# В темноту!

## Вторая редакция.

## Движки: Powered by the Apocalypse, Red Hedgehog's Blood Star

*Подземелья оставлены Предтечами и теми, кто был следом за ними. Несметные сокровища и ужасные опасности скрываются в глубинах земли. Королевства возникали из праха и обращались в прах, время шло, но подземелья были вечны. И так было всегда. Но неизведанное манит.*

*По всему миру возникают группы отчаянных авантюристов, которые готовы рискнуть и спуститься в тёмные тоннели. Не важно манит их слава, богатство или тайны — они готовы поставить на кон всё, что у них есть и даже больше.*

*Вы группа таких авантюристов. Вы не способны взять силой мир на поверхности, а жизнь наёмника, разбойника или обывателя вас совсем не устраивает. Ловушки, чудовища, яды и древние болезни — вот что известно о подземельях. Конечно, вы не знаете всей правды о них. Но вы узнаете.*

*Добро пожаловать в темноту!*

# Оглавление

Оглавление....2
I. Персонажи....3
1. Характеристики....3
2. Основные ходы....4
3. Проблемы и преимущества....6
4. Удача....6
5. PbtA....7
6. Создание персонажа....7
7. Крупные преимущества....7
II. Подземелья, трёхактная структура и ведущий....8
1. Подготовка к походу....8
2. Трёхактная структура....9
3. Локации и ловушки....11
4. Чудовища....11
5. Развитие персонажей....13
6. Повестка ведущего....13
7. Предтечи....14
III. Послесловие....17

# I. Персонажи

## 1. Характеристики

**Сноровка** позволит вам быстро двигаться, уклоняться от атак и занимать наиболее выгодную позицию в бою.

**Атака** нужна для того, чтобы наносить удары по монстрам или уничтожать предметы точными ударами по слабым местам.

**Бдительность** необходима, чтобы быстро оценить ситуацию, понять что представляет наибольшую угрозу и, возможно, поможет принять своевременное решение.

**Воля** отражает способность персонажа сохранять спокойствие даже в самой опасной ситуации. Сильная воля, способна повлиять на окружающих, вдохновить или привести в чувство.

**Кураж** — это личный драйв, желание довести дело до конца, желание пойти на риск и преуспеть. Каким бы ни был ваш кураж — его хватает, чтобы отправиться в темноту, но хватит ли его для выживания — вопрос к вам.

## 2. Основные ходы

### *Избежать опасности (сноровка)*

**Когда вы пытаетесь избежать опасности**, бросьте + *сноровка*.

- **10+**, какие бы ни несла опасность негативные последствия, вы их не почувствуете.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но ведущий может поставить вас перед сложным выбором или запасти для вас *проблему*.

### *Занять позицию (сноровка)*

**Когда вы пытаетесь занять позицию для атаки, или преодолеть препятствие при помощи *снаряжения***, бросьте + *сноровка*.

- **10+**, вы получаете *преимущество* для следующего хода «атаковать» или «убить». Или же вы преодолели препятствием.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но придётся выбрать одно из трёх:
  - Вы становитесь приоритетной целью для одного из чудовищ неподалёку.
  - Это потребовало слишком много усилий. Получите -1 к *сноровке* пока не переведёте дух в *безопасном месте*.
  - Каким-то образом вы потеряли *снаряжение*. Уберите его из своего листа персонажа.

### *Убить (атака)*

**Когда вы пытаетесь убить чудовище**, бросьте + *атака*. Вы обязаны использовать *преимущество*, когда совершаете этот ход. У вас должно быть оружие.

- **10+**, вы наносите чудовищу удар, способный убить его. Собственно, для большинства чудовищ это и будет означать смерть. Если по каким-то причинам чудовище не убито (см. *секреты*), то оно получает *урон*.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но придётся выбрать одно из трёх:
  - Вы оказались в опасной ситуации!
  - Чтобы достичь цели, вы чуть не вывернули руки. Получите -1 к *атаке* пока не переведёте дух в *безопасном месте*.
  - Чудовищный треск разорвал темноту, звук докатился до Ада. Это герою порвали броню. Так ему, суке, и надо. Уберите из своего листа персонажа доспехи, щит или оружие.

