by Norbert G. Matausch

Advanced World of Dungeons

Основано на «World of Dungeons» Джона Харпера и «Streets of Marienburg» автора ..

To Kerstin and Charlotte

Спасибо
Джону Харперу
и спасибо автору за хак
«Streets of Marienburg»

Играйте чаще

Апрель 2015
Norbert G. Matausch
(analogkonsole.wordpress.com)

Перевод и обложка
Ransvind

2016

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Создание персонажа

Атрибуты: брось 2d6 для каждого. На 6- значение 0, на 7-9 бонус +1, на 10-11 бонус +2, на 12 бонус +3.

Выбери еще один навык кроме предоставленных классом.

У тебя есть равное уровню число хит-дайсов (d6) + дополнительные, равные CON. Их суммарный бросок определяет HP. Когда твой персонаж отдыхает и употребляет пищу или питьё, ты можешь перебросить свои HP. При посещении целителя, добавь к этому броску еще один хит-дайс.

Классы

Приключенец владеет **Выживанием**. Он **Везунчик**, возьми также одну дополнительную способность, **Смельчак** или **Делай Ноги!**

Алхимик получает **Ремесло**. Ты начинаешь с тремя известными рецептами, собственно со способностью **Алхимия** и одной из **Смельчака**, **Эксперта** или **Везунчика**

Варвар хорош в **Атлетике**. Он свирепый **Берсерк**. Выбери также одну способность из **Забияки**, **Рубаки**, **Крепыша** и **Силача**.

Бард способен в **Музыке**. Он настоящий **Миротворец**, а также иметь одну способность из **Изгнания** и **Слесаря**

Дрессировщик хорош в **Атлетике**. Он **Дикарь**, выбери также еще одну способность из **Приживалы** или **Инстинкта**

Жрец знаком с **Дешифровкой** и **Лечением**. Выбери две способности из **Благословения**, **Целителя**, **Изгнания** и **Видений**

Друид мастер **Выживания**. Он может в **Чародейство** (только основанное на силах природы), и начинает с тремя заклинаниями. Также выбери одну способность из **Смельчака**, **Приживалы**, **Дикаря** или **Оборотня**

Дварф-священник неплох в **Дешифровке**. Выбери также две способ-

ности из **Слесаря**, **Крепыша**, **Поножовщины** и **Видений**

Дварф-воин владеет **Знаниями**. Выбери также две способности из **Забияки**, **Рубаки**, **Крепыша** и **Слесаря**

Боец недурен в **Атлетике**. Выбери также две способности из **Поножовщины**, **Забияки**, **Рубаки** и **Крепыша**

Полурослик-разведчик мастер **Скрытности**. Выбери также две способности из **Везунчика**, **Рефлексов**, **Разведки** и **Залпа**

Эльфийский Мистический Мечник весьма **Внимателен**. Выбери также две способности из **Рубаки**, **Рефлексов** и **Чародейства**

Сумрачный Изобретатель дока в **Ремесле**. Он талантливый **Инженер**, также выбери одну способность из **Гаджетов** и **Везунчика**

Монах знает толк в **Медитации** и **Лечении**. У него **Тяжелая Рука** и **Крепкая Воля**. Также он получает одно целительное заклинание из области **Чародейства** за уровень, но может использовать его только на себя. И да, забудь про оружие или броню.

Паладин хорош в **Лидерстве** и **Дешифровке**. Он признанный **Рубака**, выбери также одну способность из **Забияки**, **Изгнания** и **Видений**

Здоровяк способен **Впечатлять**. Он могучий **Тяжелоатлет**, выбери также одну способность из **Циркового Силача**, **Крепыша** и просто **Силача** (кулачный бой или оружие, выбери одно)

Рэйнджер мастер **Выживания**. Выбери также две способности из **Питомца**, **Разведки**, **Залпа** и **Дикаря**

Тролль знаток **Выживания**. Он медленный и тяжелый, отчего получи -1 на броски. У него К**аменная Кожа**, выбери также одну способность из **Крепыша** или **Силача**

Чародей владеет **Знаниями**. Ты начинаешь с тремя заклинаниями, **Чародейством** и еще одной способностью из **Иллюзий**, **Эгиды** и **Исступления**

Заклинатель владеет **Знаниями**. Он начинает с двумя покоренными де-

монами, **Демонологией** и одной способностью из **Везунчика**, **Эгиды** и **Делай Ноги!**

Везучий Ублюдок знает толк в **Выживании**. Несомненно, он **Везунчик**, однако Леди Удача может повернуться к нему, скажем так, спиной. Каждую игровую сессию есть кумулятивный шанс в 1%, что так и произойдет, и **Везучий Ублюдок** потеряет все свои способности. После этого есть кумулятивный шанс в 1%, что он их восстановит. Выбери также одну способность из **Везучего Сукина Сына**, **Моей Удачи с Вами** и **Кто? Я?**

