

ЧЕРНОЯЕСЬЕ

Varik
с редактурой от:
Xxx_Shøømer_xxX

Предисловие

В древние времена, вдалеке на севере произошла катастрофа, связанная с древней гильдией магов, и теперь когда-то зеленые леса покрылись Черной, темным существом, которое питается чувствами объекта. И эта Черна таит под собой артефакты и сокровища, собранные магами за десятки веков.

Из-за этого в те места периодически отправляются отряды путешественников, которые либо сами пошли, либо были посланы одной из многочисленных фракций (от государств до кочевников).

Чернолесье — это приключение для [Knave](#), где путешественники будут странствовать по зараженной Чернью лесом, где эта сама Чернь будет судить персонажей во время их приключений.

Дополнительный термин

Чистый бросок — это как обычный бросок, только без модификаторов.

КХ : Кость или Куб Хитов, **ЗБ**: Защита Брони, **АТ**: Бонус к атаке, **МЛ**: Мораль.

Персонажи

Персонажи не особо отличаются от тех, которые в книге правил, кроме того что у них ещё есть фракция и карма

Фракция

Большинство людей, которые находятся в Чернолесье, имеют отношение к одной из фракций. Это редкость, что кто-то не причастен ни к одной из фракций, ведь, чтобы начать экспедицию в Чернолесье нужна броня, оружие и припасы, и то большинство экспедиций оканчиваются ничем.

Репутация персонажа у определенной фракции идёт от -5 (противник №1) до +5 (один из главных союзников). По стандарту начальная репутация у фракции равна 0, но в зависимости от действия персонажей репутация может повыситься или понизиться.

Значение Репутации имеет влияние на броски Реакции и прочие социальные броски.

В нулевой сессии создайте 3 основные фракции, которые имеют влияние в Чернолесье, и запишите их в таблицу ниже. После этого, при создании персонажей киньте кб для определения к какой фракции принадлежит ваша группа с репутацией +4.

к10	Название	Описание
1	Без фракции	Вы просто без фракции
2-4		
5-7		
8-10		

Чернь

У персонажей, перед входом в Чернолесье, значение Черни равно нулю, означая их чистоту от Черни.

При взаимодействии с Чернью ведущий должен сделать успешный бросок против защиты Доспехов, Ловкости или Телосложения персонажа. После каждого хаотичного поступка (нечестный бой, воровство, предательство и т.д.) Рефери делает бросок ($d20 + \text{значение Черни персонажа}$) против защиты Интеллекта персонажа. При провальном броске, персонаж поддается Черни и увеличивает значение на 1, если значение Черни достигло 10, то персонаж полностью подвержен черни и стал упырём. В таком случае игрок может только лицезреть деяние его персонажа охваченного Чернью.

Но есть способ избавиться от Черни, при каждом порядочном поступке (вылечить союзника прежде вместо себя, защитить слабых, честно сражаться в равной битве и т.д.). Персонаж может сделать бросок Интеллекта против $10 + \text{значение Черни}$, чтоб избавиться от одного пункта Черни, вплоть до полного избавления от Черни.

Чернь не даст умереть

Если персонаж заражен чернью, то при негативных хитах, персонаж не умирает, ибо Чернь вылечивает раны, чтобы продолжить питаться эмоциями. При этом, повышая значение Черни на $1кб + \text{негативные хиты}$, персонаж через час просыпается с хитами равным $к8 + \text{Телосложение}$.

Единственный способ навсегда убить существо пораженное Чернью — это сжечь тело.

Когда персонажи умирают в первый раз, у них происходит видение как воплощение Черни говорит им про то, что смерть — не конец их странствий, а лишь начало испытания, которое решит, заслуживают ли они выйти из Чернолесья или остаться здесь навсегда.

Лес

Сам лес Чернолесье - это давно заброшенная местность, которая постоянно меняется, и из-за этого нужно всегда иметь с собой карту (обычная гексагональная карта, где каждая клетка обозначает 6 миль). Этот предмет есть у одного из персонажей.