### *Атаковать (атака)*

**Когда вы пытаетесь нанести удар по врагу**, бросьте + *атака*.

- **10+**, вы наносите *урон*.
- **7-9**, вы наносите *урон*, но также выберите одно из трёх:
  - Вы не получаете *урон* в ответ.
  - Ведущий не может отменить, нанесённый этим ходом, *урон* за ход.
  - Вы не получаете *проблему*.

### *Осмотреться (бдительность)*

**Когда вы пытаетесь найти выход из ситуации**, бросьте + *бдительность*.

- **10+**, задайте ведущему два вопроса из списка ниже. Или получите *преимущество* и задайте один вопрос.
- **7-9**, задайте ведущему один вопрос из списка ниже. Или получите *преимущество*.
- Список:
  - Какой путь наиболее безопасен?
  - Как далеко отсюда ближайшие чудовища?
  - Что скрыто от наших глаз?
  - О чём нам стоит волноваться?

### *Сохранять спокойствие (воля)*

**Когда произошло нечто, от чего хочется бросить оружие и бежать не разбирая дороги**, бросьте + *воля*.

- **10+**, вашей воле завидуют величайшие герои прошлого. Они смотрят на вас с Небес и улыбаются.
- **7-9**, получите *проблему*.

### *На грани смерти (воля)*

**Когда вы пытаетесь спасти друга от неминуемой смерти**, бросьте + *кураж*.

- **10+**, вы спасаете друга!
- **7-9**, вы спасаете друга ценой собственной жизни!
- **6-**, вы оба погибаете, темнота поглощает ваши крики.

## 3. Проблемы и преимущества

Некоторые ходы дают вам *преимущества*, а некоторые — *проблемы*.

### Преимущества

После того как вы получите *преимущество* есть два пути использовать его: ленивый и трудовой. Если вы выбираете ленивый путь, то просто в любой момент до броска объявите что используете *преимущество*. Это добавит к броску +1.

Не то трудовой путь. Когда вы получаете *преимущество*, запишите что оно на самом деле означает — вы заметили слабое место у чудовища, знаете за какой камень хвататься, чтобы залезть по стене или что-то подобное. Таким образом вы сможете передать преимущество другу. Перед его броском, предложите использовать ему ваше *преимущество*, если это логично проистекает из игровой ситуации.

После использования *преимущества*, вы теряете его. У вас не может быть больше двух *преимуществ*. Есть ещё *крупные преимущества*, но о них будет рассказано чуть ниже. Пока же следует отметить, что вы можете обменять два *преимущества* на *крупное преимущество*. Это освободит вам место для получения новых *преимуществ*.

### Проблемы

С проблемами всё несколько проще. Вы просто накапливаете *проблемы*, а ведущий использует их. Чтобы использовать *проблему*, ведущий объявляет перед вашим броском об этом и вы получаете штраф -1 к результату этого броска.

Справедливости ради, у игрока не может быть больше трёх *проблем*.

## 4. Удача

На листе персонажа есть шесть цифр — от 1 до 6. Это трек *удачи*. Каждый раз, когда вы хотите проверить *удачу*, сделайте бросок одного кубика. Если число не зачёркнуто, то зачеркните его и считайте, что вам повезло. Если число зачёркнуто, то ничего не делайте, но считайте что вам не повезло.

Каждый раз после того как вы задействовали ход и сделали, соответствующий ему бросок, вы можете проверить свою *удачу*. Если вам повезло, то вы можете считать результат 6- равным 7-9, или же считать результат 7-9 равным 10+. Если вам не повезло, то в этом случае негативных последствий не будет. Остальные способы использования *удачи*, присущи локациям, предметам или появятся в буклетах более развитых персонажей, чем безумные новички, отважившиеся на путешествие в темноту. Если игрок не хочет, он может не проверять удачу, но тогда он должен считать, что ему не повезло.

## 5. PbtA

Как сказано в подзаголовке, одним из движков, на которых построена эта игра, является PbtA. Рекомендуется ознакомиться с тем, как работает эта система, так как этот документ не содержит минимально необходимых подробностей.

