

Система

Бескрайняя скала

Тема: Восхождение

Ключевые слова: Башня, Символ, Вопрос

Коротко о главном:

- Вертикальный гекскроул, скалолазание как способ путешествовать по миру;
- Источником вдохновения послужили народы майя и ацтеки, их одежда, традиции и быт пронизывают этот мир;
- Задан сеттинг, но мир наполняется деталями от вашей игры;
- Родная деревня - является базой, из которой персонажи игроков (далее – ПИ) выходят на вылазки-исследования;
- Система концентрируется на аспекте исследования;
- Система построена на броске D20, с модификаторами от характеристик и дополнительным кубом, который улучшает бросок;
- Бесклассовая система и всего 3 доступные расы;
- Отсутствие системы магии, но её можно использовать через магические предметы и артефакты, найденные в приключениях;
- Добавлена подсистема для исследования подземелий.

Автор игры: Мирон Быков aka ReMiron
Дизайнер листов персонажа: Андрей Антонов aka Карась

ОГЛАВЛЕНИЕ

Сеттинг	3
Создание персонажа	4
Повышение уровня	7
Механики и приключения	9
Сражение и бой	11
Бестиарий	12
Характеристики монстров	14
Снаряжение	16
Путешествия по Скале	20
Исследование руин	22
Раздел для мастера	23
Генерация гекса	24
Зацепки для поисков всякого	28
Стартовое приключение	34

Сеттинг

Вверх и вниз, вправо и влево уходит каменная поверхность.

Вы всегда жили на ней, не зная границ своего мира. Заканчивается ли скала хоть где-то?

Некоторые верят в это, некоторые нет.

Ваш взор всегда обращен либо в бескрайнюю толщу воздуха, либо в темные пещеры - вы привыкли лазить и копать.

Выживать тяжело, но у вас появился шанс, когда 3 народа объединились, чтобы помочь друг другу.

Ваша деревня построена вокруг древней башни, выходящей из толщи скалы. Она состоит из множества каменных колец разного размера, покрытых узорами и символами.

Эти кольца крутятся и светятся, защищая вашу деревню. По крайней мере так было раньше...

Старейшины верят, что духи, живущие в башне, болеют и им нужна помощь. Но недуховный народ уже подумывает уходить с этого места и искать новый дом.

В деревне начал подниматься вопрос, как работают устройства Древних, и кто такие Древние, можно ли им доверять?

Снизу стали доноситься странные звуки, нечто среднее между бурлением воды, воем зверя и безумным бормотанием старика.

Нужно найти новое место для деревни, желательно найти такую же башню, которая находится в центре вашей деревни.

Как бы народ не боялся отправляться в неизвестность, но находятся смельчаки, которые берут на себя эту ношу - и это вы.

Раньше из деревни уходили только безумцы, преступники и отшельники, но теперь это уважаемое занятие.

Впереди вас ждут опасности, монстры, тайны и открытия, древние руины и магия, а ну и сокровища конечно, кто же от них откажется?

Создание персонажа

Характеристики

Сила - физическая сила и выносливость
Ловкость - рефлексы и точность действий
Разум - способность воспринять и понять смысл

При создании используйте 4д6, убирая наименьший куб, оставшиеся 3 куба сложите. Сделав так 3 раза, вы получите 3 значения, которые сможете распределить между вашими характеристиками.

Определить модификатор характеристики можно по следующей таблице:

Значение	Модификатор
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4

Начальное здоровье(ХП)

ХП персонажа равно: 6+мод.Силы

Раса

Вы можете выбрать одну из 3 рас:

1) Квекити Жук-носорог

Описание

Низкорослый, но крепкий народ. Их тело покрыто хитином, а на голове есть большой рог, также есть дополнительная пара рук.

Особенности

Древние строители

Им легче искать ловушки и неустойчивые конструкции, сложность понижается на одну ступень.

Хитиновый рог

Можно использовать для атаки ближнего боя (1д6), или для копания в скале.

2) Гзу - Варан

Описание

Ящероподобные гуманоиды, голова вытянутая и морда с зубами как у крокодила. Среди других рас они наиболее крупные и высокие. Широкая грудь, но не такие широкие руки. Большие пальцы и когти как на руках, так и на ногах

Особенности

Маскировка на скале

Замерев персонаж становится незаметен.

Попытка скрытного перемещения для варанов идёт с понижением сложности на одну ступень.

Ядовитые зубы

После успешной атаки укусом, варан может потратить ХП, чтобы отравить цель жгучим ядом, каждое потраченное хп - 1 раунд действия яда на цели.

В дополнение варан может смазать стрелу или метательное оружие этим ядом, но яд нельзя хранить.

3) Хампа - Фруктовые летучие мыши

Описание

Среднего роста, и щуплой комплекции. Большие уши и нос с большими ноздрями. Туловище и руки соединяют большие кожанные крылья.

Особенности

Ограниченный полёт

позволяет лететь вверх до половины своей скорости или безопасно планировать вниз, спасает от любого падения.

Длительное использование этой особенности наложить один уровень усталости на персонажа.

Нюх на еду

если в гексе на карте есть съедобные растения и фрукты, то знает где они.

Профессия персонажа

Бросьте 1д6, чтобы определить профессию персонажа, то чем он занимался до того, как отправиться в путь

Квекити		Гзу		Хампа	
1	шахтёр	1	мясник	1	собиратель
2	плотник	2	пастух	2	фермер
3	ювелир	3	гончар	3	ткач
4	торговец	4	охотник	4	посыльный
5	каменщик	5	страж	5	целитель
6	летописец	6	шаман	6	сказитель

Фокус характеристики

Выберите одну из трех характеристик - Сила, Ловкость, Разум
Запишите рядом с ней кость фокуса д4. Подробнее о фокусе в разделе Механики.

Начальное снаряжение

Вы получаете крепкий пояс, большой мешок, кошель, рационы на 3 дня, 1 факел, а также получаете 1д6 чистых камней - можете потратить их.

Определите “Что мама дала в дорогу?” д20

Определите своё начальное оружие

Выберите оружие ближнего или дальнего боя вы хотите, бросьте д6 и посмотрите в таблице снаряжения (при этом получите 20 снаряд для этого оружия для лука или пращи, если это метательное оружие - бросьте 1д6, чтобы определить количество)

Повышение уровня

При повышении уровня происходят две вещи:

1)Фокус

Персонаж фокусируется на развитии одной из своих характеристик.

