*Вы провели злой ритуал, чтобы вскрыть печати и войти в древнюю гробницу. Никто сейчас не помнит имени запертого здесь владыки, его называют ныне Королем Костей. Силой своей он был подобен богам, и древние герои не смогли его убить до конца. Его воля жива в темных залах усыпальницы, в каждом камне сырых коридоров.  
  
Ваша цель – найти скипетр Короля Костей и уйти с ним из гробницы до того, как врата вновь закроются, оставив вас наедине с волей мертвого бога. Напитанное злой силой подземелье будет стараться уничтожить вас. Чем больше слуг подземелья вы убиваете, тем яростнее становится Гробница, но тем дольше она останется открытой.  
  
Итак, что вы будете делать?*  
  
Перевожу. Жил-был давным-давно злой властелин, вошедший в историю как Король Костей, супер-маг и повелитель смерти. Его, как водится, не смогли угробить, вместо этого загнав в древнюю усыпальницу воинов-великанов, где слегка оглушили, и, пока не очухался, запечатали при помощи мощнейшего ритуала. Ритуал тот был мерзким и кровавым, потребовал кучу жертв, в том числе трех архимагов, которые, собственно, его и проводили. Помимо этого, чтобы гадина не выбралась наружу, жрецам прошлого удалось договориться с планарным стражем Хасмалом (читай — ангелом), чтобы он сел в гробницу и бдел на случай, если чего пойдет не так.  
  
Прошли века. Король Костей слился со своей гробницей, образовав живое подземелье – злобное, коварное и жестокое. Многие искатели приключений уже пытались совать сюда свой нос, но почти никто не вернулся назад – Гробница не жалует визитеров.   
  
Но наша партия смела (или безрассудна) настолько, чтобы рискнуть вскрыть гробницу и попробовать вынести из нее Скипетр Короля Костей – могущественный артефакт, каких ныне «уже не делают». Ей будет противостоять само подземелье, ожившие статуи древних воинов и даже духи земли. Получится ли у героев совершить желаемое?   
  
Есть лишь один способ проверить.  
  
**Механика Ярости**  
  
В основе игры лежит особая механика Ярости Гробницы. Вот как она работает.  
  
Значение Ярости колеблется от нуля до восьми и отражает текущую злобность Короля Костей. Чем она выше, тем задорнее подземелье пытается угробить партию. Однако именно гнев Короля Костей не дает захлопнуться дверям – и если Ярость упадет до нуля, поток силы иссякнет, и наши герои останутся один на один с подземельем.  
  
В самом начале игры надо определить стартовое значение Ярости. Игрокам одному за другим нужно сыграть такой ход (советоваться нельзя!):  
  
***Начало пути*** *Когда ты участвовал в мерзком ритуале, вскрывающим печати Гробницы Короля Костей, проверь свою наибольшую Характеристику:  
  
— При результате 10+ ты полностью контролировал свою часть ритуала: добавь или убери один или два пункта из стартового значения Ярости, или же оставь ее без изменений.  
  
— При результате 7-9 ритуал был сложнее, чем казалось сначала. Добавь 1 пункт в стартовый запас Ярости Гробницы.  
  
— При результате 6- ритуал дался тебе тяжело. Стартовое значение Ярости Гробницы не изменяется.  
  
Ты можешь, если хочешь, получить 1d6 урона (игнорируя броню) или -1 к своему следующему броску, чтобы добавить или убрать 1 пункт Ярости из стартового запаса.*  
  
Таким образом, на старте у Гробницы будет сколько-то Ярости (скорее всего – три). А дальше в ходе игры значение этой Ярости будет колебаться в разные стороны.   
  
Прежде всего, Ярость сдувается просто от времени. То есть если партия начинает подтормаживать, осматривать стены, перевязывать раны, спорить и т.д. – ведущий уменьшает Ярость на единицу. Это создаст нужное напряжение.  
  
А увеличивается Ярость в основном тогда, когда герои начинают портить и забирать себе части гробницы – например, ломать стены, вскрывать двери, или (хит!) поднимать лежащие в ней кости в виде нежити. Вот соответствующий ход:  
  
***Ярость Гробницы*** *Если ты уничтожил или забрал что-то, принадлежащее Королю Костей, увеличь значение Ярости на 1, затем брось 2d6 и прибавь текущее значение Ярости.  
  
При результате 9- Король Костей не реагирует на твои действия.  
  