Странник разбирается в **Культуре**. Он признанный **Эксперт**, а также владеет одной способностью из **Полиглота** или **WTF?**

Вор дока в **Скрытности**. Выбери также две способности из **Втихую**, **Везунчика**, **Рефлексов** и **Слесаря**

Мистический Кулак владеет **Знаниями**. Он владеет **Колдовством** и у него **Магия в Крови.** Выбери также одну способность из **Рубаки** (недействительна до продолжительного отдыха, если твой персонаж подвергся Искажению) и **Контактной Магии**

Чернокнижник наделен **Знаниями**. Он владеет **Колдовством**, кроме того выбери одну способность из **Эгиды** и **Исступления**

Эльфийский Мистический Лучник обучен **Знаниям**. Он получает одно **Чародейское** заклинание на уровень. Выбери также одну способность из **Залпа**, **Дикаря** и **Рефлексов**

Йог мастер **Медитации**. Он начинает с тремя ненасильственными заклинаниями, **Чародейством** и одной способностью из **Крепыша**, **Иллюзий**, **Эгиды**, **Престижа** и **Миротворца**. Кроме того, он способен Симулировать Смерть (один раз в день ты можешь понизить температуру своего тела и приостановить сердце на d6 минут за уровень). Также он теряет половину своих очков опыта, когда обращается к физическому, словесному или волшебному насилию.

Свой класс: выбери навык класса и две подходящие способности.

Броски кубиков

Когда твой персонаж делает что-то опасное, кинь 2d6 и добавь соответствующий заявке атрибут (GM сообщит тебе возможные последствия перед броском, чтобы ты смог решить, стоит ли оно риска и не хочешь ли ты пересмотреть свое решение).

6- это полный провал, и дела складываются ужасно; **7-9 частичный успех**, у тебя получается, но требуется компромисс, будет возмездие или нанесен вред; **10+ полный успех**, никаких проблем и **12+ критический успех**, дополнительная награда или преимущество.

Навыки: если у твоего персонажа есть подходящий навык, ты никогда не потерпишь полного провала, даже на 6-. В том случае, это будет успех, но с большей ценой, чем при 7-9.

Кубик Судьбы

Иногда GM будет бросать Кубик Судьбы, чтобы разобраться с ситуацией. Низкие числа - неудача, высокие - везение (или, по крайней мере, не безысходность). Кубик Судьбы позволяет определить погоду, укажет на отношение случайного NPC или определит появление блуждающего монстра. GM также бросает Кубик Судьбы если игроки предпринимают некие действия, исход которых - чистая случайность.

Эти правила - твоё поле деятельности, и если хочешь что-либо поменять, меняй. Убедись только, что все в группе имеют одинаковое представление о них.

Способности

Авангард. Когда ты идешь первым по дикой местности, то замечаешь свою цель раньше, чем она заметит тебя.

Алхимия. Ты способен наполнить магией микстуру, мазь или порошок. Ты начинаешь с тремя известными формулами.

Берсерк. Когда противники превосходят вас численностью, наноси +1 повреждений и имей +1 к броне, но тебе приходится прикладывать усилия, чтобы не сорваться на насилие в непростых ситуациях.

Благословение. Ты можешь окропить святой водой предмет, чтобы он на малое время стал святым и волшебным, и наносил +3 урона Злу.

Бродяга. Когда ты преодолеваешь дикую местность, то не оставляешь очевидных следов.

Вдохновение. Ты можешь попытаться поколебать мнение толпы песней, историей или иной риторикой.

Везунчик. Один раз в день ты можешь поменять один провал броска на успех.

Везучий Сукин Сын. Каждую сессию игры ты начинаешь с 4 пунктами Удачи. Ты можешь увеличить их на +1, если будешь держать при себе счастливую кроличью лапку; на +1, если владеешь подковой на счастье; на +2, если случайно нашел в подземелье медную монетку и поднял её со словами «вот моя медь, будет мне везти впредь». Пункты Удачи могут быть использованы для двух целей. Во-первых, ты можешь тратить их на получение равного бонуса при броске. Во-вторых, ты можешь использовать их для отражения урона. Для этого кинь d6, чтобы выпало меньше твоей Удачи. В случае успеха, предполагаемый урон обращается на противника. Каждое использование пунктов Удачи (успешное или нет) снижает их на 1.

Видения. Испей святой воды и общайся со своим божеством.

На Острие. Когда ты первым идешь по городу или подземелью, то замечаешь свою цель раньше, чем она заметит тебя.

Втихую. Добавь +3 повреждения в рукопашной, когда цель не знает о твоем присутствии.