Персонажи начинают на одной из крайних клеток карты, означающей их вход в Чернолесье. Затем игроки могут выбрать 4 действия в день. После четвертого действия, персонажи идут спать, чтобы избежать недосыпания.

Действия в лесу

- **Передвижение:** Персонажи передвигаются на ближайшую клетку (на сколько клеток можно передвинуться зависит от типа клетки)
 - Дорога: 2 клетки
 - Обычная местность: 1 клетка
 - Сложный рельеф: 1/2 клетки
 - Очень сложный рельеф: 1/4 клетки
 - На транспорте: +1 клетка

Если персонажи переходят на новую местность, то смотрите в главу "Новая местность".

- **Исследование:** Чтобы найти дополнительную локацию или предметы на клетке, сделайте бросок Мудрости выше 15 (с помехой на сложном рельефе)
- **Взаимодействие:** Персонажи, оставаясь на клетке, взаимодействуют с локацией.
- **Отдых:** Ваша команда разбивает лагерь, используйте правила лечения во время отдыха.
- **Добыча:** Ваша команда добывает еду любым способом (охота, рыбалка, сбор). Сделав успешный бросок Мудрости против 15, персонаж добывает еды на вечер.

Новая местность

Когда Персонажи приходят на прежде не разведанную клетку на карте Чернолесья, Ведущий сначала кидает 1к6 на тип местности, потом ещё 1к6 на саму клетку.

Тип местности

к6	Тип местности
1-2	Ничего
3	Странность
4	Дорога
5	Поселение
6	Пещера

Ничего

На первый взгляд, это просто пустая местность.

к6	Тип ничего	Примеры доп. локаций
1-2	Как и прошлая клетка	Такие же, что и в клетке откуда пришли персонажи
3	Лес	Палатка бандитов, кусты с ягодами, грибной круг
4	Поляна	Артефакты, которые остались после битвы, кем-то закопанный клад
5	Гора	Секретный вход, чужая экипировка, гнездо
6	Река	Место ритуала, предметы тех, кому не повезло

Странность

Когда вы проходите по местности, вы замечаете что-то странное...

кб	Тип странности
1	Место оккультного ритуала
2	Последствия древних битв
3	Следы от лагеря
4	Концентрация Черни
5	Стена из колючих кустов
6	Выжженный круг

Дорога

Дорога имеет свою особенность. Если это первая клетка, где встретилась дорога, то, если персонажи пойдут по ней, то следующая клетка тоже всегда будет дорогой.

кб	Тип дороги
1	Слабо вытоптанная тропинка
2-3	Хорошо вытоптанная тропинка
4-5	Повреждённая каменная дорога
6	Нормальная каменная дорога

Поселение

Поселение, это не обязательно место где кто-то живет. Это может быть след того, что кто-то здесь жил.

кб	Тип поселения
1-2	Логово животных
3	Землянка
4	Одинокая избушка
5	кб избушек
6	Замок

Пещера

Это начинается как вход в пещеру и тем самым в подземелье.

к6	Тип пещеры
1-2	Дыра в горе
3	Вход за закрытой дверью
4	Люк в земле
5	Вход закрытый булыжником
6	Замурованный вход

Случайные встречи

Во время путешествия персонажей, они могут встретить существ. После каждого второго действия в лесу, Ведущий делает чистую проверку против 17. При успехе, Ведущий кидает по таблице ниже и кб на определение свирепое ли существо (1-2 = не свирепое, 3-6 = свирепое).

Как проходит встреча, зависит от проверки Реакции, свирепые существа получают -4 на проверки реакции, также у них на 1 КХ больше и +2 к боевому духу. Так как Чернь питается эмоциями, то почти все свирепые существа уже заражены Чернью, если не полностью под её контролем.