При результате 10-12 выбери один пункт из списка:  
— Ты получаешь урон в зависимости от текущего значения Ярости.  
— Является один или несколько миньонов Гробницы.  
— Закрывается или открывается одна дверь.  
— Срабатывает ловушка.  
  
При результате 13-14 выбери один пункт из списка:  
— Ты получаешь урон в зависимости от текущего значения Ярости. Брось игральные кости дважды и выбери бОльшее значение.  
— Является один или несколько лордов Гробницы.  
— У тебя не получается то, что ты хотел сделать, и у не получится до самого конца игры — Король Костей защитит то, что принадлежит ему по праву.  
— Закрывается или открывается несколько дверей.  
— Срабатывает большая ловушка.  
  
При результате 15+ воплощается сам Король Костей. Да помогут вам Светлые Боги.*  
  
***Сила Гробницы*** *В зависимости от текущего значения Ярости Гробницы ее урон:  
  
1 – 1d4  
2 – 1d6  
3 – 1d8  
4 – 1d10  
5 – 2d6  
6 – 2d8  
7- 2d10  
8+ — 2d12  
  
Урон Гробницы может по решению ведущего игнорировать броню.*  
  
Понятно, да? Игрокам придется по ходу пьесы постоянно принимать решение – поднимать Ярость и огребать, или позволить ей упасть с риском остаться здесь навсегда. А выбор – это хорошо.  
  
Во время обычных битв Ярость не меняется – ее увеличение от уничтожения слуг Короля Костей компенсируется уменьшением от прошедшего времени. А еще Ярость заметно (скажем, на 1d4 пункта) подрастает при смерти кого-то из игровых персонажей – Король Костей питается свежей кровью. Однако игрокам об этом заранее говорить не стоит :)  
  
Урон, который наносит Гробница, среди прочего, можно применять каждый раз, когда партия подставляет себя под удар тем или иным образом. Форма повреждения может быть любой – начиная от упавшей на голову каменюги до болтов темной энергии. Подземелье-то живое.  
  
Советую отмечать текущий уровень Ярости при помощи каких-нибудь токенов и класть их так, чтобы было заметно всем. Я использовал красные жетончики с кровавыми капельками из настольной игры.  
  
**Тайные ходы**  
  
В начале игры ведущий в закрытую случайным образом выдает игрокам секретные ходы – по одной штуке на брата. Они используются один раз, но могут коренным образом изменить течение событий.   
  
Эти бумажки рекомендуется держать в секрете, так интереснее :) Ведущему тоже советую неиспользованные варианты убрать в папку не глядя – пусть ему тоже будет сюрприз.  
  
***Предусмотрительность*** *Ты взял с собой что-то, что точно вам пригодится. Назови, что ты хочешь найти в своем рюкзаке, и проверь свой Интеллект. При успехе ты получаешь желаемое, но при результате 7-9 оно будет не столь хорошим, насколько тебе хотелось.   
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру.****Тайный проход*** *У тебя острый глаз. Скажи, что ты увидел скрытую дверь в подземелье, и проверь свою Мудрость. При успехе она действительно есть, хотя проход может быть защищен ловушками, охраняем или заперт. При результате 10+ скажи, куда примерно ведет проход (однако ты не можешь назвать точное место, например, «Захоронение Короля Костей»). При результате 7-9 вместо этого ведущий скажет, куда ведет проход.   
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру.****Смертельный удар*** *Ты – инструмент Смерти сегодня. Когда ты первый раз встречаешь вид существ, скажи, где у них слабое место. Ты и твои союзники до конца игры будут получать +1 ко всем проверкам атаки этого вида существ, используя твое знание.   
Затем нанеси удар: проверь свою Ловкость. При результате 10+ ты наносишь удар в слабое место: нанеси двойной урон этому существу. При результате 7-9 ты наносишь одиночный урон.   
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру. Воплощение Короля Костей имунно к эффекту этого хода.****Сделать выход*** *В тебе иногда просыпается зверь. В нужный момент выбери стену или не-анимированный предмет, который мешает тебе, и проверь свою Силу. При успехе ты разрушаешь ее, и уровень Ярости Гробницы не меняется. Однако на 7-9 в дополнение выбери: ты получаешь рану, делаешь много шума или тратишь время.   
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру.****Приказ*** *Даже умертвия не могут противиться твоей воле, что уж говорить о живых. Выбери одно существо, которое ты видишь, вслух отдай ему приказ и проверь свою Харизму. При успехе существо сделает то, что тебе нужно. Однако при результате 7-9 в дополнение выбери: оно исполнит приказ недостаточно хорошо, ты привлечешь к себе внимание или отвлечешься и получишь -1 к следующему броску.   
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру. Воплощение Короля Костей имунно к эффекту этого хода.****Носитель ярости*** *Гнев – твоя стихия, и ты чувствуешь холодное дыхание ярости Гробницы. Скажи, хочешь ли ты поглотить (уменьшить значение Ярости) или породить (увеличить значение Ярости) злость, и проверь свое Телосложение. При результате 7-9 измени значение Ярости на 1, при 10+ на 2. Опиши, как это изменение повлияло на тебя.  
Ты можешь предъявить и использовать этот ход один раз за игру.*  
  