Выдохни! Ты способен выскользнуть из пут или протиснуться в тесные или узкие места.

Гаджеты. Ты пытаешься решить любую проблему самодельными устройствами. В случае рискованной попытки брось INT, провал подразумевает, что устройство не делает, то что должно (GM объяснит). На 3-м уровне ты совершенствуешь одно устройство, оно имитирует некое Чародейское заклинание три раза в день. На уровнях 6 и 9 ты создаешь другие устройства, имитирующих другие заклинания.

Делай Ноги! Раз в день ты автоматически, путем бега на длинную дистанцию, плавания или лазания, сбегаешь от преследования.

Демонология. Ты можешь призывать демонов чтобы спросить у них совета... или подчинить и обязать служить себе. В начале у тебя два связанных и подчиненных демона.

Дикарь. Ты можешь разговаривать с животными и пытаться командовать ими.

Дипломат. Ты можешь вести переговоры или заключить сделку с самым неприятным из людей, если он достаточно умен, чтобы тебя понимать

Дуэлянт. Ты рассматриваешь любое одноручное оружие как легкое.

Забияка. Получи +1 к броне, будучи зачинщиком драки.

Залп. Добавь +2 к любой дальнобойной атаке.

Изгнание. Ты можешь попытаться удержать нежить силой своей веры и святым символом.

Иллюзии. Ты можешь создавать иллюзии, чтобы кто-то видел что-то, чего там нет, или загипнотизировать, создав иллюзию правды.

Инженер. С навыком **Ремесла** ты можешь создать или починить механическое устройство или огнестрельное оружие.

Инстинкт. Ты можешь перебросить DEX реагируя на опасности.

Интриган. Когда ты подкупаешь или шантажируешь кого-то, то делаешь это через третьих лиц, не привлекая слишком много внимания.

Исполнение. Когда ты развлекаешь толпу, ты можешь заработать d6 серебра за уровень каждый день. Однако, любой бросок кубика с результатом 1 приведет к ярости толпы, и ты не сможешь выступать как минимум неделю, опасаясь гнилых помидор.

Исступление. Когда ты используешь разрушительную магию, добавь +d6 к урону, и убери из пула кубик с наименьшим выпавшим значением.

Каменная Кожа. У тебя очень твердая кожа (броня 2).

Колдовство. Ты можешь творить магию из сырой материи Хаоса. Эффекты сильны и поразительны, и нет ограничений, как в **Чародействе**, однако есть риск не справиться с потоками энергий. Ты начинаешь с Могуществом, равным хит-дайсу + WIS.

Контактная Магия. Ты пропускаешь магию в свои кулаки в рукопашной. В случае удачной атаки ты можешь послать одно заклинание **Колдовства** через кулаки в противника. Ты остаешься в безопасности, даже если магия действует на площадь.

Кредит. Когда твой кошелек пуст, ты способен совершать покупки с обещанием заплатить денег позже.

Крепкая Воля. Ты неуязвим для страха, чар или заклинаний сна.

Крепыш. Добавь +6 к своим HP.

Кто? Я? Каждый раз, когда некое событие ставит своей целью случайного персонажа, этот бросок повторяется. Если в результате целью события становится ты, то так оно и будет.

Магия в Крови. У тебя дополнительные HP, равные твоему Могуществу. Когда ты творишь **Колдовские** заклинания, ты теряешь соответственно трате Могущества пункты HP из этого дополнительного запаса.

Маскировка. Когда ты используешь другую одежду и грим, ты можешь пытаться скрыть собственную личность или выдать себя за другого.

Матрос. Ты был членом экипажа морского судна и не страдаешь от дурноты и не падаешь при сильной качке или на неустойчивых поверхностях.

Миротворец. Ты можешь попытаться умиротворить или очаровать (псевдо-) разумные создания своим голосом.

Моя Удача с Вами. Раз за игру ты можешь разделить свои пункты Удачи (от способности **Везучий Сукин Сын**) с существом в пределах 30 футов от себя. В этом случае трата пунктов обходится в два раза больше.

Оборотень. Выпивая кровь животного, ты можешь попытаться принять его форму, сняв и оставив снаряжение и одежду. Самое сложное - усилие воли, чтобы вернуться обратно в человеческий облик, особенно, если долго был зверем.

Подпевала. Когда вас больше числом, ты наносишь на +2 урона больше.

Охрана. Один раз в день ты можешь перенаправить атаку с себя на своих наемников

Оценка. Ты сможешь назвать приблизительную цену предметов искусства и различных товаров после некоторого осмотра.

Очарование. Когда ты обольщаешь кого-то, можешь заставить его раскрыть важный секрет о себе. Также ты способен привлечь чье-то внимание одним взглядом.