Существа сделаны по шаблону: {Кол-во}{Название}{Атрибуты};{Атаки}

к10	Кого или что встретили
1	1к6+3 Овец (стадо) [КХ 1, ЗБ 10, АТ 0, МЛ 4; Таран 2к4]
2	1к4 Лисиц [КХ 1, ЗБ 12, АТ 0, МЛ 6; Клыки 1к6]
3	2к4 Баранов [КХ 2, ЗБ 13, АТ +1, МЛ 8; Рога 2к6]
4	1к6 Кабанов [КХ 2, ЗБ 10, АТ +1, МЛ 9; Клыки 2к4]
5	1к6+2 Бродяг [КХ 1, ЗБ 13, АТ +1, МЛ 6; На выбор 1к8]
6	1к4 Рысей [КХ 3+2, ЗБ 12, АТ +2, МЛ 8; Когти 1к6/2, Клыки 1к6]
7	2к6 Волков [КХ 2, ЗБ 12, АТ +2, МЛ 8 (6 если один); Когти 1к6]
8	1к6+1 Солдат [КХ 3, ЗБ 15, АТ +2, МЛ 9; На выбор 1к10]
9	1к4 Оленей [КХ 4, ЗБ 12, АТ +3, МЛ 8; Рога 2к6]
10	1к4 Медведей [КХ 5, ЗБ 14, АТ +4, МЛ 9; Когти 1к8, Клыки 2к6]

Сокровища

Чернолесье хранит в себе много сокровищ, и во время своих странствий персонажи могут найти те самые Сокровища.

В этом дополнении есть 2 типа сокровищ: малые и большие

Малые сокровища можно просто найти, когда большие сокровища всегда находятся в защищенных чем-то или кем-то пространстве, что именно защищает, выбирает сам Ведущий.

Малые сокровища

к10	Сокровище	Цена	Кол-во
1-3	Хрустали, яшмы	500	1к8
4-6	Гринстоуны, ониксы	1000	1к8
7	Авантюрины, аметисты	1500	1к6
8	Александриты, топазы	2000	1к6
9	Кровавые камни, сапфиры	2500	1к4
10	Алмазы, гиацинты (минерал)	3000	1к4

Большие сокровища

к6	Тип сокровища
1	2к10*1000 медных
2	Оружие +2
3	Доспехи +2
4	Артефакт (оружие)
5-6	Артефакт (другое)

Если выпало “Оружие +2”, то прокиньте по таблице ниже, где “Дал.” означает дальнее оружие, и это оружие прибавляет +2 на броски атаки.

к20	1-5	6-14	15-17	18-19	20
урон	1к6	1к8	1к6 (Дал.)	1к8 (Дал.)	1к10

Если выпало “Доспехи +2”, то прокиньте по таблице “Доспехи” с перебросом на пункте “Без доспеха”.

Артефакты - это особые предметы, которые имеют особое проклятие и благословение, также оружие имеет +2 к броскам атаки, тип оружия может выбрать Ведущий или прокинуть по таблице выше, когда другие типы артефактов имеют в себе заклинания.

Тип артефактов

Если в таблице выпало “Артефакт (другое)”, то можно выбрать тип артефакта при помощи таблицы ниже

кб	1	2	3	4	5	6
Тип	Шляпа	Кольцо	Ботинки	Бутылка	Трость	Плащ

Примеры проклятий

- Проклятие заставляет пострадавшего разжигать огонь там, где проливается его кровь.
- Проклятие заставляет видеть потусторонние миры
- Проклятый человек обнаруживает, что медленно превращается в нечто демоническое

Примеры благословений

- Удача, +3 на броски, связанные с артефактом
- Благословение увеличивает уровень на 1
- Какое-нибудь из 100 безуровневых заклинаний

Дополнение Чернолесья

Чернолесье рассчитано как дополнение к миру, а не отдельный мир, поэтому многие детали остались не отмечены, но это не означает что насчёт их нет ответов.

Эта глава призвана дать вдохновение Ведущему для создания своего видения Чернолесья.

Что защищает внешний мир от Черни?

Это один из вопросов, на который есть несколько ответов:

- Те, что остались от Гильдии магов, поставили магический барьер вокруг места заражения, который не даёт никому проникнуть и не выпускает Чернь.
- Соседние государства построили стену для отпора против черни

Данные выше ответы задают другой вопрос, а именно как персонажи попали внутрь Чернолесья, и как раз на этот вопрос может помочь ответить система фракций, ведь они сюда не просто так пришли.

