

КОГДА И КАКОЙ ДЕЛАТЬ ХОД

- **Когда игроки смотрят в ожидании** (начало игры; действие вне хода; сцена подвисла; сцена закончилась) — обычно мягкий
- **Когда игроки проигнорировали мягкий ход** («золотая возможность») — обычно жесткий
- **Когда игрок выбрасывает 6-** — обычно жесткий
- **Мягкий ход** — опасность отсрочена или обратима
- **Жесткий ход** — опасность возникает немедленно или она необратима

ХОДЫ МАСТЕРА

- **Используй ход монстра / угрозы / места**
- **Открой неприятную истину.** Что им было бы неприятно сейчас узнать?
- **Покажи признаки надвигающейся угрозы.** Что будет, если они не вмешаются в происходящее? Какие следы или признаки опасности они могут сейчас обнаружить?
- **Нанеси урон.** Что угрожает их здоровью?
- **Расходуй их запасы.** Чего они могут лишиться сейчас? У них будет шанс вернуть это?
- **Оберни их ход против них.** Какое преимущество дает персонажам сделанный ход? Его можно превратить в недостаток? Противник может получить такое же преимущество?
- **Раздели их.** Они могут потерять контакт друг с другом?
- **Предоставь возможность, подходящую классу.** Какая задача, связанная с текущей ситуацией, легко и эффектно решается названием класса? Этот класс есть в партии?
- **Укажи на недостатки.** Какие проблемы им могут принести их раса, класс, мировоззрение или снаряжение?
- **Предоставь возможность.** Что полезного или ценного они сейчас могут получить? Какова будет цена?
- **Назови условия и переспроси.** Какую цену им нужно заплатить, чтобы все-таки успешно совершить заявленный ход? Какие последствия их ждут?
- **Поставь их в сложную ситуацию.** Из каких равнозначных вариантов им придется выбирать? Они будут одинаково плохи или одинаково хороши?

УРОН ОТ ОКРУЖЕНИЯ

- Подобное чревато максимум синяками и ссадинами: **d4 урона**
- Вероятно, прольётся кровь, но ничего ужасного: **d6 урона**
- Дело может кончиться переломом: **d8 урона**
- Простые люди от такого обычно умирают: **d10 урона**

ХОДЫ МАСТЕРА В БОЮ

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ

- Используй ход монстра
- Открой преимущество монстра: у него есть особое свойство, усиливающий его предмет, необычная тактика, неуязвимость к чему-либо или союзники
- Противник выводит из строя твою броню или щит (на время или навсегда)
- Противник поджигает / отравляет / ввергает тебя или всех вас в сон / лишает подвижности / сбивает с ног / отправляет в нокаут
- Противник уничтожает нечто из твоей амуниции
- Противник сбегает (возможно, прихватив нечто из вашего имущества)
- Противник наносит прицельный удар, нанося урон конечности персонажа
- Противник переводит твою атаку на твоего союзника
- Противник теснит тебя к опасному месту
- Ты промахнулся (вариант — стрела отрекошетила) и поразил другую цель (важный предмет или персонажа)
- Ты не заметил появление нового противника
- Ты слишком долго думал, куда нанести удар (прицеливался), за это время тебя обнаружили / настигли тебя / успели атаковать
- Твое оружие застряло в теле противника

ПРОВАЛЫ МАГОВ

- От твоего заклинания, атакующего по площади, расходится ударная волна, нанося большой урон окружающим объектам
- Стихийная энергия твоего заклинания заземляется через твоё тело, причиняя урон тебе и всем, кто находится рядом с тобой
- Твоя цель каким-то образом поглощает твоё заклинание и теперь может обратить его обратно на тебя
- Ошибка вышла: вместо цели ты поразил одного из своих товарищей
- Твоя волшебная сила каким-то образом помогает цели, а не вредит ей
- Энергия твоего волшебства растворяется в цели, делая ее невосприимчивой к твоей магии
- Энергия заклинания поглощается оружием цели, временно зачаровывая его
- Твое заклинание повлияло только на неодушевленные предметы и окружающую среду, однако его эффект сохраняется на некоторое время
- Вместо предполагаемой разрушительной энергии (огонь, молния и т. д.) твоё заклинание вызывает нечто гораздо менее вредное (перья, радуги и т. д.)
- Ты становишься уязвимым к типу энергии, которую ты использовал в своем последнем заклинании

МОНСТРОДЕЛ: ОСНОВА

КАК ОН ОХОТИТСЯ ИЛИ ВОЮЕТ?