Питомец. У тебя есть верное и полезное домашнее животное.

Полиглот. Ты можешь читать и писать на всех цивилизованных языках.

Поножовщина. +1 к урону и снижение значения брони противника за счет ее порчи.

Престиж. Все знают, кто ты. Вдвое сокращается цена любых Наемников, поскольку они ищут вое расположение и надеются на протекцию в будущем.

Приживала. У тебя есть питомец наподобие вороны, кошки, змеи или паука, магически связанный с тобой. Ты видишь его глазами и слышишь его ушами.

Проклятие. Ты способен накладывать проклятия или болезни на других через взгляд или вольт.

Прорицание. Когда ты вглядываешься в хрустальный шар или чашу со святой водой, ты можешь наблюдать далекие в пространстве и времени события и места.

Рефлексы. Ты всегда действуешь первым и можешь реагировать на опасность, когда все остальные поражены внезапностью.

Рубака. +2 к урону в рукопашной.

Подрывник. Когда ты используешь взрывчатку с черным порохом или огнестрел, добавь +d6 к урону и убери из пула кубик с наименьшим выпавшим значением.

Связи. Ты можешь попытаться получить помощь от дворян, крупную ссуду, приглашение на важную встречу или знакомство с серьезным человеком.

Сделка. Раз в день ты можешь сократить цену покупки вдвое за счет знакомых в среде торговцев.

Силач. +1 урона для рукопашного и метательного оружия, кроме того раз за бой можно перебросить урон.

Следопыт. Когда ты ищешь след, ты можешь делать это быстро и на ходу.

Слесарь. Когда ты взламываешь замки или обезвреживаешь ловушки, ты делаешь это тихо и незаметно, оставляя механизм как будто так и было.

Смельчак. Раз в день ты можешь игнорировать повреждение, эффекты или опасности окружения.

Снайпер. Добавь +3 к повреждению от дальнобойной атаки, когда цель не знает о твоем присутствии.

Сокрытый. Под прикрытием темноты ты получаешь +1 брони.

Стратегия. Когда ты в бою, можешь попытаться предсказать движения, положение и силу своих противников.

Сыщик. Когда ты ищешь улики, то можешь делать это быстро и на ходу. Также, ты всегда распознаешь ложь, хотя и не можешь знать причину обмана.

Талант. Изучи еще один навык.

Трюк. Ты можешь задержать или отвлечь противника своими уловками.

Тяжелая Рука. Твое тренированное тело наносит d6 урона. На 3, 5, 7 и 9 уровнях добавь к этому значению +1.

Тяжелоатлет. Ты способен поднять в два раза больший вес, чем обычный человек, если вкладываешь всего себя и тратишь 1 HP.

Хирург. С навыком Лечения можно пробовать смешивать новые лекарства или возвращать кого-либо из под крыла смерти.

Целитель. Ты можешь нейтрализовать яды, снимать проклятия и исцелять раны не прикасаясь к пациенту.

Цирковой Силач. Ты получаешь бонус +1 когда есть зрители того, как ты сгибаешь стальные прутья или поднимаешь тяжелые вещи.

Чародейство. Ты можешь творить заклинания, хоть и в ограниченном количестве, но более безопасные, чем сырая магия **Чернокнижников**. Ты начинаешь с тремя заклинаниями.

Щипач. Когда ты роешься в чужих карманах или прячешь что-либо на себе, ты можешь сделать это быстро и на бегу.

Эгида. Когда ты творишь магию, ее потоки защищают тебя, давая +1 к броне.

Эксперт. Раз в день ты можешь заменить провал на частичный успех.

WTF? У тебя бонус +1 к броскам против тех, кто еще не вступил в конфронтацию с тобой. Это бонус пропадает после первой стычки. Пока противник не напал, у тебя есть этот бонус.

МАГИЯ

Алхимия

Алхимия работает как магия, заключенная в фиалы с зельями, порошки или некие предметы. Изготовление чего-то подобного может быть довольно опасным из-за токсичных паров или нестабильных реакций, но обычно не настолько, чтобы требовать броска. Процесс требует едких химикатов, редких минералов и трав на 100 серебряных и день работы. Если у тебя есть доступ к лаборатории, то производство стоит 25 серебряных и занимает 4 часа.

Алхимик начинает с тремя известными рецептами и может узнать больше путем исследований и экспериментов. Эти формулы представлены как пункты и списков ниже.

