

## Зверь

Пустоши и далёкие земли Мира Подземелий кишат опасными тварями. Ты должен знать что ты один из них.

Люди и их короли, сидя в своих надменных замках, думают что только цивилизация имеет значение. Они растут мягкими, испуганными всем тем что лежит за гранью их маленького мирка. Они боятся твоей внешности: острых клыков или глаз хищника, отмечающих тех, у кого есть в роду монстры.

Твой народ процветал за много поколений до появления человеческой цивилизации, во времена когда слабые умирали, а сильные выживали. Твои инстинкты и когти остры как клинок и служат тебе лучше чем любой брони.

Странствующий кочевник или воин, ты покинул свой дом в поисках большего вне своих родных земель. В «цивилизованных» землях ты был принят в обществе авантюристов. Когда же ты вернёшься домой, ты станешь легендой среди своего народа, принеся золото, мудрость и вырванные клыки своих врагов.

В отличии от Варвара Зверь представляет нечеловеческого или полу-человеческого персонажа. Их кровь смешана с расой монстров, таких как араккоа, минотавры или полу-огры. Ваше наследие это источник вашего мастерства в виде действий полученных от ваших предков-монстров.

## Военачальник

Как много битв ты видел? Десяток? Сотню? Вероятно ты давно потерял им счёт.

Большинство людей считает что война хаотична и неконтролируема. Но ты знаешь что это не так. Ты тонко чувствуешь ход битвы. Ты можешь видеть в глазах людей когда они готовы стоять до конца и когда собираются пуститься наутёк. Когда ты чувствуешь запах стали и крови в воздухе, твой голос звучит как гром, воодушевляя союзников.

Во время боя ты всегда сохраняешь хладнокровие. Ты прошёл битвы, про которые другие говорили что выжить в них невозможно. Твои тактические советы и руководящее участие изменяют течение войны. Ты не кабинетный генерал, ты управляешь боем из первых рядов, воодушевляя людей личным примером. Война для тебя так же естественна как и дыхание.

Если война это Ад, тогда ты дьявол из этого ада.

Военачальник это опытный боец, знаток тактики и стратегии боя. Он лидер, сподвигающий своих последователей на великие свершения.

# Мастер Масок

Ты когданибудь хотел побыть кемнибудь другим? Что если бы сможешь изменить то, кем ты являешься?

Маска наиболее эффективный инструмент в твоих руках. Когда ты надеваешь маску, ты получаешь полностью новую личность. Маска делает тебя сильным. Она даёт тебе уверенность, она даёт тебе власть. Почему? С правильной маской ты можешь быть кем угодно... исключая себя, конечно.

Возможно ты забыл кем был раньше, возможно ты скрываешь под маской что-то ужасное. Не имеет значение что это, главное что ты не готов остепениться и жить обычной жизнью. Возможно ты нуждаешься в чём то, во что можно верить, возможно ты хочешь больше известности или привлекательности. Возможно где-то в мире ты найдёшь истину про самого себя.

Знаток театральности, мистификации и подражания, Мастер Масок скрывает свою личность за магическими масками. Мастер Масок умеет копировать навыки своих врагов или изменять свои собственные способности так как ему нужно при помощи маски, которую он носит.

# Стрелок

Есть легенды о давно потерянном оружии, невероятно опасном с огромной разрушительной мощностью. Некоторые говорят что оно призывает гром богов, повергающий даже самых тяжёло вооружённых рыцарей. Возможно всего несколько мастеров в мире могут изготовить такое оружие, или технология была давно утеряна и всего несколько таких орудий сохранилось в хорошо укрытых тайниках. В любом случае, ты решил завладеть таким невероятным оружием. Как ты изменишь мир этим орудием? Как орудие изменит тебя?

Владение оружием символизирует не только власть но и ответственность. У стрелка должны быть холодными разум и сердце. Любой может научиться стрелять из винтовки, но в твоих руках пушка больше чем просто оружие. Это образ жизни. Превосходно владеть собой это означает превосходно владеть собственным оружием.

