная ловушка подскажет вам даже способы собственной деактивации и безопасного обхода.

Любая система защиты состоит из трех принципиальных элементов:

Триггер — пусковой механизм. Условие, при котором западня активируется. Это всевозможные весовые плиты и надпиленные доски, растяжки, волшебные сенсоры (фотоэлементы, температурные датчики, некротические авгуры), шумный материал, рассыпанный по полу.

Экзекутор — исполнительная часть, обеспечивающая повреждающее (или какое-либо еще неприятное) воздействие. Это и скрытый в алькове жезл огненного шторма, и дверь в камеру с опасным зверем, и отверстия в поверхностях коридора, скрывающие напружиненные копья и топоры, и системы впрыскивания ядов, и свисающие грузы, и телепортационные плиты.

Передача — связь, при помощи которой экзекутор реагирует на изменения в триггере. Этот компонент иногда отсутствует или является частью другого элемента: например, надпиленные над пропастью доски сами по себе являются и триггером, и передачей. Экзекутор — сама расщелина. В более сложных случаях передачей являются противовесы, рычаги, эманаторы астральных потоков, и даже живые (не всегда, впрочем) существа, как правило, специально обученные.

Соответственно, недостаточно просто «ничего не трогать» при попадании в новую комнату подземелья — иногда полезно еще и помолчать, и постоять на месте. С другой стороны, порой хватает вмешаться в работу одного из элементов ловушки, чтобы она не смогла причинить какого-либо вреда вообще.

У ловушки, по большому счету, есть только один интегральный показатель — ее **Качество**. Он отвечает и за сложность обнаружения западни, и за атакующие свойства, и за манаемкость, и за прочность элементов на износ.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ СИСТЕМЫ ЗАЩИТЫ

Осуществляется в три этапа и три соответствующих действия:

Первое — предстоит найти (целенаправленно или случайно) одно или несколько:

1. триггер (подвижные плиты, растяжки, лучи);
2. экзекутор (отверстия в стене, проези, ямы, подвешенное бревно);
3. странность (сухой воздух, гладкие стены, круглого сечения проход, изменение астрального фона, раскиданные инструменты).

Обычно мастер просит кого-то из игроков бросить кубики, чтобы позволить рефлексивно заметить что-то подозрительное. Желательно, впрочем, чтобы игроки выделяли опасные элементы и оценивали потенциальные угрозы из описаний, которые дает ведущий. Если же ведущий жлобится на описания комнат и сцен, а также редко просит кинуть кубики на «внимательность» или «шестое чувство», или что-либо еще — лучше подстраховаться и взять инициативу в свои руки, делая заявки на

«поиск чего-нибудь подозрительного» самостоятельно или условиться, что у ваших героев есть соответствующая процедура. В крайнем случае вам поможет Инструктаж.

Второе — понять принцип работы, что выражено броском соответствующего умения, кидаемого против БС, однако в случае обнаружения только странностей потребуется получить 2+ успеха.

Если при поиске опасных объектов были засчитаны дополнительные условия, то их можно разменять на «понимание» (то есть, при обнаружении странностей нужно минимум 3+ успеха) и этот пункт можно пропустить.

Из этих двух этапов следуют три возможных исхода:

Ловушка не обнаружена. В этом случае она демонстрирует свою максимальную эффективность.

Если западня наносит повреждения, то жертва получит урон, равный своей норме живучести (таблица 1), игнорируя любые смягчающие факторы: габариты, бронированность или сверхъестественные обереги. Пораженная часть тела определяется, исходя из контекста, но при прочих равных условиях урон приходится в центр массы.

Если ловушка прямых повреждений не наносит, она просто что-то делает: закрывает проход, скидывает героя в яму или включает другую охранную систему. Этим процессам нельзя помешать.

Если охранная система накладывает заклинание, то оно автоматически срабатывает без каких-либо бросков. **Качество** ловушки определяет максимальный сдвиг, доступный устройству, подробнее см. главу про колдовство (стр. 42).

Ловушка найдена, но принцип не ясен. У персонажа есть смутное представление об опасности и он пытается ее как-то избежать. Атакующая ловушка кидает неприцельную атаку с бонусом, равным ее качеству, против застигнутой врасплох цели (впрочем, свойства брони исследователя полностью применимы).

Волшебная ловушка кидает в качестве навыка свое качество против сложности, равной сдвигу заклинания. В случае провала жертва не считается застигнутой врасплох и может адекватно подобрать за-

щиту: «сопротивление магии», «железная воля», «рефлексы» и пр.

Прочие эффекты можно замедлить или попробовать удержать на некоторое время при помощи «интуиции» или «реакции» и прочих неосознанных действий, однако потребуется 2+ успеха.

Суть ясна. Обходчик будет иметь полную защиту от воздействий ловушки и может полностью задействовать свой навык обезвреживания охранных систем.

Наконец, **третье** — это вскрытие слабого звена или блокировка ловушки при помощи соответствующего умения. Успех — ловушка обезврежена. 2+ провала — она активируется по сценарию «найдена, но суть неясна». Также отключение охранной системы, принцип которой неясен, накладывает на умение обезвреживания штраф, равный -2.

Помните, что есть западни, которые обезвреживаются без каких-либо бросков — все упирается во внятность объяснений игроков и общие представления группы о ситуации.

О контрактах

Контракты — это обязательства, которые берет ячейка ваших героев перед тем, как спуститься в подземелья или шахты. Просто так слоняться по катакомбам и подземельям будут только дураки и недалекие личности — вы же выполняете работу, оплачиваемую и востребованную.

На каждую миссию игроки и ведущий заполняют бланк, находящийся на стр. 63. На что следует обратить внимание:

ИСПОЛНИТЕЛЬ ОБЯЗУЕТСЯ ...

Это суть проблемы. Рабочие раскопали гробницу лича и пробудили древнее зло. Подводное озеро, на котором живут вредоносные кобольды, затопило рукав шахты. Орки устроили забастовку и не дают копать дальше. Увеличились несчастные случаи на производстве. Причин позвать ваших специалистов может быть много, вы обязаны выполнить то, что обозначено в графе «обязуется выполнить».

В СРОК, РАВНЫЙ ...

Время — это деньги, а заказчику не нужны убытки. Пока на его шахтах и проблем-

ных участках не ведется работа, он терпит убытки, пока на его территории ходят чужие люди и тратят его ресурсы, он также терпит убытки — а этого необходимо избегать. При оформлении контракта обозначается кол-во дней, за которые вашей фирме предстоит решить проблемы. Это может иметь значение, когда вы берете несколько контрактов и по очереди их выполняете, пытаясь не выбиться из графика. Если вы досрочно сдадите контракт, ваша репутация улучшится.

ПРЕДОСТАВИТЬ МОЩНОСТИ ...

Какие условия предоставляет заказчик: рабочую силу в найм, доступ к столовой, верстакам, кузнице или плавильне, картам местности (да, это иногда является коммерческой тайной), алхимическому столу. Обычно эти условия бесплатны и вычитаются из суммы контракта. Есть ли какие-то обязательные ограничения (работа только в красных хитонах, запрет на трофеи с павших монстров) — они обозначаются здесь же.

ЗАКАЗЧИК ОБЯЗАН ВЫПЛАТИТЬ ...

Это количество запаса средств (с учетом НДС), которое ваш коллектив получит по факту выполнения работ и подъема на поверхность.

Кончились средства в процессе задания? Вы извели все довольствие на раннего охранника и ничего не осталось на механизмы инженера? Мудрец потратил все средства на композицию нового зелья, улучшающего слух? Проблемы с логистикой и недовозом снаряжения? Работайте в долг, истребуйте дополнительно с заказчика. По выполнению задания долг будет вычтен из награды.

ТЕХЗАДАНИЕ

После подписания контракта партия обычно приступает к оформлению техзадания.

Каждый из действующих лиц напишет, какой предмет ему необходим для выполнения работы по довольно стандартному шаблону:

1. Название предмета;
2. Свойства;

3. Единица измерения;

4. Кол-во.

Учтите, что требуемые вещи и услуги не всегда доступны фактически, поэтому обычно в свойствах указываются параметры в формате «не меньше X», «не больше Y», а название должно охватывать категорию: написать «боевой нож», вполне приемлемо, а «Воловий язык ОрКузИмпорт®» — уже нет, т.к. такой вряд ли найдут в срок.

Учтите, что стоимость предметов по техзаданию будет вычтена из итоговой суммы договора.

После взятия контракта и оформления техзадания не спешите отправляться под землю. Настоящие профессионалы посидят немножко и подумают, как им оптимально организовать поход и чего ожидать. Если у вас нет идей, то вы можете попробовать собрать информацию самостоятельно: помимо контрактов есть и слухи. Сведения о работах могут иметь отношение к прошлому ваших героев: знаток культур и этносов сможет оценить шанс наткнуться на нежить и ее культурную принадлежность, аналогично специалист по выживанию в экстремальных ситуациях сможет оценить шанс наткнуться на дикого пещерного зверя, сейсмоустойчивость пород и топологию. Тот, кто имеет хорошую репутацию в гильдии, сможет даже выяснить конъюнктуру, спектр предложений конкурентам и кредитоспособность нанимателей.

Игра «Укротители подземелий» посвящена собственно приключениям под землей, поэтому быт обитателей поверхности и проблемы повседневности нарочито нечетки и не подробны. Несмотря на то, что поиск информации может представлять собой полноценное приключение с применением социального инжиниринга, умений скрытности и, возможно даже, мордобоя, — оно лежит вне фокуса данной игры — мастеру будет достаточно задать сложности для того или иного подхода к добыче сведений. Если вы хотите правил по приключениям в горах, гильдиях и на поверхности вообще, то, возможно, вам придется прописать эту часть самостоятельно или использовать другую систему.

Общая информация

Бой — важная часть приключений Укротителей подземелий, хоть и необязательная. В процессе раскопок исследователи могут случайно наткнуться на неупокоенных мертвецов, подземных тварей и даже автоматические системы безопасности ушедшей цивилизации, с которой придется сражаться. Правила по сражениям применимы в ситуациях, когда стороны конфликта знают об опасности, и как минимум одна из них выражает готовность атаковать или провоцирует агрессию.

Боевые ситуации обычно используют правила по многозадачности, но требуют большей формализации, во избежание путаницы и неверно истолкованных заявок. Поскольку в сражении участвует сразу несколько персонажей, выполняющих разнообразные по длительности и сложности задачи одновременно, требуется разбивать непрерывный временной поток на части, называемые раундами.

Раунд — цикл, во время которого каждый из участников битвы сделает по одному ходу.

Ход — очередь игрока делать заявки; это все действия его героя, осуществляемые в течение раунда. Порядок, в котором игроки и ведущий (для монстров и различных противников) делают свои заявки, не важен.

Все действия в текущем раунде происходят как бы одновременно, однако в боях есть несколько исключений, когда скорость (или время) реализации персонажем той или иной заявки имеет значение:

1. В первую очередь атакуют стрелки, метатели и волшебники, колдующие мгновенные заклинания. Их цели откидывают дайспулы защит;
2. Мечом махать, это не колдовать или вскрывать старый замок. Атаки и защиты отрабатываются раньше иных действий. На этом этапе действуют воины ближнего боя (при условии, что им не надо двигаться) и маги, колдующие заклинания в одно действие;

3. После этих групп действуют те, кому надо двигаться (будь то пара шагов или несколько десятков метров), занятые небоевыми задачами и заклинаниями длительностью в ход. Помните, что заявки на атаки после перемещения (удар с разбега, стрельба после занятия высоты) могут сгореть из-за того, что вашу цель убьет кто-то другой;
4. Застигнутые врасплох в первый раунд боя реализуют свои заявки самыми последними, их защиты равны БС, и они не могут вкладывать в них кубики из дайспула.

Сенешаль У'иуриель вооружен алебардой с зоной контроля 3 шага. Если в его зоне контроля окажется противник, не вооруженный древковым оружием, то У'иуриель сделает по нему атаку первым. Если так получилось, что оппонент оказался на расстоянии шага от сенешаля, то он сделает атаку первым, а У'иуриелю придется либо отступить, либо «перехватывать рукоять». Если в зоне контроля сенешаля оказывается противник, также вооруженный алебардой или копьем — они реализуют свои заявки одновременно.

Можно добровольно нарушить порядок реализации заявок и дожидаться какого-то момента в текущем раунде.

Таким образом, проведение боев в УП выглядит следующим образом:

1. Ведущий определяет, подходит ли создавшаяся ситуация под боевую. Если кто-то провоцирует агрессию или наоборот, сам ее инициирует, то обычно это понятно и так;
2. Ведущий определяет стороны конфликта;
3. Сторона конфликта, инициирующая атаку или иные агрессивные действия (обычно это либо РС, либо монстры и существа под управлением ведущего) делают свои заявки;

4. Принимающая атаку сторона в зависимости от заявок агрессоров, объявляет, как она на них реагирует;
5. Если это необходимо, стороны могут уточнить или добавить свои действия в зависимости от реакции на их первые заявки;
6. После того как все игроки (и сам ведущий) остаются довольны своими заявками (обычно одной итерации хватает), они формируют дайспулы из применимых умений и распределяют кубики.
7. Начинается откидка и реализация заявок в порядке. Помимо рекомендаций по последовательности действий имеет смысл обмениваться бросками

дайспулов между теми участниками, кого они касаются непосредственно.

8. Если бой не закончен, ведущий объявляет второй раунд и повторяет всю последовательность, начиная с третьего пункта.

Маневры

Типичные действия, доступные любому вне зависимости от профессии, описаны в этом разделе.

АТАКА

Дальняя: брось навык, Успех — брось Sd. Hit! — попадание приходится в центр массы, стрелка — в направлении стрелки от центра массы отложи расстояние, равное шагу твоего героя. Если удар вышел за пределы силуэта (см. стр. 39), то урон получает

Эзрил, Лирой и Äппельбряннвин идут по коридору, где притаилась пятерка кобольдов с умениями «охотник» 3, «бесшумность» 2 и «проворство» 2. Они устраивают засаду на исследователей, когда те подойдут достаточно близко, попробуют застигнуть их врасплох. Ведущий просит Эзрила как следопыта бросить свое умение наблюдательности, чтобы, возможно, обнаружить засаду. Эзрил проваливает бросок, теперь вся группа не ожидает нападения, чем кобольды тут же и воспользуются.

В первый раунд 2 кобольда нападают на гнома-инженера, один на стража и двое выбегают на Эзрила, они используют «охотника» против БС.

Теперь очередь героев. Они не могут использовать свои умения защиты и прибавлять их к своим дайспулам, поэтому решают ответить агрессией на агрессию. Эзрил выцеливает одного кобольда, Äппельбряннвин достает арбалет и стреляет в ближайшего, Лирой заявляет способность «Разойтись!», после того, как подбежит к инженеру. Поскольку персонажи застигнуты врасплох, кобольды успеют выполнить задуманное и завяжут героев в ближнем бою.

Мастер вносит коррективы в поведение кобольдов. Атакуемый Эзрилом решает также попробовать защититься от его атак, используя для этого «проворство». Теперь у него есть дайспул из 6-ти кубов (2+3+2-1). Атаковавший Лироя также пытается не дать стражу сблизиться с инженером, для чего при помощи своего «проворства» встает на пути у Лироя — и у него теперь тоже 6 кубов и два действия. Кобольд, которого будет атаковать Äппельбряннвин, пытается не дать ему достать арбалет, однако он лишен умения, которое могло бы тут пригодиться (например, «боевых захватов», «силовых приемов» и пр.) — поэтому у него дайспул из 4-х кубиков (3+2-1) и два действия.

Последовательно страж и гном-инженер вносят коррективы в свои действия: Лирой использует «натиск», чтобы прорваться к Äппельбряннвину, а сам Äппельбряннвин делает усилие, чтобы таки достать арбалет и сделать залп (у него тоже нет соответствующих умений).

Теперь наступает фаза реализации заявок и распределения кубиков.

Порядок действий следующий. Кобольды добегают и делают атаки, затем стреляет Эзрил, затем Äппельбряннвин и один из кобольдов иницируют противоборство за арбалет (в случае успеха инженер пристрелит рептилоида против БС). Затем Лирой вбегает и пытается столкнуть одного кобольда, после чего применить свою способность.

Если страж провалит «натиск» и не раскидает кобольдов в стороны при помощи «Разойтись!», то в следующем раунде твари будут иметь преимущество в реализации своих атак.

ближайшая к нему часть тела. За каждый дополнительный успех вы можете уменьшить свой шаг по таблице 1, чтобы определить широту разброса.

Ближняя: брось навык, Успех — брось *Sd*. Hit! — попадание приходится в центр массы, стрелка — в направлении стрелки от центра массы отложи расстояние, равное шагу твоего героя — твой удар придется на эту область. Если удар вышел за пределы силуэта (см. стр. 39), то урон получает ближайшая к точке попадания часть тела. За каждый дополнительный успех вы можете уменьшить свой шаг по таблице 1, чтобы определить широту разброса.

Атака получит -2, если жертва находится за пределами прицельной дальности.

Прицельная: возьми штраф за размер поражаемого объекта, в случае успеха ты попадаешь в нужное место без бросков *Sd*. Этот маневр можно вести только по целям в пределах прицельной дальности.

Атака получит -2, если цель увязла в бою с кем-то еще.

ЗАЩИТА

Брось навык, Успех — ты защитился: вражеская прицельная атака автоматически промахивается. В случае неприцельной атаки брось *Sd*, чтобы определить, куда пришелся удар оппонента. Hit! — гарантированный промах, стрелка — в направлении стрелки от центра массы отложи расстояние, равное шагу агрессора, — туда придется его удар. Если удар вышел за пределы силуэта, значит, он промахнулся. За каждый дополнительный успех вы можете увеличить шаг по таблице 1, чтобы определить широту разброса.

УГРОЗА / ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ

Брось свое умение угроз, запугиваний, оскорблений и сравни результат с дайспулом выдержки (психической устойчивости) оппонента. В случае успеха счетчику душевного здоровья жертвы будет нанесен вред, равный Э агрессора.

ФИНТ

Обмани противника при помощи соответствующего умения (отвлеки, сделай ложный выпад, грязный прием). В случае успеха на следующий ход он будет счи-

таться застигнутым врасплох, но только против твоих атак.

ТОЛЧОК / ПОЗИЦИОНИРОВАНИЕ

Сделай атаку, угрожающий выпад или силовой прием против защиты, устойчивости или невозмутимости врага. Кто получил успех на данном броске, тот отодвигает цель в направлении *Sd* на С или Э шагов. 2+ успеха позволяют не кидать *Sd*.

ВЗЯТЬ СЕБЯ В РУКИ

Выбери негативно воздействующий фактор (например, *жуткий* монстр) или состояние (например, *усталость*) определенной тяжести. Эта тяжесть составит ДС для броска, отвечающего за силу воли или решительность. При успехе до конца сцены можно игнорировать все эффекты состояния, при этом оно сохраняет свой слот и как следствие может ухудшиться.

ДОСТАТЬ, ВЫХВАТИТЬ ИЛИ ВЦЕПИТЬСЯ ВО ЧТО-ТО

Бросок потребуется, если кто-то препятствует действию, например, при обезоруживании врага. Инициатор захвата получает штраф за размер хватаемого объекта.

СОВМЕЩЕНИЕ С ДВИЖЕНИЕМ

Реализуется в обычном порядке (после всех остальных действий).

Само перемещение может потребовать от игрока броска каких-то кубиков, если есть какое-то препятствие (обычно, в лице оппонента) или необходимость кого-то опередить / сместить, в случае совмещения с другим действием оно будет подвержено многозадачности.

Расстояние, покрытое персонажем перед атакой или толчком, как правило, улучшает эффективность, увеличив вред или дальность броска. Для «атак с разбега» и «отшвыриваний» используйте правило падения с высоты (стр. 31), в данном случае вместо высоты будет пройденная дистанция. Однако в случае провала этой заявки бонусом воспользуется принимающая сторона. Оппонент либо заставит героя пробежать мимо себя чуть дальше, чем надо, либо, выдержав натиск, обратит бонусные повреждения против самого атакующего.

СИЛУЭТЫ

Силуэт это схематичный профиль персонажа или существа. Он нужен, чтобы моделировать случайные попадания по цели, ее уязвимым местам. Однако готовые силуэты есть только у большинства монстров; у самих героев нет шаблонов под очертания, вместо этого есть несколько руководств и указаний по созданию силуэта. Да, все придется делать самому, но не отчаивайтесь: умение рисовать совершенно не нужно (хотя если навык рисования есть — тем лучше).

Силуэт это схематичное видение цели глазами ваших героев. Вы можете либо попробовать сразу обрисовать контур вашего персонажа, после чего поделить его на структурные элементы типа «рука, голова,

хвост, щит, кираса» (рис 1), либо сначала нарисовать скелет из палочек, а затем нарастить на них части тела (рис 2).

Следующий этап: размерность. На рисунке отмерьте какое-то расстояние и скажите, что это один метр. Когда возникнет необходимость определить разброс снарядов или точку попадания вражеского клинка, сверьте шаг атакующего по таблице 1 и откалибруйте его по нарисованному метру. Также покажите на силуэте центр массы, обычно оформленный в виде красного крестика.

Как упоминалось выше, вполне возможна еще более подробная детализация, чтобы целиться в глаза, гениталии и иные уязвимые места, например. Или когда надо

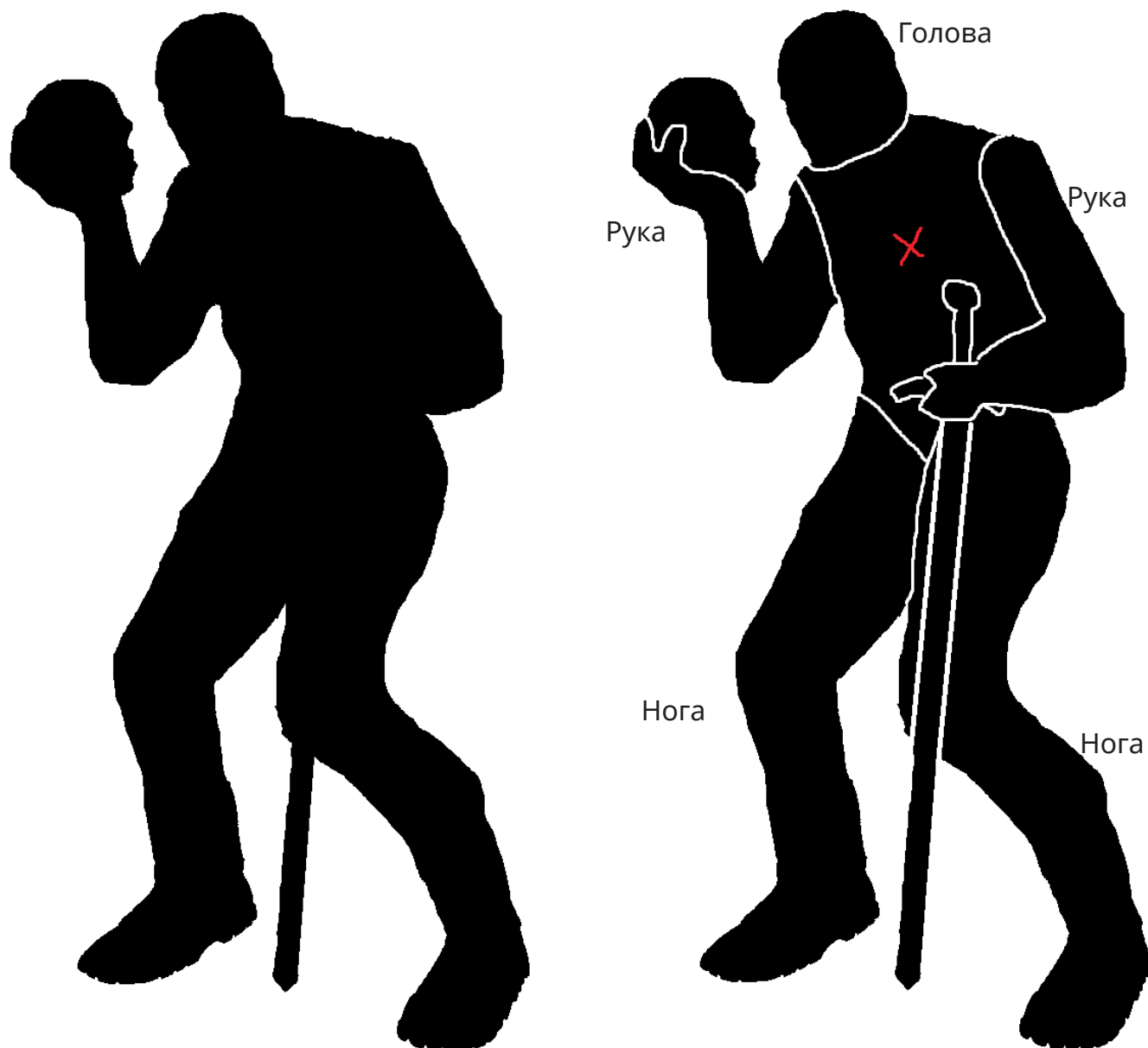


Рисунок 1 — разделение цельного силуэта на части тела

точно попасть в палец злодею и выбить оружие из его рук.