- **Большими группами (7-10):** орда, урон d6, 3 ОЗ
- **Небольшими группами (2-5):** группа, урон d8, 6 ОЗ
- **В одиночку:** одиночка, урон d10, 12 ОЗ

КАКОГО ОН РАЗМЕРА?

- **Меньше кошки:** мелкий, рука, -2 урона
- **С полурослика:** небольшой, взмах меча
- **Размером с человека:** взмах меча
- **Размером с повозку:** крупный, взмах меча, удар копыя, +4 ОЗ, +1 урон
- **Куда больше повозки:** огромный, удар копыя, +8 ОЗ, +3 урона

ЧТО СЛУЖИТ ЕГО ОСНОВНОЙ ЗАЩИТОЙ?

- **Ткань или плоть:** броня 0
- **Кожа или толстая шкура:** броня 1
- **Кольчуга или чешуя:** броня 2
- **Доспехи или кость:** броня 3
- **Постоянная волшебная защита:** броня 4, волшебный

ЧТО ОН ДЕЛАЕТ?

- **Инстинкт:** какое из его желаний причиняет проблемы другим? Чем он занимается большую часть времени?
- **Атака:** какой у него главный способ атаки? Запишите его вместе с уроном монстра. Обычно это будет вид оружия, когти или отдельное заклинание.

ОБЩИЙ ПОРЯДОК ЦЕН

- 1-5 зм: расходники вроде еды и простых стрел
- 15 зм: большинство повседневных предметов, простое оружие, яды
- от 50 зм: особые предметы и услуги
- от 75 зм: драгоценности
- от 100: магические артефакты
- 350 зм: полные доспехи, конь, произведение искусства
- 500 зм: маленькая избушка

РАСХОДНИКИ

- Колчан стрел (3 боезапас, 1 зм, 1 вес)
- Снаряжение авантюриста (5 прим., 20 зм, 1 вес)
- Бинт (3 прим., медленный, 5 зм, 0 вес)
- Припарки (2 прим., медленный, 10 зм, 1 вес)
- Зелье исцеления (50 зм, 1 вес)
- Сумка с книгами (5 прим., 10 зм, 2 вес)
- Противоядие (10 монет, 0 вес)
- Рацион для подземелья (рацион, 5 прим., 3 зм, 1 вес)