Персонаж либо получает кость фокуса д4, либо повышает её значение по цепочке (0-д4-д6-д8-д10-д12).

Когда персонаж делает проверку характеристики, то он кидает кость фокуса и добавляет её значение к результату.

При этом если это был бросок атаки, это же значение добавляется к наносимому урону.

Если это был бросок магии, то кость влияет на урон и/или длительность заклинания.

Например:

Таким образом, персонаж 3 уровня имеет 3 фокуса. И может иметь фокус Силы д6 и фокус Ловкости д4, или фокус всех характеристик будет д4.

2)Повышение здоровья

Персонаж повышает своё максимальное ХП. Изначально на 1+мод.Силы.

*при этом фокус Силы, также увеличивает кость для повышения ХП.

Таким образом персонаж с фокусом Силы д8, будет получать д8+мод.Силы ХП за уровень.

3)Получение опыта ХР

Каждый энкаунтер стоит от 0 до 4 ХР.

Типичный энкаунтер стоит 2 ХР и масштабируется от 0 до 4 в зависимости от сложности.

Когда оцениваете сколько ХР должны получить персонажи, подумайте о рисках и опасностях, а также о ресурсах, которые могли потерять персонажи (или даже какие сокровища могли получить ПИ)

Это значение ХР получает каждый персонаж.

Уровень персонажей повышается, когда они достигают порога ХР для следующего уровня.

*Помимо этого персонажи получают 2 ХР, когда находят скрытое место, по зацепке или без.

Таблица опыта для повышения уровня

Количество очков опыта	Уровень
0	1
10	2
50	3
110	4
190	5
290	6
410	7
550	8
710	9
890	10
1090	11

Механики и приключения

Путешествие по глобальной карте происходит в режиме гекскравл - подробнее в разделе [Путешествие по Скале](#)

Про путешествие в подземельях можете подробнее прочитать в разделе [Исследование руин](#)

Проверка характеристики

Киньте д20+модификатор характеристики+кость фокуса, если она есть.

Внешние обстоятельства могут влиять на сложность броска.

Есть два инструмента влияния на бросок:

Преимущества +2, помехи -2.

А также на кость фокуса, повышая или уменьшая её.

Уровни сложности СЛ

СЛ 5 - детская игра

СЛ10 - достаточно сложно

СЛ 15 - очень сложно

СЛ 20 - геройский уровень

Цепочка фокуса

-d12_-d10_-d8_-d6_-d4_0_+d4_+d6_+d8_+d10_+d12

При обстоятельствах мешающих осуществлению задачи, куб фокуса может уменьшаться на одну категорию. Куб фокуса может стать отрицательным, если это бросок атаки, то куб фокуса также отнимается от урона (минимально 1 урона).

Свет и исследование

Источники горят определённое время, используйте их с умом, они очень полезны в руинах. Ход - это 10 минут

Источник света	Длительность в часах	Длительность в ходах	Длительность в токенах	Дальность
Факел	1	6	6 рядовых токенов	30 фт
Свеча	2	12	12 рядовых токенов	10 фт
Лампа*	4	24	24 рядовых токенов	30 фт

*Лампу можно заправлять либо маслом, либо кучей светлячков

Уровень истощения

В тех или иных случаях персонажи могут получать истощение.

Каждый уровень истощения - это -1 к любой проверке.

Всего есть 10 уровней истощения, когда персонаж должен получить 11 уровень истощения - он должен сделать проверку мощности СЛ10, иначе смерть.

*Один уровень истощения снимается за один день полного отдыха.

Урон и лечение

Персонажи теряют силы и прыткость, а их тело покрывают раны.

За один день отдыха - восстанавливается 1+мод.Силы или кость фокуса+мод.Силы ХП.

Медицина - проверка Разума СЛ10. Персонаж восстанавливает ХП 1+мод.Разума тому кого он лечит. Либо кость фокуса+мод.Разума.

*проверку медицины можно сделать действием в бою.

Смерть

Когда ХП персонажа 1 уровня опускается до нуля, то он мгновенно умирает.

Персонажи уровнем выше могут провести проверку Силы+1 за каждый уровень, СЛ10, при успехе получают уровень истощения, при провале смерть.

Каждый раунд персонаж должен проводить подобную проверку, пока ему не окажут помощь, или не пройдёт 6 раундов. В любом случае он придёт в себя через час.

Сражение и бой

Измерение идёт в раундах - 10 секунд

Раунд неожиданности

Чтобы определить раунд неожиданности следуйте следующей логике:

- Если одна из сторон видела/слышала врага и знает его местоположение, а другая не подозревает о существовании врага, то у этой стороны есть раунд неожиданности.
- Если обе стороны видят друг друга, то раунда неожиданности нет ни у кого.
- Если обе стороны не подозревают о существовании врага и внезапно встречаются, то ни у кого нету раунда неожиданности.

В спорных случаях, когда одна из сторон пытается подкрасться или сделать засаду, а другая активно ищет угрозу, сделайте встречную проверку Ловкости против Разума.

Проверка инициативы

Проверка Ловкости, далее персонажи ходят по убыванию инициативы, пока не походят все - тогда начинается новый раунд сражения.

Возможности в бою

В бою у персонажей есть две вещи:

- 1)Передвижение на скорость персонажа
- 2)Одно действие, которое можно потратить на:

- Атаку оружием или без оружия
- Использование предмета
- Попытка скрыться (если у врага уже нету прямого обзора до вас)
- Большой прыжок или попытка куда-то пролезть

*есть возможность обменять своё действие для удвоения скорости передвижения

Класс Брони

То значение, которое нужно сравнить при атаке.

КБ брони+мод.Ловкости.

Если без брони, то 10+мод.Ловкости

Атака

Проверка Силы для оружия ближнего боя*

Проверка Ловкости для оружия дальнего боя

Для метательного оружия (кинжал, топор, копьё, праща) можно также делать проверку Силы.

Проверка Разума для магического предмета

Это проверка сверяется с КБ цели. Если оно равно или больше, то это попадание.

При попадании наносится кость урона оружия+мод.Характеристики+кость фокуса.

*Для магического предмета, кость фокуса может применяться для урона, для длительности, для количества целей заклинания.

Бестиарий

Типы существ:

Древние автоматоны (реф Zelda Breath of the Wild)

Состоящие из каменных цилиндров и блоков с нанесенными символами, соединенные кусками подвижных металлических труб. Инкрустированные большими драгоценными камнями использующиеся, как фокусировка магии или органы зрения.

Иногда пародируют форму зверей, иногда сделаны по собственной конструкции.