Если вы запланировали бой, найдите или нарисуйте нужные силуэты заранее. Попробуйте придать им живости и адекватности, никто не будет в полный рост вставать под стрелы (кроме определенных случаев, конечно же): прячьте существ за колонны и траншеи, гните им конечности. Придавайте силуэтам динамизм непосредственно в бою. Перерисовывать не надо — это долго, но стирать частично и частично же дорисовывать будет гораздо быстрее. Персонаж присел — сотрите часть ног или закройте их другим листом бумаги, спрятался за колонной — заштрихуйте то, что скрыто за колонной. Лег — поверните рисунок.

Если у вас есть проблемы с рисованием от руки, попробуйте попросить кого-нибудь из более умелых игроков, после чего скорректируйте рисунок, при необходимости. Возможна и обратная ситуа-

ция: когда вам придется рисовать цель за кого-то другого — ничего дурного в этом нет. Между качеством и скоростью необходимо соблюдать некий баланс, индивидуально определяемый для каждой игровой группы.

Вы можете пользоваться всеми картинками из книги, если не хотите рисовать из раза в раз силуэты людей и некоторых гуманоидов, однако помните, что изображения статичны и лишены значимых элементов снаряжения. Для скорости вполне допустимо использовать, например, тематические фотографии.

Помните, что иногда достаточно словесного описания. Фразы, наподобие «теперь я прячу за щитом голову», однозначно трактуются и не требуют приложения изобразительных навыков.

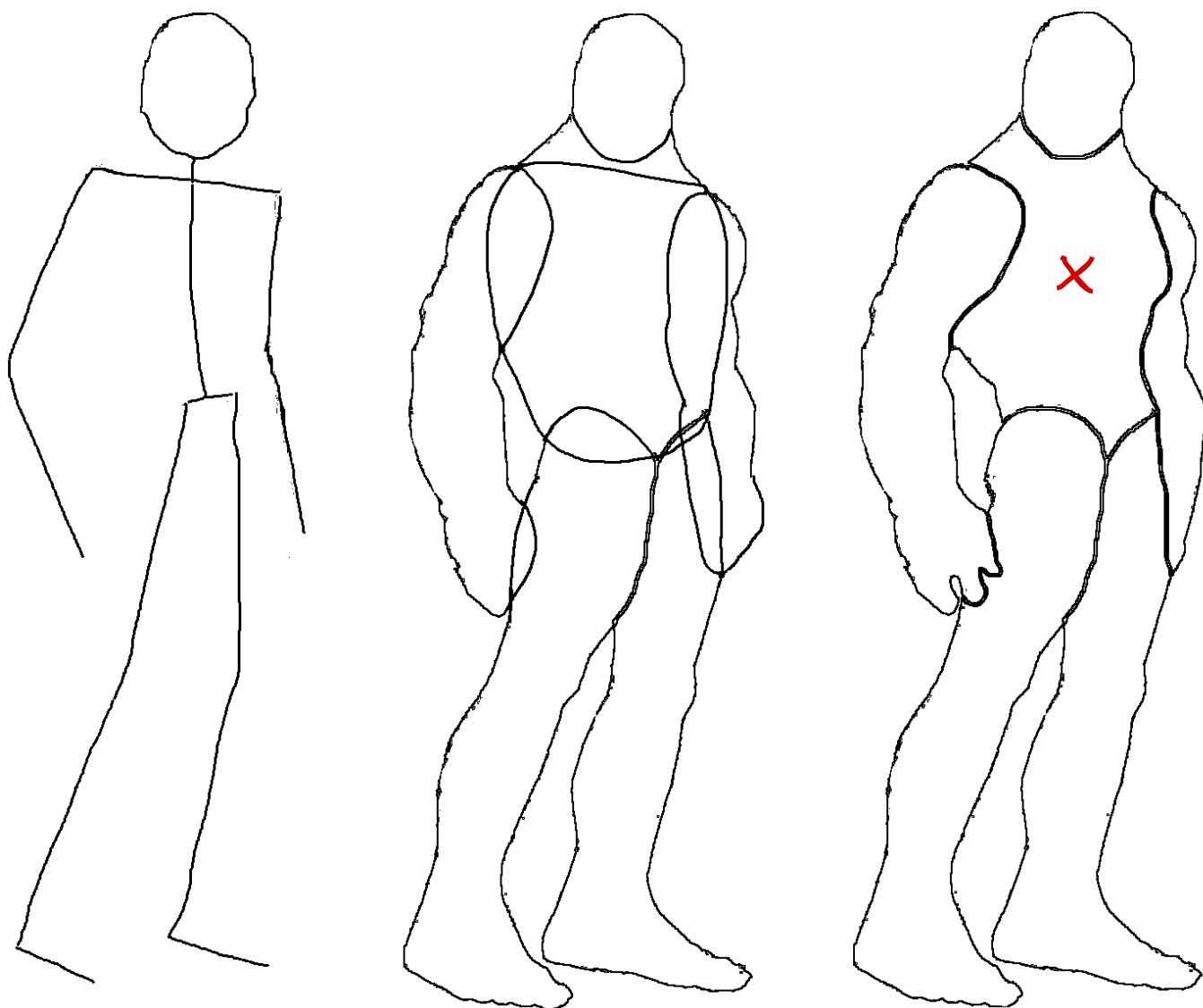
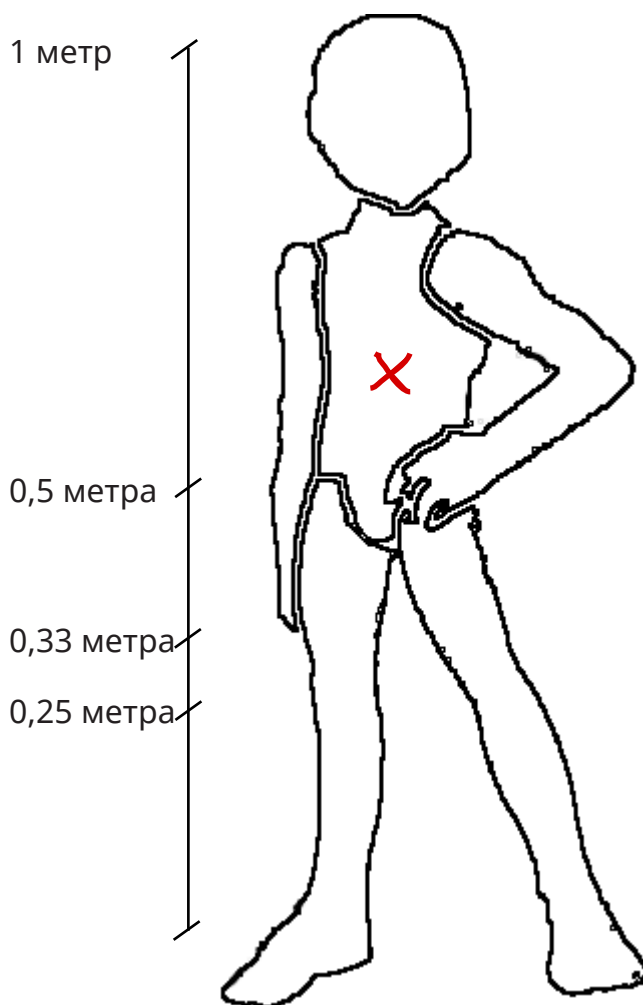


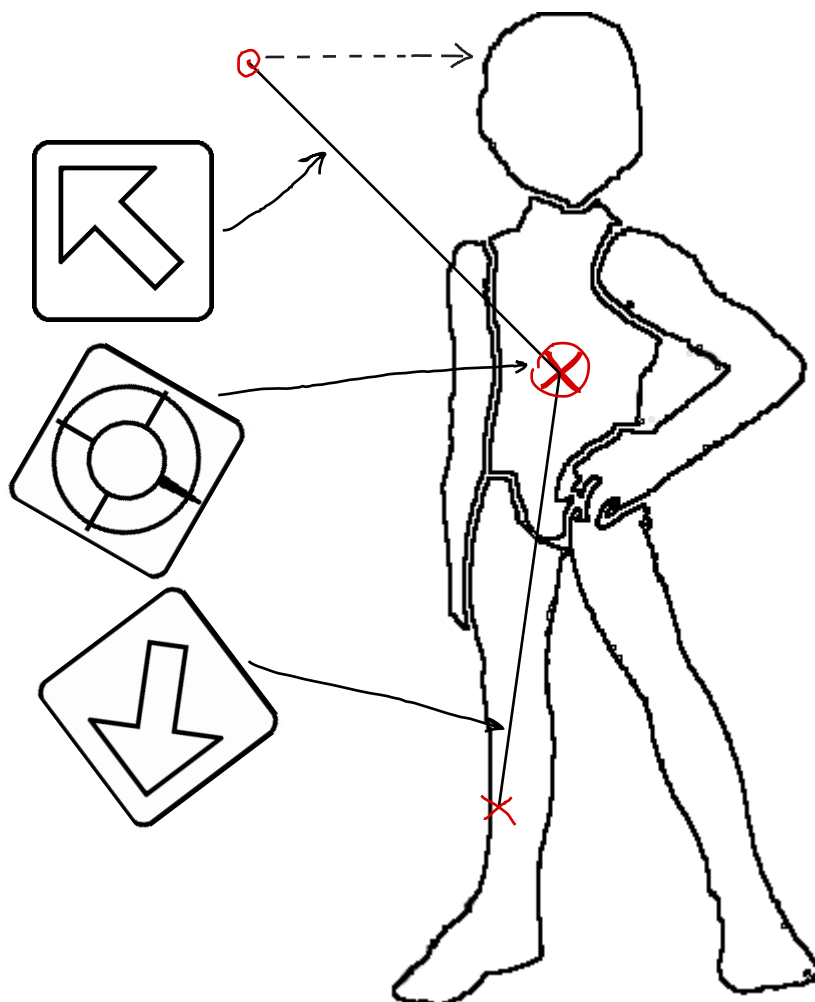
Рисунок 2 — создание палочного человечка и последующее «наращивание плоти»

Пещерный хоббит напал на мудреца Аштар, когда тот изучал старые надписи на базальтовых плитах. Аштар выхватил жезл молний и направил его энергию на истребление глубин. По результатам этой атаки он получил три успеха. Поскольку его магический жезл обладает свойством Каскада (см. стр. 59), то игрок может разменять экстра успехи на дополнительные попадания.

Для этого Аштар определил свой шаг по таблице 1 (будучи человеком, он имеет шаг длиной в 0,5 м) и отметил его на шкале, подрисованной рядом с силуэтом хоббита — это обозначит разлет молний. Затем игрок взял три *Sd* и бросил их: выпало две стрелки и один *Hit*! В направлении стрелок игрок за Аштаром отложил расстояние, соответствующее полуметру. Поскольку один из выстрелов ушел за силуэт пещерного полурослика, то удар пришелся в ближайшую к конечности часть тела: голову. Итого: один разряд в центр массы, один разряд в ногу, один разряд в голову.



Силуэты



Магия в игре

Описание

Колдовство доступно одной из специализаций архетипа мудреца и некоторым подземным обитателям. Также оно встречается в рудиментарной или ограниченной форме у различных представителей фэнтезийных народов: у эльфов, у гремлинов или соттотов, например. Таким образом, у персонажа-мудреца могут быть способности к магии, унаследованные с рождения, и развитые частой практикой.

Определяет колдовскую силу волшебника параметр Эго. Чем он выше, тем могущественнее маг, ему становятся доступны все более серьезные заклинания и тем чаще он может к ним прибегать.

Воля определяет устойчивость к магическому воздействию на разум, органы чувств и даже на мировоззрение. Когда жертва подвергается одурманиванию, искажению плоти или чарам, она должна учитывать вред от Э агрессора в своем счетчике **душевного здоровья**.

Источник волшебства отдан на откуп игроку. Самостоятельно, либо совместно с мастером он может придумать, что конкретно обеспечивает столь редкий дар: пакт с потусторонним обитателем, богом или трансцендентной сущностью, внутренний резервуар энергий и умение их направлять, строгое следование герметической теории и т. д. — в зависимости от тонкостей сеттинга.

Чтобы осуществить желаемый волшебный эффект, магу необходимо «накопить» определенное количество энергии, по аналогии с потенциалами действия. В рамках игры это выражено через бросок против целевой сложности, как обычно, выраженный отдельным умением. Чем сложнее заклинание, тем выше целевая сложность. Следовательно, есть шанс не добрать нужного количества «силы» и провалить заклятье.

Сложность и сила заклинания сильно связаны на Э мага и высчитываются через **Колесо магии**, где указаны эффекты для

школ магии и пространственно-временные переменные (площадь воздействия, скорость прокаста и т.д.). Заклинание с номинальными параметрами, отмеченными зеленым цветом, имеет сложность БС. Когда относительно номинального значения параметр сдвигается вдоль сопроводительных стрелок — сложность растет за каждый сдвиг, если выбранный параметр перемещается в обратную сторону, то сложность падает.

Если интенсивность воздействия превышает Э колдуна, то сложность также возрастает за каждое превышение Эго (например, при Э 3 деструкция I круга на 8 пунктов вреда будет иметь ДС+2)

Чтобы снизить сложность на единицу, маг может потратить один пункт своего довольствия перед прокастом (впрочем, ведущий вправе разрешить утилизировать довольствие задним числом).

Малефиции

Это всевозможные проявления капризов магии: нестабильность арканов, проклятия колдуна, дикая магия. Эти эффекты вступают в силу, когда инвольтатор выполняет одно или несколько условий при броске своего умения:

- 2+ провала;
- ДС целевого заклинания превышает значение Э мага;
- 4+ успеха со стороны колдуна.

При этом с персонажем или его ближайшим окружением случится одно из событий, описанных в таблице №4 (стр. 43). Что именно произойдет, определите при помощи броска 1d6.

Школы магии

Волшебные эффекты в игре объединены в некие школы магии по сходству или источнику волшебных эффектов. Для примера, все заклинания, разрушающие структуру, имитирующие вред, гасящие жизнь и уничтожающие объекты или эйдосы, относятся к школе разрушения. У каждой школы есть несколько кругов, фактически обо-

ТАБЛИЦА 4: МАЛЕФИЦИИ

Результат броска	Эффект
1	Ничего не произошло.
2	Перенервничал. Колдун продвигает свое душевное состояние вперед на один уровень. Если у него нет состояния, то он получит его.
3-5	Бросьте 1d6, 1Sd и посмотрите на Колесо магии . Если выпала грань Hit! — изначальный волшебный эффект задействует либо самого мага, либо ближайшую к нему живую цель с силой, равной Э мага. Если выпала стрелка — то игральный кубик покажет, какой эффект на самом деле получила цель заклинания. Конкретная формулировка заклинания (а это может иметь значение для информантии) оставлена за ведущим.
6	У мага формируется ощущение, будто его покинул волшебный дар: мистический потенциал обнулен. Чтобы вернуть себя в форму, нужно сделать ментальное усилие . Если это боевая ситуация, то попытку восстановления чародейских сил можно будет начать только на следующий после инцидента ход.

значающих уровень сложности волшебных техник:

Подготовительный — это волшебные эффекты трюков, приемов и заклинаний, которые изучают в волшебных заведениях среднего образования, а иногда и при помощи самоучителя на дому.

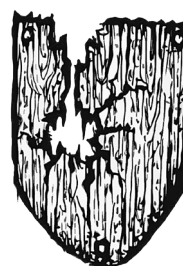
Базовый — этот круг служит некой отправной точкой в определении сложности любого заклинания. На базовом круге ученики чародеев изучают классические и типовые заклинания разнообразных школ.

Средний — волшебник, продолживший обучение уже в ВМУЗе, открывает для себя этот круг.

Продвинутый — это круг эффектов, доступных специалистам и профессиональным колдунам, он требует много сил и эти эффекты развивают аспиранты коллегий, когда поступают на какую-то службу, где есть частая практика волшебства.

Мастерский — это круг, открыть тайны которого под силу настоящим мастерам магической мысли, архимагам и потомственным чародеям.

Арканый — это самые секретные и самые сложные заклинания, доступные только через невероятную концентрацию, мистическое откровение и очень глубокое понимание магических процессов.



ДЕСТРУКЦИЯ

Эта группа эффектов отвечает за каталинические и катаболические процессы, разрушение и распад структур.

Базовые техники этой школы позволяют адепту имитировать вредоносные воздействия кинетики (в качестве повреждающего начала используется **Э** колдуна, ПС вычитывается по базе как для одноручного оружия и не имеет дополнительных очков настройки).

Средний круг открывает доступ к энергетическим и астральным повреждающим факторам.

Продвинутые техники причиняют больший ущерб, но менее стабильны и точны (**Э**d6*** урона).

Заклинания мастерского круга опустошают ресурсы организма, или нарушают целостность эйдоса необратимо (чародей объявляет, что нанес увечье, либо сломал объект).

Арканная ступень позволяет отбирать жизнь и разуплотнять сложные системы

(маг вправе заявить, что он уничтожил объект, либо нанес достаточно серьезное ранение персонажу, чтобы тут же вывести его из конфликта).



ВИТАПСИЯ

Это школа анаболических и трансформационных эффектов, применимых ко вместилищам искр жизни.

Подготовительная техника — активация витальных энергий. Раны цели затягиваются, как если бы она потратила довольствие в количестве **Э** целителя.

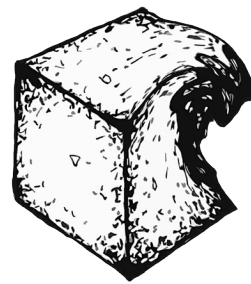
Целительство базового уровня ускоряет анаболический эффект: целитель возвращает раненому здоровье буквально в течение одной сцены (для боя — по 1d6 раны в ход).

Витапсия среднего уровня изгоняет болезни и порчу, позволяет сращивать переломы и избавлять от бешенства (сдвиг состояния на 1 за каждый успех).

Продвинутая техника — биомантия дара. Она позволяет поменять (но не устранить) количество даров, равное **Э** заклинателя. Учтите, что ни магические, ни социальные, ни связанные с приобретенными умениями дары изменениям не подлежат.

Мастерская витапсия сообщает цели новые дары, как устраняя, так и добавляя новые способности, числом до **Э** заклинателя. Учтите, что ограничение по типу даров остается в силе.

Арканная техника витапсии — возвращение жизни в телесную оболочку. Оболочка принимает минимально необходимое состояние, в котором душа может существовать (все состояния 3-го уровня переводятся на 2-ой уровень, кровотечение устраняется, временные изменения даров тоже). Надо учесть, что если душа умершего не изъявила согласия вернуться в тело, то воскрешенный лишится всей своей памяти, умений и личности — и его придется всему обучать вновь.



ТРАНСМУТАЦИЯ

Эта группа эффектов позволяет превращать одно вещество в другое, будь то материя или даже эйдос.

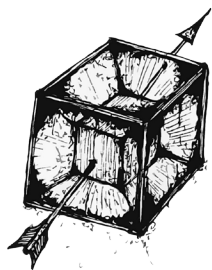
Базовая трансмутация позволяет изменить сравнительную характеристику предмета или субстанции. При применении этой техники выберите свойство предмета или какой-то конечный параметр, выраженный числом. Он изменится на **Э** волшебника в нужную сторону. Для примера, при помощи данной техники можно восстанавливать и уничтожать **износ** доспехов и качество инструментов.

Средний круг трансмутаций искажает параметры окружения в некоем пространстве/объеме. Так, после использования данной техники воздух в определенной области перестает проводить звук, а вода станет пригодной для дыхания.

Продвинутая ступень трансмутации управляет свойствами. Выберите имманентное свойство объекта и измените его, как посчитаете нужным. Если это динамическая характеристика — исказите ее на любую другую из той же категории (липкое станет сыпучим, плохое — хорошим, сломанное — надежным, ядовитое — смертельным и т.д.).

Мастерский круг — повеление материалами. Каменное станет золотым, стальное — деревянным, а вода превратится в спирт. Исказитель вправе превратить материал во что угодно, однако он должен соблюсти закон сохранения масс. Помните, что даже частичное искажение материала предмета зачастую приводит к его дисфункции. 50 грамм ваты можно превратить в 50 грамм золота, но затыкать им щели между бревнами уже не выйдет так же эффективно.

Арканная практика позволяет исказить эйдосы целиком. Маг дает предметам новые имена — и объекты ими становятся. Так сабли превращаются в табуретки, камни — в лужи, кучи мусора — в клумбы.



ТРАНСЛОКАЦИЯ

Это искусство перемещения на расстоянии мистическим образом.

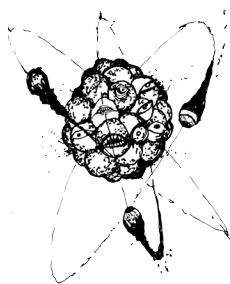
Базовый круг позволит страннику отправить что-то на небольшое расстояние — размерность определяется сантиметрами.

Средняя техника позволяет двигать целевые предметы на шаги.

Продвинутый круг открывает доступ к передвижению на десятки метров.

Транслокация мастерского круга открывает страннику доступ к мгновенному перемещению в пределах его видимости.

Арканый — позволит осуществить переход в любое другое место мира.



ИНФАМЕЦИЯ

Это заклинания, манипулирующие информацией вокруг колдуна. К ней относятся всевозможные прорицания, откровения и считывание.

Техника подготовительного уровня позволяет послать добровольно информацию целевому существу средствами телепатии, а не с помощью конвенционной речи или символов.

Базовый круг позволяет получить ответ на один вопрос по поводу существующих и прошлых фактов в формате «да/нет».

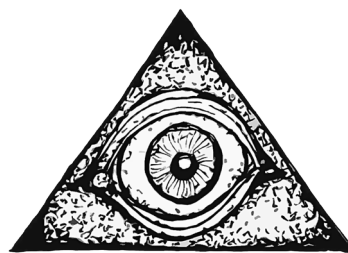
Техника среднего уровня позволяет получить один ответ на вопрос любого типа, касающийся событий, фактов и эйдосов из прошлого и настоящего.

Продвинутая техника не имеет ограничений по количеству задаваемых вопросов в рамках одного сеанса магии. Сложность все же поднимается по обычным прави-

лам, если число вопросов начинает превышать 3.

Практика мастерского круга наделяет прорицателя психометрическими способностями. Он сможет читать чужие языки, общаться с иными сущностями, узнавать прошлое и настоящее от предметов, которые имели к событию отношение. Он сможет быстрее понимать магию и идентифицировать волшебные свойства артефактов.

Арканый круг инфамеции подслушивает мысли живых существ.



МЕНТАЛИСТИКА

Это школа воздействия на разум, ЦНС и мировоззрение цели (в том числе и в самом вульгарном смысле).

Подготовительный этап состоит в том, что менталист обучается обманывать органы чувств своей цели, призывая фантомные ощущения, образы и звуки, которых в окружающей его реальности не существует. Иллюзии не могут воздействовать на реальные объекты, и реальные объекты не могут воздействовать на иллюзии, и, обычно, при попытке взаимодействия иллюзии могут быть опознаны.

Базовая техника менталистики включает в себя управление: подавление или изменение инстинктов и автоматических моделей поведения цели. Она позволяет изменить отношение цели к происходящему: наделить ее бесстрашием, нежностью, агрессивностью, боязнью, тягой к чревоугодию и прочим подобным вещам. Когда менталист наносит душевному здоровью цели достаточно повреждений, чтобы свести его в ноль, он накладывает нужное состояние первого уровня.

Средний круг данной школы позволяет контролировать бессознательное цели: импульсивные действия, интуитивно принимаемые решения. Когда менталист наносит душевному здоровью цели достаточно повреждений, чтобы свести его в ноль, он

накладывает нужное состояние второго уровня, минуя первый. 2+ успеха — менталист может задать триггер для этого состояния: особые условия или ситуацию, в которой оно активируется.

Продвинутая техника открывает доступ к полному контролю поведения цели: она вкладывает в ее сознание вполне четкие, пусть и чуждые, мысли, заставляя жертву заклинания выполнить замысел. Когда менталист наносит душевному здоровью цели достаточно повреждений, чтобы свести его в ноль, он накладывает нужное состояние третьего уровня, минуя остальные.



ТЕМПОРИСТИКА

Это школа заклинаний, взаимодействующих со временем и его течением. В отличие от прочих дисциплин волшебства у этой довольно специфические параметры времени. При том, что длительность проката может быть любой, все эффекты темпористики ограничены одним раундом.

Базовая техника фокусирует внимание мага на наиболее вероятных и открывающих новые перспективы событиях. Одно событие по выбору мудреца в случае успеха получит на 1 успех больше или не потребует броска Sd.

Средний круг открывает дар предсказания: мистик, заглянув в будущее, увидит событие, которое должно будет произойти. Одно событие получит бонус +1, вдобавок значение одного из кубиков дайспула можно будет заменить на Э повелителя времени.

Продвинутая ступень — управление вероятностями нескольких одновременных событий. Мистик определяет некоторое количество костей, общее на все дайспулы (и союзников, и врагов), которые можно будет перебросить в текущем раунде.

Мастерский круг темпористики разблокирует ограниченный контроль над реальностью. Маг называет нечто — и нечто про-

исходит. Учтите, что этой техникой нельзя вызвать к жизни события, время ожидания которых чрезвычайно велико (допустим, ускорить истирание каменного голема от старости), парадоксы (сделать треугольный квадрат) или их решения.

Арканная ступень посвящения нарушает пространственно-временной континуум для области или какого-то эйдоса. Целевой эйдос / локус выпадает из реальности, уйдя в прошлое (или в будущее — тут сложно сказать), после чего появляется опять на том же месте и, пока он отсутствует, ничто не может повзаимодействовать с ним; обратное также верно.



ИНВОКАЦИЯ

Это группа заклинаний призыва и творения чего угодно: от проекций до полноценных существ.

Подготовительная форма инвокации позволяет вызвать фантома — образ, эйдос или спецэффект, ощущаемый различными органами чувств (впрочем, количество затронутых чувств не может превышать Э мудреца). В отличие от иллюзий фантом интерактивен и не развеивается при попытке взаимодействовать с ним.

Базовая техника разрешает призывать стихии: зажигать огни, пересыпать землю, выжимать воду из воздуха и пр.

Средний круг способен воплощать неорганические завершённые эйдосы и материалы из мира идей: полностью металлическое оружие, камни и драгоценности.

Техника продвинутого уровня отвечает уже за органические соединения, живые ткани (жир, дерево, мясо, парусину).

Мастерская техника позволяет призывать полноценных существ и организмы: растения, животные, нежить неразумная. Обычно, чтобы завоевать доверие этого существа, инвокатор тратит довольствие, сообразно разуму призванной твари. 2+ успеха — существо изначально лояльно инвокатору.

Аркинная техника позволяет призвать разумное существо. Учтите, что призванные совершенно по-разному относятся к тому, что их выдернули из своего окружения и затащили куда-то под землю.

После выбора эффекта определите, где и на что вы хотите его инволтировать.

Параметры пространства/целеполагания располагаются в малом круге магии. Вы вольны определить количество затрагиваемых эффектом эйдосов, либо в случае же взаимодействия с неисчислимыми предметами, например, с «водой», «мясом» или «горной породой», используются сектора «Объем объекта» и «Радиус Эманыции». Огненную стрелу беспрепятственно можно пустить в одного врага, а одновременно поразить нескольких противников будет уже тяжелее.

Учтите, что сам колдун не защищен автоматически от своего заклинания, если он попадает в зону его поражения — безопасность зависит от формулировки заявки и позиционирования инволтатора.

Большое и малое колеса магии связаны двумя разнонаправленными потоками энергии. Первый поток определяет **расстояние до цели**. С расстоянием магия развевается и приходится напрягать силы. Легче же всего передать чары, непосредственно коснувшись желаемого объекта, но это не всегда осуществимо или удобно.

Второй поток определяет **скорость произнесения заклинания**, которая в системе называется «прокастом», и ее тоже можно менять, чтобы повлиять на сложность колдовства. Изменение проката снижает или повышает сложность заклинания сразу на 2. Когда заклинание произносится в тече-

ние всего хода, это значит, что колдун не вправе реагировать адекватно на агрессию противника и вводить новые заявки — ему нужно концентрироваться на заклинании. Заклинание, поглощающее все внимание колдуна в течение сцены реализует свой эффект, фактически, в конце этой сцены.



Направление потоков совпадает с увеличением сложности заклинания и подчиняется закономерностям классической реологии: чем шире канал, тем проще заклинание, и наоборот.

Внешний обод большого колеса определяет, **сколько будет длиться заклинание**, если этот параметр применим — есть школы магии с фиксированной или мгновенной длительностью (Деструкция, Транслокация, Темпористика), а также отдельные магические техники Витапсии и Инфамеции. Стрелка указывает направление увеличения сложности. К сожалению, время — очень капризная форма протекания процессов, поэтому колесо приходится разбивать на отрезки и руководствоваться ими для оценки длительности. Для примера, вы хотите длительность в 15 минут, но такого варианта нет в колесе магии, вы должны выбрать наиболее близкий инкремент: скорее всего это сектор «до Э*10 минут».

ГЕНЕРАЛИЗАЦИЯ И СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ МАГИИ

Допустим, вы хотите эффекта, который с точки зрения магической теории и школы вполне легитимен, но вы не согласны с его игромеханической реализацией. Если желаемый игромеханический эффект отсутствует в выбранной школе магии — воспользуйтесь сложностью целевого эффекта и добавьте 2 к ДС. Скажем, вы хотите увеличить компетентность союзника, внушив ему Тайное Знание, о котором он раньше не знал. Игромеханически, это заклинание дает бонус к броску, а описательная часть роднит его с заклинанием инфамеции, но там такого варианта нет. Такое заклинание будет на 2 пункта сложнее, чем обычно.

Если вы играете по сеттингу с органиченной магией или конвертируете героя с определенным набором дисциплин, то можете ввести альтернативное правило: мудрец выбирает 2 школы магии, для которых стоимость всех заклинаний снижена на 1 (не ниже БС), 3 школы магии, для которых стоимость поднята на 1 и 3 школы магии, к которым он вообще не имеет доступа.

Эйдосы

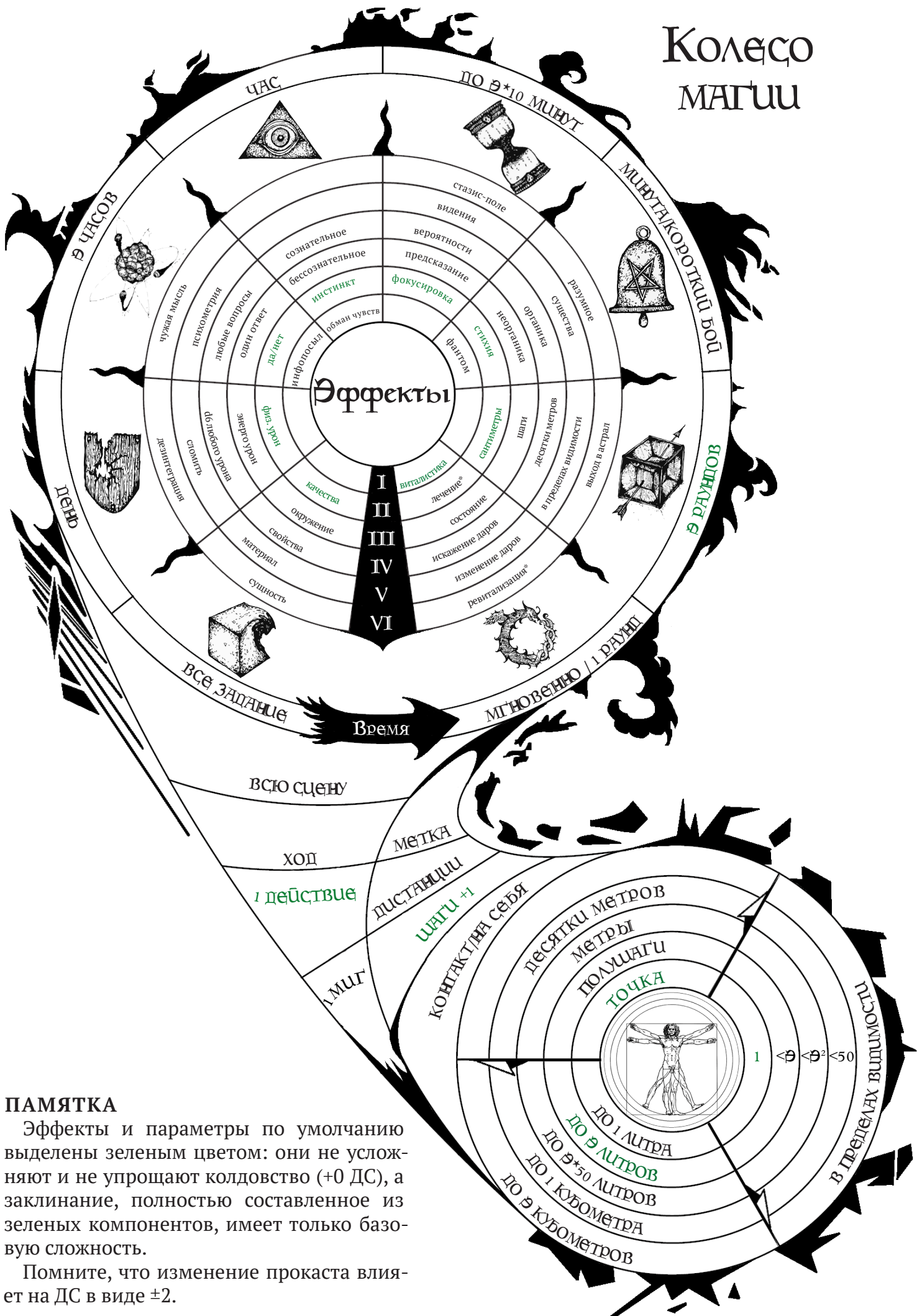
Загадочное слово **эйдос**, здесь и далее встречающееся на страницах «Укротителей подземелий», используется в своем классическом (платоновском) значении. Эйдос, это понятие, воплощенная идея, «конкретная явленность абстрактного», категориальная единица. Эйдос неотчуждаем от какой-то конкретной вещи и объективен. Например, эйдосом может быть рука, стол или само заклинание. Рука кобольда, рука человека, рука фавна — это все один и тот же эйдос. Избирательность заклинаний обеспечена именно тем, что они влияют на эйдос, на сам предмет в любом его проявлении, а не на объем, занимаемый этим предметом, и не атомы, из которых он состоит, и даже не его квантовое состояние, а просто на него самого. Можете считать эйдос в некотором смысле целью заклинания.

Однако есть тонкость: цель в голове мага может отличаться от предмета, который отвечает наиболее полно выбранному эйдосу. Например, заклинание, защищающее от атак дракона, будь то когти, зубы или огненное дыхание, не поможет, если дракон догадается уронить на цель заклятья булыжник весом в полтонны. Опять-таки, возникает вопрос, в каких случаях приравнивать падение булыжника к атаке, как она должна быть сформулирована и реализована?

В большинстве случаев эта ответственность возлагается на ведущего игры. Вот почему очень важно иметь общую понятийную базу в группе игроков и совпадающие представления о явлениях внутри игры.

Формулировка эйдоса весьма сильно влияет на стоимость колдовства и ключевую школу магии. Например, вы можете телепортировать прочь от себя падающие валуны во время обвала, а можете телепортировать сам обвал. Это уже будут два разных по сложности заклинания.

Колесо Магии



Форматные заклинания

Здесь представлены некоторые примеры готовых заклинаний для ориентировки и применения на игре: к ним довольно часто прибегают волшебники в фэнтезийных сеттингах. Все заклятия описаны по следующему алгоритму:

Наименование — какое-нибудь звучное название колдовского эффекта.

Описание — то, как он должен выглядеть или какой результат должен дать.

Статистика — игромеханические показатели заклинания и его сложность.

ВРЕД

Вы призываете состоящий из магической энергии молот и обрушиваете его на врага

Деструкция II круга: \mathcal{E} повреждений по цели в пределах $\mathcal{E}+1$ шагов, дроб. ПС 1. Прокаст — 1 действие. БС.

ВСЕОБЩЕЕ ПОМЕШАТЕЛЬСТВО

Все находящиеся в определенном месте существа начинают странно и неадекватно себя вести, бросив свои обычные дела.

Менталистика III круга. На всех целей, находящихся на площади, радиусом в \mathcal{E} метров, время воздействия — 1 минута, Прокаст — 1 ход, колдун должен находиться в пределах \mathcal{E} дистанций от центра события. ДС 3.

ГАЛЬВАНИЗАЦИЯ

Боевой маг воскрешает погибших солдат прямо на поле битвы, тем самым продолжая кровавую бойню.

Витапсия VI уровня. На всех легитимных целей в пределах $\mathcal{E} \cdot 10$ м относительно колдующего. Прокаст — 1 ход. ДС 5.

ЗАПРАВКА ДВИГАТЕЛЯ

Алхимик наполняет топку своей машины волшебным топливом, которого хватит на час интенсивной работы.

Инвокация III круга. До \mathcal{E} литров, контакт. Прокаст — ход. Длительность — час. ДС 3.

ЗАТОЧКА ГРАНИ

Маг дотрагивается до меча, после чего клинок становится смертоноснее.

Базовая трансмутация. Повышение качества объекта на \mathcal{E} , из всех производных параметров качества увеличивается ПС (или урон). Контакт, прокаст — 1 действие, длительность заточки составит $\mathcal{E} \cdot 10$ минут. ДС 1.

ЗОЛОТО ДУРАКА

Мудрец расплавляется деревянными монетами, на время транзакции превращенными в золотые.

Трансмутация V круга прикосновением. Прокаст — сцена, длительность — \mathcal{E} часов, общее число монет должно помещаться в одном кубическом дециметре. ДС 2.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ

Волшебник, повертев в руках и изучив таинственный объект, делает заключение об его происхождении, свойствах и ожидаемых эффектах.

Инфамеция V круга касанием, Прокаст — ход. ДС 1.

КРИВЫЕ РУКИ

«Все, чего он коснется, превращается в дерьмо».

Трансмутация VI круга. На один объект касанием. Прокаст — 1 действие, длительность — 1 час. ДС 6.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

Целитель направляет живительную энергию своих ладоней на пострадавшего. Раны страждущего затягиваются.

Витапсия базового круга. $\mathcal{E} \cdot 6$ ранений одной цели при касании. Прокаст — 1 действие. БС.

ПОДЧИНЕНИЕ

Зачарователь взглядом подчиняет волю живого существа, превращая его в безвольную машину, исполняющую его коварные планы.

Менталистика IV круга. На одну цель на расстоянии до $\mathcal{E}+1$ шагов, длительность воздействия — день. Прокаст — 1 действие. ДС 7.

ПОЧИНКА

Чародей дотрагивается до объекта и, о чудо, через некоторое время он полностью возвращается к своей изначальной форме.

Витапсия III или базовая трансмутация при касании. Прокаст — 1 ход. Длительность для трансмутации — \mathfrak{E}^*10 минут. БС.

РИТУАЛ ПОДНЯТИЯ ТРУПОВ

Некромант призывает себе на помощь неупокоенных мертвецов (пусть это будут трупы обыкновенных людей), которые будут выполнять его приказы.

Инвокация высоких кругов. Прокаст — вся сцена, длительность службы мертвецов — час. Число мертвецов: $\mathfrak{E}^*\mathfrak{E}$, но они все должны быть собраны в пределах $\mathfrak{E}+1$ шагов от призывателя. Среди их даров обязательно будет *Неживой*, \mathfrak{E} на распределение между характеристиками. Навыки нежити определит Ведущий. ДС 4, если это безмозглые зомби и скелеты, ДС 5, если это отдающие себе отчет мертвецы.

СВЕТОЧ

Предмет в руках мага (или сами ладони) начинают ярко светиться, разгоняя тьму, как если бы он держал факел.

Подготовительная инвокация на себя. Прокаст — 1 действие, длительность — 1 час. ДС 1.

СКАЧОК

Маг моментально преодолевает небольшое расстояние, покинув опасное место.

Собственная транслочация IV уровня в выбранном направлении. Прокаст — 1 мгновение. ДС 3.

СТРЕЛА ОГНЯ

С ладони волшебника срывается сгусток обжигающей плазмы и поражает цель.

Деструкция III уровня. Огненный тип урона, \mathfrak{E} повреждений по одной цели в пределах \mathfrak{E} дистанций. Прокаст — 1 действие. ДС 2.

ТРЕВОГА!

Чародей посылает начальнику лагеря сигнал об опасности.

Инфамеция первого круга на меченую цель (1 шт.). Прокаст — 1 мгновение. ДС 3.

УМОЛКНИ!

Мудрец щелкает пальцами, и его собеседник внезапно умолкает. На самом деле он просто перестает издавать звуки ртом.

Трансмутация III ступени (проводимость звука) на одну цель в пределах $\mathfrak{E}+1$ шагов от мудреца, длительность — до одной минуты, прокаст — 1 мгновение. ДС 4.

ШАР ОГНЯ

Чудотворец швыряет в противников шар из огня, взрывающийся, при контакте, в пределах некой области.

Деструкция IV класса по всем легитимным целям в пределах \mathfrak{E} метров от точки детонации. Взрыв наносит $\mathfrak{E}d6$ повреждений огнем, шар бросается на \mathfrak{E} дистанций. Прокаст — 1 действие. ДС 4.

ЭГРЕГОР БЫКА

Указав на цель, чернокнижник наделяет ее невероятной силой и стойкостью.

Витапсия IV круга (искажение Размера на $+ \mathfrak{E}$) одной цели, находящейся в пределах \mathfrak{E} шагов. Прокаст — 1 действие, длительность эффекта — \mathfrak{E} раундов. ДС 2.

СНАРЯЖЕНИЕ

В УП отсутствует микроменеджмент предметов и снаряжения в традиционном смысле. С другой стороны, оружие и броня, например, сильно варьируют и могут отличаться по множеству параметров. В любом случае, бесконечных списков цен, предметов, их доступности, их возможных ТТХ вы здесь не увидите. Вместо этого используются руководства для игрока: как в рамках системы придумать и смоделировать тот или иной артефакт. Также вместо конкретных цен используются категории дороже/дешевле, доступнее/реже, да и сами предметы не представлены какими-то конкретными образцами (кроме таблиц 11, 12 и 13), а группами и типами.

ИгроМеханика

Чтобы **купить** что-то, нужно определить его цену согласно таблице 5 и сверить ее со своим показателем Средств. Если цена предмета ниже **Ср**, то персонаж может рассчитывать на его приобретение, в противном случае ему придется доплатить до равенства из своего *запаса средств*.

В отличие от новых героев, покупка вещи в межсезонье или уже во время какой-то кампании не происходит в сферическом вакууме — герою надо бросить свое умение торговли, ведение бухучета или навык оформления истребований против цены (если она не больше 1— тогда против БС). Провалы на этом броске увеличивают объ-

ТАБЛИЦА 5: ЦЕНЫ

Цена	Свойство
1	Немагический предмет: оружие/инструмент/доспех/предмет быта
4	Зачарованный, магический предмет
0	Предметы первой необходимости и простейшие расходники (гвозди, палки, хлеб, кремьень)
Модификаторы	
-2	Уцененный, испорченный или проклятый предмет
-1	Бывшие в употреблении и износившиеся предметы
+0	Типичное качество
+2	Мастерский предмет (Q 4)
+1/размер	Оружие больше III размера в абсолютном значении
+n	Полнота доспеха (см. таблицу 8) +1 дополнительно для существ больших размеров, чем Средний (V)
+2	Объект требует разрешения на использование или доступен узкой группе населения
+4	Запрещенные или невероятно редкие предметы: орудия геноцида, наркотики, греческий огонь, пищажи
+2	Оптовая закупка (не меньше трех предметов сразу)
+1	Предмет придется заказывать в большом городе и ждать доставки
+2	Сезонные товары (если сезон на носу) и новинки
-3	Расходный или одноразовый предмет
+2	Статусный предмет, украшение, объект искусства
+z	Вкладывание заклинания, где z — круг соответствующей школы магии

ем доплаты, а дополнительные успехи, наоборот, экономят.

Когда возникает необходимость что-то **продать** — предмет вычеркивается из инвентаря, тогда персонаж получает +1 к ближайшей транзакции, либо +1 в запас.

Ремесло

Купить — быстро, но дорого. Смастерить самому — долго, но дешевле. Создавать предметы умеет каждый, но инженер это делает лучше. Чтобы что-то сделать, нужно определиться с параметрами вещи, ее **Качеством**, определить цену и бросить наиболее применимый к созданию предмета навык (кузнечное дело, столярное, доспешник, вязальщик и пр.) против итоговой сложности. При успехе вы получите желаемый объект за день работы, при провале — не получите.

Типовая вещь имеет **Качество**, равное 3, мастерская работа или работа руками инженера — 4, бывшие в употреблении — 2, а испорченные и ветхие — 1. Качество определяет максимум потребительных свойств предмета, в тексте она обозначается литейкой **Q**.

Импровизированное оружие фактически ведет себя как предполагаемое оружие, но имеет качество 1, иногда 2.