К счастью, бесплатный перевод на русский язык правил игры Dungeon World доступен здесь.

Всякий раз, когда в этих правилах написано «бросок + *характеристика*», следует бросить 2d6 и прибавить значение указанной характеристики.

Бросок *удачи* не имеет отношения к движку PbtA и позаимствован у московского писателя и педагога Дмитрия Браславского. Этот бросок требует лишь одного d6.

## 6. Создание персонажа

Все игроки берут буклеты «авантюриста-новичка». На них написаны инструкции по созданию персонажа.

1. Распределить значения +2, +1, +1, 0 и -1 между характеристиками.
2. Два раза бросить d6 и вычеркнуть выпавшие числа на треке *удачи*. Если выпали одинаковые значения, считайте что вам повезло.
3. Выбрать экипировку.
   - Необходимо отметить один вид бронирования и два других элемента экипировки.
4. Понять, что авантюристу-новичку доступны лишь основные ходы.
5. Выбрать как и за что вы получаете *крупное преимущество*.

## 7. Крупные преимущества

*Крупное преимущество* можно потратить, чтобы:

- Бросить d6 и снова сделать выпавшее число на треке *удачи* не вычеркнутым. Если выпало не вычеркнутое число, считайте, что вам не повезло.
- Вместо того, чтобы бросать кубики при совершении хода, положить их числами 4 и 6 вверх.
- Вместо того, чтобы дать другу бросить кубики при совершении хода, положить их числами 3 и 6 вверх.

# II. Подземелья, трёхактная структура и ведущий

Суть и смысл игры состоит в том, что персонажам предстоит зачищать подземелья. Всё, что происходит вне подземелий — остаётся на откуп игровой группе. Персонажи пропивают сокровища, жертвуют их местному храму, а может быть уже давно выстроили свой замок из которого и отправляются в походы.

При подготовке к игре, следует нарисовать карту подземелья (или взять готовую). После этого, в общем случае, необходимо наполнить подземелье.

- В подземелье могут быть запертые и не запертые двери.
- Могут существовать перепады высоты, затопленные зоны, ямы или пропасти, которые преодолеваются только лазаньем (ход «занять позицию») или каким-то иным, креативным способом.
- В подземелье могут быть ловушки и потайные двери.
- Комнаты подземелий могут быть заняты чудовищами, могут быть пустыми, а также одна из комнат **должна быть** сокровищницей. Достижение сокровищницы — главная цель персонажей в каждом подземелье.
    - Некоторые пустые комнаты можно пометить как *безопасные места*. Чудовища не заходят в такие комнаты и там нет ловушек.
- В комнатах могут встречаться элементы экипировки.

Разумеется подземелье не подвешено в воздухе (оно зарыто под землю, хех). У него есть какая-то тема, мотив, ведущий может придумать и ответить на вопрос откуда здесь эти монстры, чем подземелье служило Предтечам. Ведущий может адресовать эти вопросы игрокам. Их ответы существенно повлияют на внутриигровую ситуацию.

## 1. Подготовка к походу

Персонажи игроков выбирают в какое подземелье отправиться. Они могут отправиться в любое известное им подземелье. Ведущий может с самого начала предоставить им несколько названий. Или же только одно. В последствии персонажи игроков могут возвращаться в подземелья, в которых уже были. В этом случае им, очевидно, будет известна карта подземелья или её часть.

Если же персонажи никогда не были в подземелье — им известно только его название, которое сообщает им ведущий.

Когда персонажи не находятся в подземелье — оно всё ещё живёт своей жизнью. Даже зачищенное подземелье вновь заселяют чудовища, устанавливают новые ловушки, оно даже слегка может поменять конфигурацию (могут быть сломаны и установлены двери или лестницы).

## 2. Трёхактная структура

Каждый поход в подземелье состоит из трёх актов или меньше. Само собой, игроки могут в любой момент покинуть подземелье. В этом случае прогресс движения по актам сбрасывается. Также ведущий волен изменить внутреннее наполнение подземелья как это описано выше.

### Завязка

Когда персонажи только входят в подземелье, начинается *завязка*. Персонажи бродят по коридорам, заглядывают в комнаты, находят всякие предметы. Завязка продолжается до тех пор пока не закончится первая битва или персонажи не попадут в первую ловушку (или не обойдут её).

Во время *завязки* ведущему доступны следующие ходы:

- **Показать надвигающуюся угрозу**. Следы чудовищ, трупы других авантюристов, результаты срабатывания ловушек и тому подобное. Угроза, в общем, должна соответствовать подземелью, каким-то образом раскрывать его тему.
- **Осуществить нападение бродячих чудовищ**. Одно или несколько местных чудовищ нападает на персонажей. Это может быть случайная встреча или целенаправленный поиск.
- **Разделить персонажей**. Способы сделать это перечислены в «перекрыть проход».
- **Задействовать ход локации или ловушки.**

Как только *завязка* завершена, ведущий показывает персонажам ход «узнать тёмный секрет». Если они хотят, то могут задействовать его. После этого он будет недоступен.

#### *Узнать тёмный секрет (бдительность)*

**Когда персонажи пытаются узнать правду о подземелье**, бросьте + *бдительность*.

- **10+**, все персонажи получают *преимущество*. Ведущий сообщает один из *секретов* одного типа чудовищ, населяющих подземелье.
- **7-9**, все персонажи получают *преимущество*.

## Кульминация

После *завязки* персонажи бродят по подземелью, рубят чудовищ, преодолевают препятствия. Самое главное — они пытаются прорваться в сокровищницу. Только извлечение сокровища считается победой.

Во время *кульминации* ведущему доступны следующие ходы:

- **Осуществить нападение бродячих чудовищ**.
- **Разделить персонажей**.
- **Задействовать ход локации или ловушки.**
- **Уничтожить предмет экипировки**. Это касается и *артефактов Предтеч*.
- **Поставить персонажа на грань неминуемой смерти**. Если не будет задействован ход «на грани смерти», то персонаж погибнет. Впрочем и намерение спасти друга, не всегда помогает, как следует из описания хода. Ведущий может задействовать этот ход, только если персонаж уже получил *урон*.
- **Нанести урон персонажу**. Персонаж получает какое-то повреждение — физическое или ментальное. Такой персонаж может быть поставлен на грань смерти. Если персонаж переводит дух в *безопасном месте*, то *урон* пропадает.

Как только персонажи входят в комнату с сокровищами, *кульминация* завершается. Ведущий бросает d6, чтобы определить какой случился неожиданный поворот. К результату броска прибавляется бонус равный количеству *крупных преимуществ*, имеющихся у персонажей.

## Неожиданный поворот

1 Сокровищница пуста. Персонажи не получат уровень за прохождение этого подземелья.

2 Каким-то образом один из персонажей оказывается на грани неминуемой смерти, даже если у него не было *урона*.

3 Что-то зловещее происходит здесь. Во время *развязки* персонажи столкнутся с новым видом чудовищ.

4 Чудовища не то чем кажутся. Один из видов чудовищ, обитающих в подземелье получает новый *секрет*.

5 Сокровищ нет здесь. Но они точно есть в подземелье. Ведущий размещает сокровища в другой комнате, даже исследованной ранее — или персонажи их не заметили, или чудовища перенести добро в последний момент. *Кульминация* повторяется. Повторяется и неожиданный поворот.

6+ Сокровищ нет, но зато есть *артефакт Предтеч*. Персонажи не получат уровень, но находка того стоит.

### Обретение сокровища и развязка

Кто-то из персонажей должен взять сокровище, что потребует оказаться от другого предмета экипировки. Во время *развязки* персонажи двигаются к выходу (или одному из выходов) с сокровищами.

Ходы ведущего соответствуют ходам во время *кульминации*. Разве что сокровище не может быть уничтожено.

## 3. Локации и ловушки

Комната или коридор, или группа комнат/коридоров, или даже целые области подземелья, или всё подземелье могут иметь свои ходы.