Выполняют программу заданную давным давно(например охрана), если только они не сломались.

Звери

Часто гигантские аналоги, иногда смесь нескольких видов.

Могут обладать рядом особенностей позволяющим им хорошо выживать на СТЕНЕ.

Например:

- Лазание
- Полёт
- Захват добычи(чтобы не упала вниз)
- Копание собственных туннелей и нор
- Закрепляется на стене для засады
- Носит с собой свой дом (улитка)
- Быть гибким и протискиваться в любую щель
- Твердая как камень кожа

Демоны

Пришедшие из загробного мира бесконечной войны

Чаще заключены в тела животных

Или берут под контроль людей

Только самые могущественные демоны могут явиться в человеческом виде

Кожа и шерсть животного заменена твердой каменной поверхностью обсидиана, покрытого рельефом и неоновыми узорами

Зубы и когти золотые

Демоны взявшие под контроль людей имеют непреодолимое желание носить много украшений

А при проявлении сильных эмоций их зрачки загораются нефритовым огнём

Цель демона может быть разной, так как они могут быть скованы древним контрактом и продолжать его выполнять. А могут недавно появиться в мире и просто нести хаос и разрушение или по другому развлекаться.

Нежить

Тела и души людей могут быть подвергнуты сырому влиянию загробного мира - так появляются зомби и призраки.

Духи хранители - духи природы

Чаще влияют на мир не проявляя себя вселяясь в растения, камни или воду - они могут помочь или помешать.

В местах, наполненных магией, они могут материализоваться и принять вид маленьких зелёных кукол вуду - и с интересом наблюдать за всем.

Если разгневать духов, то велик шанс что они примут форму природного бедствия и будут крушить всё всех вокруг.

Разумные расы

Внешний вид может отличаться. Возможно, это новый народ, который ПИ не видели, а возможно проклятие меняющее внешность.

Их цели и средства могут отличаться, равно как и их навыки, но их страх смерти, амбиции и желания остаются неизменными.

Если захотите добавить огоньку выдайте им магический предмет или дайте под контроль другого монстра.

Характеристики монстров

Базовое ХП гуманоидов д6

Размер существа и кость хитов(НД):

- Маленький д4
- Обычный д6
- Большой д8
- Огромный д10

Потусторонние существа могут обладать уязвимостями

Попробуйте добавить предмет, который будет вводить существо в страх или ошеломление на 1 раунд.

Дайте им чем сражаться!

- Клыки, рога, когти? - урон равен кости хитов существа, в соответствии с размером.
- Используют оружие? используйте таблицу снаряжение, скорректируйте если размер и состояние оружие имеет значение
- Атакуют магией? - подумайте является ли атака просто уроном, возможно интереснее накладывать проклятия при попадании?

А их защита?

Основная защита 10, + кол-во костей хитов(обычно 1), и +1 за каждый размер выше обычного,

Быстрое/медленное +1/-1

Понижение кости фокуса

Демоны и большие монстры (все те у кого вы можете посчитать что оружие не пробьёт его толстую чешую), могут иметь особенность понижение кости фокуса на 1 или более ступеней.

Таким образом при атаке без фокуса в Силе, будет атаковать с -1д4 и для попадания, и для урона.

Гуманоиды могут носить броню из снаряжения, а также использовать магические предметы.

Таблица зверей для вдохновения и импровизации

д20	Животное
1	Крыса/крот/кролик
2	Лягушка
3	Жук/пчела
4	Еж/броненосец
5	Скунс
6	Рак/краб
7	Черепаша
8	Рыба/акула
9	Койот/лиса
10	Сова/ворон
11	Паук/Богомол
12	Змея/ящерица
13	Баран/буйвол
14	Орёл
15	Обезьяна
16	Кабан/олень
17	Лошадь/зебра
18	Кошка/тигр
19	Медведь
20	Сделайте бросок два раза

Снаряжение

Валюта

В качестве валюты используются драгоценные камни. Их стараются дробить на более или менее одинаковые куски, поэтому есть устоявшийся рынок.

Мутные камни (м.к.) - аналог серебряных

Чистые камни (ч.к.) - аналог золотых

Граненые камни(г.к.) - аналог платиновых

Если захотите добавить какие-то предметы из других книг, просто назовите стоимость в местной валюте

Общее описание и направление

Быт и окружение персонажей пестрит образами культуры ацтеков и майя. Наряды, украшения, узоры из краски на теле. Использование перьев, цветов и листьев в оформлении.

В строениях используется резной камень, а также обработанное дерево.

Орудия труда и оружие сделаны из камней, рогов, и кусков обсидиана.

Доспехи часто делают с уникальным видом, добавляя деталей для отличительных черт для своего хозяина. В основе используется грубая ткань, кожа, дерево.

Металл используется очень редко, поэтому и ценен.

Поломка каменного оружия

Булавы, топоры и копья не так прочны, как стальное холодное оружие, поскольку их лезвия состоят из узких осколков обсидиана. Это оружие может ломаться, становясь менее эффективным по мере использования.

Всякий раз, когда при атаке одним из этих видов оружия выпадает натуральная 1 на д20, лезвию наносится урон. Вычитайте 1 из всех бросков урона, нанесенных этим оружием, пока оно не будет отремонтировано.

Однако оружие наносит минимально 1 урон при попадании.

Таблица оружия

	Название	Урон	Дистанция в фт	Стоимость в ч.к.
	Ближний бой			
1	Хец'-наб(нож)	д4		3
2	Деревянная дубинка	д4		5 м.к.
3	Макана (дубинка каменная)	д6		3
4	Нааб те(копье)	д6/д8		3
5	Ч'ак(топор)	д6		4

6	Куаухололи (булава-молот)	д6/д8		5
	Макуавитль (длинный меч)*	д8/д10		25
Дальний бой				
1	Йун-тун(праца)	д4	30/120	2
2	Ц'он(духовая трубка)	д4	20/60	6
3	Х'ул (метательное копьё)	д6	30/120	1
4	Болас	д4	20/60	3
5	Тамагавк (Метательный топор)	д6	20/60	2
6	Ч'улул(короткий лук)	д6	80/320	25
	Х'улче(копьеметалка)*	д8	160/600	10

*использование в ограниченном пространстве накладывает помеху

Снаряды

Камни - 20 штук - бесплатно

Стрелы - 20 штук - 5 ч.к.

Дротики 20 штук - 1 ч.к.