Какая цель партии

Если партию отправляют в Чернолесье, то значит для них есть задание. Задание естественно придумывают Игроки и Ведущий. Также, если это относится к заданию, можно пометить одну клетку на карте, чтобы обозначить важное для задания место. Например, если персонажам нужно найти прошлую экспедицию, то возможно определенная клетка будет помечена, или уже создана в заранее.

Примеры фракций

Если вы хотите понять какие типы фракции предполагаются для Чернолесья, то вы можете взять вдохновение из других произведений которые я перечислю.

- С.Т.А.Л.К.Е.Р. (любая из трилогии)
- Красная Земля
- Forgotten Lands
- И т.д.

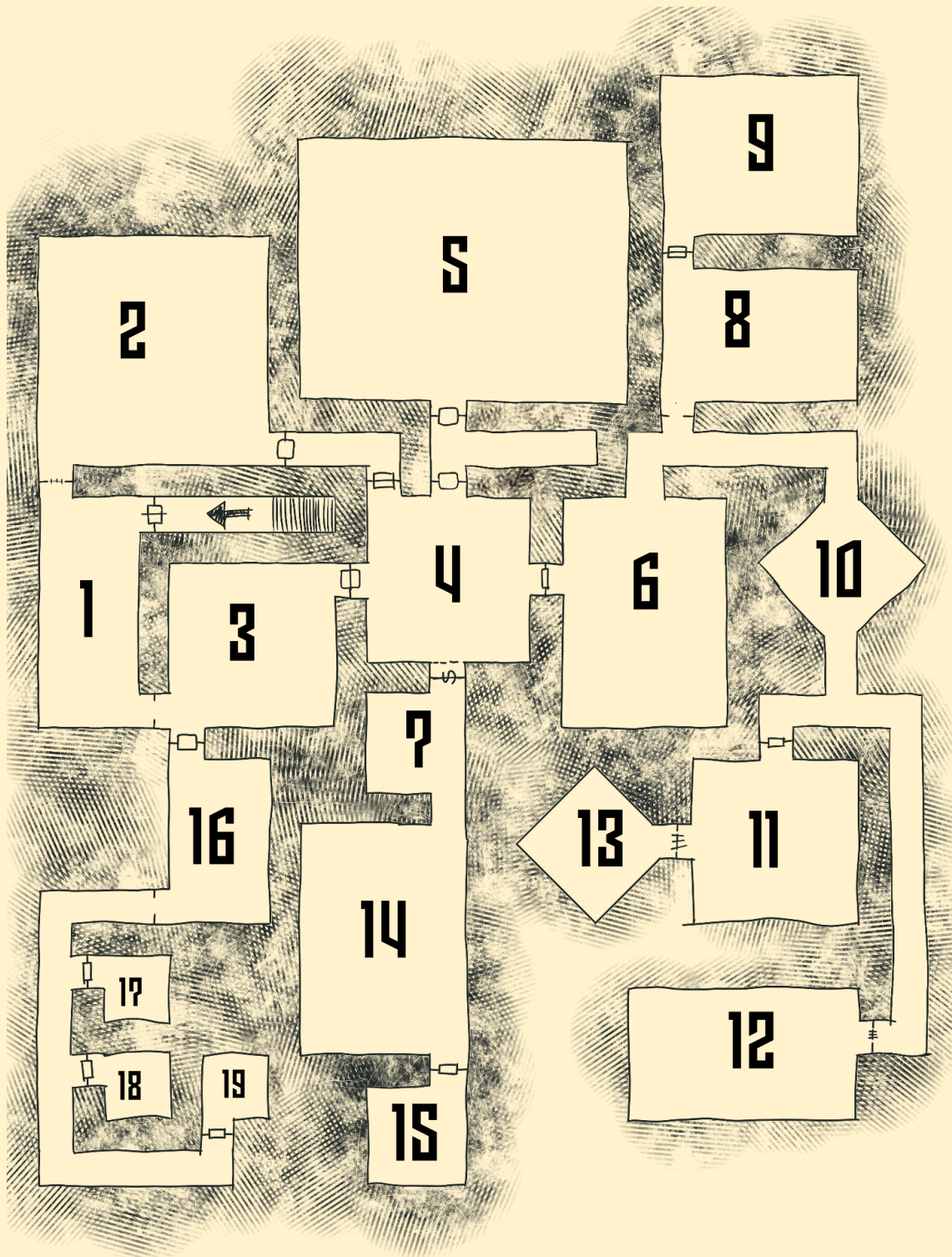
Взаимодействие с фракциями

В Чернолесье вы не одни, из-за чего вы можете встретиться с членами других или вашей фракции.