Оружие

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Это некий предмет, который фактически усиливает владельца и позволяет наносить более опасные раны с более серьезными последствиями. Сюда относятся всевозможные заотренные предметы, тяжелые вещи и рычаги, удобные в обращении и созданные специально для боя.

Сперва нужно определить, на какое количество рук номинально рассчитано оружие:

1. **Одна рука.** Номинальная сила владельца, это легкое или стандартное оружие;
2. **Две руки.** Двойная сила владельца, это стандартное или древковое оружие.

Класс оружия определяет контролируемую дистанцию и собственно размер согласно таблице 6.

Тип повреждений определяет пробивную способность — то количество брони (ПБ), которое будет проигнорировано оружием:

- **Колющий** (острый наконечник) ПС одноручного: $(Q+n) \times 1,5$, ПС двуручного: $Q+n$;
- **Дробящий** (большая площадь, массивность) ПС одноручного: $(Q+n)/2$, ПС двуручного: 0;
- **Режущий** (острая грань, кромка) ПС одноручного: $Q+n$, ПС двуручного: $(Q+n)/2$.

За одно очко, максимум которых равняется **Q**, каждый кузнец может оптимизировать оружие, выбрав один или несколько вариантов из этого списка:

- **Амплитудное** +1 к силе владельца, если оружие древковое, то сила владельца утраивается на дистанции трех шагов;
- **Подвижная часть.** При атаке таким оружием удалите из защитного дайспула цели два кубика на своей выбор, однако вы обязаны удалить из своего же дайпула защиты один кубик с максимальным значением;
- **Поднять урон** на единицу;
- **Вторая сторона.** На оружие с другой стороны устанавливается лезвие (или яблоко, в общем, что-то, чем можно бить), которое позволяет контролировать дополнительную зону на меньшей дистанции. Какую

ТАБЛИЦА 6: РАЗМЕРЫ КОНТАКТНОГО ОРУЖИЯ И ЕГО СВОЙСТВА

Класс	Зона контроля	Разница в размерах	Свойства
Легкое оружие	1 шаг	-3	Нельзя удвоить силу, взяв в две руки.
Стандартное	Второй шаг	-2	-
Древковое	Третий шаг	-1	Нужен перехват для переключения на другие зоны контроля

зону планируется контролировать, такой класс получит сама вторая сторона.

- **Поднять ПС** согласно типу повреждений (см коэффициент n);

ОРУЖИЕ ДЛЯ ДАЛЬНОГО БОЯ

Это метательное оружие или использующее силу рычага или натяжения волокон для запуска снарядов.

Для дальнобойного оружия имеет значение величина самого метательного снаряда (боеприпасов), что определяет, насколько далеко он полетит, и насколько сильно его можно бросить — варианты представлены в таблице 7.

Тип повреждений определяет ПС и аэродинамику, что влияет на дальность, согласно таблице 8.

За одно очко, максимум которых равняется Q , каждый кузнец может оптимизировать метательное устройство:

- Приделать метательному оружию **плечи рычага**: плечи лука или лебедку пращи, тогда оно сразу сможет бить на Q дистанций по таблице 3. Само оружие становится на 1 размер больше, чем сами снаряды, а это влияет на то, сколько рук потребуется воину, чтобы из него стрелять.
- После навешивания рычага **усилить его блоками** или взводным механизмом типа лебедки. Оружие увеличит силу владельца на номинал для определения повреждений (в зависимости от своего размера), но при этом стрелку будет необходимо

тратить **6-С** действий на перезарядку после каждого выстрела.

- **Поднять ПС** оружия, исходя из формул в таблице 8;
- **Поднять урон** на единицу;
- Поднять модификатор **прицельной дальности** на 1 — тоже обозначено в таблице 8.

Инженер может для стрелкового оружия поменять принцип действия: вместо силы владельца всю работу берет на себя изощренная механика, — вместо **С** используется параметр Q , равный 4. Эта модернизация открывает следующие настройки:

- **Заменить тип повреждений** на энергетические: высокие температуры (разрушаемость I и II классов брони), или коррозионный (урон 4, ПС = 0);
- **Повысить кучность**. Позволит не бросать Sd 1 раз за ход (сколько раз этот апгрейд взят, столько раз можно не кидать Sd);
- **Добавить обойму** — каждый дополнительный успех будет делать по дополнительному попаданию вместо обычного эффекта (предел успехов ограничен количеством очков, потраченных на это свойство);
- **Снизить время перезарядки** на 1;
- **Сделать оружие составным**. Перед боем оружие надо разложить, собрать и активировать, на что уходит 2 действия. Столько же сил уходит на его сборку и перевод в состояние, пригодное для транспортировки.

ТАБЛИЦА 7: РАЗМЕРЫ СНАРЯДА

Размер	Модификатор прицельной дальности	Множитель силы (урон)	Кол-во рук
Легкое	+0	$1 \times C$	1
Стандартное	-1	1 или 2, если 2 руки	2

ТАБЛИЦА 8: АЭРОДИНАМИКА СНАРЯДОВ

Тип повреждений	ПС	Прицельная дальность
Колющий	$(Q+n) \times 1,5$	$4 \times C$ шагов / Q дистанций
Дробящий	$(Q+n)/2$	$2 \times C$ шагов / $Q-1$ дистанций
Режущий	$Q+n$	$3 \times C$ шагов / $Q-1$ дистанций

Этот апгрейд не потребляет, а высвобождает очко качества; Если его взять второй раз, то на сборку и разборку оружия будет уходить по 3 действия, однако будет высвобождено еще одно очко настройки (т.е. 2 максимум).

Доспехи

Кто сносно разбирается в доспешном деле, тот умеет выделять или ковать желаемую броню. Сначала нужно определиться с площадью покрытия. От этого зависит количество материала, ушедшего на ее создание, как следствие — от этого зависит ее стоимость.

ТАБЛИЦА 9: ПЛОЩАДЬ ПОКРЫТИЯ ДОСПЕХОВ И ИХ СТОИМОСТЬ

Цена	Покрывтие (примеры)
+0 / БС	1 часть тела (наруч, шлем, кираса)
+2	2-3 части тела (бронекуртка, штаны и нагрудник, головогрудь)
+3	все, кроме одной части тела (кроме головы или туловища для примера)
+4	полное покрытие

После выбора части тела нужно определить материал, из которого доспех будет сделан:

- **Кожа и ороговения.** Исторически самый древний способ персональной защиты: облачиться в шкуру поверженного животного. Не имеет бонусов.
- **Металл.** +2 к ПБ, +1 к весу. Металл защищает лучше, но и весит больше.
- **Волокна.** -1 к ПБ, -1 к цене. Облачения из текстиля легко найти и залатать при повреждениях, но они менее практичны в экстремальных условиях, нежели полноценная броня. Учтите, что даже в этом случае речь идет о броне, а не о повседневной одежде или даже спецодежде.

Распределение и количество защитного материала выражено через параметр клас-

са брони. Чем массивнее броня, тем выше ее класс.

Например, броня из кожи с повышением класса будет твердеть и утолщаться, вплоть до ороговений и чешуек, закрепляемых металлическими скобами. Если броню делают из металла, то первый класс обычно представлен гибкой кольчугой, а второй и третий — это полосы металла, ламелляры или тяжелый панцирь. Волоконные доспехи 1 и 2 классов ткнут из эльфийского шелка и пробочного джута, а на 3 класс уже идет паутина особых подземных пауков и адамантовый дуб.

С повышением класса брони растут и защитные характеристики, и тяжесть, согласно таблице 10.

Базовый доспех, с которым можно производить манипуляции, это кожаная броня I класса. За очки качества (**Q**) можно поднимать класс брони, увеличить показатели «ПБ» и «Износ» отдельно, согласно таблице 10, и даже изменить материал.

ТАБЛИЦА 10: КЛАССЫ БРОНИ

Класс брони	ПБ	Вес	Износ
I — личный	$(Q+n)/2$	0	Q
II — экстремальный	$Q+1+n$	1	Q+2
III — полевой	$2Q+1+n$	1	2Q

ПБ — сколько броня предотвращает.

Износ — количество пропущенных ударов, на которые она рассчитана.

Вес — множитель, на который умножается габарит доспеха, для того, чтобы определить загруженность владельца.

Щит — частный случай доспеха II или III типа, стоимость щита определяется по обычным правилам брони (сколько он закрывает своей площадью). Персонаж может носить только один щит одновременно. Если щит применим в бою, игрок может заменить значение одного из кубиков дайспула на категорию габаритов щита (не меньше двух, не больше 6-ти).

Также одно очко **Q** можно потратить на покрытие, защищающее от высоких или низких температур, коррозии или элек-

тричества. Доспех удваивает износ против выбранного воздействия.

Инженер также вправе добавить следующие свойства:

- 2 очка — добавить сервоприводов и блоков, чтобы поднять Силу владельца на 1;
- 1 очко — установить модуль, дающий бонус +1 к заявкам на скрытность, внимательность или атлетику героя — в зависимости от места установки и строения.

ПРОБИВАНИЕ БРОНИ И ИЗНОС

Когда удар, пришедшийся на элемент брони, оказывается результативным, т. е. наносит повреждения цели, — он разрушает доспех в месте удара, что отражается на силуэте цели: появляется уязвимое место. Когда элемент доспеха накапливает пропущенных ударов больше, чем его **Износ** — он приходит в негодность, его конечно, можно отремонтировать, но дешевле будет купить новый. Ниже указаны взаимоотношения различных типов повреждений по отношению к доспехам:

1. **Колющий.** Оставляет дырки и отверстия в защитном покрытии, площадь которых не превышает I размер, иногда ими и вовсе можно пренебречь.
2. **Дробящий.** Не разрушает I класс доспехов. На более тяжелых доспехах оставляет вмятины, выбоины и трещины площадью, на 2 размера меньше, чем само оружие.
3. **Режущий.** Оставляет полосы и прорезы величиной на 1 размер меньше, чем само оружие. При особом желании в ближнем бою можно наносить удары с оттягом или пробовать «пилить» защитное покрытие цели. В таком случае ПС клинка становится равен 0, но вред становится **разрушительным**.
4. **Огонь (Холод).** Чем массивнее доспех, тем сложнее его проплавить или выкристаллизовать. Класс брони, для которого воздействие температур будет разрушительным, определяется по отвечающей за огонь (холод) характеристике агрессора -2, вплоть до 0.

5. **Мистический.** Не разрушает никакую броню;

6. **Кислотный.** Каждый удар считается разрушительным;

7. **Электрический.** Не разрушает никакую броню.

Разрушительное воздействие убирает два пункта износа с брони.

Чтобы починить не до конца изношенное обмундирование, доспешник бросает навык, отвечающий за ремонтные умения, против общей сложности, равной накопленному износу.

Инструменты

Профессионалам нужны инструменты для достижения специализированных задач. Ковать подковы можно без молотка и клещей, расплющивая металл кирпичом и держа прут латной рукавицей, но это неудобно. Вскрывать замки можно и без замысловатых отмычек — кинжалом и спицей, но выйдет не так быстро. Отсутствие подходящего инструмента накладывает штраф, равный -3, наличие же инструмента дает бонус в виде **Q-3** к соответствующим заявкам.

Довольствие

Довольствие — особая категория снаряжения, это некий абстрактный набор исследователя, в который включается сухпак (или быстроприготовляемое блюдо), бинты, мыло, несколько свечей, флакон маны, некий объем воды и средства для разведения огня. Такой комплект занимает немного места (-2 относительно габаритов хозяина).

Довольствие обозначает, во сколько **Ср** обходится содержание такого персонажа в день. Когда предстоит закупаться сухпайками и предметами первой необходимости на ту или иную экспедицию, необходимо сложить номиналы довольствия всех участников (с округлением до ближайшего целого) и вычесть один — это и составит совокупную стоимость довольствия (минус три пункта стоимости за расходный предмет и плюс два за оптовую закупку) для данного контракта.

Количество довольствия на каждого члена экспедиции нормируется по числу дней,

оговоренных в контракте. Так, при спуске под землю на три дня у всех героев будет по три «единицы» штатного довольствия.

В поход отправляются пятеро исследователей: огр (VI размер), три человека (V размер) и один хоббит (IV размер). Стоимость довольствия на всех будет равна 4 ($1+1+1+1.5+0.5-1$), что немало. Однако среди Укротителей есть кватирмейстер со специализацией **Снабжение**: с ним цена довольствия упадет до 2: $0,5+0,5+0,5+1+0,33-1 = 1,833$, что округляется до ближайшего целого.

Боеприпасы

Некоторых игроков, равно как и ведущих, тяготит процесс учета снарядов, стрел и прочих боеприпасов. В УП считается, что у персонажей патроны «бесконечны», пока они отводят под них место в своем инвентаре. Колчан или иной футляр для снарядов имеет размер на один больший, чем сами боеприпасы. Магическое оружие, излучающее энергии, в патронташе не нуждается.

Все вооружение и доспехи в игре (в частности в таблицах 11, 12 и 13) составлено по вышеуказанным принципам.

ТАБЛИЦА 11: ПРИМЕРЫ ДОСПЕХОВ

Название	Класс	Материал	ПБ	Износ	Цена (ДС)	Вес	Свойства
Бронекуртка	I	Кожа	2	5	+1	0	-
Драконья чешуя	III	Кожа	7	6	+3	1	Огнеупорное покрытие
Наручи клепанные	II	Кожа	5	6	БС	1	-
Кольчужная рубаха	I	Металл	5	3	+1	1	-
Ламелляр	II	Металл	8	5	+2	2	-
Шлем	III	Металл	9	6	БС	2	-
Баклер	III	Волокна	6	6	БС	1	Габарит владельца -3
Щит ростовой	III	Металл	9	6	+3	2	Габарит владельца -0

Качество типичное (Q 3)

ТАБЛИЦА 12: ПРИМЕРЫ ОРУЖИЯ ДАЛЬНОГО БОЯ

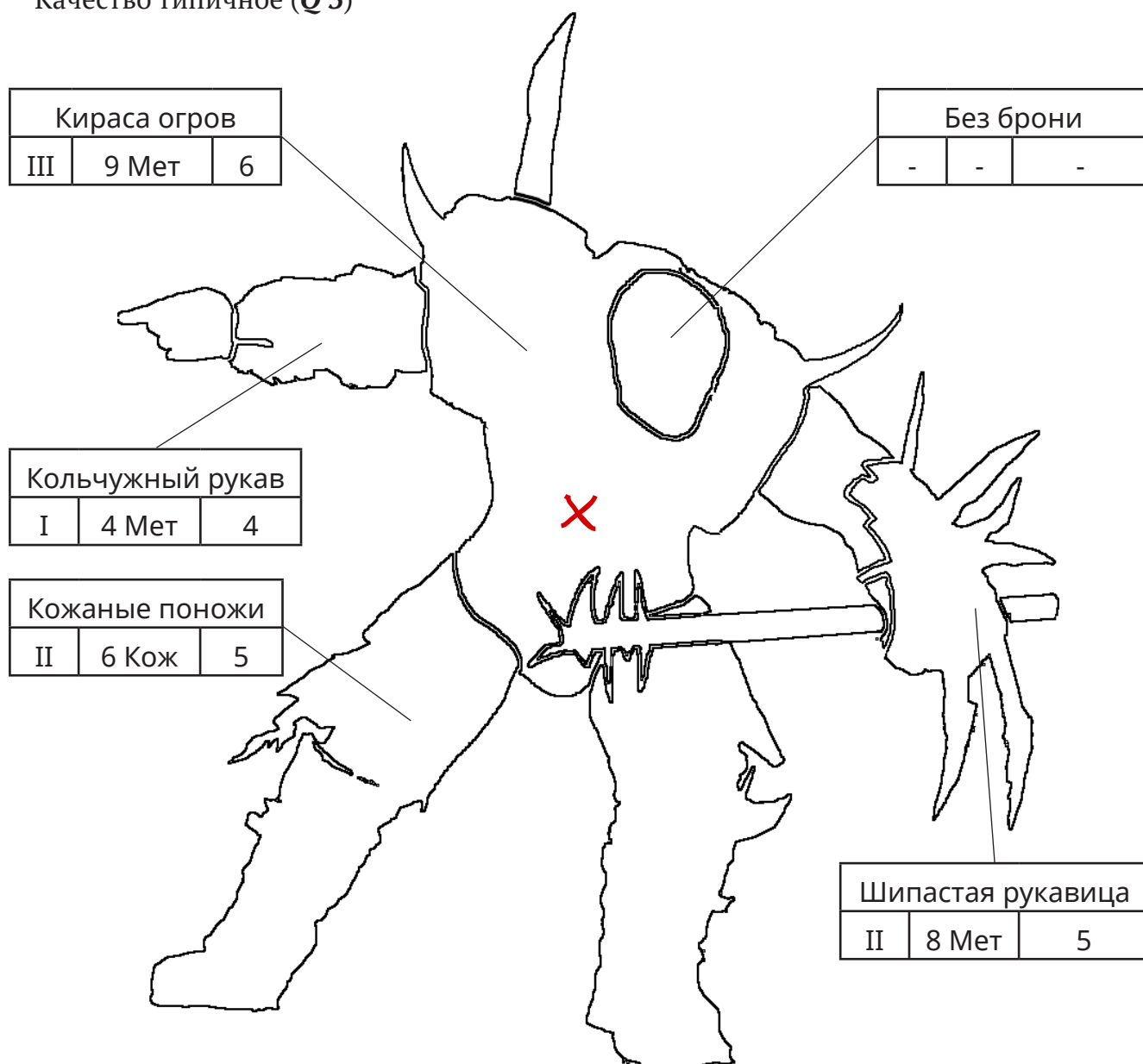
Название	Размер снаряда	Число рук	Урон	ПС	Дистанция	Свойства
Камень	Легкий	1	C+3	1 Д	2*С	Метательное
Дротик	Стд.	1	C+2	6 К	3*С	Метательное
Праща	Легкий	1	C+2	1 Д	II	Рычаг
Лук	Стд.	2	2С	6 К	III	Рычаг
Армейский арбалет	Стд.	2	3С	6 К	II	Рычаг, Перезарядка 6-С действий
Персональный арбалет	Легкий	1	2С+1	4 К	III	Рычаг, Перезарядка 6-С действий
Топорик	Легкий	1	C+2	3 Р	3*С	Метательное

Качество типичное (Q 3)

ТАБЛИЦА 13: ПРИМЕРЫ КОНТАКТНОГО ВООРУЖЕНИЯ

Название	Размер	Число рук	Урон	ПС	Дистанция	Свойства
Стилет	-3	1	С	9 К	1 шаг	Легкое
Нож охотничий	-3	1	С+2	4 Р	1 шаг	Легкое
Меч	-2	1-2	С+2	4 Р	2 шага	Станд., Амп
Топор	-2	1-2	С+3	3 Р	2 шага	Станд., Амп
Клевец	-2	1-2	С+1	6 К	2 шага	Станд., Амп
Цеп	-2	1-2	С+1	2 Д	2 шага	Станд., Амп, Подв
Боевой молот	-2	2	2С+4	0 Д	2 шага	Станд., Амп
Копье	-1	2	2С+2	4 К	3 шага	Древковое
Посох	-1	2	3С	1 Д	3 шага	Древковое, Амп
Алебарда	-1	2	3С+2	3 Р	3 шага	Древковое, Амп
Трехsegmentный цеп	-2	2	2С+2 / С+1	0 Д	1 и 2 шага	Станд., Амп, Подв, 2-я сторона

Качество типичное (**Q 3**)



Зачарование и алхимия

Это придание простому объекту или его части волшебных свойств; улучшение потребительных качеств предмета за счет манипуляций с магией. Для зачарования нужно взять предмет и при помощи маны, волшебной краски, алмазной пыли и камней душ нанести на него особые паттерны, инкрустировать и покрыть сакральными письменами, что выражено броском соответствующего навыка против сложности, зависящей от задачи, стоящей перед зачарователем:

1. Прямое вложение заклинаний.

Максимально допустимый круг заклинаний ограничен значением **Вл** зачарователя. Если оно однократное, то есть после активации волшебство уходит из предмета навсегда, либо сам объект уничтожается, то круг школы магии не нормируется, однако сдвиг заклинания не может превышать значение **Э** мастера. ДС = сложность целевого заклинания.

2. Идеализация.

Зачарователь приближает эйдос своего артефакта к идеальному. Качество предмета увеличивается на **Вл** зачарователя. ДС = теоретическое **Q** -1.

3. Магическое первоначало.

Основной показатель предмета (урон оружия; ПБ и Износ доспеха; помощь инструмента) меняется с **С** или **Q** на **Э** зачарователя. Процедура обладает спецификой в зависимости от типа предмета:

Оружие. Теперь имеет значение величина оружия: полезная площадь травления письмен и трассировки паттернов аркан дает о себе знать. Если оружие размерами с I по II, то вместо **С** в Урон записывается **Э**. Если оружие III-VI размеров — двойное эго. Если VII или выше — **Э** x 3.

Свойства **Амплитудности, плеч рычагов** и **блоков** более к нему не применимы, равно как и технические ухищрения, создаваемые инженером. Однако алхимик открывает следующие способности:

Энергетическое воздействие. За 1 очко настроек меняется тип повреждений оружия (выбор перманентен):

- **Огонь.** ПС = $\mathcal{E}-2+n$;

- **Холод.** ПС = $\mathcal{E}-2+n$;

- **Коррозия.** ПС = 0;

- **Мистическое воздействие.** ПС = 0 против любой зачарованной брони, игнорирует немагические доспехи;

- **Электричество.** ПС = $(\mathcal{E}+n)*2$ против металла.

Аэродинамика энергетических воздействий близка к идеальной, считайте, что волшебное оружие дальнего боя бьет на **Э** дистанций.

Каскад. Вместо единичного разряда оружие выпускает серию импульсов. Каждый дополнительный успех будет делать по дополнительному попаданию вместо обычного эффекта (максимум экстра атак ограничен количеством очков настроек вооружения, потраченных на это свойство).

Рой. Вместо луча или направленного удара оружие выпускает в сторону цели облако или поток, или собственно рой волшебных насекомых. Если атака из такого оружия достигает успеха, считается, что цель поражена тремя ударами, определенными случайно (рой никогда не может вести прицельную атаку).

Спиритическое наведение. За 2 пункта можно провести стабилизацию энергетического наведения вашего оружия: оно никогда не потребует бросков **Sd**. Этот эффект доступен и идеализированным предметам.

Анимирование. За 2 пункта настроек оружие может взмыть в воздух и левитировать рядом. Заявки, связанные с его применением, не будут подвержены правилу многозадачности.

Доспехи. Зачарователь может, фактически, делать силовые поля и насыщать материал доспеха своим эго, отныне материал не влияет на ПБ доспеха и его Износ. Если доспех размерами с I по II, то вместо **Q** в таблицу 10 подставляется **Э** алхимика. Если III-VI размеров — двойное эго. Если VII или выше — **Э** x 3. Как и в случае с оружием поверхность брони, отведенная на покрытие рунами и символами аркан, начинает иметь значение.

За 1 очко настроек можно нанести оберег, удваивающий ПБ против определенного типа вреда и сокращающий ПБ вдвое против другого типа повреждений.