Таблица Брони

Название	Класс Брони	Стоимость ч.к.
Без брони	10	0
Тканый из грубого волокна*	11	10
Сшитая кожа*	12	20
Двухслойная кожа**	13	40
Деревянный панцирь**	13	80
Чешуйчатый доспех**	14	200
Щит	+2	10

*ряса до колен

**доспех защищающий всё тело, часто левая рука защищалась сильнее с помощью наплечника

Таблица снаряжения

Предмет/услуга	Цена
Рюкзак	2 ч.к
Фонарь	10 ч.к
Свеча	1 м.к
Факел	1 м.к
Огниво	5 м.к
Фляга масла	1 ч.к
Пайки на день	5 м.к
Светящиеся светлячки, горсть	5 м.к
Веревка 50 фт	3 м.к
Мешок большой	2 м.к
Мешок малый	1 м.к
Зеркало, ручного размера	10 ч.к
Воровские инструменты	25 ч.к
Пергамент 5 листов	5 ч.к
Мел, 1 штука	1 м.к
Плащ	5 ч.к
Расшитый плащ	25 ч.к
Амулет оберег	25 ч.к
Краска	10 ч.к
Татуировка-пирсинг	30 ч.к
Украшение	20-100 ч.к
Работа ремесленника 1 час	5 ч.к

Что мама дала в дорогу?

д20	Предмет
1	Банка меда
2	Вонючий сыр
3	Ткань, полотно
4	Мясо
5	Фрукты
6	Сеть
7	Травы
8	Качественный плащ
9	Амулет оберег
10	Странный на вид камень
11	Ведьмовская кукла
12	Стеклянные бусы
13	Колода Таро
14	Листы пергамента и уголь
15	Музыкальный инструмент
16	Водонепроницаемый мешок
17	Мешок муки
18	Щит, украшенный
19	Мел 1 кусок
20	Воск твердый

Путешествия по Скале

В день персонажей есть 4 очка путешествия, которые можно потратить либо на перемещение по глобальной карте, либо исследование территории (гекса) на поиск скрытых мест.

Передвижение по стене

Путешествие так же важно, как и пункт назначения

Также не всегда у ПИ есть цель пункт назначения как таковой, вместо этого процесс будет основан на исследовании территории, наполненной интересными местами.

Путешествие измеряется в гексах, при этом каждый гекс имеет около шести километров в диаметре.

Да, лазить по почти отвесной скале не просто и не быстро.

Обычно у ПИ есть 4 очка путешествия в день.

Базовая стоимость гекса зависит от типа местности, дополнительных модификаторов.

Тип местности гекса	Стоимость в очках путешествия
Крепкий камень, есть за что ухватиться и опереться	1
Мягкий камень, может не выдержать большую нагрузку	2
Слоистый камень, острые края, больно хвататься	2
Плоская стена	Невозможно без снаряжения С подходящим снаряжением - 3

Модификаторы гекса	Стоимость в очках путешествия
Дождь, снег, туман	+1
Экстремальные температуры	+1
Остатки лестниц в СТЕНЕ	-1
Перегруз переносимого веса	+1
Скалолазное снаряжение*	-1

Для того, чтобы получить этот бонус все ПИ, должны иметь скалолазное снаряжение. Минимальная стоимость гекса 1 очко путешествия.

Прокладывание пути

Когда ПИ хотят выйти из гекса - они могут запутаться и оказаться в участке, из которого тяжело выкарабкаться.

Если ПИ никогда не были в гексе, в который они направляются, то пусть сделают бросок д12+мод.Разума-стоимость нынешнего гекса.

При результате 1 или менее проверка не выполняется: ПИ не смогли найти путь для лазанья. Чтобы проложить путь, участник должен потратить очки путешествия, равные стоимости нынешнего гекса и пройти проверку прокладывания пути, если провал, то ПИ всё ещё запутались.

Проверка пропускается, если у ПИ есть приличная карта или знающий гид.

Вход гекс местности

Для того, чтобы войти в гекс, в который направляются ПИ им нужно заплатить его стоимость в очка путешествия.

Если ПИ не хватает очков путешествия, имеющиеся очки тратятся, но ПИ останавливаются в текущем гексе. ПИ входят в новый гекс только после того, как будет оплачена полная стоимость очках путешествия.

Вход гекс позволяет ПИ узнать его очевидные особенности - тип местности.

Также существует 2 типа информации, которые ПИ могут обнаружить - открытая и скрытая.

Открытая - это объекты или события, которые легко найти просто путешествуя по гексу - большая постройка, поселение.

Скрытая информация, требует более подробного изучения местности - раздвигания кустов, заглядывания в каждую расщелину. Если кто-то или что-то не пытается скрываться, но его встреча с ПИ не предусмотрена, то бросьте 1д6 и на результат 3 и больше ПИ встретят этот энкаунтер.

Поиск

В противовес путешествию между гексами ПИ могут потратить время на исследование гекса. Для этого нужно заплатить его стоимость в очках путешествия и получить следующие преимущества:

Вся открытая информация о гексе становится известна (даже если раньше это было проверкой 1д6)

ПИ находят скрытые особенности гекса, но не знают что в них находится. Например они могут обнаружить вход в постройку древних.

Рандомные энкаунтеры в пути

Когда ПИ переходят из гекса в гекс, остаются в небезопасном месте на ночь, то

Мастер и все игроки бросают по 1д12, если значение выпавшее у мастера совпадает с одним из значений игроков, то мастер использует таблицу рандомных энкаунтеров и таблицу реакции.

Мастер может варьировать куб для броска, для увеличения опасности местности используйте меньший куб (д10, д8, д6, д4).

Исследование руин

Исследование руин идёт по ходам, которые длятся 10 минут

За эти 10 минут у персонажей есть:

1) Передвижение на скорость персонажа (считается по самому медленному члену в группе)*

2) Одно действие, можно потратить:**

- На поиск пола и стен на предмет ловушек
- Активный поиск приближающихся угроз и монстров
- Осмотр и исследование предметов и построек
- Вскрытие или выбивание закрытых дверей

Существуют свободные действия, такие как:

- Подбирание предмета в свободную руку или на пояс
- Разговор и коммуникация между персонажами
- Манипуляция с предметами в своих руках или на поясе

*Такой чрезвычайно медленный темп учитывает тот факт, что исследовать трудно. Вы следите за тем куда наступаете, составляете карту, стараетесь вести себя тихо и избегать очевидных препятствий.