**Как выглядит гробница?**  
  
Да как захотите, если честно :) Тут-то как раз «на вкус и цвет». У меня она преимущественно состояла из высоких залов и широких коридоров (великанская усыпальница, как-никак), пол которой был усыпан разнообразными костями. Опять же великаны у меня были «викинг-стайл» – большие, доблестные и бородатые, а ловушки все тоже незамысловатые, но действенные, вроде обрушающегося потолка или огроменных раскачивающихся кос. Освещение создавалось висящими на стенах факелами – они горят неестественным красным пламенем, которое тем ярче, тем выше Ярость.  
  
Как строить подземелье, читайте в рульбуке Dungeon World :) Тут я приведу только несколько примеров для подпитки вашего воображения.  
  
**Важные личности в Гробнице**  
— Костяной Ангел Хасмал – планарная сущность, которая должна была хранить гробницу.  
— Три архимага – Амарим Триживущий (некромант), Сигрит Молчаливая (магичка, мастер магии), и Эфрис (шаман, повелитель камня), проводящих ритуал, ныне – личи  
— Великан Релос Шестой — Великий воин прошлого, который был захоронен в гробнице  
  
**Монстры**  
— Скелеты обычные  
— Скелеты великанские  
— Призраки  
— Тени  
— Спектры  
— Рои насекомых  
— Ожившие статуи великанов  
— Земляной элементаль  
— Скелет дракона  
— Лич  
  
**Ловушки**  
— Обвал с потолка  
— Провал вниз  
— Сдвигающиеся стены  
— Дух, завладевающий телом  
— Оглушающий / освещающий взрыв  
— Взрывные руны  
— Огромные лезвия  
— Комната заполняется огнем  
  
**Комнаты**  
— Зал с саркофагами  
— Ритуальная комната с трупами  
— Хранилище живой энергии  
— Хранилище ценностей  
— Хранилище костей  
— Пыточная камера  
— Лаборатория магов  
— Оружейная  
— Церковь Светлых Богов  
  
**Предметы**  
— 3 зелья лечения (лечит 10 хп или увечье)  
— Амулет крови (дает тэг messy)  
— Много сокровищ (от них нет толку здесь)  
— Ворпал-меч (close, 3 piercing, 2 weight, противник навсегда теряет что-то, получая урон)  
— Накидка Тихой Боли (пока надета, ты незаметен, но испытываешь жуткую боль)  
— Шлем Смерти (надев его, ты становишься непременной целью для всех умертвий)  
— Талисман Древней Печали (слышишь мысли монстров, с которыми сражаешься, и мысли самого подземелья)  
— Святой щит (+1 к обычной броне, но +2 к броне против умертвий)  
— Книга Ответов (прочитав ее, получаешь ответ на один вопрос, но также и одно увечье)  
  
**Что еще есть интересного**  
  
**Обелиски-печати.** Подземелье утыкано обелисками, ранее бывшими защитными печатями, а ныне ставшие узловыми камнями силы Гробницы. Каждый такой обелиск можно использовать один раз следующим образом:  
  
***Украсть у подземелья*** *Если ты хочешь использовать Обелиск Гробницы, коснись его и реши, что ты хочешь получить от Короля Костей: выбери один пункт из списка ниже:  
  
— Исцелить 10 единиц ущерба  
— Получить +1 к проверкам одной из характеристик, пока значение Ярости не изменится  
— Получить +1 к урону, пока значение Ярости не изменится  
— Увеличить или уменьшить значение Ярости на 1  
— Получить ответ на один вопрос  
  
После этого, проверь свою Мудрость. При успехе ты получишь желаемое, но при результате 7-9 ты привлечешь нежелательное внимание подземелья.*  
  