Приготовлено как... (выбери одно)

- *Одноразовое зелье*
- *Масло или бальзам, до трех применений*
- *Предмет, с разовым эффектом на каждого пользователя*
- *Предмет, которому нужно 2 хита (кровь) пользователя*
- *Катализатор для святой воды*
- *Предмет, для работы которого нужна ртуть*

Употребивший получит... (выбери одно)

- *+1 брони на одну минуту*
- *+1 к одному атрибуту на одну минуту*
- *+d6 к рукопашной или дальнобойной атаке*
- *Преимущество как от навыка в течении часа*
- *2d6 магического урона цели неподалеку (3d6, если цель уязвима)*
- *Немедленное исцеление, +1 хит-дайс восстановления*
- *Ответ на один вопрос*
- *Нечувствительность к боли*
- *Нечеловеческую способность (полет, водное дыхание) на десять минут*

Примеры

Бальзам Моря. Можно употребить три раза и позволяет дышать под водой в течении десяти минут.

Дыхание Дракона. Нужно выпить эту мутную жидкость, чтобы выдохнуть струю пламени, способную нанести 2d6 урона.

Браслет Гаргантюа. Когда носитель браслета выпьет пузырек ртути, он получит дополнительный +d6 урона рукопашными атаками.

Чародейство

Заклинания - самый надежный способ использовать эффекты магии, определенные ритуалы и формулы связывают энергии в четкие, отличные шаблоны. Чародейство позволяет тебе выполнить обычные, но сложные вещи, для которых нужны инструменты, знания и время. Или только нужное заклинание.

Чародеи начинают с трех известных заклинаний и могут изучать еще в ходе приключений или исследований. Сотворение заклинаний в большинстве случаев безопасно, но это зависит от ситуации и времени, необходимым для колдовства. Дай заклинанию загадочное название и выбери один вариант из каждого списка.

Произнесение... (выбери одно)

- *Быстрое. Манифестация немедленно после произнесения и мгновенная.*
- *Медленное. Манифестация на следующий ход и длиться все время твоей концентрации*
- *Заговор. Занимает одну минуту и эффект длится не больше часа*
- *Ритуал в пять минут и эффект в течении часа на каждые 2 HP (крови, принесенной в жертву)*

Цель... (выбери одно)

- *Все в непосредственной близости, заметно*
- *На себя, незаметно*
- *Касание, концентрация*
- *Кто-то рядом, громко*

Эффект... (выбери один)

- *+1 к броне*
- *+1 или -1 к атрибуту*
- *Преимущество как от навыка*
- *Преимущество как от способности*
- *d6 волшебного урона (+2, если цель уязвима)*
- *Волшебное решение бытовой проблемы*
- *Функция бытового предмета стоимостью не более 10 серебра*
- *Ослабить или усилить элемент окружения*

Выпив фиал ртути, Чародей способен расширить свои заклинания на один шаг (мгновенная продолжительность становится временем концентрации, концентрация становится часом и т.д.) или ускорить время произнесения на один шаг (Ритуал занимает всего минуту и т.д.)

Примеры

Призрачная Свеча. Медленное произнесение, чародей удерживает в руке яркий огонек.

Охота Сигмара. Чародей использует способность Разведка в течении часа за каждые пожертвованные 2 HP

Справедливая Ярость. Быстрым прикосновением руки чародей наносит урон как если бы был вооружен мечом

Ментальный Разговор. Медленным заклинанием чародей может общаться на расстоянии силой своего разума.

Демонология

Призыв и подчинение демона - один из кратчайших путей к могуществу. Процесс вызова может быть опасен, в зависимости от обстоятельств, и требует знания имени призываемого, а также... (выбери одно)

- *Один час непрерывного ритуала*
- *Фиал ртути*
- *Волшебный предмет, заключающий в себе демона*
- *Жертва крови в 5 HP*
- *Магический круг, выведенный изумрудным порошком*

После завершения ритуала ты можешь разговаривать с призванным и задавать ему вопросы, демоны подкованы в тайнах, недоступных смертным. Также ты можешь пытаться связать и подчинить его. Это всегда опасно, тварь попытается воспользоваться любым преимуществом против неосторожного смертного. Для подобной попытки нужно, чтобы круг был выведен золотым порошком и ритуал, длительностью в час, а также... (выбери одно)

- *Морфолит*
- *Порцию демонического духа или плоти*
- *Подписание контракта с демоном*
- *Жертва крови в 20 HP*

Когда демон подчинен, он может быть вызван раз в день для расспросов или для совершения некого темного колдовства (как персонаж GM) без любого риска для Заклинателя. Что-либо кроме требует хитрых переговоров, поскольку тварь будет истолковывать твои желание в соответствии со своей злой природой. Заклинатель начинает с двумя подчиненными демонами.