**Персонаж может решить не делать действие в этот ход, а двигаться с удвоенной скоростью

Отдых

После каждых 5 ходов, персонажам требуется перевести дух и собраться, и потратить 1 ход на отдых.

Если у вас нет возможности сделать отдых в этот час, то персонажи получают один уровень усталости.

Рандомные энкаунтеры

После каждого хода Мастер и все игроки бросают по 1д12, если значение выпавшее у мастера совпадает с одним из значений игроков, то мастер использует таблицу рандомных энкаунтеров и таблицу реакции.

Мастер может варьировать куб для броска, для увеличения опасности местности используйте меньший куб (д10, д8, д6, д4).

Объяснение системы ходов

В конце каждого хода есть вероятность случайной встречи. Это может быть патруль монстров или какое-либо другое случайное событие. Это означает, что каждое ваше действие сопряжено с риском.

Это также обеспечивает простой способ отслеживать, сколько времени прошло для использования заклинаний или ресурсов, таких как факелы.

Раздел для мастера

Наставление мастеру

- Проблемы и их решения находятся за рамками деревни - не добавляйте квестов внутри деревни, иначе это будет уже не игра про исследование
- Исследование - это время, ресурсы и риск умереть - не забирайте это у игроков
- Будьте судьей, а не писателем - пусть игроки сами строят свою историю
- Не скупитесь на слухи-легенды, руины, загадочных личностей и магические предметы

Типичные имена

Мужские

Атл, Изель, Акалан, Зака, Зомин, Тцитлами, Куалпин, Куэксочтиль, Йолкотзли, Теколотль, Квюяупан, Элокочитл, Койотль, Теуйнан, Чипахуау, Чикако

Женские

Акна, Эрендира, Сактит, Ксоко, Нелли, Чихаухау, Тепин, Зелтзан, Мекатл, Текиус, Ксуик, Итзаматул, Ичтака, Итотиа, Чантики, Наоми

Таблица реакции

Воспользуйтесь таблицей реакции в спорных для себя моментах, когда не можете понять куда направить ход взаимодействия мира с игроками

2д6	Подземелье	Торговец	Социалка	Общее
2	Атакует	Мошенник	Конфликт	Худшее возможное
3-5	Насторожен	Скупой	Грубый	Плохо
6-8	Нейтрален/готов на сделку	Честны	Сдержанный	Средне-сносно
9-11	Заинтересован	Полезный	Дружелюбный	Хорошо
12	Дружелюбен	Щедрый	Верный/друг	Лучшее возможное

Генерация гекса

Когда создаётся новый гекс - бросьте 2д6
Один куб для типа камня, другой для особенности

Тип камня:

Значение	Тип камня	Сложность путешествия
1-3	Обычный камень	1
4	Мягкий, ломкий камень	2
5	Слоистый камень	2
6	Каменная стена	3*

Особенности местности:

Значение	Особенность	Сложность путешествия
1	Нет особенностей	0
2	Лес	0
3	Водопад	0
4	Пещеры	+1
5	Большой каньон/трещина	+1
6	Постройки и лестницы древних	-1

Объект интереса

Также я рекомендую добавить в каждый гекс по одному объекту интереса
Для определения киньте 2д6, один куб для типа объекта, другой для его вида.
Опционально: вы можете решить, чтобы не во всех гексах был объект интереса,
тогда можете кидать 1д6, на 3 и меньше объекта не будет.

Тип объекта:

Значение	Тип объекта
1-3	Монстр
4	Руины
5	Магия
6	Разумные существа

Монстр	
Значение	Тип монстра
1	Мелкие-много в засаде
2	Медленный мощный ненасытный
3	Медленный скрытный, с ловушкой
4	Быстрый смертоносный хищник
5	Вожак стаи старый
6	Семья больших монстров - жизнь важнее добычи

Руины	
Значение	Тип руин
1	Гробница/кладбище
2	Святылище/алтарь
3	Крепость/укрепление
4	Город/поселение
5	Монумент/памятник
6	Лаборатория/планетарий

Магия	
Значение	Тип магии
1	Портал
2	Стена сквозь, которую пытаются прорваться демоны
3	Место силы-луч света

4	Пьедестал с магическим предметом - защищается призраками
5	Антимагическая комната, где духи и демоны засыпают мертвым сном
6	Проклятие искажающее местность

Разумные существа	
Значение	Тип разумных существ
1	Отшельник/мудрец
2	Торговец
3	Исследователи/ученые
4	Культисты
5	Беженцы/потерявшиеся
6	Бедный старик, который на самом деле демон

Создание магических предметов

- *Каменный диск с несколькими кругами символов и драгоценным камнем посередине - как амулет*
- *Фигурка животного из драгоценного камня или металла*
- *Оружие украшенное золотом и перьями*
- *Маска страшного существа, раскрашенная яркими красками*
- *Экзоскелет из парящих кусков брони*
- *Посох с черепом наверху*

Всё это может быть магическим предметом и всё это можно найти в мире, хотя некоторые предметы могут быть запрятаны глубоко в руинах.

Когда вы создаёте магический предмет вы можете создать его с нуля или взять его из другой системы.

Учитывая, что в этой системе ПИ не могут изучить магию, то дать им предмет, который хранит заклинание будет очень полезно.

Переводя заклинание из другой системы попробуйте сделать так чтобы его длительность, урон или кол-во целей зависело от кости фокуса Разума.

Перезарядка магического предмета может осуществляться несколькими способами:

- Со временем (например, каждый рассвет)

- Посещением места силы - определенного алтаря
- Проведением ритуала или жертвоприношения
- Исполнением воли Высшей сущности или самого предмета
- Или комбинацией этих условий

Зацепки для поисков всякого

Мысли и рассуждения

Чтобы сделать игру, построенную на исследовании:

1) У игроков должна быть возможность найти точку интереса случайно при путешествии

2) У игроков должна быть причина/признак почему они сделают выбор остаться и исследовать клетку, в которой нет очевидных точек интереса.

Из историй и легенд можно подчерпнуть *троп/идею карты сокровищ* - место где зарыт клад должно как-то отличаться от других, у него будет свой ключ, свой признак.

Получив карту сокровищ, получив список признаков игроки будут искать их, а найдя будут радостно начинать более подробное исследование, ожидая получить свой клад.