Стрелок это боец, выбор которого - огнестрельное оружие. Мощное само по себе, оно способно на большее в сочетании с уверенностью и стойкостью. Стрелок придерживается кодекса чести что бы держать цель и совершать невероятные подвиги с использованием своего оружия.

# Варлок

Мир подземелий изобилует забытыми преданиями. Культы древних богов или могущественных потусторонних существ таятся вокруг до тех пор, пока не будут повержены силами правосудия. Алтари древних сил забыты, но они все ещё не потеряли своего могущества.

Богатство силы будет даровано кому-то достаточно самоуверенному или отчаянному, что бы впустить одну из сущностей в свою душу. Ты проводник для одной из них. Тебе не нужны годы учёбы или послушания смертным жрецам. Ты берёшь всё в свои руки. Ты глаза, голос и руки сущности с богоподобной силой и в плату за твоё служение она дарит тебе часть своей мощи.

Древние многое даруют за твоё служение, но и многое требуют взамен. И это нормально. Тем более что ситуация под твоим контролем... пока.

Так же как и клерик, варлок пользуется связью с божественными или богоподобными силами. В отличии от клерика, связь у варлока и его покровителей тесна настолько, что они могут проникать в реальный мир через него.

Принцы демонов, архи-феи, и древние потусторонние существа потенциальные покровители для варлока.

# Шут

Всё это начиналось как одна большая шутка над вами. «Иди и исследуй Мир», они говорили. «Это будет весело», они говорили. Ты оставил свою определённо отличную жизнь позади что бы испытать свою удачу и теперь ты поуши в ужасной опасности.

Но это не подкосило тебя. Ты всё ещё можешь быть героем. У тебя есть большие мечны, удача и мужество, что бы стремиться воплотить их в жизнь. Возможно у тебя нет навыков, но постойте, разве можно иметь всё, так ведь? Ты нашёл друзей, которые всегда прикроют твою спину, а ты в свою очередь помогаешь не сбиться с пути к цели. С улыбкой на лице и песней в сердце, в итоге события оборачиваются к лучшему.

Эй, а что эта штука делает?

Шут успешен благодаря своей удаче, которая компенсирует его недостатки. У него есть великие устремления, но судьба или случайность любит подкидывать ему сюрпризы. Будь то герой из-за обстоятельств, или совсем не склонный к героизму или же всего лишь комичный персонаж, ты никогда не сможешь предугадать поступки Шута. Кажется, что он может найти выход из любой ситуации.

# Сельский житель

Герой? Нет, нет, нет. Ты всего лишь обычный человек, спасибо богам.

Приключения это ужасные и опасные штуки. Люди, которые отправились на поиски приключений, возвращаются искалеченными или свихнувшимися и это если они вообще возвращаются. Намного лучше просто оставаться в деревне. У вас есть относительно безопасная и не очень интересная жизнь здесь.

Ты жил в деревне всю свою жизнь или по крайней мере большую её часть. Ты пустил корни здесь, у тебя есть семья, друзья и стабильная работа. Ну и конечно есть обязанности. Репу нужно посадить, забор починить, присмотреть за младшей сестрой, еду приготовить...

...Ну хорошо, возможно при мысли о приключениях вы испытываете немного заинтересованности.

Сельский житель это потенциальный герой, будет интересен для проведения приквела или приключения «нулевого» уровня. Партия из сельских жителей возможно вырастет в команду настоящих героев. Хотя и слаб, буклет разработан лёгким в обучении и использовании в игре. Данный буклет отлично подходит для начального изучения Подземного Мира.

Данный буклет базируется на предыдущей версии от Джейсона Морнингстара.

Мы включили некоторые новые ходы, нацеленные на поощрение авторства игроков и устранение необходимости в предварительной подготовке для Мастера.

Базируясь на идее Джона Уикса «Коварное Подземелье», они вознаграждают игроков за придумывания опасностей, дают мастеру свободу в смешивании идей и позволяют создавать интересные трудности приключенцам.

Ход Стойкость базируется на мини-хаке Призрачные Линии из Мира Апокалипса за авторством Джона Харпера. Хак создан для добавления элементов стресса или приближающегося безумия для игр, которые используют элементы ужасов или психологических нагрузок в процессе прохождения подземелья.