Колдовство

Способно непосредственно управлять мистическими энергиями делает чернокнижника довольно влиятельным, если бы не большой риск потери контроля. В отличие от Чародейства, направление чистого Колдовства ограничено только способностью выдержать эту невероятную силу. У колдуна есть параметр Могущества, равный его хит-дайсу + WIS. То есть персонаж первого уровня с 2 WIS начинает с 3 Могуществом. Когда ты направляешь мистические энергии для получения эффекта, то по умолчанию это волшебство будет **медленным** (манифестация с начала следующего твоего хода), затрагивает **одну цель** в поле твоего зрения и длится **одну минуту**. Усиливая или ослабляя эти ограничения, ты регулируешь необходимую трату очков Могущества.

+1 Могущество	-1 Могущество
Эффект на себя или прикосновением к цели	Эффект на всех рядом с целью или область
Мгновенный или длящийся несколько минут эффект	Цель может быть где угодно (при наличии образца её крови)
Жертва в 5 HP кровью или выпить два фиала ртути	Эффект длительностью с час
Вдохнуть порцию толченого морфолита	Длительность на время твоей концентрации
Ритуал длительностью с час	Длительность с час за каждую жертву 5 HP кровью
Вольт из волос цели	Немедленная манифестация

Каждый пункт Могущества, что ты тратишь, позволяет сотворить следующий из эффектов:

- *Управление неразумной нежитью в количестве с твой INT*
- *Управление движение цели*
- *Создание особенности окружения*
- *Рассеяние особенности окружения*
- *Бонус +1 к действию*
- *Бонус +2 к атрибуту*
- *Сверхъестественная способность*
- *Штраф -1 к действию*
- *Штраф -2 к атрибуту*
- *2d6 магического (3d6, если цель уязвима)*
- *Немедленное исцеление, +2 хит-дайса восстановления*
- *Ответы на три вопроса*
- *Поднятие неразумной нежити в количестве с твой INT*

Тяжело тратить свои очки Могущества, однако их количество также определяет, сколько костей участвуют в броске INT при сотворении заклинания. Если тебе повезло бросать больше, чем 2d6, используй два самых высоких значения.

Результат броска применения магии Колдовства отличается от обычного из-за пугающих энергий, с которыми играет маг:

Провал подразумевает, что магия работает, но GM расскажет о бедах, что она принесет. Кроме того, ты подвергнешься Искажению.

Частичный успех означает, что магия работает как надо, но с некоторым побочным эффектом или непредвиденным обстоятельством, также ты становишься жертвой Искажения.

Если ты добьешься **успеха**, магия следует твоим ожиданиям.

Критический успех означает, что магия получилась как надо, но из-за избытка вложенной силы может нести непредвиденные эффекты, положительные или отрицательные, что определяет GM броском Кубика Судьбы.

Искажение

Искажение - проявление чистой необузданной энергии Хаоса. Чем больше играть с силами за пределами твоего понимания, тем больше вероятность быть испорченным демоническими токами, текущими через твое тело. Наиболее распространенные способы быть Искаженным:

- *Вдыхание или поедание морфолита*
- *Хранение рядом с собой морфолита в течении недели минимум*
- *Рана от морфолита или от морфолитового сплава*
- *Подвергнуться неконтролируемой или демонической магии*
- *Неосторожность с Колдовством*

Когда ты подвергся искажению, брось CON:

Провал означает, что твое тело изменяют энергии Хаоса и ты получаешь Мутацию
Частичный успех означает тяжелую травму Порчей. Надейся, что никто из твоих спутников ничего не заметит.
Если ты добиваешься **успеха**, ты лишь Тронут Искажением. Эффект должен сойти на нет со временем.
Критический успех означает, что ты сопротивляешься Искажению, по крайней мере на этот раз.

Когда ты мутировал, брось 2d6	
2	Твоё тело ослаблено болезнью, -1 CON
3	Твои кости и мышцы болят при каждом движении, -1 STR
4	Ты становишься отекшим и неповоротливым, -1 DEX
5	Твои ноги превращаются в звериные
6	Крупные рога вырастают из твоего лба
7	У тебя вырастают звериные клыки
8	Твои руки покрываются отвратительными нарывами
9	У тебя вырастает хвост рептилии
10	Звук твоего голоса заставляет киснуть молоко, -1 CHA
11	Твои глаза застилает пелена, -1 WIS
12	Ты страдаешь галлюцинациями, -1 INT

Когда ты подвергся порче, брось 2d6	
2	Твой язык становиться раздвоенным, как у змеи
3	Твои глаза пылают ярко-алым светом
4	Глазное яблоко вырастает на одной твоей конечности
5	Твои волосы постоянно выпадают
6	У тебя вырастают ужасные когти с уроном d6
7	Растения и цветы теперь вянут в твоем присутствии
8	Животные боятся тебя и не желают приближаться
9	Твое тело источает вонь гнилой рыбы
10	Твое тело существенно растет или уменьшается
11	Твоя кожа становится цвета глубокого океана
12	Одежда на тебе тлеет и сгорает за несколько часов