МОНСТРОДЕЛ: СВОЙСТВА

- Несокрушимая сила: +2 урона, мощный
- Навык в нападении: бросайте урон 2 раза и выбирайте лучший
- Навык в обороне: +1 броня
- Искусные удары: проникающий +1
- Сверхъестественная выдержка: +4 ОЗ
- Обман и хитрость: скрытное, запишите ход, связанный с грязными трюками
- Полезная особенность вроде жабр или крыльев: запишите особое свойство, отражающее адаптацию
- Благосклонность богов: божественное, +2 урона, или +2 ОЗ, или оба (на ваше усмотрение); добавьте в сокровища символ благосклонности божества (или богов)
- Заклинания и магия: волшебное, запишите ход под его заклинания; добавьте в сокровища загадочный предмет, возможно, магический
- Его оружие внушает ужас и заметно сразу: +2 урона
- Атака позволяет удерживать других на расстоянии: удар копыя
- Оружие является мелким и слабым: уменьшите кубик урона на 1 шаг
- Оружие может резать или пробивать металл: мезиво, +1 проникающее или +3, если оно рвёт железо на куски
- Броня против этого оружия бесполезна (из-за магии, его размера, и т.п.): игнорирует броню
- Оружие атакует на расстоянии (стрелами, заклинаниями или иными снарядами): близко, далеко или оба
- Опасен не в бою: коварный, уменьшите кубик урона на 1 шаг, запишите ход, отражающий его основную опасность
- Стайный или в отряде, полагается на поддержку других: организованный, запишите ход, призывающий подмогу
- Обладает интеллектом, сравнимым с человеческим: разумный
- Активно защищает себя щитом или аналогом: осторожный, броня +1
- Собирает нечто, что люди ценят (золото, камни, тайны): запасливый
- Не из этого мира: планарный, запишите ход о применении знаний и мощи иных миров; добвьте в сокровища нечто не из этого мира
- Его жизнь поддерживает нечто большее, чем просто биология: +4 ОЗ
- Был изготовлен кем-то: искусственный, добавьте 1-2 хода, связанных с его конструкцией или назначением
- Внешность неестественная или внушает ужас: пугающий, запишите ход про то, что делает его столь страшным
- Он (или его раса) — древний (старше людей, эльфов и гномов): увеличьте кубик урона на 1 шаг
- Избегает насилия: бросайте кубик урона дважды и берите меньший результат

МОНСТРОДЕЛ: СОКРОВИЩА

Бросайте кубика урона монстра, добавьте +d4 к броску, если монстр властвует над другими или древний. Если монстр запасливый, бросьте кубик дважды, возьмите лучший результат:

1. Несколько монет, 2d8 или около того
2. Предмет, полезный в текущей ситуации
3. Приличная сумма монет, около 4d10
4. Небольшой предмет (драгоценный камень, произведение искусства) значимой ценности, стоимостью до 2d10x10 монет, вес 0
5. Незначительная волшебная безделушка
6. Полезная информация (в виде улик, заметок и т.п.)
7. Мешок с монетами, d4x100 или около того, 1 вес на 100 монет
8. Очень ценный небольшой предмет стоимостью 2d6x100, вес 0
9. Сундук с золотыми монетами и ценностями, вес 1, цена 3d6x100
10. Волшебный предмет или магический эффект
11. Несколько сумок с золотом на сумму около 2d4x100 монет
12. Символ власти (корона, знамя) стоимостью минимум 3d4x100 монет
13. Крупный предмет искусства ценой 4d4x100 монет, вес 1
14. Уникальный предмет, стоимостью минимум 5d4x100 монет
15. Информация для изучения нового заклинания, бросьте ещё раз
16. Портал или тайный ход (или указание к нему), бросьте ещё раз
17. Нечто связанное с одним из персонажей, и бросьте ещё раз
18. Сокровищница: d10x1000 монет и d10x10 драгоценных камней стоимостью 2d6x100 каждый

ЦЕННЫЕ НАХОДКИ

Что нашли герои? Брось d12. На 1-8 это Полезная вещь. На 9-12 Предмет искусства.

d12 ПОЛЕЗНЫХ ВЕЩЕЙ

1. ключ/отмычка
2. зелье/еда
3. одежда/плащ
4. графин/сосуд/чаша
5. клетка/короб/сундук
6. инструмент/орудие
7. книга/свиток
8. оружие/посох/волш. палочка
9. доспехи/щит/шлем
10. зеркало/пес. часы
11. домашнее/ездовое животное
12. устройство/механизм

d12 ПРЕДМЕТОВ ИСКУССТВА

1. безделушка/талисман
2. картина/керамика
3. кольцо/перчатки
4. ковёр/гобелен
5. статуэтка/идол
6. флаг/знамя
7. браслет/обручье
8. ожерелье/амулет
9. пояс/упряжь
10. шляпа/маска
11. орб/печать/жезл
12. корона/скипетр

МУЖСКИЕ ИМЕНА

Агоштон, Арпад, Аттила, Богнар, Денес, Эдмонд, Эрн, Этель, Фердинанд, Флориан, Геза, Дьюла, Хуго, Карчи, Конрад, Ласло, Лукаш, Марко, Миклош, Пети, Роби, Тамас, Ронольд, Виктор, Золтан, Адибеми, Абойе, Адегоке, Айокунле, Бабджиде, Бабатунде, Энитан, Феми, Кайин, Кайод, Ланре, Лекан, Монго, Нвачукву, Обан, Огун, Олукайоде, Олуваланни, Олуватоке, Онипеде, Сихуаде, Тобен, Утиба, Заки, Зопатан, Аатами, Армас, Арси, Арви, Эту, Ханну, Хеймо, Илка, Йорма, Каапо, Каин, Кауко, Лари, Ману, Нуутти, Петри, Раймо, Рейма, Ристо, Сакари, Сампса, Сеппо, Тайто, Терхо, Вилппу, Адэ, Ади, Амазия, Айокунле, Ари, Бамбанг, Бима, Буди, Дарма, Диан, Эли, Гундари, Хартоно, Ирван, Лауита, Манусам, Окан, Онесимус, Саммин, Тамим, Таная, Тирто, Вирионо, Янди, Зебулун

ЖЕНСКИЕ ИМЕНА

Абигель, Ализ, Амаля, Андреа, Аранка, Чилла, Эдит, Эржебет, Гертруда, Грета, Ирэн, Камилла, Лара, Лия, Луиза, Магильда, Ольга, Отилия, Панна, Роза, Тереза, Тунда, Валерия, Вилма, Виола, Абени, Адэ, Алаба, Боланле, Босаде, Дарая, Фари, Гбемисола, Ифе, Иге, Лева, Мохисола, Монифа, Олуфем, Омогара, Они, Ориса, Оса, Ронке, Шанум, Симисола, Татлайо, Йехиде, Йеванде, Зауна, Айя, Айна, Айнкики, Хейни, Илона, Ирья, Яаана, Кирси, Майя, Марита, Миина, Мимми, Минья, Мира, Ними, Оути, Пирье, Пайвикки, Ририка, Сайми, Суома, Суви, Туула, Велламо, Вирпи, Ада, Булан, Кандракусума, Дэви, Ханджойо, Иман, Итан, Лаксмими, Лестари, Лимийенто, Мара, Мегавати, Мелати, Надийа, Офра, Рамза, Сафирал, Села, Суминтэн, Тамар, Танджайя, Тджокро, Три, Ванги, Зензе

НАЗВАНИЯ ПОСЕЛЕНИЙ

Альдот, Альмахид, Элешетт, Фекец, Годор, Келегаз, Кигова, Киралокаш, Киралшир, Магциклар, Мочар, Нагиврош, Окорм, Оркфаль, Перов, Шотердо, Техенвар, Торонь, Торотт, Угользер, Валавольг, Вастар, Физ, Вльльгём, Зольдом, Асала Илу, Атихо Ина, Байесия, Дуду Оломи, Эбутте Мета, Эход, Эсукале, Фадорми, Фунфуми, Гулуна, Ихисофо, Икукуну, Ивин Аго, Джиниби, Оба Иле, Одуороке, Огбиниби, Огуниби, Оканиги, Окутасибо, Олорусура, Олусахеки, Олувахаки, Ополукута, Ополиги, Этувартио, Хопеа Кайвос, Калапунки, Кивимурри, Маагинен, Маки Линна, Меренранта, Метсастушмат, Мустакота, Маэнринн, Пайя, Пиенни Пайкка, Пиха Пайкка, Рантакаллио, Рикки, Суо, Суоси, Торни, Турвапайкка, Уусипунки, Валкойнен киви, Валтайстунин, Вапаанки, Вихреа Пайкка, Виименен Коти, Аирдиб, Аирдин, Ахир Джалан, Бердара, Биданг Бера, Кандибула, Дитингга, Амасунгай, Гунунг, Кайю, Куил, Лемба, Менджау, Нарай, Терсенту, Ваха, Янгтингги