### Примеры ходов локации

- **Скрыть тайное**. Потайная дверь или ловушка становятся навсегда скрытыми от глаз персонажей. Даже подходящий вопрос после хода «Осмотреться» не сможет открыть сокрытое. Ловушка может активироваться, а вот потайная комната может быть обнаружена только во время нового посещения подземелья.
- **Скрыть явное**. Одна из дверей становится потайной.
- **Активировать ловушку**. Ловушка в локации срабатывает против персонажа. Ловушки имеют четыре основных группы эффектов:
  - Дают возможность задействовать ход «избежать опасности»,
  - Приносят персонажу *проблему*,
  - Немедленно наносят *урон*,
  - Ставят персонажа на грань неминуемой смерти.
- **Перекрыть проход**. Кто-то запирает двери, нажимает на рычаг и коридор перекрывает решётка, с потолка начинает литься лава. Придётся использовать ход «занять позицию» или обойти препятствие. Разумеется, с учётом креативности игроков это почти всегда будет временное препятствие. Это может быть не только неживое препятствие, но и чудовище, которое можно просто победить.

## 4. Чудовища

Первое, что следует знать о чудовищах — у них есть *секреты*. Каждое чудовище обязано обладать хотя бы одним *секретом*. Под «чудовищем» не подразумевается только лишь кошмарное видение ирреального Ада. Это могут быть зловещие люди, населившие подземелье. Более того, одно «чудовище» может быть группой мелких чудовищ. Просто они действуют (и погибают) сообща.

## Секреты чудовищ

Вам решать какими *секретами* наделить чудовищ. Для удобства сделано по шесть секретов в трёх условных категориях, чтобы можно было быстро бросить кубик. По сути дела, *секреты* — единственная характеристика чудовища, которая отражает его здоровье, силу, способности.

### *Малые секреты*

1. **Хитровыдуманный**. Ведущий может попросить игрока перебросить кубики, которые тот кинул во время задействования ходов «атаковать» и «убить».
2. **Увёртливый**. Все броски, которые игроки кидают во время задействования ходов «атаковать» и «убить» получают штраф -1.
3. **Дальнобойный**. Чудовище имеет дальнобойную атаку, ведущему доступен ход «отойти» после которого, необходимо «занять позицию», чтобы атаковать чудовище вблизи.
4. **Некромант**. Пока чудовище живо, оно может поднимать мёртвых чудовищ недалеко от себя. Считайте это ходом ведущего «поднять мёртвого». Оживлённое чудовище во всём подобно тому, каким оно было до смерти.
5. **Живучая тварь**. Каждый раз, когда чудовище должно быть убито, ведущий кидает d6, если выпадает 6, то чудовище всё же не убито.
6. **Жирный**. Чтобы убить чудовище, ему сначала надо нанести *урон*.

### *Средние секреты*

1. **Могучий**. *Лёгкое оружие* не наносит чудовищу *урон* и не может убить его.
2. **Бронированный**. Первый *урон*, нанесённый чудовищу куда-то пропадает (регенерирует, приходится на броню, означает смерть лишь одного чудовища из группы).
3. **Дыхота**. Пока чудовище живо, ведущему доступен ход «дыхание» (кислотой, огнём, молниями). Ход наносит *урон* или, если у персонажа он уже есть, ставит его на грань смерти. Однако игрок может проверить свою удачу и, если ему повезло, то он спасается от дыхания.
4. **Двухxитовый**. Это чудовище можно убить только, если ранее оно получило два *урона* (или больше).
5. **Да как так-то, а**. Каждый раз, когда чудовище должно быть убито, ведущий кидает d6, если выпадает 5 или 6, то чудовище всё же не убито.
6. **Регенерация**. Ведущему доступен ход «регенерировать». Весь *урон* нанесённый чудовищу исчезает.

***Большие секреты***

1. **Бессмертный**. *Лёгкое и среднее оружие* не наносят чудовищу *урон* и не могут убить его.
2. **Колдун**. Ведущему доступен ход «прикосновение смерти». Чудовище ставит персонажа на грань смерти, даже если у персонажа нет *урона*. Игрок может проверить свою удачу и, если ему повезло, то он спасается от «прикосновения».
3. **Паук**. Ведущему доступен ход «опутать и унести». Монстр исчезает с одним из персонажей. Следует пометить в какой комнате остальные могут найти пленника.
4. **Вещеед**. Когда из повествования следует, что *урон* персонажу наносит это чудовище, оно также уничтожает предмет экипировки.
5. **Ведущий, ты чо**. Каждый раз, когда чудовище должно быть убито, ведущий кидает d6, если выпадает 4, 5 или 6, то чудовище всё же не убито.
6. **Практический Хаос**. Ведущему доступен ход «объятия хаоса». Ведущий может реконфигурировать геометрию подземелья вокруг чудовища. Это может разделить персонажей, но не запереть их в безвыходном положении. Это могут быть обвалы, установка биологических мембран, волшебное изменение архитектуры.