ТАБЛИЦА 14: ПРИМЕРЫ ПОПУЛЯРНЫХ ЗАЧАРОВАННЫХ ПРЕДМЕТОВ

Название	Тип	Цена	Свойства
Огненный акинак	Оружие	4	Двуручный меч с волшебным началом (<i>стандартное, Урон 2Э+1, ПС Э-1 Ог</i>)
Зелье затягивания ран	Расходный предмет	3	Зелье витапсии II круга (<i>Эд6</i> ранений на себя)
Зелье водного дыхания	Расходный предмет	4	Зелье трансмутации III круга на себя (длительность определяется по <i>Э</i> алхимика)
Плащ-невидимка	Одежда	5 / 8	Плащ со вложенным заклинанием менталистики подготовительного уровня / трансмутации IV круга на себя (алхимику требуется <i>Вл 1 / 4</i>)
Мститель	Оружие	6	Мастерский идеализированный персональный арбалет со спиритическим наведением.
Меч тысячи истин	Оружие	9	Меч с вложенным заклинанием инфамеции V круга касанием (алхимику требуется <i>Вл 5</i>)
Жезл молний	Оружие	6	Мастерский маленький жезл молний с волшебным началом (<i>Урон Э, ПС = 2Э Эл против металла</i>), Каскад 3
Кристалл ярости	Расходный предмет	5	Одноразовый кристалл менталистики IV круга на себя (длительность определяется по <i>Э</i> алхимика)
Диоктаэдрические доспехи	Доспехи	8	Полный комплект доспехов III класса с волшебным началом (<i>ПБ 4Э+2, Износ 4Э</i>) для существа небольших или средних размеров
Умная кошка	Инструмент	4	Крюк с волшебным началом, дающий бонус к скалолазанию и эскаладам в виде <i>+Э</i> .

За 2 очка можно просто удвоить ПБ доспеха против конкретного типа повреждений без недостатков.

За 1 очко можно уменьшить вес доспеха на 1.

Инструмент. Алхимический инструмент сразу дает бонус: вместо *Q-3* используется *Э* зачарователя.

Помните, что постоянная магия доступна только теофактам и устройствам былых эпох, современные артефакты надо включать и выключать, и на это надо тратить действия (или как-то обозначать в заявке).

В случае с прямым вкладыванием заклинаний активацию можно ускорить по обычным правилам сдвигов, а для снаряжения с измененным действующим началом ускорение до мгновения просто достигается за один пункт настроек. Длительность эффекта будет продолжаться всю сцену, либо пока владелец не пожелает завершения.

Так же дело обстоит с сознательными волшебными предметами — текущая магическая практика не в состоянии перманентно вкладывать Искры Жизни в вещи. Такой артефакт можно только найти или получить «случайно».

Бестиарий

Алфавитный указатель монстров

Василиск.....	62
Гигант.....	63
Гном-наемник.....	64
Дракон.....	65
Драконий селезень.....	66
Живой труп.....	67
Иббрак.....	68
Каменная тыродь.....	69
Кобольд.....	70
Лич.....	71
Нетопырь.....	72
Орк дикий.....	73
Пещерный хоббит.....	74
Попара.....	75
Породный голем.....	76
Скелет.....	77
Троль.....	77
Умбрея.....	79
Ящик с клыками.....	80

В этом разделе даны описания монстров, подземных обитателей и животных, которые могут встретиться исследователям в процессе своей трудовой деятельности. Вышеуказанный список далеко не полный, ведущему рекомендуется придумывать своих монстров или конвертировать каких-нибудь знаковых существ под реалии этой системы.

Существа описаны по следующему алгоритму:

Название.

Описание. Что из себя представляет существо, его мотивация, внешний вид, повадки, образ жизни и роль в подземной экологии.

Раны. Сколько ран у животного всего.

Душевное здоровье. Насколько психически устойчив монстр.

Обычно, безликим монстрам не детализируют трекер состояний. У не сюжетно важных антагонистов есть по одному слоту на состояния обоих типов.

Размер. Каков размер животного, для удобства рядом с силуэтом обозначена шкала, по которой можно сверить габариты существа и определить разброс попаданий.

Дары. Здесь указываются все особые свойства и способности монстра, как правило, не учтенные в других разделах или объясняющие ту или иную его особенность. Здесь перечисляются дары и черты, недоступные игровым персонажам. Обычно все морфологические отличия обозначены на силуэте монстра, поэтому в этом разделе они не указываются (напр., «хвост» или «шесть лап» и т. д.).

Навыки. Что умеют типичные представители этого вида. Обычно каждому монстру соответствует перечень умений, который мастер вправе настроить по ситуации, возможно полное игнорирование каких-то умений в угоду образу.

Колдовской потенциал. Тут указывается короткий перечень заклинаний, чаще всего встречающийся в репертуаре роли. Звездочкой обозначены заклинания, вызывающие малефиции. Реже указан только Э существ, способных к магии, чтобы ведущий мог сам настроить заклинания под нужды игры.

Оружие. Как атакует монстр и чем.

Силуэт. Также здесь обозначается броня и ее покрытие. Если на монстре не обозначена броня, значит, ее и нет ни в каком виде. Некоторые подписи не имеют выносных линий, они применяются ко всему силуэту.

Трофеи. Сколько ценных материалов можно снять либо с его тела, либо так или иначе изъять, не прибегая к насилию. Учтите, что не всегда снаряжение остается нетронутым после боя.

Вы заметите, что игромеханическая статистика монстров совершенно не подчиняется закономерностям, представленным в главе создание персонажа. У них свои порядки распределения характеристик, даров, умений и прочих свойств. В этом главное отличие — подземный монстр создается «от картинке», а не исходя из «спортивности» или баланса.

Впрочем, не возбраняется «приготовить» противника по правилам генерации игрового персонажа, если это необходимо.

ВАСИЛИСК

Этот монстр — химера из петуха, змеи и какого-то млекопитающего, наподобие летучей мыши. Василиск способен взглядом обращать живое существо в камень, так как он питается только камнями определенного размера и определенной фактуры. Они живут стаями по 8-20 голов, среди которых опасность представляют «добытчики» камня и самки, защищающие молодняк. Василисков выращивают разные малорослые обитатели пещер: взрослая особь не заинтересована в их превращении, т. к. получающиеся камни довольно малы, однако у пещерных хоббитов и кобольдов иногда возникают проблемы с детенышами василисков, в рамках статистики несчастных случаев.

Раны. 12

Душевное здоровье. 5

Размер. V

Дары.

- Окаменевающий взгляд. Чтобы не превратиться в камень, персонажам следует избегать пересечения взглядов с василиском, на что надо по-

тратить внеочередное умственное усилие. Если есть персонажи, провалившие этот бросок, то василиск выбирает из них одного и начинает гипнотизировать. Такой персонаж превратится в камень в течение трех раундов, если за это время василиск не будет убит или изолирован. В процессе превращения жертва теряет способность двигаться.

Навыки. Распределите между этими навыками 7 очков; не более 4 в каждое умение:

- Кусать
- Уворачиваться
- Скрываться
- Наблюдать
- Душить

Колдовской потенциал. —

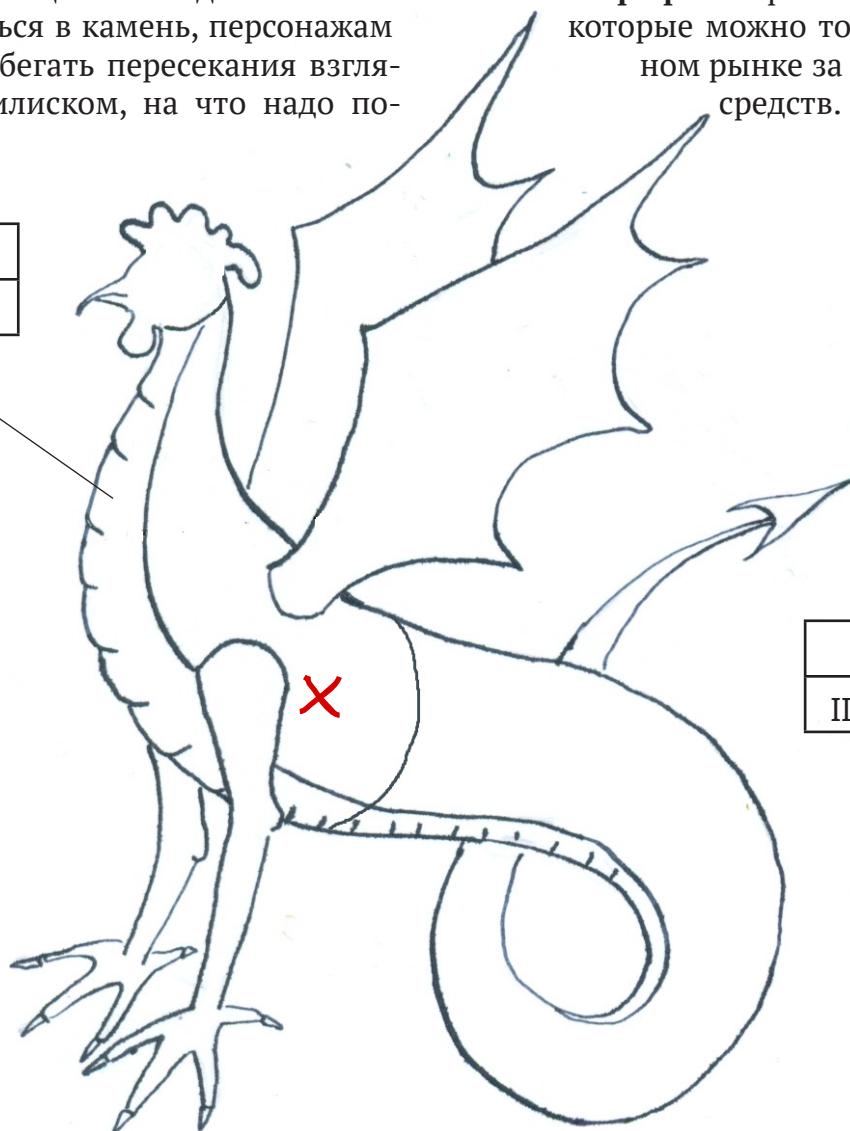
Оружие.

- Клюв. Легкое, урон 4, ПС 4Р;
- Хвост. Станд. урон 6, ПС 0Д, подвижное, амп.

Трофеи. Органы и части тела, которые можно толкнуть на черном рынке за 1 пункт запаса средств.

Подбрюшье		
I	0 Кож	—

1 М



Чешуя		
II	2 Кож	—

ГИГАНТ

Гиганты либо живут семьями в пещерах, либо путешествуют поодиночке. Типичный гигант не может себе позволить хорошее снаряжение, поэтому носит всякое старье, вооружен дубиной или топором и одет в шкуры убитых им животных. Пальцы великанов плохо подходят для тонкой работы, поэтому они часто подаются в горняки и проходчики, работая за еду. Гигант флегматичен, спокоен, исполнительен и не чужд любознательности, но вечный спутник гиганта — голод. Поэтому великанов стараются не нанимать для охраны объектов и на иные ответственные должности, либо очень хорошо кормят, чтобы сохранить лояльность.

Раны. 25

Душевное здоровье. 8 (10 для колдунов и жрецов)

Размер. VII

Дары.

- Бывалый.

Навыки. Распределите между этими навыками 8 очков; не более 4 в каждое умение:

- Драться
- Неквалифицированный тяжелый труд
- Парирование
- Убеждение
- Решительность
- Самоконтроль
- Шаманизм

Колдовской потенциал. Шаманы гигантов имеют доступ к следующим заклинаниям:

Эгрегор быка. +2 к размеру одной цели касанием. Прокаст — 1 действие, длительность эффекта — всю битву. ДС 2.

Утоление голода. Витания продвинутого уровня на одну цель касанием, длительность 2 часа. Прокаст — 1 ход, ДС 3.

Защита от огня. Предмет брони получает ПБ +4 против огня, цель должна быть в пределах видимости факела, относительно шамана, Длительность 2 раунда. Прокаст — 1 действие, ДС 3.

Создание воды. Маг призывает 100 литров чистой воды касанием, Время «жизни» воды — одна минута, Прокаст — 1 действие. ДС 1.

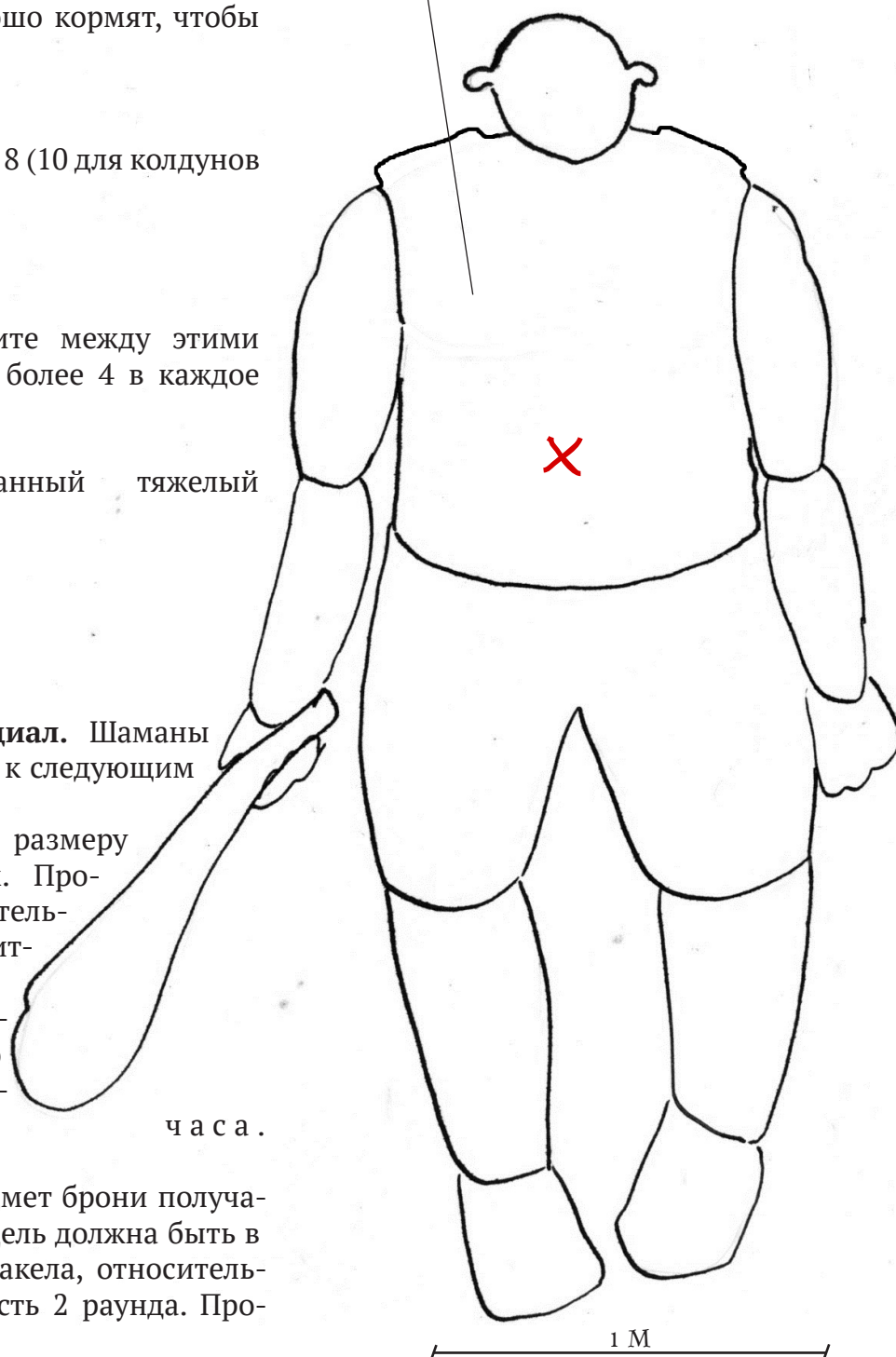
Оружие.

- Дубина. Станд. урон 10, ПС 0Д, 2 руки, амп.

Трофеи. Всякий скарб, стоимость которого потянет на 0-2 единицы запаса средств.

Теплый зипун		
I	2 Вол	3

Толстая кожа		
II	2 Кож	—

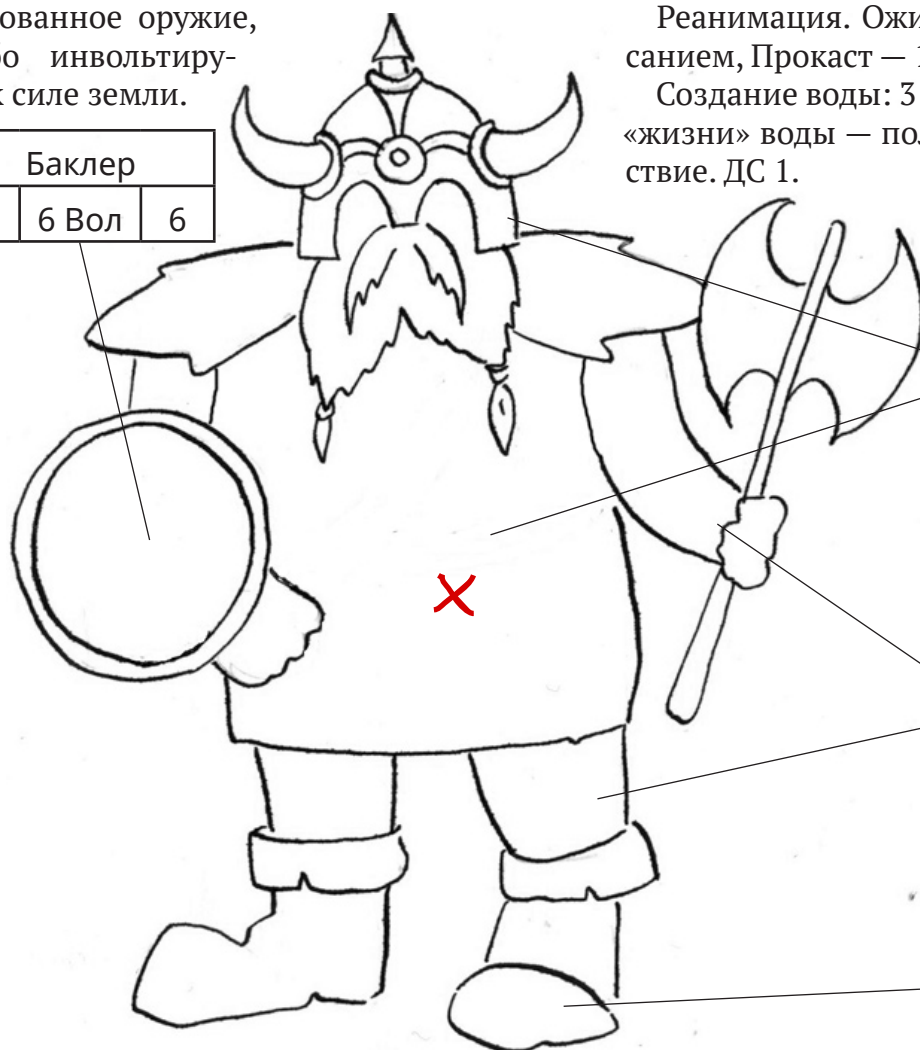


ГНОМ-НАЕМНИК

О гномах, их цивилизации, королевствах и образе жизни можно рассказывать очень долго и безрезультатно. На раскопки попадают либо деклассированные гномы, бесконечно занятые забоем, грохочением породы и прочим тяжелым трудом, либо рискованные парни, прошедшие строевую подготовку или ополчение, а иногда и ветераны той или иной войны, ничего кроме битв не умеющие, — о последних категориях и идет речь. Гном-наемник исповедует логику, «меня можно купить, но нельзя перекупить» — вследствие своего упрямства из них получаются капризные, но исполнительные, иногда даже фанатичные, охранники и караульные.

Наемник-гном обычно носит тяжелые доспехи, вооружен каким-то компактным оружием, удобным для применения в коридорах и шахтах; из дистанционного предпочитает арбалеты ввиду своего низкого роста и небольшого размаха рук. Гном-волшебник предпочитает либо зачарованное оружие, либо инвюльтирует к силе земли.

Баклер		
III	6 Вол	6



Кираса, шлем		
III	9 Мет	6

Кольчужные штаны и рукава		
I	5 Мет	3

Ботинки		
II	5 Кож	4

1 М

Раны. 8

Душевное здоровье. 8 (13 у жрецов и алхимиков)

Размер. IV

Дары. Все дары уже учтены.

Навыки. Распределите между этими навыками 14 очков, но не более 3 в каждое:

- Строевой бой
- Стрельба
- Знания (архитектура, горное дело, инженерия)
- Торговля
- Упрямство
- Ношение доспехов
- Внимательность
- Оккультизм / Шаманизм / Алхимия

Колдовской потенциал.

Эгрегор быка. +3 к размеру одной цели касанием. Прокаст — 1 действие, длительность эффекта — всю битву. ДС 2.

Заточка клинка. Повышение урона оружия в руках колдующего на 3. Прокаст — 1 действие, длительность заточки составит 30 минут. ДС 1.

Реанимация. Оживление одной цели касанием, Прокаст — 1 ход. ДС 2.

Создание воды: 3 литра касанием, Время «жизни» воды — полчаса, Прокаст — 1 действие. ДС 1.

Затягивание ран. Восстановление 3d6 ранений одной цели при касании. Прокаст — 1 действие. БС.

Призыв инструмента. Появление в руках у жреца и 2 его союзников в пределах света факела инструментов и оружия с качеством 3. Прокаст — 1 действие. ДС 3.

Оружие.

См. таблицы 12, 13. У гномов сила обычно равна 2.

Трофеи. Оружие, элементы доспехов.

ДРАКОН

Гроза всех подземных экспедиций. Эта огромная огнедышащая рептилия занимается тем, что поглощает чужие жизни и богатства и копит силу. Драконы, будучи волшебными существами, вменяемы и имеют разум, но вследствие своего ЧСВ и сверхъестественного упрямства не склонны к переговорам и беседам. Типичный дракон жаждет только трех вещей: сна, самоутверждения за счет других и накопления богатств: он может не спариваться годами и даже обходиться без еды много дней и месяцев, если такой режим в конце концов пойдет на пользу его сокровищнице, статусу или спокойствию. Как правило, драконы живут поодиночке и весьма территориальны — путникам и даже драконам-гостям может достаться, если они дадут хозяину усомниться в искренности своих намерений.

Накоплений дракона порой хватает, чтобы уйти на покой, обеспечив себя достатком до самой смерти. На деле же в сокровищнице дракона обычно лежат вещи, фактически отнятые у своих предыдущих владельцев. Короли и землевладельцы, во владениях которых обнаруживается драконий схорон, готовы лишь предоставить компенсацию или поделиться частью добытого, считая все сокровища рептилий своими.

Драконы способны изрыгать из себя волшебные гуморы, воспаляющиеся или ионизирующиеся при контакте с поверхностями и предметами. У многих из этих змиев сохранились крылья, а также их чистый разум позволяет им постигать магические дисциплины.

Раны. 64

Душевное здоровье. 20

Размер. IX

Дары.

- Хладнокровие;
- Жуткий;
- Кровь дракона (-4).

Навыки. Распределите между этими навыками 18 очков; не более 5 в каждое умение

- Дышать (огнем/кислотой/молнией и пр.)
- Драться
- Чуть подвох и ложь
- Внушать страх
- Игнорировать доводы
- Прикрывать уязвимые места
- Использовать чародейскую силу крови
- Летать

Колдовской потенциал.

Шар огня. Повреждение огнем всех целей в пределах 4 метров от точки детонации. Взрыв наносит **7d6** повреждений огнем, шар детонирует в пределах 15 метров от дракона. Прокаст — 1 действие. ДС 4.