Создаётся *логическая цепочка*: Карта сокровищ -> Поиск нужного места->делаем поиски в нужном месте->находим сокровище

Создание зацепок и сокровищ

Мастер может выдавать отрывки сокровищ разными способами - как задание; через слухи; легенды; как подарок или награду; как часть лута (создавая таким образом цепочку из данжей или некоего паломничества)

Зацепки обязаны быть структурированы и должны быть в общем доступе (а желательно ещё и в открытом доступе на игровом столе)

Я советую два способа:

- 1) В виде отдельных бумажек на каждую зацепку, и собрать папку для хранения на игре
- 2) Онлайн документ, в котором будет вестись учёт зацепок

Оформление зацепки-сокровища

1 Примечательный объект или событие, которое нужно искать

2 Что игроки найдут дойдя до этого места?

3 Доп.детали/примерное местоположение – информация, полученная от НПС

Для определения зацепки - киньте 2д6

Зацепки:

Значение	Эффект
1	Растения
2	Постройки
3	Рельеф-большие мазки рельефа
4	Животные/звери
5	Мистика
6	Приметные камни или горные породы

Растения	
Значение	Эффект
1	Большое дерево
2	Два дерева переплетаются в цепь
3	По всему гексу растут цветки редкого цвета
4	Сочные яблоки - здесь очень соленые на вкус
5	Толстые лианы обвивают всё, они двигаются как улитки
6	Черные обгоревшие деревня из стены

Постройки	
Значение	Эффект
1	Мемориальные столбы с синими лампами внутри
2	Из стены выходят много небольших домов-комнат на 1 кв.метр

3	Большие дуги (до 100 метров в диаметре) выходят из стены
4	Статуи демона с выпивкой и едой в руках
5	Стена вся в рельефе из древних символов и знаков
6	Большая башня торчит из земли

Рельеф-большие мазки местности	
Значение	Эффект
1	Водопад выходящий и входящий из стены
2	Пещеры с торчащими синими кристаллами
3	Огромное ущелье в виде форме звезды
4	Постоянный туман
5	Кусок скалы, который выпирает как монстр с открытой пастью
6	Шипы-куски скалы на которые покрыты кровью

Животные/звери	
Значение	Эффект
1	Змея с двумя головами
2	Баран с золотой шкурой
3	Принеся дары лесу, выбежит мышь проводник и укажет путь
4	Паутины покрывают всё, вокруг замерло много пауков
5	Каждое утро продолжается борьба огромной обезьяны и ящерицы
6	Летающая рыба, ищи там откуда она вылетает

Мистика	
Значение	Эффект
1	Блуждающие огоньки появляются и уходят во тьмы
2	Чудесное пение девушки, как хихикающий ручеёк она убегает от приближающихся.
3	Ночью из тьмы наблюдают глаза демона, а снятся ужасные кошмары
4	Безжизненные зомби вечно и бессмысленно работают над строительством чего-то
5	Источники вечного огня
6	Вошедшие в эту территорию способны летать и парить в этом гексе

Приметные камни или горные породы	
Значение	Эффект
1	Весь гекс выглядит как шкура бирюзового тигра
2	Как украшение на тонкой леске и бусинами, гекс покрыт узкими серебряными жилами
3	Вонючие куски породы железа торчат из стены и жгутся на ощупь
4	
5	
6	

Что там скрыто? - киньте 2д6

Тип объекта:

Значение	Эффект
1	Сокровище
2	Чудо/магия
3	Запертая угроза/опасность
4	Постройки древних
5	Тайна/знание
6	Сделайте бросок дважды (если выпало ещё раз выберите сами)

Сокровище	
Значение	Эффект
1	Золото
2	Красивые украшения (кольца-амулеты)
3	Древние устройства, магические предметы
4	Статуи и идолы
5	Магические доспехи
6	Магическое оружие

Чудо/магия	
Значение	Эффект
1	Источник жизни
2	Место силы - сырая магия
3	Портал - круг перемещения
4	Забвение и сон, для всех пришедших
5	Искривление времени - там ещё могут быть древние
6	Круг призыва демона

Запертая угроза/препятствие	
Значение	Эффект
1	Заключенный демон
2	Портал в загробный мир
3	Безумный маг погружен в сон
4	Древний монстр заморожен в кристалл
5	Клубок проклятий, который ест сам себя
6	Закрытый проход ведущий в глубину скалы

Постройки древних	
Значение	Эффект
1	Храм
2	Гробница
3	Лабиринт
4	Город
5	Гнездо механоидов - место где они появляются
6	Академия древних / Библиотека

Тайна/знание	
Значение	Эффект
1	Демоны и как заключать с ними сделки
2	Омут прорицания будущего
3	Тайны истории мира и древних
4	Тайны магии
5	Карта построек древних
6	Разговор с духами природы

Стартовое приключение

Вы можете провести эту систему как ваншот.

План сессии будет выглядеть так, игроки путешествуют два гекса в режиме гекскравля.

Добавьте в них особенности и скрытые места используя таблицы в разделе мастера или симпривизируйте. Эти два гекса пройдут довольно быстро от получаса до часа. Постарайтесь делать заявки быстро, и концентрируйтесь на действиях и исследовании.

На третьем гексе поместите Храм Духов и проведите его исследование в режиме исследования подземелий.

Посоветуйте игрокам делать заявки “поиск ловушек и потайных дверей”, а также “поиск врагов” как действие. Двух игроков будет достаточно, остальные игроки в партии могут тратить действия чтобы осматривать комнаты и делать заявки.

Также игроки могут перемещаться до 60 фт в течении одного хода.

А свет факела будет освещать на 30 фт.

Исследование подземелья займёт около 1 часа игрового времени или около 3 часов реального.

Подземелья изначально прописаны с малым количеством противников, но их количество может увеличиться от случайных встреч.

Если в результате броска случайной встречи она происходит, то вы можете использовать этот энкаунтер в течении следующего раунда - подготовив засаду или наоборот показать неподготовленного противника.

Если игроки находят ловушки, скрытые двери, скрытые кнопки и рычаги - дайте им повзаимодействовать и понять, что они делают опытным путём.

Не реализуйте заявку “мог бы мой персонаж догадаться, что делает это рычаг”, пусть игрок сам выскажет своё предположение, а в ответ вы просто кивните ему, и сделайте так или измените пару деталей в его варианте.

Храм духов

Информация о гексе:

На территории этого гекса растёт лес. Деревья вылезают из каменной толщи как сорняки используя любую трещинку. Путешествуя по гексу легко можно найти Храм духов.

Это постройка древних, которая стоит на естественной платформе, выпирающей из стены. На краях платформы есть лестницы, уходящие вниз, но они разрушены.

Пирамида состоит из двух уровней. На втором уровне есть окна и есть отверстие в крыше, по форме и строению напоминает колодец.

На первом со стороны стены есть вход - большие каменные ворота, которые украшены вокруг каменным рельефом из лиан и цветов, а также изображений разъяренных ягуаров.

Общая информация постройки:

Коридоры здесь 10 фт в ширину, это достаточно чтобы 2 гуманоида шли рядом и свободно двигались, 4 гуманоида могут идти рядом, но будут упираться плечами.

На большей части внутренних комнат сделаны рельефы изображающие древних в доспехах и костюмах пародирующих животных.

В храме нету зажженных источников света, но есть пустые держатели для факелов.

! В храме есть тайная дверь с ключом ведущая в подвал, там засела банда разбойников.

Информация по комнатам:

A

Коридор на стенах которого изображения Древних танцующих и радующихся.

Прямо после входа есть ловушка проваливающийся пол. (поиск ловушек СЛ 10 позволяет обнаружить).

*Факел светит на 30 футов, ПИ не видят А-2, пока не перейдут ловушку на полу.

A-1

Поиск ловушек СЛ-10 позволяет обнаружить, что на стенах рядом есть нажимные плиты, встроенные в рельеф. Справа нажимная нога, которая деактивирует ловушку на полу. Слева нажимная голова, которая активирует ловушку А-2.

A-2

Из стены выходит объемная фигура головы ягуара, в его открытом пасти находится трубка, покрывшаяся копотью.

При активации от А-1, по коридору вылетает огненный сгусток летящий по прямой..

Чтобы спастись от него - проверка Ловкости СЛ10, иначе 1дб урона.

A-3

Нажимная плита, обнаружить СЛ 10.

Если наступить, то активирует ловушку А-4.

A-4

Аналогичная ловушка с А-2.

Б

Большая комната. Здесь стоит каменная кафедра - стол для оратора (Б-1) и 4 каменных скамьи, направленные в сторону кафедры.

По стенам есть изображение древних-пророков/жрецов ведущих людей к просвещению. Они идут из от точки Б-2 до лестницы в зону Г.

При осмотре комнаты, можно найти предметы говорящие о присутствии посторонних в этом храме - несколько драгоценных камней и железное оружие спрятанное под скамьей.

Переходы из комнаты:

Лестница вверх в зону Г

Лестница вниз в зону В

Тайная дверь в зону Д

Б-1

Каменная кафедра, на которой находится две каменных плиты с текстом.

Разум СЛ 10 позволяет понять, что этот храм - место поклонения духам природы. И если провести ритуал на верху храма - замечь костер и кинуть в него еду и богатства - можно получить их благословение.

Б-2

Рельеф здесь изображает пещеру, из которой выходят Древние.

Поиск ловушек СЛ 10 - позволяет обнаружить тайную дверь, а также увидеть замочную скважину для открытия этой двери.

В

Спуск приводит в душную комнату, в которой кисло пахнет.

Здесь есть множество больших кувшинов и ящиков, часть из них открыта.

Если открыть или посмотреть уже открытый кувшин - то там находится алкоголь с плесенью - отвратительно пахнущий.

В ящиках находятся бытовые вещи необходимые для жизни и служения в храме.

*Можно заметить что часть ящиков опрокинута и вещи забраны в хаосе и недавно.

Г

Подъем по лестнице сопровождается изображениями Древних на стенах, которые танцуют и прыгают.

Г-1

Квадратная комната

Кандилябр на потолке закрепленный железной цепью, сейчас без свечей.

В углах стоят статуи - древние в костюмах животных - держат в своих руках корзину с фруктами, выпивку, музыкальные инструменты.

В ногах у статуй есть железные чаши. В них есть амулеты Древних - тотемы разных животных.

Из комнаты идёт лестница наверх в зону Г-3

Г-2

Справа и слева на стене есть пустые держатели для факелов.

Поиск ловушек СЛ 10- позволяет понять что один из них - потайной рычаг, а рядом есть ниша.

При нажатии открывается ниша в которой стоит большой кувшин с сохранившимся алкоголем. Можно использовать как горючее.

Г-3

Квадратная комната в стенах есть окна ведущие наружу, на потолке есть отверстие размером с колодец.

По середине комнаты стоит большая плоская железная чаша, на каменной подставке.

В ней находятся угли, зола и куски дерева, которые ещё не сгорели полностью.

Ритуал Г-3

При проведении ритуала - разгорится большой огонь, пусть игроки закинут в пламя свои пожертвования.

Огонь разгорится сильнее, создавая циклон затягивающий воздух снаружи - проходя через окна создаётся сильный свист. А вверх выходит столп искр и сгустков пламени.

Пусть игроки произнесут молитву и скажут с чем хотят получить помощь от духов.

Выдайте им по кубу дб, который можно использовать в любой одной проверке характеристики.

Нападение Г-3

В подвале храма зоне Д, живут бандиты - использующие храм как свою базу и приманку для наивных.

Свист от ритуала - сигнал для них.

Трое гуманоидов в доспехах Древних, 1 с луком и 2 с железными мечами.

Они начнут с раунда неожиданности в зоне Г-1. Выстрел из лука и отход обратно в коридор - заманивая игроков.

Сняв доспехи можно увидеть существ похожих на осьминогов - не имеющих рук и ног, но заполняющих место в доспехах своими щупальцами.

В их вещах можно найти ключ для открытия зоны Д, в месте Б-2.

Пародия древних

Хп: 1д6+1(5) Кд:13 (доспех на 13 Кд) Мод.атаки +1 Урон: 1д6+1

Д

За тайной дверью скрывается лестница вниз, ещё не дойдя до поворота, игроки могут заметить, что из зоны Д-1 падает свет.

Д-1

Квадратная комната с 3 дверьми в комнаты.

Посередине находится железная чаша с поставленным на неё масляным фонарём, который горит.

Д-2

Две комнаты можно описать одинаково, в них есть каменные плиты с выдолбленным углублением под фигуру тела - кровати.

*при осмотре можно увидеть игральные кости и несколько 1д6 чистых камней.

Д-3

Комната с убранством побольше

Здесь есть:

Большой шкаф, в котором беспорядочно сложено много безделушек и предметов древних. Среди них лежит один артефакт "Стеклянный глаз"

Каменная плита-кровать

Несколько кувшинов с провизией - зерно и бобовые.

В комнате находится Глава Пародий древних. Если игроки нашумели или провели в зоне Д более 3 ходов, то он знает об их присутствии.

Если

знает:

Он подготовит засаду на первого, кто войдёт рубя его мечём.