Когда ты тронут Искажением, брось 2d6	
2	Вся пища и питьё тухнет вокруг тебя
3	У тебя идет носом кровь, потеряй 1 HP
4	Твоё дыхание становится холодным и смердящим
5	На твоих волосах пахнущие дымом подпалины
6	Твои глаза бледнеют, а голос опускается до шепота
7	Животные вокруг становятся встревоженными
8	Кожа шелушится, ты испытываешь раздражение и зуд
9	Ты неспособен творить магию несколько минут
10	Ты теряешь память в течении нескольких мгновений
11	Внезапный энурез
12	Твои волосы и ногти вырастают вдовое длинней

СНАРЯЖЕНИЕ И ЦЕНЫ

На старте у тебя 60 серебряных монет

Легкое оружие (10 серебра): d6 урона, может использоваться как оружие во второй руке, позволяя перебрасывать урон раз за атаку. Включает кинжалы, короткие мечи и томагавки.

Военное оружие (30 серебра): d6+1 урона, должно быть в основной руке. Длинные мечи, булавы, боевые топоры, копья etc.

Тяжелое оружие (40 серебра): d6+2 урона, используется двумя руками, наподобие двуручных мечей, секир или алебард.

Легкое стрелковое (10 серебра): d6 урона. Короткие луки и пращи.

Стрелковое (30 серебра): d6+1 урона. Включает длинные луки, арбалеты, пистоли etc.

Тяжелое стрелковое (50 серебра): d6+2 урона. Стреляет из постоянного положения. Тяжелые арбалеты, мушкеты или аркебузы.

Легкий доспех (30 серебра): 1 броня.

Полный доспех (60 серебра): 2 брони, всегда включает шлем. В нем трудно бегать, тихо двигаться, плавать, прыгать etc.

Щит (10 серебра): +1 брони

Снаряжение путешественника (2 серебра за пункт): 20-футовая верёвка, скалолазный крюк, мел, пергамент, огниво, 4 факела, палатка, игральные кости, кальтропы (проволочные ежи или чеснок), фонарь (10 серебра), удила, пища и питье.

Инструменты (5 серебра за пункт): фомка, топор, силки, отмычки, перо с чернильницей, удочка, лопата, крюк-кошка, кирка, складной шест.

Оккультное барахло (10 серебра за пункт): фиал ртути, мешочек костяной муки, пузырек святой воды, склянка с кровью, ритуальные ладан и масло, мешочек золотой пыли (400 серебра), мешочек толченого морфолита (1000 серебра), маленький морфолит (2000 серебра).

Необычные предметы (20 серебра за пункт): зеркало, подзорная труба, часы, настольная игра, рабочая одежда, святой символ и другие безделушки.

Горючее масло (20 серебра за флягу): поджигает область, нанося d6+1 урона в течение 3-х раундов, если не погасить. Фляги достаточно для 10 заправок фонаря.

Лодки: от шлюпки (50 серебра) до галеона (200.000 серебра)

Перевозка: от телеги (30 серебра) до фургона (100 серебра)

Таверна: 1 серебро, чтобы есть; 1 серебро, чтобы спать и 1 серебро, чтобы выпить.

Собственность: от дома (1000 серебра) до поместья (100.000 серебра)

Ездовые животные: мул (30 серебра), лошадь (100 серебра), боевой конь (1000 серебра).

Наёмники

Стоимость в день

Факелоносец (2 серебра): 3 HP, нож

Гид (5 серебра): 6 HP, нож, фонарь, веревка

Оруженосец (20 серебра): 12 HP, копьё, щит, легкий доспех

Эксперт (20 серебра): 6 HP, навык, кинжал, лук

Чемпион (60 серебра): 18 HP, полный доспех, алебарда, щит, меч

ТИПИЧНЫЕ МОНСТРЫ

Размером с человека: 4 HP, d6+1 урон

Элита, воины, волшебные звери: 2d6 урона

Серьёзная магия: 3d6 урона

В основном опирайся на Basic D&D и конечно же на Dungeon World.

XP И УРОВНИ

Уровень	Хит-дайс	Навыки	Атрибуты	Способности	Урон	XP
1	1+CON	1+1	-	2		0
2	+1					1000
3		+1		+1		3000
4	+1		+1 (до 3)			6000
5		+1		+1	+d6	10.000
6	+1					15.000
7		+1	+1 (до 3)	+1		21.000
8	+1					28.000
9		+1		+1		36.000
10	+1		+1 (до 3)		+d6	45.000

Ты получаешь XP за каждый серебряный, награбленный в подземельях, а также за победу над врагами и за выполнение неких дел (от 10 XP за нечто простое и до 200+ за нечто действительно жесткое), но главным образом за грабеж.