Золото дурака. Дракон создает иллюзорную кучу монет своими лапами. Прокаст — 1 ход, длительность — 4 часа, размер кучи — до 0,2 кубометра. ДС 5.

Драконье присутствие. Дракон вселяет во все цели вокруг себя (6 метров радиус) в состояние паники (3 уровень). Урон: 12 душевного здоровья, прокаст — 1 действие, длительность — весь бой. ДС 4.

Рывок. Дракон моментально переносится в выбранном направлении на 3-12 метров. Прокаст — 1 мгновение. ДС 2.

Оружие.

- Когти. Легкое, урон 8, ПС 4Р;
- Хвост. Станд. урон 12, ПС 0Д, подвижное, амп.
- Огненное дыхание. Урон 9, ПС 00г (Разр. I и II классы брони), перезарядка 2 хода.

Трофеи. Сокровищ дракона даже после изъятия в пользу государства хватает, чтобы персонажи подняли параметр **Ср** на единицу.



Чешуя		
III	8 Кож	—

ДРАКОНИЙ СЕЛЕЗЕНЬ

Если яйцо дракона не высидеть положенный срок, а разбить, когда оно покроется фиолетовыми пятнами, новорожденный будет лишен всех свойств полноценного дракона. У него не будут развиты крылья, а его разум вряд ли эволюционирует дальше разума десятилетнего человеческого ребенка. У недодраконов зачастую остаются способности к манипулированию магией, видимо, передающиеся с по наследству.

Такое существо называют драконьим селезнем вследствие пестроты окраски и повадок — у них развит синдром утенка. Даже повзрослев и обретя сознательность, драконий селезень не проявит самостоятельность и сохранит лояльность «маме».

Существует целый промысел разорения драконьих гнезд и искусственного выращивания драконьих селезней.

Раны. 14

Душевное здоровье. 5

Размер. IV

Дары.

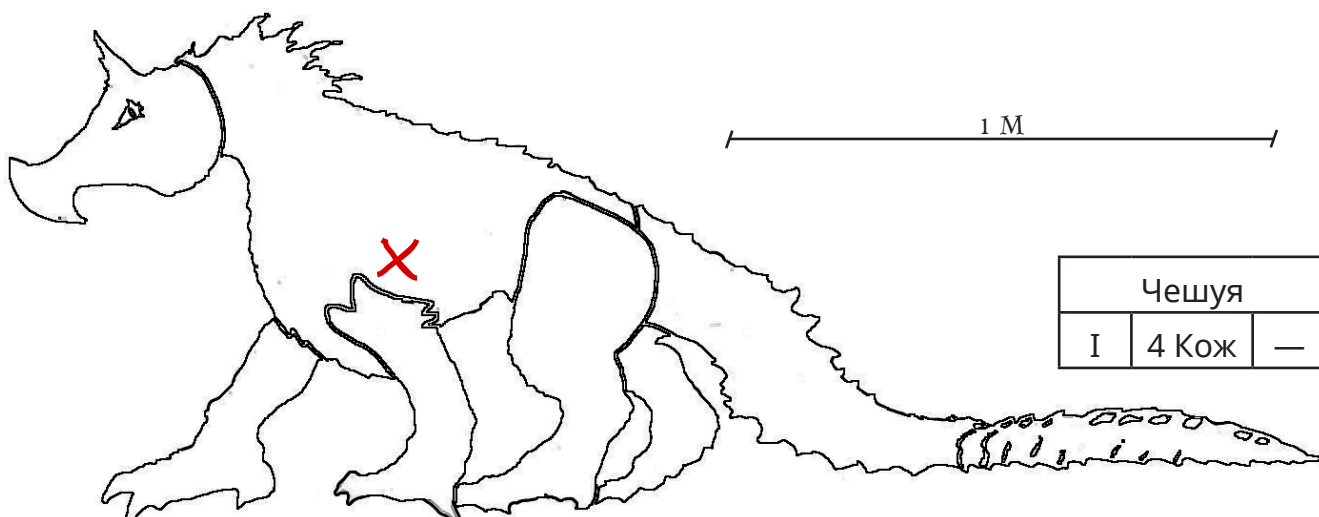
- Хладнокровие;
- Яд (ДС+3, ОВ кровяной агент).
- Раскаленная пасть. Зубы драконьего селезня считаются огненным оружием для расчета пробивания и разрушения брони.

Навыки. Распределите между этими навыками 6 очков; не более 3 в каждое умение:

- Кусать
- Уклоняться
- Бегать

Колдовской потенциал. Селезень способен воспроизводить несложные заклинания. Для примера:

Посыл письма. Дальность — меченая цель, прокаст — 1 действие. ДС 1.



Чешуя		
I	4 Кож	—

Оружие.

- Зубы. Легкое, урон 4, ПС 40г, Разр. доспехи 1 класса.
- Хвост. Станд. урон 6, ПС 0Д, подвижное, амп.

Трофеи. Органы и части тела, которые можно толкнуть на черном рынке за 1-3 пункта средств.

ЖИВОЙ ТРУП

Живой труп может быть призван при помощи некромантии, но чаще всего ходячий кадавр образуется, когда душа покойника не может так или иначе покинуть мир смертных. Что с ней происходит — вопрос отдельный (кто-то становится призраком, кто-то вселяется в упорядоченные формы), а вот тело без души начинает слоняться по окрестностям. Пытаясь заполнить пустоту внутри себя, он начинает поглощать все, что подходит под образ его души. Обычно кадавры стремятся съесть себе подобных, однако нередки случаи нападения человеческих зомби на хоббитов или огров.

Раны. 12

Душевное здоровье. 5

Размер. V

Дары.

- Неживой. Неживой не подвержен кровопотере, функциональным и структурным травмам, угрозе утонуть или отравиться. Неживого можно уничтожить, разрушив его тело буквально — он не может компенсировать входящий вред состояниями, но и полностью иммунен к эффектам, влияющим на его состояния.
- Непереносимость святости. Если труп оказывается в непосредственной близости от священного предмета или святой воды, то у него есть три раунда на то, чтобы уничтожить предмет, скрыться от него (или стереть, либо смыть святую воду). Если этого не случилось, мертвец воспламеняется в месте контакта и сгорает окончательно.
- Экстраординарное восприятие. Живые мертвецы не «видят» в привычном понимании этого слова. Они обнаруживают ауры живых существ и расстояние до них. Если мертвец на-

ходится под управлением некроманта, то он может заострить внимание живого трупа на неодушевленных предметах.

Навыки. Распределите между этими навыками 4 очков; не более 2 в каждое умение:

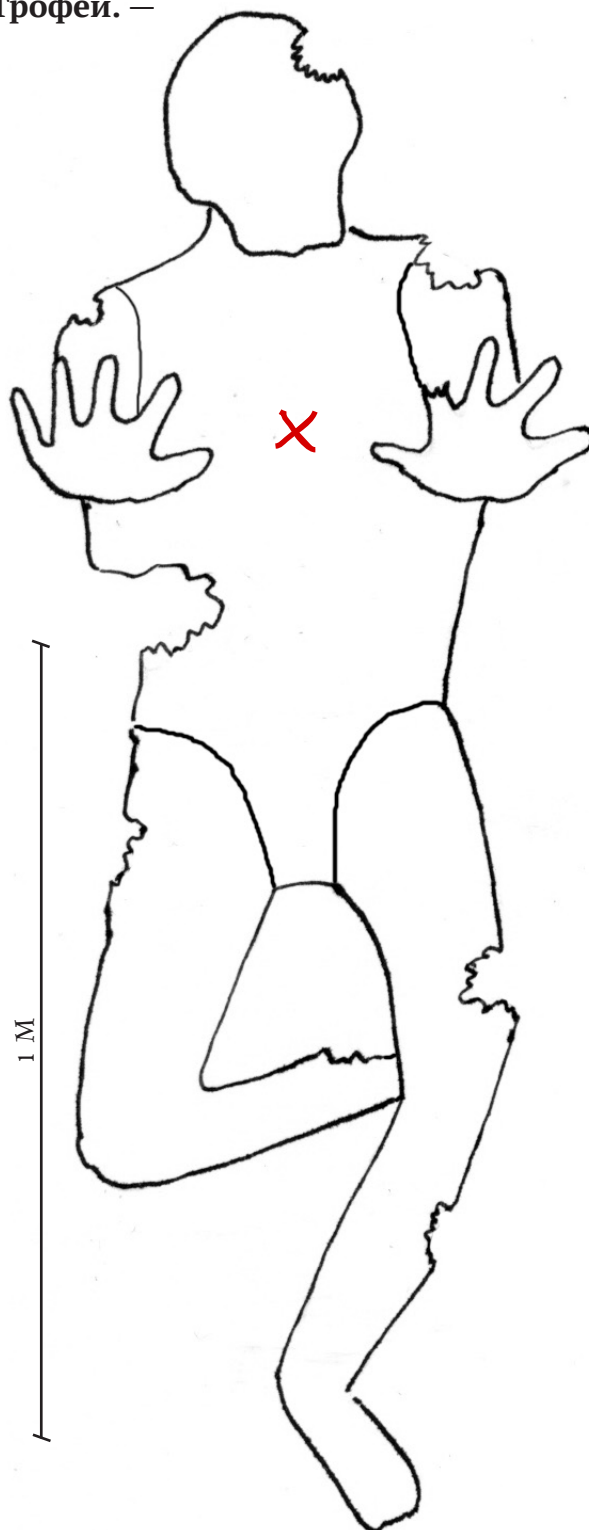
- Кусать
- Чувать живое
- Пугать

Колдовской потенциал. —

Оружие.

- Зубы. Легкое, урон 5, ПС 4Р

Трофеи. —



ИББРАК

Неведомая сущность древних миров, иббрак выглядит как осьминог с четырьмя конечностями (в таком случае его можно назвать «четырьногом»), но его тело вполне поддерживает форму и имеет эндоскелет, также у него всего один глаз, расположенный в центре туловища, а не два по бокам. Иббрак может перемещаться на своих конечностях, но предпочитает левитировать при помощи магии.

Эти существа разумны, плотоядны и путешествуют по одному, иногда парами, они не вьют гнезд и не обустроивают логова. Их мотивация для современного цивилизованного гуманоида зачастую остается загадкой, но точно известно, что им интересны знания. Среди всех форматов знания иббраки признают только такое, какое в состоянии увидеть: тексты, изображения, картины, визуальные иллюзии и мутаскопы; устное же народное творчество, песни и даже скульптуры умбрей они обойдут вниманием. За свою достаточно долгую жизнь (никто не видел иббрака, умершего от старости или болезней) они накапливают невероятные знания о мире и готовы поделиться им за соответствующую плату — не менее ценное знание, которое они в состоянии увидеть. Они наращивают и вытаскивают из известняка диковинные предметы и даже оружие, невероятно прочное для такого материала.

Разозленный или подвергшийся атаке иббрак прибегает к магии, также его глаз может выпускать луч нестерпимого света, проплавливающий мрамор и обугливающий плоть.

Раны. 36

Душевное здоровье. 21

Размер. VII

Дары.

- Экстраординарное восприятие. Эти существа плохо слышат, но имеют весьма острое зрение, способное воспринимать в УФ-диапазоне. Их внимательность получает соответствующие заявке бонусы и штрафы.
- Бывалый.
- Мастер арканы. Иббрак никогда не вызывает малефиций на собственное колдовство.

- Ползун. Существо способно перемещаться по стенам и потолку без ограничений в скорости и дополнительных бросков (на балансировку, скалолазание и пр.).

Навыки. Распределите между этими навыками 12 очков; не более 4 в каждое умение:

- Выживание
- Владение энергией аркан
- Знания (древние цивилизации, легенды)
- Убеждение
- Внимательность
- Хватание

Колдовской потенциал. У обычного иббрака есть следующие волшебные способности:

Левитация. Иббрак начинает левитировать, длительность 4 часа, прокаст — 1 действие. ДС 6.

Луч зла. Урон 4d6 по одной цели (тип повреждений мистический) в пределах видимости, прокаст — 1 действие. ДС 3.

Фазовый переход. Иббрак моментально смещается на 1-4 метра в выбранном направлении. Прокаст — 1 мгновение. ДС 2.

Психометрия. Иббрак получает психометрические свойства на один час. Прокаст — всю сцену, дальность — на себя. ДС 1.

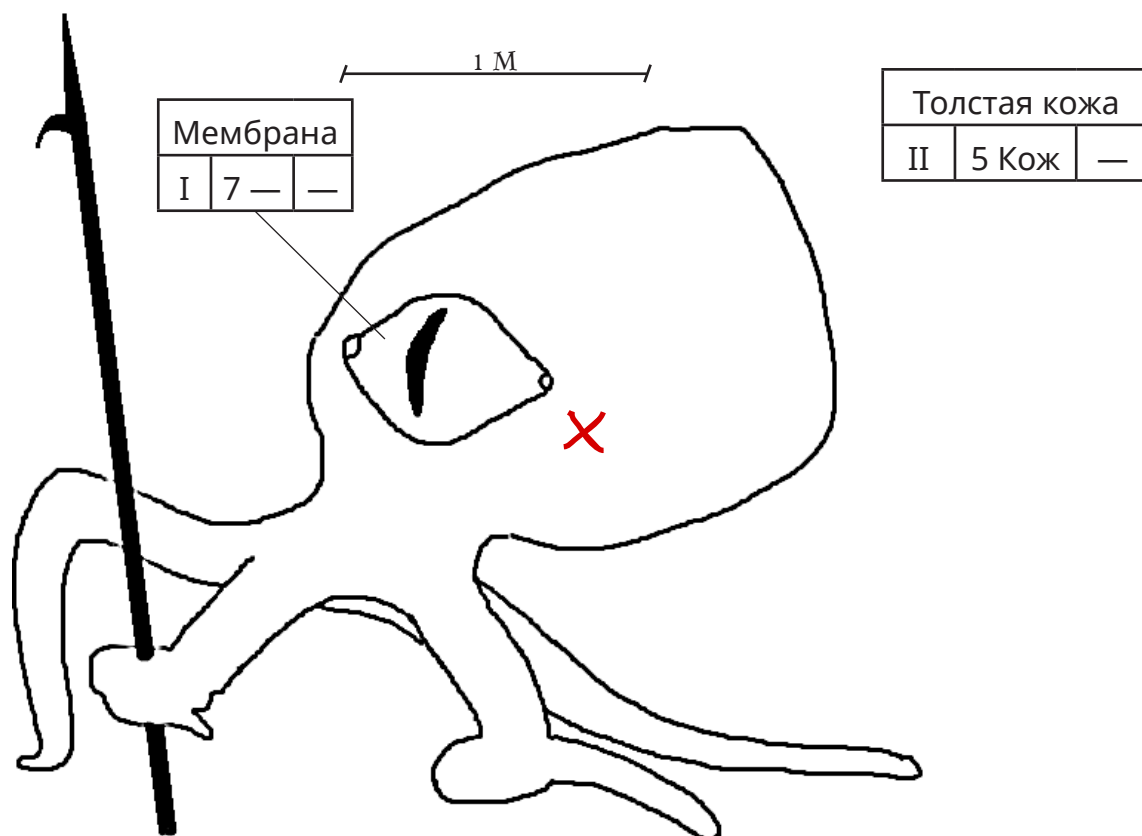
Телепатия. Иббрак получает возможность общаться телепатически в течение 40 минут, Прокаст — 1 ход. ДС 3.

Завеса кошмаров. Иббрак вводит все цели на небольшом участке земли (2 метра радиусом) в пределах видимости в состояние паники (3 уровень). Урон: 11 душевного здоровья, прокаст — 1 действие, длительность — 1 раунд. ДС 5.

Оружие.

- Известковая острога. Древковое, урон 8, ПС 4К.

Трофеи. В желчном пузыре иббрака можно найти драгоценные камни, известковые образования и безоары суммарно стоимостью 3 пункта запаса средств.



КАМЕННАЯ ТЫРОДЬ

Каменная тыродь внешне выглядит как тыродь обыкновенная, только в разы больше и у нее на голове находятся мощные рога, которыми она роет землю. Тыродь не опасна сама по себе и в случае угрозы предпочтет скрыться, она просто вредит хозяйству: прокапывает ходы на складские помещения и поедает продовольствие. Тыродь весьма нетороплива, но скрытна — появление этого монстра в районе можно диагностировать по оставленным в земле ходам идеально круглого сечения, покрытым слизью. Появление тыроды, впрочем, довольно сложно предугадать: роет она тихо, а ее каменистый покров затрудняет обнаружение при помощи сенсоров тепла и ауровидения.

Раны. 6

Душевное здоровье. 4

Размер. III

Дары.

- Слизь.
- Ползун. см. стр. 68.

Навыки. Распределите между этими навыками 5 очков; но не более 3 в каждое:

- Копать
- Скрытность
- Бить рогами

Колдовской потенциал. —

Оружие.

- Рога. Легкое, Урон 5, ПС 3К.

Трофеи. Безоары из тыроды оцениваются от 1 до 2 пунктов запаса средств.



КОБОЛЬД

Карликовый гуманоид с рептилоидными чертами и повадками. Кобольды якобы являются драконорожденными, что нередко соседствует с комплексами неполноценности. Они трусливы, любят копать и ковыряться в горной породе, но ленивы и не очень умны. Кобольды живут большими общинами, поселяясь у термальных источников, лавовых потоков, подземных рек. Они не мастеровиты, поэтому либо работают только лапами или примитивными орудиями труда из всякого подножного мусора, либо воруют и грабят технологически продвинутых соседей. Вследствие своей лени они также предпочитают отбирать еду, нежели выращивать ее так или иначе. Экспансивны по своей природе, при невозможности устроить открытую войну своим соседям стараются просто сделать их жизнь невыносимой.

Поодиночке почти не встречаются, вооружены копьями и копьеметалками, пращами, всякими каменными топорами, предпочитают скрытный подход и атаки в спину в условиях численного превосходства.

Раны. 4

Душевное здоровье. 5

Размер. IV

Дары.

- Хладнокровие.
- Экстраординарное восприятие. Кобольды плохо осязают и почти не воспринимают дрожь земли, зато обладают потрясающим обонянием. Даже если у кобольда нет соответствующего навыка, он обоняет цели по запаху с +3.

Навыки. Распределите 11 очков между этими навыками, не более 3 в каждый:

- Скрытность
- Воровство
- Стрельба
- Проворство
- Угрозы
- Магическая практика

Паутинные штаны		
I	2 Вол	3

Колдовской потенциал.

Благословение дракона*. Кобольд, до которого дотронулся жрец дракона, получает дары *Кровь дракона* (-1) и *Огненное дыхание* (урон 2 ПС 4 Ог, не разрушающее, радиус 1 шаг, перезарядка 5 ходов, дальность 2 метра). Длительность — минута. Прокаст — 1 действие. ДС 4.

Праведная ярость*. Целевой кобольд в пределах видимости шамана теряет свое *Хладнокровие*, но получает *Буйство*. Прокаст — 1 действие, длительность эффекта составляет 2 раунда. ДС 5.

Массовая невидимость. Все существа в пределах 2 метров от колдовавшего становятся невосприимчивыми ко зрительному обнаружению, преломляя вокруг себя свет на 10 минут, прокаст — 1 ход. Сложность базовая.

Кожаные наручи		
II	4 Кож	6



Если вы хотите расширить чародейский репертуар кобольдов, то Э их шаманов обычно в районе двух.

Оружие.

- Когти. Легкое, урон 2, ПС 4Р.
- Копье. Двуручное, урон 4, ПС 4К, древковое.
- Праща. Урон 3, ПС 1Д, II дистанция.

Трофеи. При себе почти не имеет ценностей. Иногда заказчики услуг укротителей подземелий платят за головы кобольдов (например, 1 пункт средств за 7 голов).

ЛИЧ

Волшебник, презревший ограничения смертной жизни. Личами называют и неупокоенных некромантов ушедших цивилизаций, и забальзамировавшихся жрецов утерянных религий, и современных волшебников, сознательно некротизировавшихся. Несмотря на то, что личизация для большинства магов — тупиковый вариант саморазвития, во всех эпохах находятся желающие продолжить исследование магии и после смерти.

В процессе становления лич помещает свои внутренние органы (в зависимости от техники поэтапно или сразу) в особый сосуд, который после этого становитсяместищем его души. Некоторые личи носят этот сосуд при себе, но большинство предпочитает прятать в сокровищницах или в самых неожиданных местах. Чтобы уничтожить лича, нужно собственно уничтожить этот сосуд или буквально дезинтегрировать тело волшебника, иначе оно будет продолжать функционировать, даже если получит повреждения, которых бы хватило, чтобы свалить с ног самого древнего дракона. Правда в последнем случае душа лича может перейти в другую упорядоченную структуру.

Личи, зачастую пренебрегая безопасностью собственного тела, одеваются в эффектные и модные столетия назад наряды — впрочем, эти неупокоенные волшебники сами по себе представляют опасность и обычно защищены при помощи магии. Древние знания позволяют им использовать весь спектр существующих заклинаний и даже колдовских техник, исчезнувших в наши дни.

Раны. 13

Душевное здоровье. 16

Размер. V

Дары.

- Неживой см. стр. 67
- Техническое бессмертие. Эйдос лича вовсе не привязан к своему телу. Даже если оно будет дезинтегрировано, то душа лича найдет себе другое неживоеместище неподалеку, например, комплект доспехов, мебель, какой-нибудь механизм и пр. Вернуть себе подвижность — дело магии.
- Мастер арканы. См. стр 68.
- Непереносимость: уничтожение сосуда. Если целостность сосуда лича будет скомпрометирована, не говоря уже о сохранности содержимого, то у него есть три раунда на то, чтобы восстановить органы или саму филактерию. Если этого не произошло или органы были уничтожены, лич погибает окончательно.

