

Изображайте  
фантастический мир

Наполните жизнь  
персонажей игроков  
приключениями

Играйте, чтобы узнать,  
что произойдёт дальше

## Принципы

- Рисуите карты, оставляя белые пятна.
- Обращайтесь к персонажам, а не к игрокам.
- Погрузитесь в фантастическое.
- Делайте ходы, следующие из повествования.
- Не произносите названия ходов вслух.
- Вдохните жизнь в каждого монстра.
- Дайте каждому персонажу имя.
- Задавайте вопросы и руководствуйтесь ответами.
- Будьте фанатом персонажей игроков.
- Помните об опасности.
- Начинайте с повествования и заканчивайте им.
- Мыслите за рамками текущей сцены.

## Ходы ведущего

- Используйте ход монстра, угрозы или места.
- Откройте неприятную истину.
- Покажите признаки надвигающейся угрозы.
- Нанесите урон.
- Расходуйте их запасы.
- Оберните их ход против них.
- Разделите их.
- Предоставьте возможность, подходящую классу.
- Покажите недостаток их класса, расы или снаряжения.
- Предоставьте возможность, просто так или за цену.
- Поставьте кого-то в сложную ситуацию.
- Опишите возможные последствия или цену и переспросите.

## Ходы подземелья

- Измените окружение.
- Укажите на надвигающуюся угрозу.
- Введите новую фракцию или вид существ.
- Используйте опасность фракции или вида существ.
- Заставьте вернуться назад.
- Предложите богатства за цену.
- Бросьте вызов одному из персонажей.

## Создание монстров

### Что он делает?

Запишите ход монстра, описывающий его характерное действие.

### Какое из его желаний причиняет проблемы другим?

Это инстинкт монстра. То, чем он занимается большую часть времени.

### Как он охотится или воюет?

- Большими группами: орда, урон к6, 3 ОЗ
- Небольшими группами, около 2–5 существ: группа, урон к8, 6 ОЗ
- В одиночку: одиночка, урон к10, 12 ОЗ

### Какого он размера?

- Меньше кошки: мелкий, рука, –2 урона
- С полурослика: небольшой, взмах меча
- Размером с человека: взмах меча
- Размером с повозку: крупный, взмах меча, удар копыя, +4 ОЗ, +1 урон
- Куда больше повозки: огромный, удар копыя, +8 ОЗ, +3 урона

### Что служит его основной защитой?

- Ткань или плоть: броня 0
- Кожа или толстая шкура: броня 1
- Кольчуга или чешуя: броня 2
- Доспехи или кость: броня 3
- Постоянная волшебная защита: броня 4, волшебный

### Чем известен монстр? (выберите все подходящие пункты)

- Несокрушимой силой: +2 урона, мощный
- Навыком в нападении: бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- Навыком в обороне: +1 броня
- Искусными ударами: проникающий +1
- Сверхъестественной выдержкой: +4 ОЗ
- Обманом и хитростью: скрытное, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезной особенностью вроде жабр или крыльев: запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- Благосклонностью богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение)
- Заклинаниями и магией: волшебное, запишите ход под его заклинания

### Какой у него главный способ атаки?

Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание. Выберите:

- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копыя
- Оружие является мелким и слабым: уменьшите кубик урона на 1 шаг
- Оружие может резать или пробивать металл: месиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба

### Какие из черт ниже описывают его?

Выберите все подходящие.

- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность
- Стайный или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров
- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1–2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат