

# Третья эпоха: Дороги духов

РОЗЫВНОЙ ЧИТА УРОВЕНЬ

**Роль** Родина  
ЛАДЬЯ, ПАУК, СЫЧ, ЯКОРЬ. ВЫБЕРИ СТРАНУ И ДВА КАЧЕСТВА ИЗ ЕЁ СПИСКА

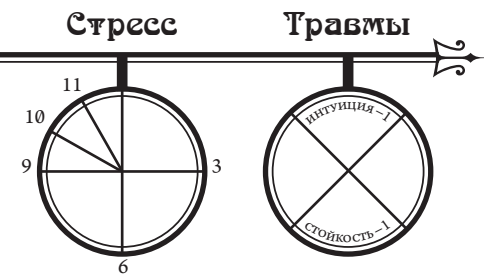
- |  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Сила</b>  | <b>Сковлан</b>   | <b>Севорос</b>  |
| <input type="checkbox"/> Наглый (стойкость +1)           | <input type="checkbox"/> Крутой (получаемый урон -1)       | <input type="checkbox"/> Упрямый (сила +1)            |
| <b>Ловкость</b>  | <input type="checkbox"/> Буйный (броски +1 если стресс 9+) | <input type="checkbox"/> Яростный (наносимый урон +1) |
| <input type="checkbox"/> Крепкий (нет штрафов от шрамов) | <b>Акорос</b>  | <input type="checkbox"/> Свирепый (+1 если урон 9+)   |
| <b>Интуиция</b>  | <input type="checkbox"/> Коварный (интуиция +1)            | <input type="checkbox"/> Закалённый (-1 травма)       |
| <input type="checkbox"/> Известный (+6 услуг)            | <input type="checkbox"/> Ушлый (+1 к вырубке за рейс)      | <b>Ирувиа</b>   |
| <b>Стойкость</b>   | <input type="checkbox"/> Благородный (воля +1)             | <input type="checkbox"/> Проворный (ловкость +1)      |
| <input type="checkbox"/> Быстрый (+быстрый)              |  | <input type="checkbox"/> Чуткий (помощь даёт +2)      |
|  |  | <input type="checkbox"/> Умный (+вопрос на интуиции)  |

**СНАРЯЖЕНИЕ:** Плотные перчатки, защитный костюм, плащ, противогаз, баллон с воздухом, очки, крепёж с тросом, электрогарпун, ботинки с магнитной подошвой, сигнальные вспышки, канистра электромасла (4 порции) и один экземпляр специального оборудования:

- [Ладья] Тяжёлый электрогарпун (тяжёлый, водостойкий).
- [Паук] Метатель электросетки (ближнее, быстрое), перевязь с бутылками для духов (4).
- [Сыч] Очки духов (ближнее/вплотную). Одна запасная канистра электромасла (4 порции).
- [Якорь] Тяжёлый защитный костюм (неудобный, броня, защита от духов).

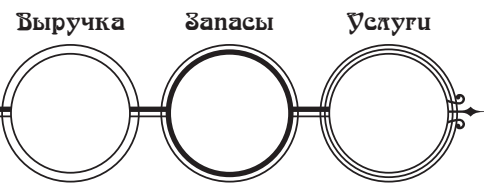
ЭЛЕКТРОМАСЛО: ○ ○ ○ ○

<b>Уровень 1: подмастерье:</b>	<b>Опыт на направлениях</b>	<b>Роли</b>	<b>Успокоено духов</b>
<input type="checkbox"/> Победил 10 духов.	<input type="checkbox"/> Сковлан: Верхний (III)	<input type="checkbox"/> Ладья	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Отработал 3 рейса.	<input type="checkbox"/> Сковлан: Нижний (II)	<input type="checkbox"/> Паук	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Практиковал 2 роли.	<input type="checkbox"/> Акорос: Даскволл (I)	<input type="checkbox"/> Сыч	□□□□□□
<b>Уровень 2: наёмник:</b>	<input type="checkbox"/> Акорос: Высоты (II)	<input type="checkbox"/> Якорь	□□□□□□
<input type="checkbox"/> Победил 30 духов.	<input type="checkbox"/> Акорос: Бухта (I)	<b>Победил духов</b>	□□□□□□□□□□
<input type="checkbox"/> Успокоил духа.	<input type="checkbox"/> Акорос: Перевал (III)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Отработал 6 рейсов.	<input type="checkbox"/> Ирувиа: Острова (II)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Изучил все роли.	<input type="checkbox"/> Ирувиа: Шпиль (II)	□□□□□□□□□□	
<b>Уровень 3: мастер:</b>	<input type="checkbox"/> Ирувиа: Лейквуд (I)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Победил 60 духов.	<input type="checkbox"/> Севорос: Предгорье (III)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Успокоил 12 духов.	<input type="checkbox"/> Севорос: Долины (II)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Обучил нового Пса.	<input type="checkbox"/> Севорос: Берег (III)	□□□□□□□□□□	
<input type="checkbox"/> Работал на всех 12 направлениях.		□□□□□□□□□□	



**Стойкость**  
Когда твоя стойкость подвергается испытанию из-за урона или стресса, выбери из списка то, чего бы ты не хотел, и брось кубики. На 10+ ты не сделал ничего из списка. На 7-9, ты делаешь что-то одно, но выбирает ведущий (кроме выбранного тобой). На провале ты совершаешь именно то, чего так не хотел.

- ◆ Ступор, незащитность.
- ◆ Паника, бегство.
- ◆ Потеря сознания, сдача, признание своего поражения.
- ◆ Ярость, потеря контроля, непреднамеренный урон.
- ◆ Получение 1 дополнительного урона или стресса.



**Навязать свою волю**  
Когда ты хочешь навязать свою волю, брось кубики.

- ◆ Если твоя стойкость выше, получи +1.
- ◆ Если твой уровень выше, получи +1.
- ◆ Если ты Благородный из Акорос, получи +1.
- ◆ Если ты угрожаешь физической расправой и твоя сила выше, получи +1.

На 12+ противник без колебаний сделает требуемое. На 10-11 они могут: или сделать то что ты хочешь, или получить 2 сектора стресса. На 7-9 они получают только 1 сектор стресса. Если это физическая угроза, то они могут принять её и получить урон вместо стресса.

**ЗАМЕТКА ПО ПРАВИЛАМ:**  
Когда тебе нужно бросить кубики, брось два шестигранника и прибавь соответствующий модификатор.

**Сила**  
Когда ты используешь грубую силу, брось кубики и выбери из списка. На 12+ — все. На 10 или 11 — два. На 7-9 — один.

- ◆ Ты причинил много урона (+1).
- ◆ Ты получил меньше урона в ответ (-1).
- ◆ Ты заставил их отступить, обрёл что-то, или открыл новую возможность к действию.

**Ловкость**  
Когда ты прибегаешь к ловкости, брось кубики и выбери из списка. На 12+ — все. На 10-11 — два. На 7-9 — один.

- ◆ Ты сделал это быстро.
- ◆ Ты избежал проблем, выбора или расплаты.
- ◆ Ты сделал это стильно, впечатляюще или с большей эффективностью.

**Интуиция**  
Когда ты обращаешься к интуиции, брось кубики и запомни результат. На 12+ — три. На 10 или 11 — два. На 7-9 — один. Потрать 1-к-1 в течение сцены, чтобы спросить у ведущего:

- ◆ Что в действительности тут происходит?
- ◆ На что мне следует обратить внимание?
- ◆ Каков лучший способ \_\_\_\_\_?
- ◆ Что они чувствуют? Чего они хотят?
- ◆ Как я могу заставить их \_\_\_\_\_?

При провале у тебя ничего нет на будущее, но ты можешь задать один вопрос прямо сейчас.

**Помощь**  
Когда кто-то из персонажей игроков применяет один из трёх ходов выше, ты можешь сделать ещё один выбор:

- ◆ Ты помогаешь, он получает +1 к результату броска.
- ◆ Ты мешаешь, он получает -2 к результату.



## Создание персонажа

Выбери позывной и имя (ниже). Выбери родину и два качества, соответствующих ей. Распредели пункты между силой, ловкостью, интуицией и стойкостью, чтобы общая сумма была +2, а значения от -1 до +3.

Вот примеры: [+1, 0, 0, +1], [+2, 0, 0, 0], [0, +3, -1, 0].

## Имена

На твоём значке — позывной, имя из списка Чистых, как того требуют традиции:

Броган, Тирконнел, Данвиль, Комбер, Миллар, Слэйн, Стрэнгфорд, Нэвис, Далмор, Эдрад, Ломонд, Килланд, Арран, Скапа, Кинклейд, Коулбёрн, Панальтен, Стрэтмилл, Хайг, Моррисон, Пендерин, Данфилд, Хеллиерс, Вазмунд, Тэмплтон, Михтер, Боуман, Причард, МакКил, Уотин, Клермонд, Рован, Букер.

Также у тебя есть личное имя:

Коул, Адрик, Амисон, Андрэл, Милош, Стэв, Лодиус, Фин, Вэстер, Брагон, Вонд, Мардус, Бранс, Кантер, Карро, Морлан, Тимос, Арвус, Клард, Кристоф, Вонк, Орленс, Эстин, Боури, Ганс, Кейл, Ланвелл, Ларн

Ления, Тэсслин, Веретта, Сельта, Вэй, Полония, Бри, Талита, Ардэн, Кандра, Кавелль, Брена, Ваури, Эмелин, Волетт, Линтия, Сириин, Арси, Квесс, Рута, Камелин, Лория, Лизетт, Корилл, Дафния, Карисса, Одриенн, Касслин, Арилин, Нария, Вестин.

## Сражение со сверхъестественным

Когда ты возглавляешь свору Псов в сражении с духом, ведущий спросит тебя:

- ♦ Получил ли ты звание подмастерья? Если так, получи +1.
- ♦ Ты уже можешь назвать себя наёмным Псом? Если так, получи +1.
- ♦ Ты мастер, ведущий свору Псов? Если так, получи +1.
- ♦ Тебя поддерживает другая стая Псов? Если так, получи +1.
- ♦ Ты не забыл взять с собой якоря? Если нет якоря, получи -1.
- ♦ Все остальные три роли заняты? Ладья, паук и сыч? Если нет, получи -1.
- ♦ Будут ли все Псы следовать твоим приказам без сомнений? Если нет, получи -1.
- ♦ Работал ли ты на этом направлении раньше? Если нет, получи -1.

Затем сделай бросок и выбери. На 12+ — все три. На 10 и 11 — два. На 7-9 — один.

- ♦ Ты перехватываешь инициативу.
- ♦ Ты поддерживаешь боевой порядок. Все Псы находятся на нужных местах и готовы к действиям.
- ♦ Ты обрёл преимущество или нашёл выгодную позицию; Псы получают +1, пока используют предоставленное преимущество / позицию.

Вдобавок, тот Пёс, который ведёт команду, начинает схватку с дополнительного хода:

- ♦ Якорь: привлеки внимание духа и заставь его сражаться именно с тобой (стойкость).
- ♦ Паук: используй электросеть (ловкость) чтобы привязать дух к бутылке для духов.
- ♦ Ладья: используй электрогарпун (сила), чтобы отвязать духа от поезда и / или ослабить его.
- ♦ Сыч: при помощи очков духов изучи обстановку и духа (интуиция), после чего придумай наилучший гамбит.

## Фантомология

**Человек:** живое тело с собственной душой. **Одержимый:** живое тело с 2 и более душами.

**Пустышка:** живое тело без души. **Нежить:** мёртвое тело с душой. **Призрак:** душа без тела. **Колодец душ:** разлом в реальности, вокруг которого призраки и другие сверхъестественные твари собираются, напитываясь энергией. **Электроплазма:** энергетический осадок, остающийся после успокоения (уничтожения) души. Обращаться с особой осторожностью. **Ведьма:** человек, чувствующий духов. Может быть способен к призыву и общению с призраками, хотя большинство в это не поверят.

## Уровни

Ты начинаешь на уровне 0. Когда ты получаешь уровень, выбери новое качество из списков своей родины или места, где ты работал на любом из направлений в любой роли. Получив звание мастера, добавь +1 к любой характеристике (максимум +3).

## Урон & стресс

**Тяжесть урона в секторах:**

1. Кулаки, лёгкий удар током, вдыхание тумана пустошей.
2. Жестокое избивание, разряд из электрогарпуна, прямое нападение духа.
3. Смертоносное оружие, импульс из тяжёлого электрогарпуна, атака воплотившегося духа.
4. Молния, взрыв, падение с большой высоты или столкновение на значительной скорости.
5. Падение с движущегося поезда, воспламенение.

**Тяжесть стресса в секторах:**

1. Увидеть ранение напарника, увидеть духа издалека, напасть на человека.
2. Увидеть ранение друга, серьёзная травма напарника, увидеть духа вблизи, сверхъестественные события, нападение на человека со смертоносным оружием.
3. Прямой контакт с духом, серьёзная травма друга, смерть напарника, убить человека.
4. Психическая атака духа, смерть друга.
5. Нападение могучей сверхъестественной силы.

Каждая единица полученного урона или стресса — это один сектор на соответствующей шкале. Когда урон достигает 12 часов, ты умираешь. Когда стресс достигает 12 часов, твой разум коллапсирует. Ты можешь избежать разового получения урона или стресса, отметив вместо этого шрам или травму. Они постоянны и не лечатся. Отмечай в произвольном порядке.

## События на дороге

- **Необходима остановка.** Требуется ремонт, повреждены пути, проблемы с энергией, требование важного пассажира (аристократ, учёный), имперский приказ, колодец душ, погода.
- **Невозможна остановка.** Инженер при смерти, повреждены тормоза, требование пассажира, надвигается непогода.
- **Сверхъестественное.** Изменение течения времени, изменение местности, массовые галлюцинации, амнезия, странная погода.
- **Призрак.** Может быть, его кто-то узнал?
- **Сонмище духов.** К чьему имени они взывают?
- **Дух, особый.** Не обязательно человек. Оценивается в 5 побед.





## На дорогах духов

Идёт год 891, как Империя продолжает объединение разрозненных после Катастрофы островов под одним девизом: «*Всё во славу его величества Бессмертного Императора!*»

Ты работаешь на дорогах духов, где электрические поезда пересекают по рельсам угольно-чёрные мёртвые пустоши между городами. Духи мёртвых, освобождённые после падения Врат смерти во время Катаклизма, постоянно застревают в мощных электрических полях, защищающих поезда. И Псы, подобные тебе, ходят по крышам вагонов, щёлкая магнитными подошвами и сипло дыша через маску; они избавляются от духов, застрявших в полях, при помощи электрических гарпунов, пока эти призраки не нанесли слишком много вреда.

Каждый город Империи окружён сверкающими молниями башнями, создающими непроницаемую для духов электрическую оболочку. По закону все трупы сжигаются при помощи электромасла для уничтожения эссенции души. Тем не менее богачи, духопоклонники да и просто преступники предпочитают стать призраками, избегая сожжения в крематориях. И уничтожение этих духов хорошо оплачивается.

Когда Имперские исследователи границ (Охотники) находят в мёртвых пустошах колодец душ, иногда они вызывают свору опытных Псов. Это самая опасная работа, какая только бывает, — ничего общего с безопасными электролиниями, где зачастую можно отступить. Но и оплата за это соответствующая. Пёс, который зачитывает колодец душ и выживает, получит достаточно, чтобы выйти на достойную пенсию.

## Перерывы

Когда в работе у тебя случается перерыв, выбери:

- ♦ **Сходить в бар.** Сними стресс (если больше 6, то до 6. Если 6 и меньше, то весь).
- ♦ **Посетить врачевателя.** Исцели урон (если 10+, то до 9. Если 9, то до 6. Если 6–, то вылечи всё).
- ♦ **Найти подработку.** Выбери: *вышибала, курьер, ремёсла, крематорий, преступление, самогон, доки, кузня, охота на левиафанов, бойня, конюшни, торговля.* Получи +2 к запасам или 1 услугу. Брось d6 и сверься с таблицей подработки.

*Ты можешь сделать ещё один выбор, потратив 1 выручку. Ты вправе выбрать один пункт дважды.*

## Подработка

Когда ты занят подработкой, брось d6.

При **■** есть осложнения. Ведущий скажет, нажил ли ты врага, попал ли не в то место в не то время или должен теперь кому-то услугу.

При **■/■/■** в процессе работы тебе поведали слух о духах. Ведущий расскажет подробности.

При **■** ты проделал работу и можешь выбрать: заработать +2 к запасам или найти весомые улики/следы духов (ведущий всё расскажет).

При **■** после работы ты выбираешь: +2 к запасам, заработать +1 услугу, или получить предложение очень высокооплачиваемой работы с духами. За деталями обратиться к ведущему.

*Ведущий: когда они заняты подработкой, надели нанимателя именем, происхождением и отличительной чертой. Используй этих персонажей, чтобы придать красок истории.*

## Снаряжение и масло

Снаряжение для борьбы с духами работает на левиафановом масле («электромасло»). Обычно одной порции хватает одному Псу на один рейс. Ведущий при определённых обстоятельствах (и провалах) может потребовать купить ещё.

ОСОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ:

- ♦ **Алый эликсир.** Маленький пузырёк с красной жидкостью. Мгновенно снимает 1 сектор урона. Внутреннее.
- ♦ **Пурпурная панацея.** Маленький пузырёк с тёмной жидкостью. Мгновенно снимает 1 сектор стресса. Внутреннее.
- ♦ **Ловушка молний.** Набор переносных жезлов, проводов и генератор, которые могут создать непроницаемый для духов электрический барьер.

## Выручка, запасы, услуги

Когда ты работаешь на дороге, ты получаешь **ВЫРУЧКУ**.

- ♦ **Рейтинг направления × уровень = полученная выручка.**
- Ещё ты получаешь 1 + уровень в выручке за опасность работы ЯКОРЕМ и +1 выручки за каждого побеждённого духа.

Ты можешь тратить выручку на лечение от стресса и урона в перерывах от работы и на поиск подработки.

Твои **ЗАПАСЫ** — это то, что ты припасёшь к уходу на покой. Чем они больше, тем светлее твоё будущее.

- ♦ **Запасы 0:** Гиблая душа. Подохнешь один в канаве.
- ♦ **Запасы 1–10:** Бездённая нищета. Смерть найдёт тебя на улице в холоде и безвестности.
- ♦ **Запасы 11–20:** Бродяга. Ты утопишь свои страдания в бутылке, и твой труп найдут в вонючей ночлежке.
- ♦ **Запасы 21–30:** Бедняк. Твоя хибара убога, но тепла, и ты можешь назвать её своей. Но это всё.
- ♦ **Запасы 31–40:** Скромность. Ты умрёшь в комфорте, в небольшом уютном домике или апартаментах.
- ♦ **Запасы 41 +:** Достаток. Твоя жизнь будет приятной, а смерть застигнет тебя в мягкой постели в любимом доме в окружении друзей и близких.

Услуги можно получить в результате подработки или переговоров с другим персонажем. Ты можешь тратить их на дополнительную оплату, смену работы или запрос особого снаряжения, к примеру.

- ♦ **1 услуга:** +2 побеждённых духа в личном деле, перевод на другое направление, запрос специального оборудования.
- ♦ **2 услуги:** +1 отработанное направление в личном деле.
- ♦ **3 услуги:** +1 роль в личном деле, снаряжение на заказ.
- ♦ **4 услуги:** Получение секретной информации, встреча с влиятельной особой, опасная просьба.

## Слухи/следы

Подработка, РЕЗУЛЬТАТ ■ / ■■ / ■■■ НА ■■■ ДАЙ ИМ БОЛЬШЕ КОНКРЕТНОЙ ИНФОРМАЦИИ: ИМЯ, ПОДРОБНОСТИ И ПР.

	■	■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■■
■	Кто-то изготавливает пустышки, чтобы использовать их как дешёвую рабочую силу.	Кто-то продаёт «лекарство» для пустышек.	Кто-то собрал банду из пустышек.	Одного Пса опустошили за то что он случайно коснулся члена императорской семьи во время работы.	Кто-то видел пустышек около древней святыни на площади.	Кто-то предлагает награду за пустышек, захваченных живьём.
■■	Церковь убления плоти покупает заполненные бутылки духов.	В баре под доками кто-то скупает заполненные бутылки с духами.	Путешественник утверждает, что у него есть карта со всеми колодцами духов в Мёртвых землях.	По «заброшенной» северной линии куда-то возят бутылки для духов.	В городе есть тайные проходы, которые видят только духи/ведьмы/мертвецы/одержимые.	В башне Блэквелл живёт дух, который старше катаклизма.
■■■	На ночном рынке всем заправляет нежить.	Высокопоставленный имперский чиновник — одержимый.	Богатые горожане устраивают «одержимые» вечеринки.	Демоническое наследие — источник ведьминоного дара.	Кто-то пытается организовать профсоюз для дорожных Псов.	Кто-то платит Псам за перевозку контрабанды.
■■■■	В доках видели духа, который не похож на человека.	Кто-то открыл зоопарк, в котором содержатся духи животных.	Недалеко от побережья на острове живут люди без всякого электробарьера.	Один изобретатель построил «обнаруживатель духов», и ему нужны испытатели.	Одна ведьма может призвать духов твоих родственников.	В городе есть богатый мертвец, который предлагает необычную работу.
■■■■■	В университете кто-то готов приобрести электроплазму.	Кто-то изготавливает наркотики из электроплазмы.	Один татуировщик подмешивает в чернила электроплазму.	Пурпурную панацею делают из электроплазмы!	Недалеко от побережья видели «корабль-призрак».	Император виноват в том, что сложились Врата смерти.
■■■■■■	Где-то в городе есть колодец духов.	Один охотник укрывает духов за взятки.	Несколько ключевых фигур в Церкви на самом деле духопоклонники.	В древнем храме под городом регулярно встречаются духопоклонники.	Демоны из старых легенд — настоящие, и это они стоят за духопоклонниками.	Духопоклонники провозят в город духов в одержимых людях.