Навыки. Распределите между этими навыками 17 очков; не более 5 в каждое умение:

- Колдовать
- Знания и техника зачарований
- Внушать страх
- Знания ритуалов и древних религий
- Обманывать и соблазнять могуществом
- Бить в спину
- Изучать и проводить исследования

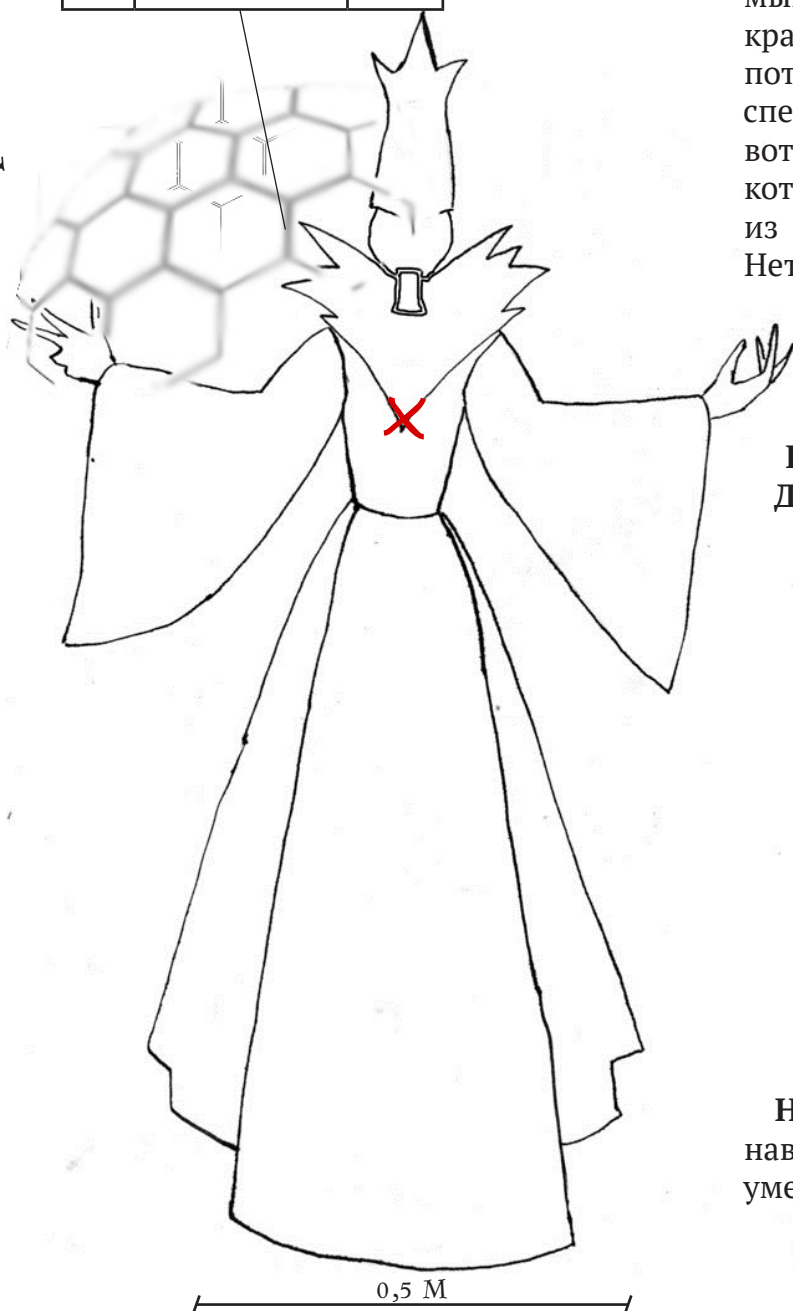
Колдовской потенциал. Э лича обычно находится в районе 6. Неупокоенный имеет в своем распоряжении совершенно разные заклинания.

Оружие.

- Атам. Легкое, урон 3, ПС 4Р

Трофеи. В коллекции лича можно найти формулы заклинаний, не потерявших актуальности и по сей день. Его кокошник и бижутерия сделаны из ценных сплавов и украшены поделочными камнями, его артефакты и инструменты весьма ценны во всех смыслах этого слова. Сокровищ в распоряжении лича хватит на то, чтобы поднять всем героям **Ср** на единицу.

Гексаэдрическое поле		
III	12 Маг	6



НЕТОПЫРЬ

Это большая, очень большая летучая мышь. Как и любая летучая мышь, прекрасно ориентируется в темноте, обладает потрясающей маневренностью, что обеспечено эхолокацией. Нетопыри — животные стайные, атакуют группами, некоторые разновидности умеют пить кровь из теплокровных существ, пока те спят. Нетопырь плохо переносит яркий свет и старается не покидать тьмы.

Раны. 4

Душевное здоровье. 5

Размер. III

Дары.

- Экстраординарное восприятие. Летучие мыши полагаются на свою эхолокацию, но видят не очень хорошо.
- Непереносимость: свет. Если нетопырь попадает под лучи солнца или сопоставимого по яркости источника неполяризованного света, то у него есть три раунда на то, чтобы скрыться от него. Если этого не случилось, нетопырь падает на землю и начинает биться в конвульсиях, теряя все свои действия, пока он находится на свету.
- Быстрый.

Навыки. Распределите между этими навыками 11 очков; не более 5 в каждое умение.

- Следить и слушать
- Летать
- Кусать
- Выжидать в засаде

Колдовской потенциал. —

Оружие.

- Клыки. Легкое, урон 4, ПС 4Р

Трофеи. —



Мех		
I	1 Кож	—

ОРК ДИКИЙ

В отличие от своих собратьев с поверхности, подземные орки дики, нецивилизованные, агрессивны и непредсказуемы. Настолько, что даже цивилизованные орки, будь то наемники или горняки, предпочитают либо стрелять на поражение, либо просто убегать при первом контакте с дикарями.

Среднестатистический пещерный орк мускулист и атлетичен, от поверхностного отличается более выраженными рогами, у него хорошо развит нюх, а также умения боя. Шаманы орков, что неудивительно, вместо общепринятой модели магических дисциплин используют какую-то свою колдовскую систему, связанную с духами природы или предков. Орки не брезгуют трофейным снаряжением и одеваются в доспехи разных классов и материалов — кому как повезет. Живут орки небольшими коммунами по 5-7 семей; образ жизни ведут кочевой, их законы обычно укладываются в концепции «кто силен, тот и прав» и «хорошо, это когда мне».

Раны. 6

Душевное здоровье. 5 (10 для шамана)

Размер. V

Дары.

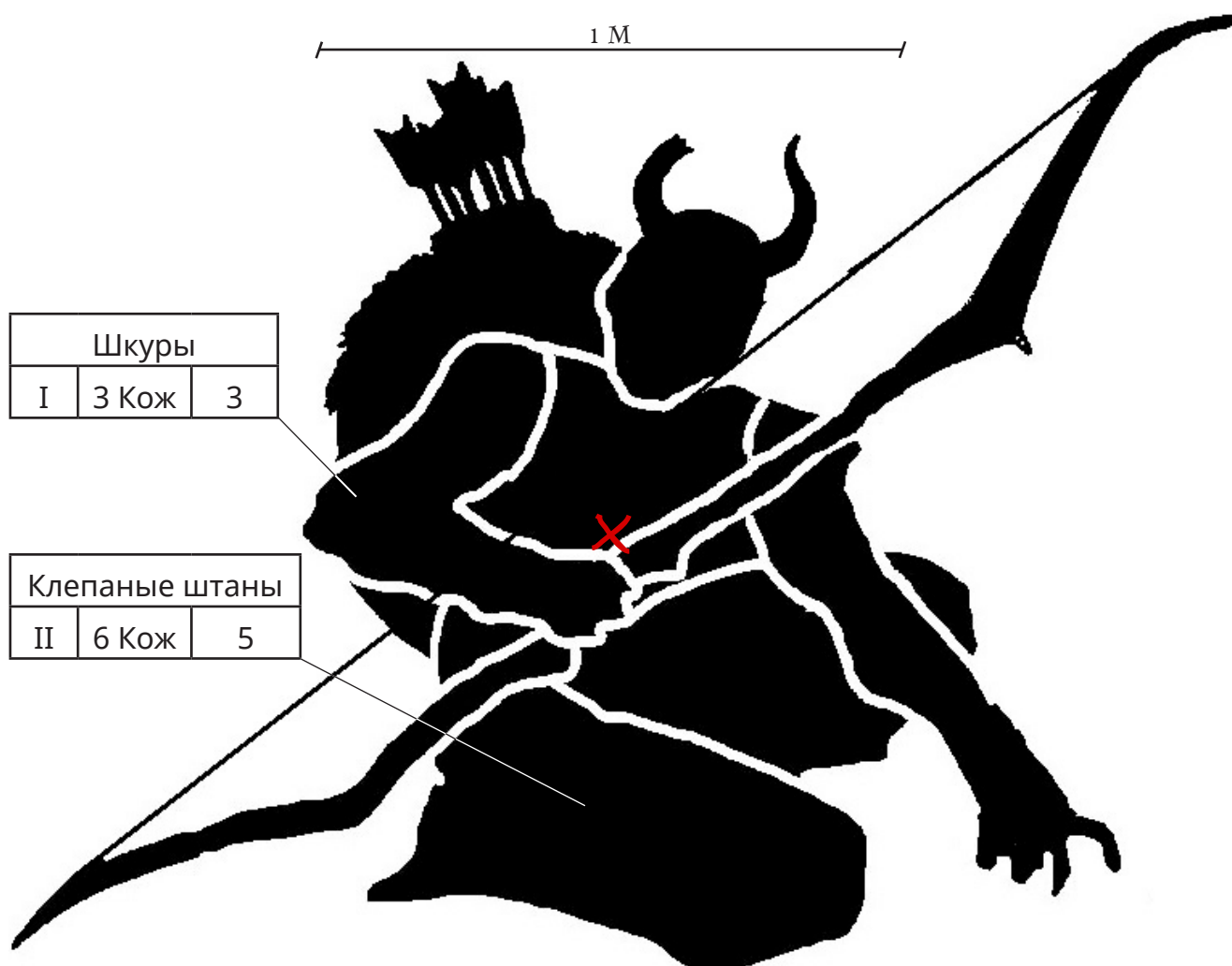
- Буйство
- Мучитель. После прохождения всех защит, урон, наносимый орком, увеличивается на один. Если урон от оружия полностью поглощен броней, то орк наносит как минимум 1 пункт повреждений.

Навыки. Распределите между этими навыками 12 очков, но не более 4 в каждое умение:

- Бить
- Стрелять
- Носить доспехи
- Вывать к духам
- Выживать
- Внимательность
- Угрожать

Колдовской потенциал.

Стрела огня. Поражение одной цели огнем в пределах света факела: урон 2 ПС 0Ог. Прокаст — 1 действие. ДС 2.



Лечение малое. Восстановление 2d6 ранений одной цели при касании. Прокаст — 1 действие. БС.

Общение с духами. Шаман получает психометрические свойства на два часа. Прокаст — всю сцену, дальность — на себя. ДС 2.

Ясновидение*. Шаман вглядывается в будущее и видит удачное развитие событий для своих воинов. В этот раунд у союзных шаману орков в пределах III дистанции будет суммарно 4 кубика на переброску. Прокаст — 1 ход. ДС 4.

Оружие.

- См. таблицы 12 и 13. У орков сила обычно равна 4.
- Рога. Легкое, Урон 8, ПС 3К

Трофеи. Заставить орков расстаться на выгодных условиях с теми или иными ценностями в их распоряжении почти невозможно. Можно поднять трофейное снаряжение с их хладных тел и могильников, так как орки хоронят своих соплеменников со всем нажитым добром. Стоимость в единицах запаса определяется по обычным правилам, см. стр. 52.

ПЕЩЕРНЫЙ ХОББИТ

Пещерные хоббиты живут малочисленными коммунами и занимаются натуральным хозяйством, насколько позволяет подземная флора и фауна. Они выращивают питательные грибы, пекут лепешки из плесени и разводят всяких червей, василисков и летучих мышей. Сами по себе не агрессивны, но территориальны. От своих надземных сородичей отличаются разве что большей дикостью и глупостью. Охотятся поодиночке при помощи коротких пращей и кинжалов, ставят ловушки, не брезгают воровством.

Раны. 5

Душевное здоровье. 5 (10 для пользователей магии)

Размер. IV

Дары.

- Адаптация (1).

Навыки. Распределите между этими навыками 12 очков; не более 3 в каждое умение:

- Скрытность
- Хитрость

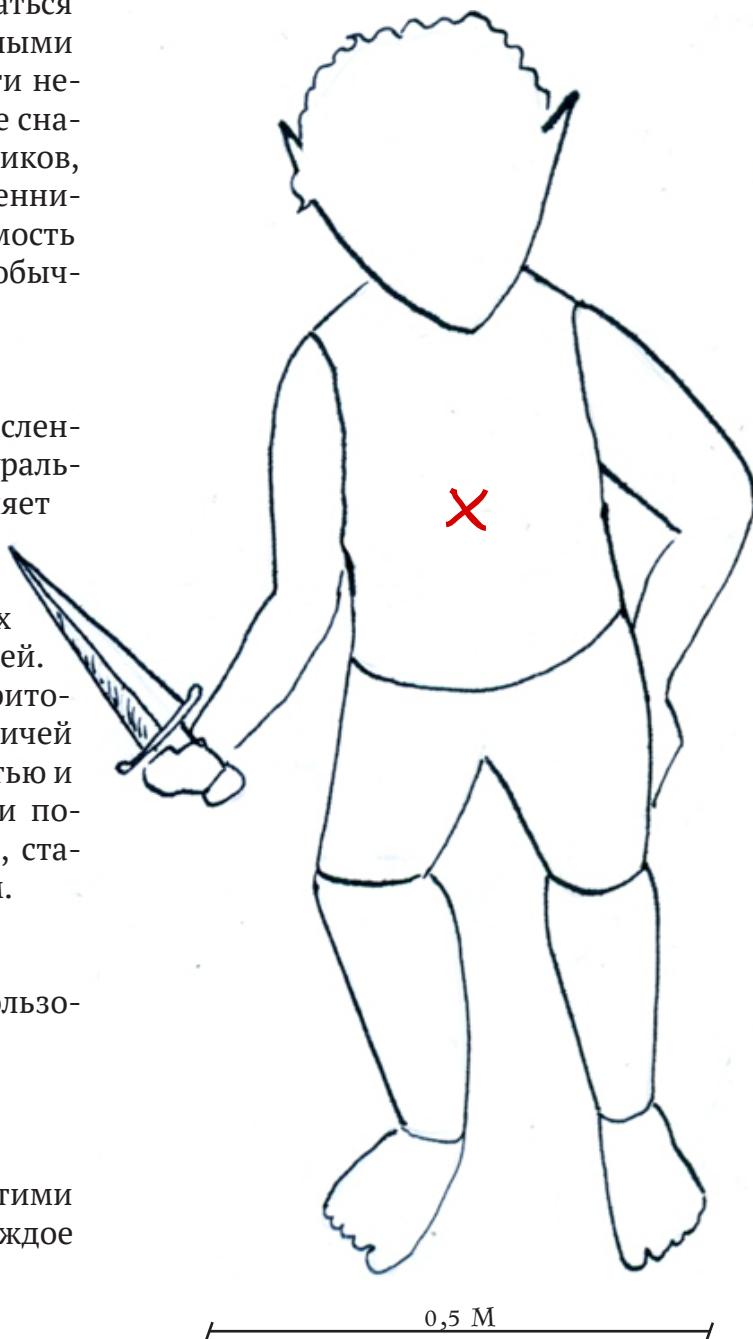
- Выживание
- Метание
- Драка
- Уклонение
- Алхимия / Магическая практика

Колдовской потенциал. Типичный алхимик или жрец имеет Э 2 и разнообразный ассортимент заклинаний или зелий.

Оружие.

- Копье. Урон 4, ПС 4К, древковое
- Дротик. Урон 3, ПС 6К, III дальность
- Кинжал. Легкое, урон 2, ПС 6К

Трофеи. С/Х инструменты, компоненты для ритуалов и алхимии, необработанные драгоценности стоимостью от 0 до 1 запаса средств.



ПОПАРА

Низкорослые даже по меркам хоббитов обитатели каверн, попары, это звероморфы, умеющие обращаться в формы крысы и карлика. Попары стараются мимикрировать под всевозможных хоббитов и гномов, чтобы паразитировать внутри их обществ: воровать припасы и снаряжение, ценности и одежду — однако на режимных и закрытых выработках их быстро вылавливают и казнят. Впрочем, на таких объектах и поживиться есть чем, поэтому попары из раза в раз пытаются попасть туда, рассчитывая на большой куш. У многих из этих существ воровство из необходимости перерастает в нездоровую тягу, и они крадут все, что не приковано к перекрытиям и оборудованию.

Попара старается избегать боев, предпочитая уходить от обидчиков в форме крысы, если нет возможности сбежать с награбленным.

Раны. 4

Душевное здоровье. 3

Размер. III

Дары.

- Экстраординарное восприятие. У попар есть тепловидение, но проблемы с обычным зрением — под землей в нем нет особой нужды.
- Трансморфизм (3).
- Грызун. Попара способна стереть своими зубами что угодно до дыр. Ее укусы считаются разрушительными для доспехов (и не только).

Навыки. Распределите 10 очков между этими навыками (не более 3 в каждый):

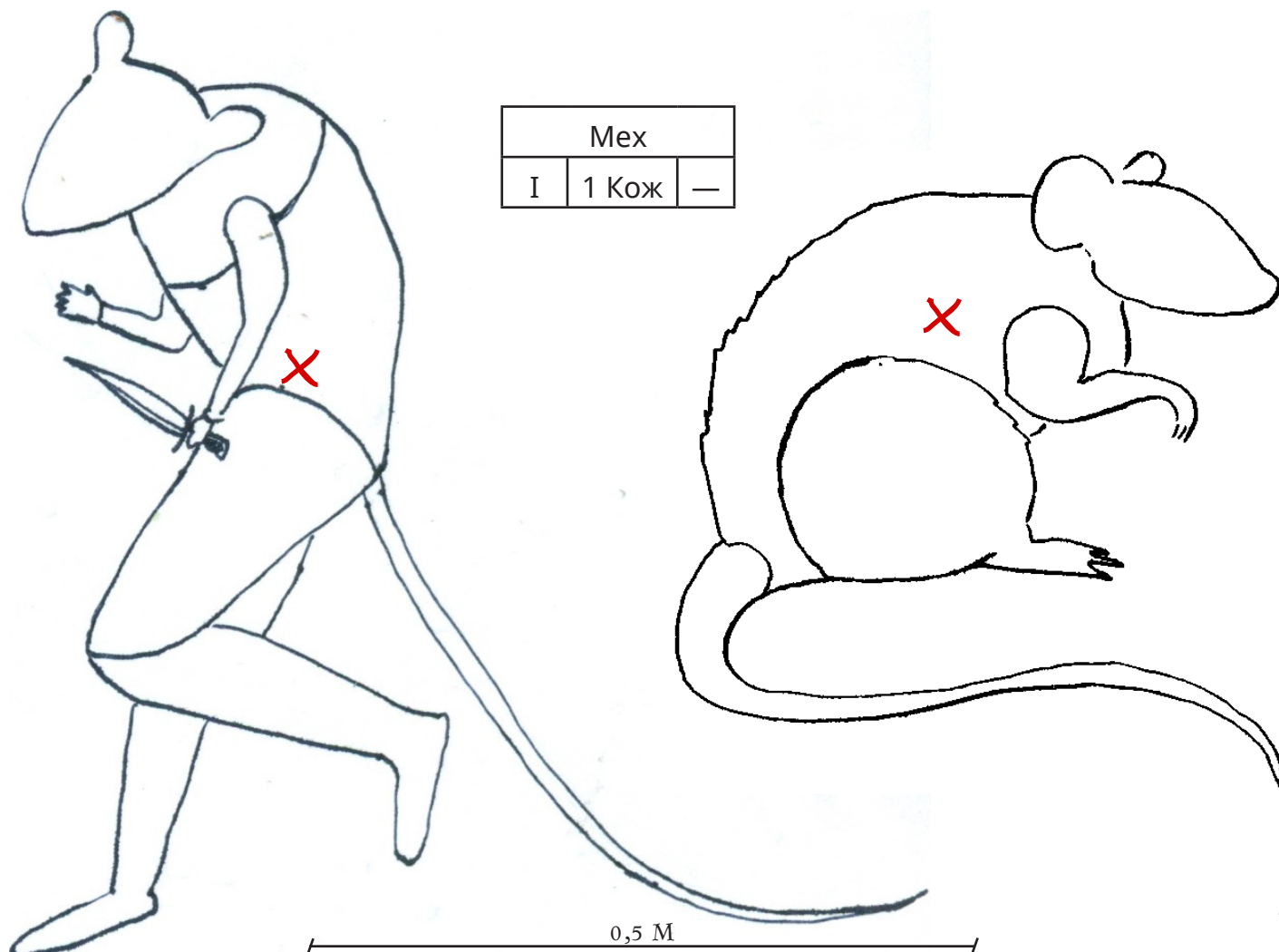
- Скрытность
- Воровство
- Выживание
- Проворство
- Ложь
- Оценка предметов

Колдовской потенциал. — Попары не умеют колдовать.

Оружие.

- Резцы. Легкое, Урон 3, ПС 4 -

Трофеи. Краденые товары стоимостью от 1 до 4 пунктов запаса средств



ПОРОДНЫЙ ГОЛЕМ

Пробужденная к жизни каменная скульптура, нагромождение базальтовых глыб или пересыпающаяся куча земли. Голем — это фактически магический робот гуманоидного вида, оживленный при помощи сакральных символов, нанесенных на его корпус. В шахтах и каткомбах к услугам таких порождений прибегают маги, но ввиду ограничений, големов «лепят» из самого доступного материала: пустой породы и шлама.

Породный голем не имеет собственного разума и Искры Жизни, он создан для того, чтобы вмещать в себя Искру Жизни другого существа, как правило, создателя. Создатель устанавливает с големом телепатический контакт, а затем входит в транс и перенимает дистанционный контроль над движениями своего творения. Когда хозяин завершает сеанс управления, голем либо отключается сразу, либо выполняет последнее задание, пока оно не будет выполнено или не пройдет достаточно времени.

Бывают случаи, когда Искры Жизни вселяются в тело этого существа. Такой голем не может быть взят обратно под контроль,

у него появляется своя мотивация и, возможно даже, умения. Обычно, «пробудившегося» голема стараются уничтожить сразу, пока он не натворил дел. Иногда маги заточают свои души в особой формы кристаллы и вмуровывают их в торс голема, чтобы даже после смерти иметь возможность перемещаться и управлять созданием.

Раны. 20

Душевное здоровье. См. дальше.

Размер. VI

Дары.

- Неживой, см. стр. 67.
- Экстраординарное восприятие. Голем не имеет собственных анализаторов. Своему оператору он предоставляет эхолокацию. Оператор голема не может через него обращаться к своим обычным органам чувств.
- Сосуд воли. Душевное здоровье голема и пул умений равняются таковым параметрам своего хозяина. По исчерпанию этого запаса, «соединение» существа и оператора прерывается.
- Ползун. См стр. 68.

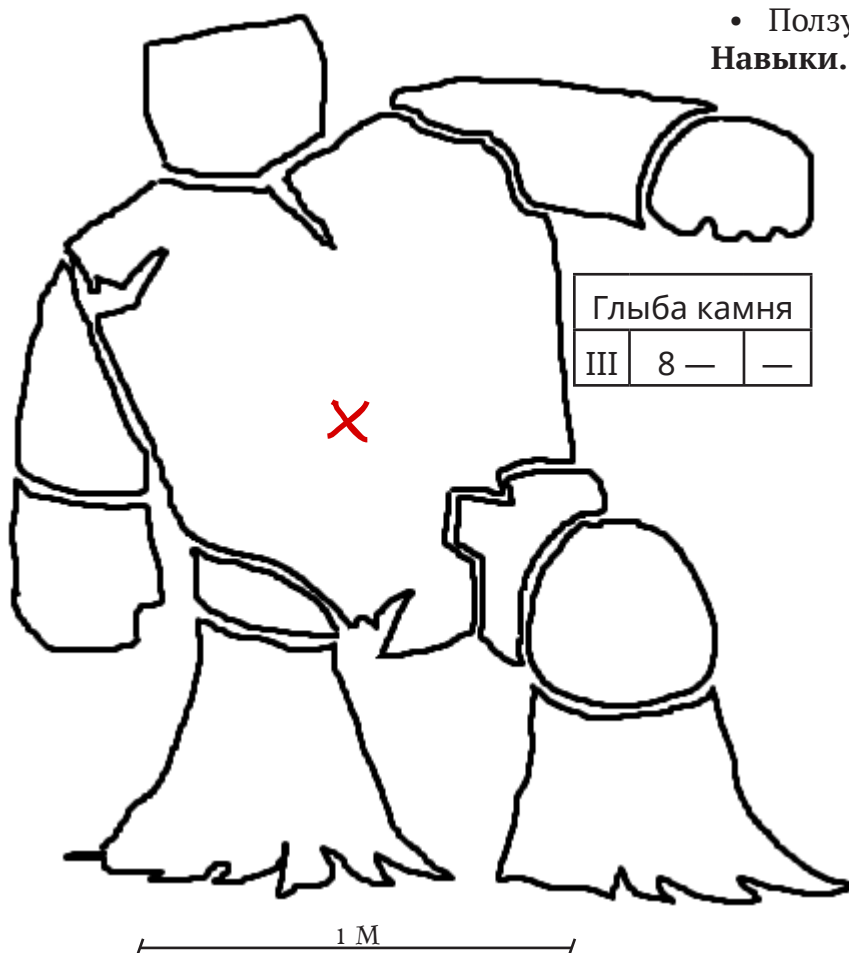
Навыки. Собственными умениями не обладает.