## 5. Развитие персонажей

Когда персонажи выходят из подземелья с сокровищем, они получают уровень. Когда персонаж первый раз получает уровень — он меняет буклет «авантюриста-новичка» на буклет одного из классов. Все инструкции указаны на буклетах. На треке удачи нового буклета следует вычеркнуть те же числа, что были вычеркнуты на буклете «авантюриста-новичка».

## 6. Повестка ведущего

- Показывайте игрокам лучшее и худшее, что есть в подземельях Предтеч.
- Постоянно поднимайте ставки.
- Играйте, чтобы узнать что там дальше.

### Придерживайтесь принципов

- Происходящее в выдуманном мире — прежде всего.
- За каждой искрой отчаяния должна вспыхивать искра надежды.
- За каждой искрой надежды должна вспыхивать искра отчаяния.
- Ничего в подземельях не даётся легко.

- Смелые замыслы должны быть вознаграждены.
- Никто ничего не гарантирует.
- Каждое подземелье должно запомниться надолго.

### Зачитайте игрокам следующие советы

- Рискуйте, чтобы получить желанное сокровище.
- Сокровище и получение уровня — прежде всего.
- Спасение друга от смерти не обязательно, но здорово повышает шансы на успешный вынос сокровища на божий свет.
- Раскройте секреты Предтеч и тех, кто был следом за ними.

## 7. Предтечи

Вашей игровой группе предстоит узнать кто жил в этих землях столетия, тысячелетия назад. Ну или вообще в другую геологическую эпоху. Значительная часть подземелий — элементы инфраструктуры Предтеч.

### Задавайте вопросы

- Какие Предтечи выстроили это подземелье?
  - Высшие, пепельные, кремниевые, тёмные, ложные, спектральные, четырёхрукие, драконьи, Предтечи Туманов, слуги-Предтечи.
- Кто пропал в подземелье?
  - Брат Йен, сбежавший из цирка ликантроп, охотник на сфинксов, местный инженер претдечтеха, выживший во время чумы, группа искателей Врат Бездны.
- Как называется это подземелье?
  - Солнечная Башня, Эквилибриум, Печь Пепельных Предтеч, Гнездо Рободактилей, Гробница Осквернённых, Багровые Ворота, Кремниевая Кузница.
- В какую эпоху вы живёте?
  - Когда рассеялся дым войны, Эпоха Цепей, Век Острых Скал, время Бесконечной Империи, на третий день после исхода Предтеч, седьмой цикл цветения камней.
- Кто заселил подземелье?
  - Консорциум гоблинов, призрак короля Хакана IV, кнуты из северных степей, орден предтечеубийц, пираты Орма.

- Кого вы не хотели бы встретить в подземелье?
  - Инсектоидов, скоморохов, безумных ордынцев Железнорукого, лабораторных орков, потрошителей-органлеггеров.
- Когда это подземелье упало с неба?
  - После того как великий дракон отправился за пределы атмосферы, чтобы сбить его; сразу после падения Предтеч; оно было сброшено теми, кто уничтожил Предеч; этой ночью.

## Артефакты Предтеч

Особые предметы, которые могут быть найдены в подземельях. Обычно связаны с каким-то, присущим им, ходом. Чтобы научиться пользоваться артефактом необходимо сделать ход «познать артефакт» или проверить удачу (если повезло — персонаж научился использовать предмет).

### *Познать артефакт (бдительность)*

**Когда вы пытаетесь понять как работает артефакт Предтеч**, бросьте + *бдительность*.

- **10+**, вы знаете как он работает.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но придётся выбрать два из трёх:
  - Устройство не сломается от неудачного использования.
  - Устройство не имеет побочных эффектов.
  - Вы сможете обучить другого использовать его.