**Пленники подземелья.**Король Костей нахватал себе предыдущих приключенцев и заточил их в куски черного камня, чтобы медленно тянуть из них жизненную силу. Соответственно, наши герои могут встретить этих пленников и вытащить их. Они могут стать спутниками по стандартным правилам, вот варианты:   
  
— Лекарь-хуман Круз – лечит 6 хитов, но дает -1 к следующему броску  
— Воин-дворфийка Солрин — +3 к ущербу, если помогает тебе, но несет ответственность, если в результате хода произойдет что-то нехорошее  
— Разбойник-хафлинг Арзор – мастер ловушек. Принимает на себя все ловушки и дает партии +3 ко всем эффектам ее работы. Может снять ловушку, потратив время.  
  
Второй вариант – эти пленники могут пригодиться, если кто-то из партии отбросил копыта, а до конца игры еще далеко. Один из пленников как раз окажется свежесгенеренным персонажем.  
  
**Скипетр.**Если искомый артефакт окажется в руках персонажей до конца игры, то вот вам спецход для его использования:  
  
***Мертвые, повинуйтесь!*** *Если ты решил пустить в ход Скипетр Короля Костей, реши, чего ты хочешь добиться от останков рядом с тобой, озвучь это ведущему и проверь свой Интеллект.   
  
При успехе все получается именно так, как ты и хотел. Однако при результате 7-9 в дополнение выбери один пункт из списка:  
  
— Кости сделают желаемое, но это будет дольше или не столь хорошо  
— Кости выполнят твой приказ, но после этого набросятся на тебя  
— Ты получишь 1d8 урона (игнорируя броню) от темной энергии Скипетра  
— Ты не сможешь более использовать скипетр: его воля отвергнет твою.*  
  
**Король Костей**  
  
Собственно, рано или поздно, так или иначе, партия доберется до Воплощения Короля Костей. Он по сути своей полуматериален и собирается в любом месте гробницы из костей, коих тут в избытке. Параметры его прикиньте сами, но они должны быть впечатляющими. У меня в обоих плейтестах он получился каким-то слабеньким, и игроки не одобрили, так что не жалейте заварки!  
  
И в дополнение, чтоб было совсем страшно, вот вам специальный ход:  
  
***Да здравствует Король*** *Когда воплощенный Король Костей появляется рядом с тобой, твои кости внемлют его приказам. Проверь свое Телосложение:  
  
При результате 10+ ты остаешься хозяином в своем теле (хотя ощущения не из приятных).  
  
При результате 7-9 выбери один пункт из списка:  
— Твои кости пытаются вырваться наружу. Получи удвоенный урон в зависимости от текущего значения Ярости.  
— Твои кости мешают тебе действовать. Получи -1 ко всем проверкам в присутствии Короля Костей.  
— Ты пытаешься навести порядок в себе самом. Ты ненадолго оглушен.   
  
При результате 6- выбери два пункта из списка выше.*  
  
**Полезные советы**  
  
И напоследок – несколько хинтов.  
  
**Тайминг.** Игра ограничена по времени, так что не спускайте глаз с будильника. Через час после начала желательно всем уже сгенериться, познакомиться и полезть в данжон. Через три – выпускайте Короля Костей.  
  
**Партия выбрасывает вариант «воплощения Короля Костей» в ходе «Ярость Гробницы».**Ничего страшного, на самом деле. Воплощение материализуется прямо рядом с партией, но без искомого Скипетра – он лежит в другой комнате, рядом с останками физической оболочки Короля. После победы над Воплощением, исходя из вашего настроения и оставшегося времени, либо начинаете рушить гробницу (см. «Победа?» ниже), либо ничего не меняется – типа это было вторичное воплощение, Короля Костей нужно свалить еще раз в его покоях.  
  
**Победа?**Если партия ухайдакала Воплощение и забрала Скипетр, то игра вовсе не обязательно окончена. Со смертью злого властелина замок начинает разрушаться, так что куски древней гробницы, которые больше не поддерживает ничья воля, начинают сыпаться на головы партии. Пусть спасаются! Если времени еще много, то еще и завалите каменюгами основной вход, пусть герои ищут другой вариант выбраться.  
  
**Гробница закрылась.**На самом деле это еще не конец, но не говорите игрокам этого раньше времени. Установите Ярость перманентно на 8, и пусть попробуют все-таки выбраться.