Колдовской потенциал. — Поскольку его тело не создано для воспроизведения сложных жестов и слов силы, голем не позволяет своему владельцу колдовать посредством себя.

Оружие.

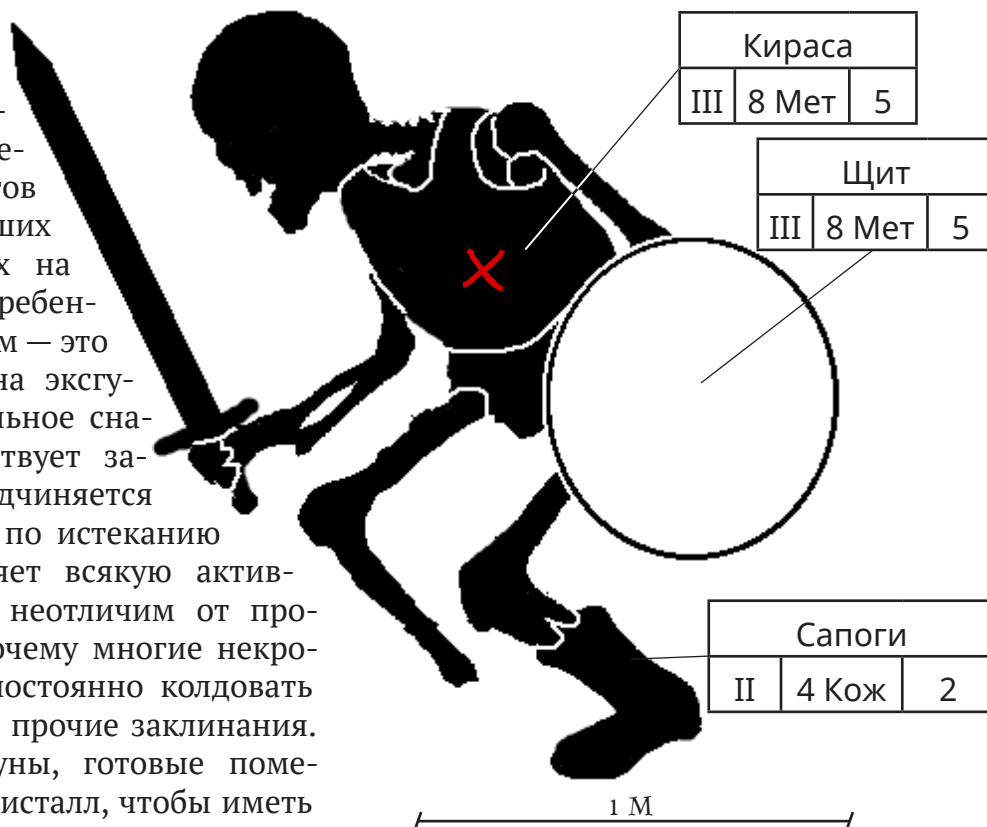
- Каменные кулаки.
Легкое, урон 10, ПС 0Д

Трофеи. — Персонажи игроков могут позволить себе купить такого голема, обычная цена — 10.



СКЕЛЕТ

Поднятый силами некромантии скелет какого-то существа. Обычно, скелетов поднимают из павших воинов, оставленных на поле боя и не погребенных должным образом — это экономит средства на эксгумацию и дополнительное снаряжение. Пока действует заклинание, скелет подчиняется воле призывателя, а по истеканию срока действия теряет всякую активность и становится неотличим от простого скелета. Вот почему многие некроманты вынуждены постоянно колдовать «поднятие нежити» и прочие заклинания. Есть идейные колдуны, готовые поместить свою душу в кристалл, чтобы иметь возможность управлять скелетами и после своей смерти.



Раны. 5

Душевное здоровье. 5

Размер. V

Дары.

- Неживой, см. стр. 67.
- Непереносимость: святость. см. стр. 67.
- Экстраординарное восприятие. Скелеты не «видят» в привычном нам понимании этого слова. Они обнаруживают живое и способны акцентировать внимание на неодушевленных предметах, если некромант им укажет на них.

Навыки. Распределите 9 очков между этими навыками (не более 4 в каждый):

- Ближний бой
- Метание
- Уворачивание
- Скрытность
- Искать живое

Колдовской потенциал. —

Оружие.

- См таблицы 12 и 13. У сверхъестественно поднятого скелета сила равна 4, но Q снаряжения в районе 1 или 2.

Трофеи. Снаряжение, которое еще не сломалось от ветхости.

ТРОЛЬ

Тролли, как и гиганты, предпочитают уединенный образ жизни, но в отличие от гигантов агрессивны, имеют отвратительный характер и весьма прожорливы. Известно, что тролль способен поедать других разумных существ, не испытывая неудобства или угрызений совести. А что тролль не съест — то покусает, а что не сможет покусать, то обсорет или сломает. Отличить тролля от гиганта можно по наличию живота и здорового грушевидного носа, который может достичь размеров мешка для пшеницы. Тролли иногда отрубают себе нос, чтобы выдавать себя за гигантов, но быстро регенерируют, что в данном случае скорее изъян, нежели достоинство. Прямой солнечный свет превращает тролля в камень. Однако, постояв в темноте, тело тролля «оттаивает» до своей живой кондиции.

Тролли не переваривают собственное мясо.

Раны. 24

Душевное здоровье. 5

Размер. VII

Дары.

- Регенерация. Каждый ход тролль восстанавливает 1d6 пунктов ран, если не находится в каменной форме.

- Непереносимость: солнечный свет. Если тролль попадает под лучи солнца или сопоставимого по яркости источника неполяризованного света, то у него есть три раунда на то, чтобы потушить источник, закрыть его или скрыться. Если этого не случилось, тролль превращается в камень. Будучи помещенным обратно в темноту, он оттает через 2d6 часа.
- Буйство.

Навыки. Распределите между этими навыками 10 очков; не более 4 в каждое умение:

- Бить
- Метать предметы
- Уклоняться

- Угрожать
- Лгать
- Шаманизм

Колдовской потенциал.

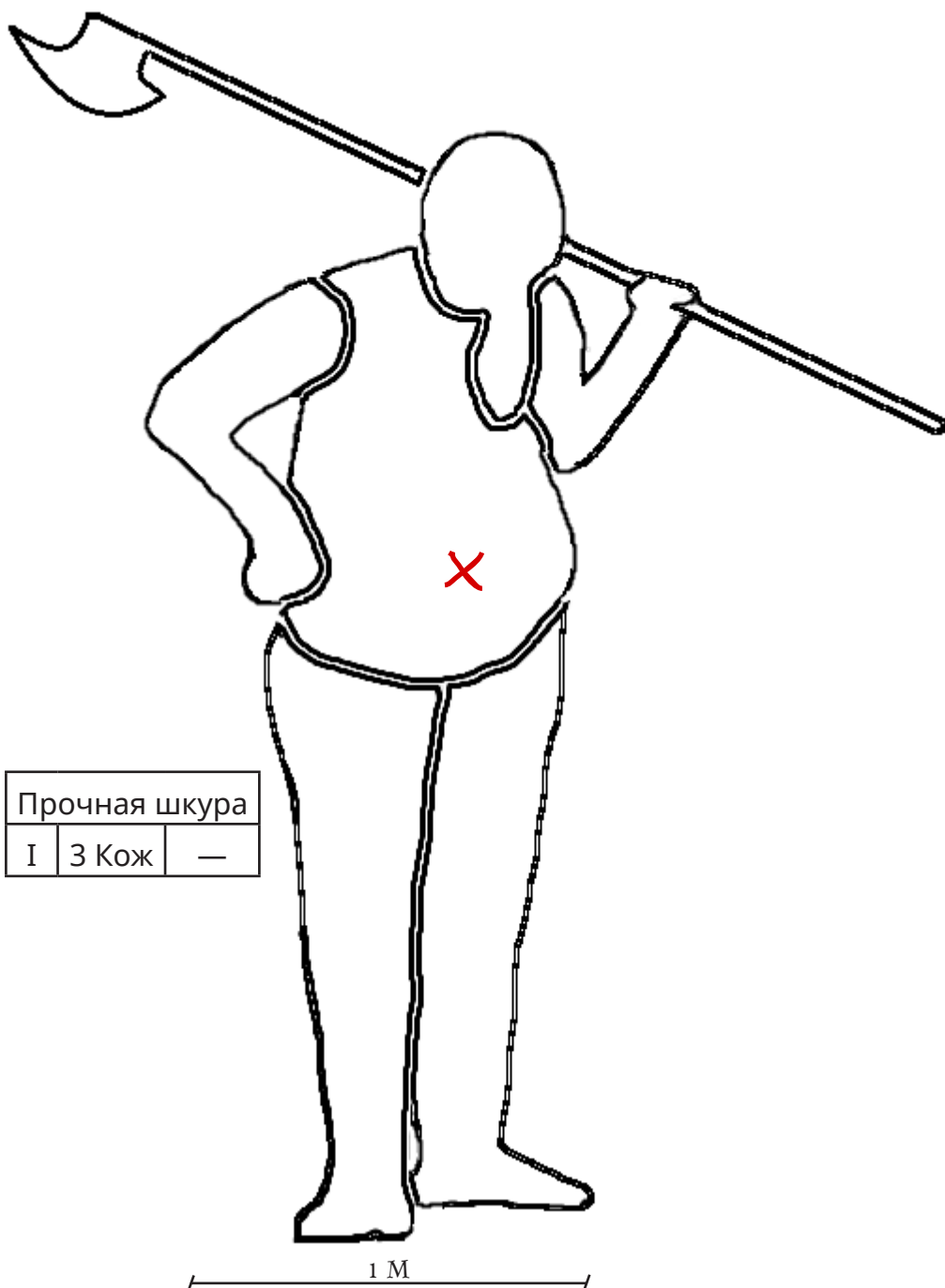
Прорицание. Шаман получает психометрические свойства на два часа. Прокаст — всю сцену, дальность — на себя. ДС 2.

Призвать голодных духов*. Злые духи набрасываются на все цели в пределах 10 метров от шамана и наносят им 2d6 мистического урона. Прокаст — 1 ход. ДС 3.

Оружие.

- Топор Урон 7 (11), ПС 3Р, станд. амп.

Трофеи. У троллей нет хороших вещей по определению.



УМБРЕЯ

Это метафизическое существо, повелевающее тенью. Умбрея выглядит как человек с крыльями из сгущенного мрака. Она занимается тем, что распространяет темноту равномерно в своем домене: гасит факелы, возводит теневые завесы и, воздействуя на более крупных существ, обваливает их силами проходы или закидывает породой. Образовав полностью защищенное от света пространство, они начинают изменять его изнутри, выкапывая замысловатые канавки в земле, прочерчивая борозды в плитах и обтесывая отдельные камни. Утверждается, что это особая форма искусства теневых фей, недоступная пониманию простыми смертными. Говорят, что если провести некоторое время в таком «саду», опираясь исключительно на тактильные ощущения: глядя камни, пробуя улечься на исчерченной земле или внимательно ощупав все стены, можно что-то понять и испытать невероятное эстетическое наслаждение, но... пока никто официально о таком опыте не заявлял.

Неизвестно, чем питаются умбреи — об этом они не говорят. Их излюбленные волшебные дисциплины — менталистика и трансмутация.

Раны. 3

Душевное здоровье. 10

Размер. II

Дары.

- Быстрый.
- Адаптация (4).

Навыки. Распределите между этими навыками 9 очков; не более 3 в каждое умение:

- Уклоняться
- Насыщать наваждения
- Летать
- Обещать

Колдовской потенциал.

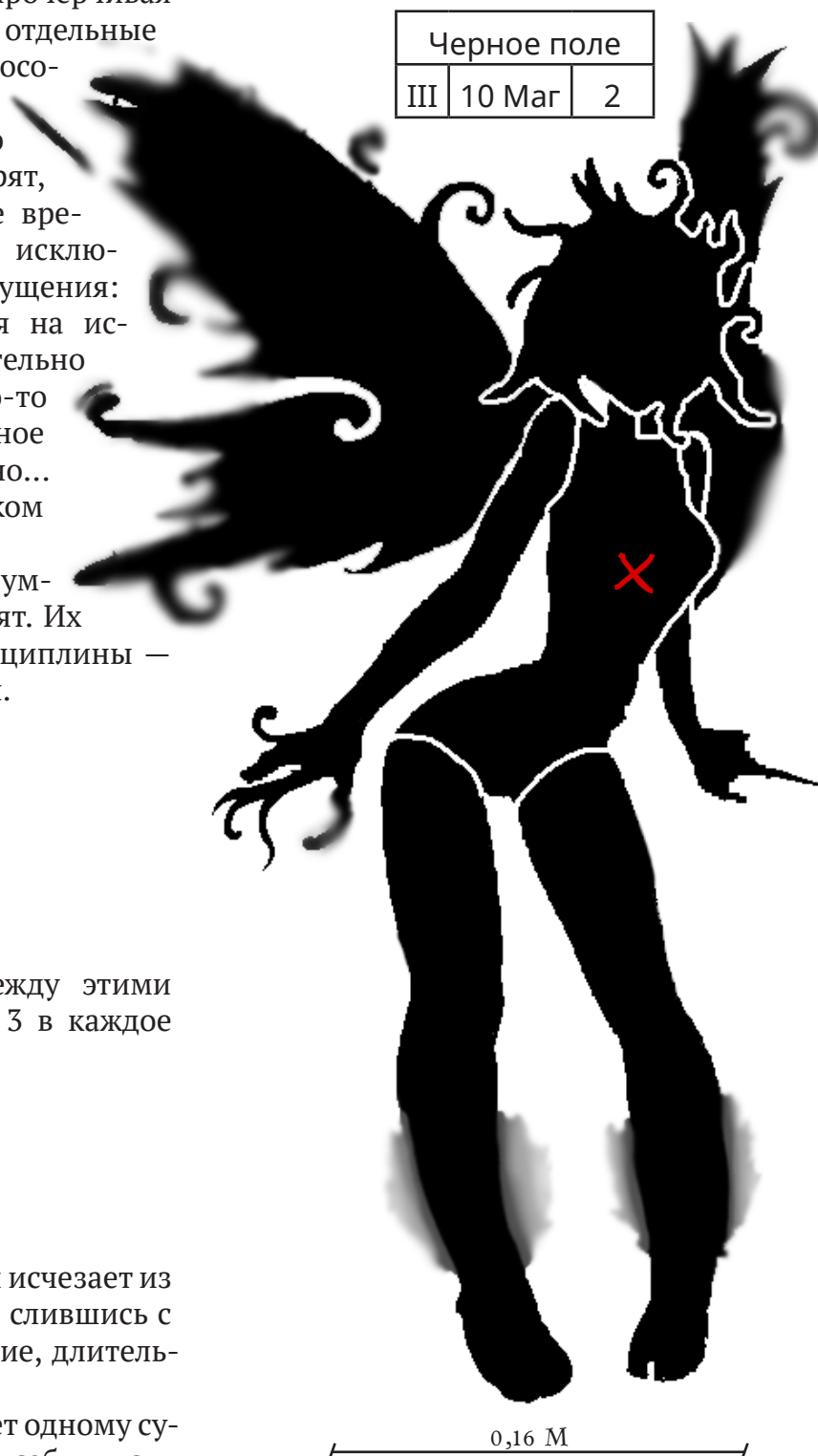
Растворение в тенях. Умбрея исчезает из виду моментально, буквально слившись с тенями. Прокаст — 1 мгновение, длительность 4 раунда. ДС 3.

Подчинение. Умбрея внушает одному существу не дальше 0,5 метра от себя мысль

о том, что только она вправе решать за всех и что ей необходимо беспрекословно подчиняться. Длительность: 1 час, прокаст — 1 ход, Урон душевному здоровью 8. ДС 4.

Шар темноты. Умбрея сгущает вокруг себя воздух настолько, что через него перестает проходить свет. Длительность составляет минуту, радиус эманации — 4 метра, прокаст — 1 действие. ДС 3.

Искажение земли. Умбрея размягчает породу касанием, чтобы с ней было проще работать. Суммарный объем породы — до



200 л, прокаст — всю сцену. Длительность составляет весь день. ДС 3.

Массовая истерия. Все существа на площади радиусом 4 метра впадают в панику. Время воздействия — 1 минута, Прокаст — 1 ход, умбрея должна видеть центр события. ДС 4.

Оружие. Умбреи не вооружены никаким оружием ни природного, ни искусственного происхождения. Им не нужно.

Трофеи. Умбрей можно растолочь в волшебную пыль, можно выяснить у них местонахождение ценных ископаемых. В любом случае с них можно получить 2-4 пунктов запаса средств.

ЯЩИК С КЛЫКАМИ

Один из самых гнусных обитателей подземелий. Мимикрирующий монстр, занимающий очень узкую, но при этом весьма эффективную экологическую нишу. Это существо обращается в деталь интерьера, привлекающую неосторожных исследователей подземелий, такую, например, как сундук с сокровищами, кучу золота или, что реже, мешок, чем-то набитый. Когда путник, пренебрегая правилами безопасности, приближается слишком к мимикриду, тот хватается его псевдоподиями или совершает рывок, чтобы вцепиться в жертву. Внешне отличить его от простого сундука с сокровищами порой невозможно. Чувство здравого смысла, уместности и

соблюдение техники безопасности заметно повышают выживаемость при встрече с этим существом, так как зубы они демонстрируют только перед атакой.

Раны. 12

Душевное здоровье. 5

Размер. IV

Дары.

- Трансморфизм (2).
- Экстраординарное восприятие. Мимикриды не видят, они ориентируются только наощупь, когда перемещаются от точки к точке. У них отлично развито обоняние (+3 ко всем соответствующим проверкам).

Навыки. Распределите между этими навыками 11 очков; не более 5 в каждое умение:

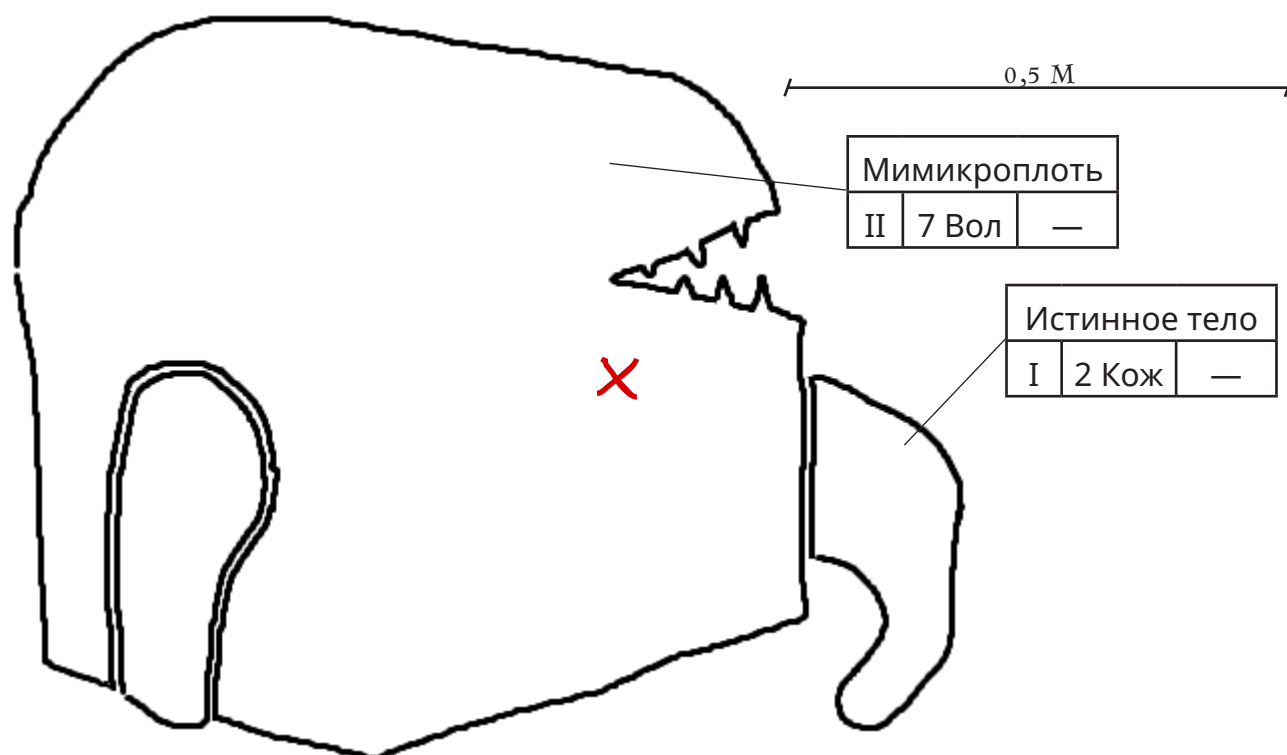
- Мимикрирование
- Хватание
- Проворство
- Кусание

Колдовской потенциал. —

Оружие.

- Клыки. Легкое, урон 6, ПС 4Р

Трофеи. Все, что осталось от предыдущих жертв мимикрирующего монстра, причем б/у качества или откровенно испорченное пищеварением существа.



Личное дело персонажа

Имя игрока

Общая информация

Имя персонажа

Концепция (втч. карьера)

Рабочий стаж

Связь

Описание

Карьера и специальности

Навыки

Название	n

Характеристики

Сила	Живучесть	Эго	Воля	Средства
Душевное здоровье = Вл *5			Ранения = Ж *модификатор размера	
Состояние 1 уровня			Состояние 1 уровня	
Состояние 2 уровня			Состояние 2 уровня	
Состояние 3 уровня			Состояние 3 уровня	
Запас средств	Размер	Инструктаж	Довольствие /	Нагрузка

Расология и силуэт

Дар №1

Дар №2

Дар №3

Дар №4

Название			Название			Название		
Класс	ПБ и тип	Износ	Класс	ПБ и тип	Износ	Класс	ПБ и тип	Износ
Название			<input type="checkbox"/> Увечья			Название		
Класс	ПБ и тип	Износ	<input type="checkbox"/>			Класс	ПБ и тип	Износ

Оружие

Название	Размер	Урон	ПС (тип)	Дальность	Свойства

Снаряжение

Название	Габариты	Цена	Характеристики и свойства

Заклинания и волшебные техники

Полевой журнал

БЛАНК КОНТРАКТА

Исполнитель в лице

и Заказчик в лице

заключили настоящий контракт. Согласно контракту Исполнитель в срок, равный _____, обязуется выполнить следующее:

Со своей стороны Заказчик обязан выплатить Исполнителю по факту выполнения всех работ денежную сумму в размере

Также Закзчик обязуется предоставить Исполнителю производственные мощности и обеспечить его нижеследующими услугами и информацией:

Дата

Подписи сторон _____

Приложение #1: Техническое задание