Ниже несколько примеров артефактов Предтеч. При использовании артефактов, к результату броска не прибавляются характеристики, но вы можете использовать *преимущества* и *крупные преимущества*. В последнем случае бросок получает +2.

На 6- устройство может сломаться или задействовать побочный эффект, если это возможно по результатам хода «познать артефакт». В ином случае — следует обычный ход, доступный ведущему, а устройство не срабатывает.

### *Индуктор бессмертия*

- **10+**, вы и ваши друзья игнорируете следующий *урон*.
- **7-9**, вы игнорируете следующий *урон*.
- **6-**, побочный эффект: вы и ваши друзья получаете *урон*.

### *Индуктор безумия*

- **10+**, цель становится безумной и перестаёт действовать адекватно ситуации.
- **7-9**, вы и цель становитесь безумны и перестаёте действовать адекватно ситуации. Вы можете проверить свою удачу, чтобы избежать этого, в случае если вам повезло.
- **6-**, побочный эффект: все вокруг становятся безумны и перестают действовать адекватно ситуации. Персонажи игроков могут проверить свою удачу, чтобы избежать этого, в случае если им повезло.

### *Индуктор дестабилизации*

- **10+**, цель становится ментально нестабильной. Она перестаёт действовать и впадает в ступор. Бросьте d6 и если выпадает 6, то повреждение мозга необратимо. Если меньше — через некоторое время цель возвращается в норму.
- **7-9**, вы и цель становитесь ментально нестабильны. Вы перестаёте действовать и впадаете в ступор. Бросьте d6 и если выпадает 6, то повреждение мозга необратимо. Если меньше — через некоторое время вы возвращаетесь в норму. Вы можете проверить свою удачу, чтобы избежать этого, в случае если вам повезло.
- **6-**, побочный эффект: все вокруг получают необратимые повреждения мозга. Персонажи игроков могут проверить свою удачу, чтобы избежать этого, в случае если им повезло.

### *Генератор психических импульсов*

- **10+**, все неразумные чудовища в подземелье на некоторое время впадают в ярость и начинают страшно убивать кого попало, в том числе и друг друга.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но придётся выбрать два из трёх:
  - Эффект постоянный.
  - Эти чудовища обретают дополнительный *секрет*.
  - Все ранее погибшие неразумные чудовища в подземелье оживают.
- **6-**, побочный эффект: срабатывает и на разумных существ тоже (в т.ч. на персонажей игроков). Будьте последним выжившим, когда рассеется угар.

### *Химический огнемёт*

- **10+**, вы убиваете любое чудовище, независимо от его *секретов* и текущего состояния по *урону*.
- **7-9**, всё как при результате 10+, но выберите одно из трёх:
  - Баллон с топливом опустел.
  - На звук использования явилось много чудовищ.
  - Всё выглядит так круто и здорово, что вам хочется ещё, вы не сможете отказать себе в немедленном повторном использовании огнемёта.
- **6-**, побочный эффект: вы обращаетесь в пылающий шар и оказываетесь на краю смерти независимо от имеющегося урона.

### *Баллон для химического огнемёта*

Артефакт не имеет своего хода. Позволяет перезарядить опустевший огнемёт.

# III. Послесловие

Страница игры находится здесь. Там вы можете скачать «Основные ходы» в виде двух отдельных страниц, а также буклеты персонажей.

Прямым вдохновением для игры, послужила игра «Кровавая Звезда» от авторской группы Red Hedgehog. Именно оттуда взята идея трёхактной структуры, а также идея *крупных преимуществ*. Идея дизайна чудовищ при помощи познаваемых секретов, также пришла оттуда.

Вторым непосредственным источником энтузиазма, стали правила PbtA-хака Titan World, которые можно найти здесь. Правила основного движка используются там очень компактно и сам хак легко поддаётся видоизменениям и переделкам. Там же появились правила по *преимуществам/проблемам*, которые, как говорит автор, черпают своё начало в Fate.

На вопросы кто такие Предтечи и что они собой представляют не отвечаю.

*Циркумфлекс, май 2019-го*