Глава Пародий древних

ХП 2д6 10 КД 14 (доспехи на 13) Мод атаки +1д4+1 Урон 1д6+1д4+1

*У этого противника есть фокус на Силе, поэтому использует 1д4 для атак мечём, как это делают персонажи игроков

Е

Большая комната

Фонтан посередине, вода в нём уже стухла и позеленела, но с верхней чаши всё ещё льётся вода.

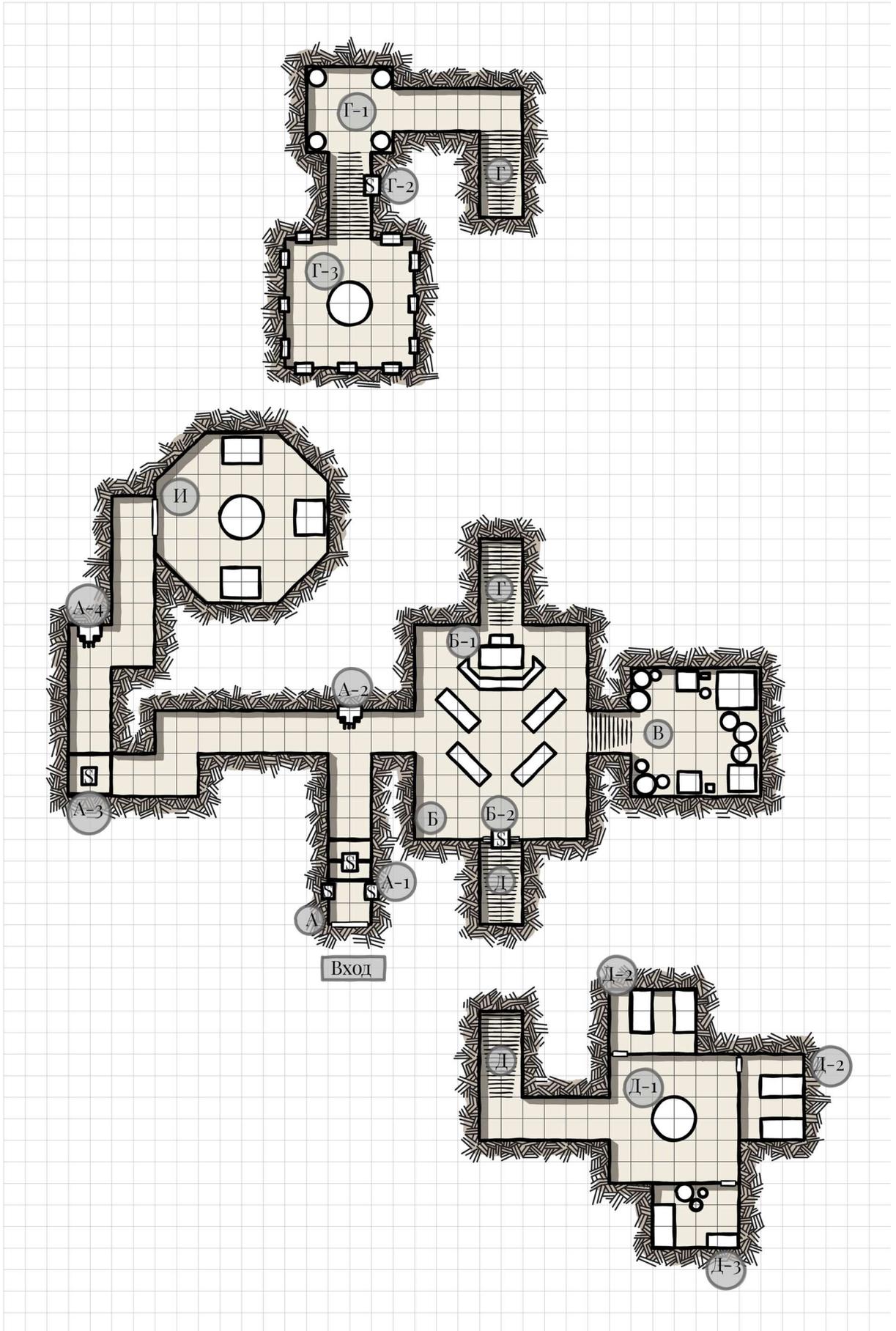
В комнате есть три больших сундука полностью пустых. При осмотре можно увидеть несколько отрубленных пальцев на дне сундука, и разряженную ловушку выскакивающего лезвия.

Таблица случайных встреч при путешествии:

д12	Эффект
1	Сделайте бросок дважды
2	Огромный монстр вылез на охоту
3	Ловушка (древних, разумных, монстров)
4	Патруль механоидов
5	Проклятие меняет внешность или поведение
6	Голодный взгляд демона преследует вас
7	Люди обвешанные снаряжением
8	Неустойчивые камни
9	Порыв ветра сдувает 1 предмет снаряжения
10	Стая травоядных животных
11	Жара терзает вас - 1 паёк сразу, иначе 1 уровень истощения
12	Сверху падают камни, а затем мертвая тишина

Таблица случайных встреч при исследовании подземелья:

д12	Эффект
1	Сделайте бросок дважды
2	Механоид
3	Демон в виде зверя
4	Большой монстр
5	Зомби/призраки
6	Ловушка+реакция на то, насколько смертоносна
7	Разумный народ
8	Духи природы
9	Куча золота+демон
10	Головная боль и галлюцинации
11	Трупы людей окровавленные
12	Вой и гром сотрясающий всё



СЕМЬЯ ПЕРСОНИА Э УРОВЕНЬ



РАСА

ЗООПАРК

ПРОФЕССИЯ

БРОНЯ

СМНА

ОУИИИ

АОВКОКТБ

ДОСТЕХ

ПАЗУМ

ШАПРИИИИ

СПОСОБНОСТИ

МАТРИЦКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАТРИЦКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Blank handwriting practice lines with decorative borders.

Blank handwriting practice lines with decorative borders.

СЕМЬЯ ПЕРСОНИА Э УРОВЕНЬ



РАСА

ЗООПАРК

ПРОФЕССИЯ

БРОНЯ

СМНА

ОУИИИ

АОВКОКТБ

ДОСТЕХ

ПАЗУМ

ШАПРИИИИ

СПОСОБНОСТИ

МАТРИЦКИЕ ПРЕДМЕТЫ

МАТРИЦКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Blank handwriting practice lines with decorative borders.

Blank handwriting practice lines with decorative borders.