## Богатые наниматели

Подработка на ■■■

	■	■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■■
■	Сборщик налогов	Банкир	Беженец	Охотник	Наркоторговец	Дворянин
■■	Естествоиспытатель	Путешественник	Ремесленник	Моряк	Наёмник	Криминальный авторитет
■■■	Сыщик	Чиновник	Учёный	Шпион	Курьер	Дипломат
■■■■	Стражник	Купец	Судья	Капитан корабля	Торговец	Солдат
■■■■■	Клерк	Журналист	Контрабандист	Революционер	Священник	Демон
■■■■■■	Наёмный убийца	Вор	Ведьма	Сутенёр	Художник	Доктор

## Городские события

	■	■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■■
■	Чума	Ярмарка	Рейды	Революция	Несчастный случай	Стихийное бедствие
■■	Беженцы	Политические дразги	Запрет	Строительство	Неестественная погода	Волна преступности
■■■	Снос зданий	Выборы	Скандал	Военное положение	Рекрутский набор	Изгнание
■■■■	Нехватка чего-либо	Избыток чего-либо	Открытие	Паранойя	Заказное убийство	Охота на ведьм
■■■■■	Парад	Знаменитость	Праздник	Мятеж	Карантин	Истерия
■■■■■■	Благотворительность	Забастовка	Побег из тюрьмы	Дипломатия	Осада	Собрание духопоклонников

## Характер встречного

- Терпеливый, добрый, отходчивый, мягкий.
- Дикий, неотёсанный, свирепый, грубый.
- Подозрительный, расчётливый, скользкий.
- Благородный, прямой, надёжный.
- Станный, зловещий, скрытный.
- Верный, смелый, упрямый, бескомпромиссный.

## Характер духа

ДОБАВЬ +1 К РЕЗУЛЬТАТУ ЗА КАЖДЫЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ СУЩЕСТВОВАНИЯ ДУХА.

- Завистливый, отчаявшийся, жестокий, истеричный, легкомысленный, непоседливый.
- Любопытный, коварный, лукавый, умный, пытливый, хорошо осведомленный.
- Пророчествующий, пронизательный, честный, обвиняющий, направляющий.
- Пассивный, территориальный, доминирующий, упорный, наглый, требовательный.
- Злой, непредсказуемый, агрессивный, дикий, свирепый, мстительный.
- Бешеный, хаотичный, мстительный, эксцентричный, разрушительный, безумный.

АВТОР: Джон Харпер, <http://onesevendesign.com>.

ПЕРЕВОД: Александр Ермаков, Максим Николаев, Тамара Перикова, Владимир Сергеев. РЕДАКТОР: Анастасия Гастева. ИЛЛЮСТРАЦИИ: Боб Бассер и Джеймс Пэйк. ТЕСТЫ: Эллисон Арт, Сюзанна Эспре, Кейт Андерсон, Джонотан Уолтон, Майк Стендиш, Джуд Карлман, Джин ДеРоссо и Шарлотта Вильямс. НА ОСНОВЕ: «Apocalypse World» Винченца Бейкера; «Dishonored» от Arkane Studios; «Ghostbusters» Дэна Айкройда, Гарольда Рамиса и Ивана Рейтмана; «Planarch Codex» Джонатана Волтона; «MicroTraveller» К. Беннета.

Лицензия: CC BY-NC-SA 3.0.