Это всё ещё персонажи, и вы можете с ними договориться, нанять их или поругаться. Как и предполагалось ранее, действия вашей группы изменяют отношение фракции к вам, если помогаете, то увеличивается, и наоборот.

Пример подземелья

В Чернолесье немало подземелий и замков, ведь здесь раньше жили маги, и тем самым ваша партия может положить свои руки на то, что ещё осталось, прибито оно или нет. И как раз я вам выдам пример того самого подземелья.



Обозначения

Прямоугольник — дверь;

Перечёркнутый прямоугольник — закрытая или захлопнутая дверь;

Линия с 3 черточкам — решётка;

Перечёркнутая S — секретная дверь;

Две чёрточки — арка;

Ловушки

В примере нет ловушек, которые показаны на карте, ибо я считаю, что лучше вставлять ловушки в зависимости от состояния группы и смотреть, помогают ли они истории.

Локации

1. На стене висит набор древних боевых масок, и на южной стене нацарапано: “Дева проклята”.
2. Пол покрыт серой плиткой, а стены плесенью.
3. Пол выложен мозаичным лабиринтом, а у северной стены находится фонтан с водой.
4. Кто-то нацарапал большой Крест на западной стене, а в нишах северной стены лежат многочисленные чудовищные черепа.
5. Вход в комнату закрывает стальная дверь, за ней находится *Существо 01*, за которым находятся 3 сундука с *Большим Сокровищем*.
6. Рой ползающих насекомых покрывает пол, и несколько кирпичей валяются на полу.
7. На западной стене табличка, на которой написано: “Пусть это будет нашим спасением”, а в центре комнаты лежит рукоять кинжала
8. Пол покрыт лабиринтом плиток, а стены плесенью.
9. На восточной стене была вырезана группа демонических лиц, а на северной стене кто-то нацарапал грубый рисунок орка.
10. На полу вычерчен указатель, где север, юг, восток и запад.
11. Желоб спускается из комнаты в магическую пещеру внизу, и кто-то нацарапал "Оставь всякую надежду" драконьим почерком на северной стене.
12. Потолок украшает фреска с изображением жуткой резни, а у южной стены слабо слышен стук.
13. В центре стены лежит книга в кожаной обложке с заголовком “То, что не должен был увидеть человек”, и если персонажи её прочитают, то они все заразятся Чернью.
14. 5 Магов, на полу лежит ковёр, и возле западной стены находится 1 диван, 3 кресла и 1 стол.

15. Запасы разной еды и колодец с водой.
16. Зажженные свечи разбросаны по полу, а в северной части комнаты лежит пара ботинок.
- 17-19. Малое помещение, в котором находятся Малые Сокровища

Те, кто здесь обитает

В данном подземелье можно использовать те же правила, что и в главе “Случайные Встречи” или можно составить свой список из 8 существ, которые могут здесь обитать.

Например:

1. 1к8 Гигантских крыс, ища странный звук
2. 1к6 Кобольдов, расследуя гробницу
3. 2 Гигантских муравьев, следуя за группой
4. 1к6 Бродяг, которые заблудились
5. 1к8 Гоблинов, охотясь за едой
6. 1к6 Упырей, шастаясь по подземелью

Существо 01

Как говорилось в главе “Сокровища”, Большие сокровища всегда кто-то или что-то защищает, и в этом примере, это “что-то” является пернатым монстром. Стоящее почти 2 метром роста, чья, красная как свежее мясо, кожа выпирает из покрытого серыми перьями тела.

Характеристики:

КХ 5, ЗБ 14, АТ +4, МЛ 10; Когти 2к8, Клюв 1к6