ИМЕНА

Истинные имена имею силу, и если ты говоришь кому-то свое истинное имя, он может попытаться поднять тебя из могилы в случае незапланированной смерти. Выбери себе истинное имя из списка.

Abibah
Abuakar
Acenath
Adar
Adara
Adjo
Afsaneh
Akhivar
Alaaleh
Aleand
Alexios
Amahté
Andrel
Andromède
Andronikos
Anhuri
Anoshiravan
Anu
Anvean
Aram
Aram
Arcus
Ardent
Árdís
Ariane
Arnar
Arsalan
Aruhai
Asha
Ásmundur
Auðrún
Awidam
Awita
Awrahim
Azadeh
Azita
Azur
Bahareh
Balishar
Bára
Barði
Bennu
Boury
Bragon
Brance
Brimi
Brutlas
Cadme
Cambel
Canter
Caul
Cerçon
Christoph
Chrysothème
Clance
Clard
Cleite
Colius
Couvlas
Cyrene
Damrina
Danaë
Darwishi
Darya
Delara
Demophon
Dhár
Djadao

Dom Ashur
Dóra
Ducell
Éande
Eilina
Eilram
Einhildur
Elizdi
Épiers
Erasmé
Erix
Esfandiyar
Êtenou
Eumel
Eupendre
Eymundur
Falur
Faraz
Farrokh
Farzin
Fereshteh
Fjóla
Freydís
Fríða
Fukayna
Ghazaaleh
Hamid
Hamun
Hanif
Hano
Harud
Hasau
Hosor
Ibenré
Icare
Ioannes
Ishaq
Jaleh
Jamila
Jibade
Júnía
Júrek
Kahotep
Kakra
Kamraan
Kañañ
Kánan
Kára
Kassai
Kathkár
Keiva
Kemnebi
Khadon
Khannah
Khenti
Khnan
Khojasteh
Kiana
Kíring
Kothás
Kúlul
Kurosh
Laetitia
Lárus
Lástal
Laudius
Leili
Leontios
Linea
Luyun
Lyra
Macharia
Magni
Maibe
Makarios
Markita
Masika
Mbizi
Medée
Mehrshad
Meht
Menry
Meyem
Mirza
Montess
Mór
Mortio
Morug
Muntutep
Mykiri
Nábi
Nabirye
Najja
Nashiram
Násu
Nava
Nawar
Nephele
Ñíhlendu
Nilázem
Ninsina
Niphon
Nirar
Nkosi
Nomti
Noretta
Octadia
Omid
Onuris
Orêt
Orset
Osaze
Oseye
Ouranie
Pála
Pandarée
Panya
Parya
Pasiphaë
Perdix
Pierroc
Pollux
Ráka
Ramak
Rashomta
Rasui
Rehema
Remmao
Róhildur
Romrama
Rúnar
Rúrik
Sagira
Sahand
Sahra
Samaneh
Sefu
Séliyál
Sesut
Setareh
Shaahin
Shadi
Shahkam
Shahla
Shahruz
Sharokina
Shun
Sinon
Sinuhé
Skjöldur
Skúli
Sokkwi
Solk
Somer
Sóna
Soraya
Suriya
Suten
Syar
Tahmatan
Tajie
Taraneh
Thalia
Theodoros
Theodoulos
Theoris
Thersandre
Thomer
Þura
Ubaid
Úlfdís
Úlfrún
Umayma
Valdís
Vaude
Vaunt
Vauphria
Verbela
Vercy
Villem
Vinid
Vornan
Walidah
Wardius
Wester
Yahya
Yomadan
Yosol
Yrsa
Zahiel
Zahir
Zahra

WORLD OF DUNGEONS

ИМЯ

КЛАСС

УРОВЕНЬ

АТРИБУТЫ

STR **INT**

DEX **WIS**

CON **CHA**

НАВЫКИ

АТЛЕТИКА
ВНИМАНИЕ
ОБМАН
ДЕШИФРОВКА
ЛЕЧЕНИЕ
ЛИДЕРСТВО
ЗНАНИЯ
СКРЫТНОСТЬ
ВЫЖИВАНИЕ

СПОСОБНОСТИ

ОРУЖИЕ

СНАРЯЖЕНИЕ

БРОНЯ И СКОРОСТЬ

НЕТ БЫСТРО
ЛЕГКАЯ СРЕДНЕ
ПОЛНАЯ ТИХО
ЩИТ
БРОНЯ

ХИТ-ДАЙС

HP

ЗАМЕТКИ

СЕРЕБРО

ОСТАЛОСЬ ДО УРОВНЯ

XP