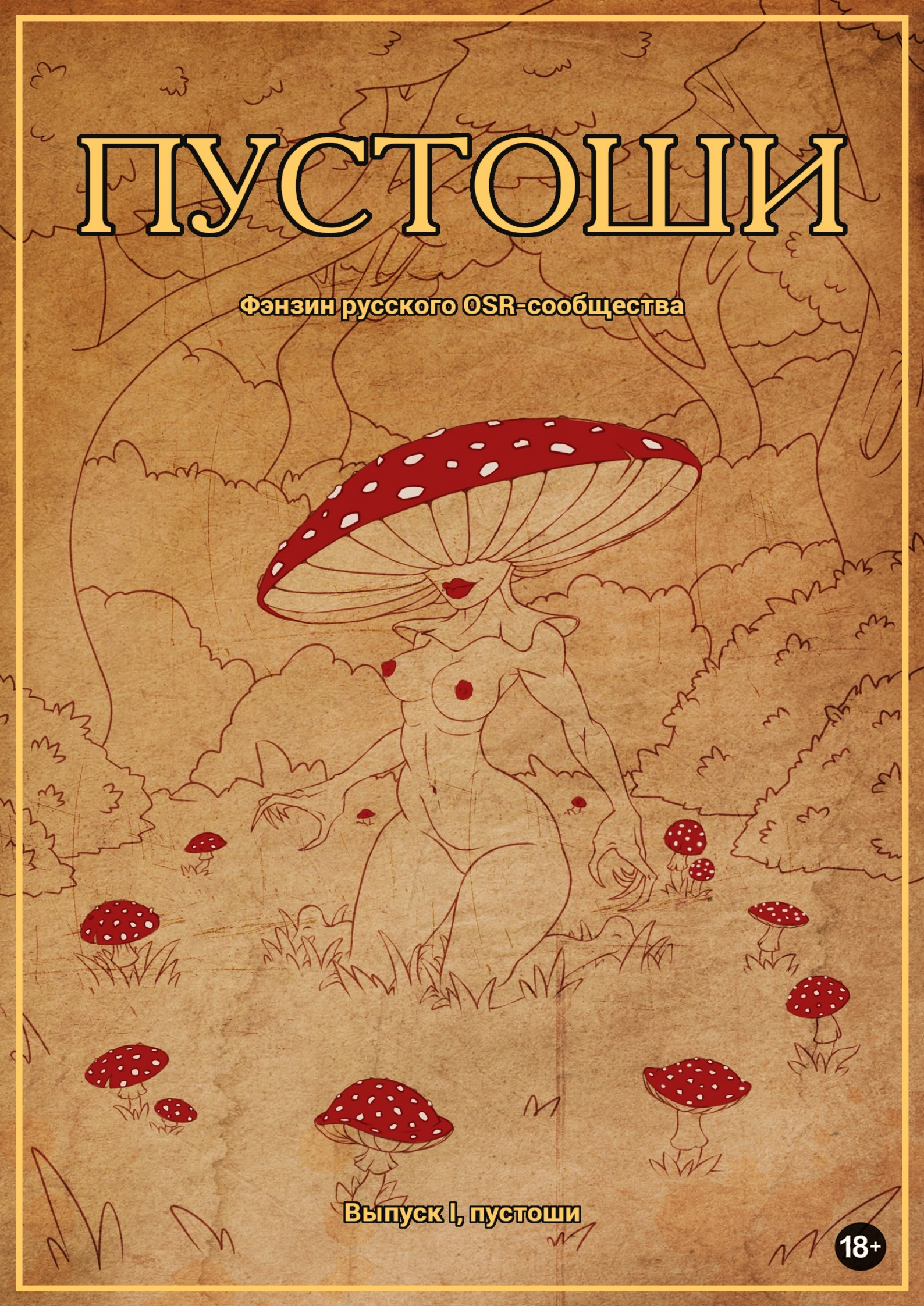
ПУСТОШИ

Фэнзин русского OSR-сообщества



Выпуск I, пустоши

18+

Пустоши

Фэнзин русского OSR-сообщества
Выпуск I, пустоши

Главный редактор: Ivan Devyatko

Интернет: https://vk.com/easternlands http://eastern-lands.blogspot.com/ https://www.youtube.com/c/EasternLands https://vk.com/osr_syndrome https://pnprpg.ru/ https://vk.com/iaaoyrpg https://vk.com/public69115050

Discord-сервер: https://discord.gg/Zr8FP3F

Автор иллюстрации на обложке: Александр Ерохов
https://www.artstation.com/vinni_pooh

**Автор иллюстраций для Безумного старика,
Походной гильотины и Чудесной коробочки Икшассы:** Ransvind
https://vk.com/ransvind

Автор иллюстрации к зарисовке «Принц»: Андрей Ильиных aka Andgil
https://vk.com/andreyilinykh

Автор иллюстрации для Ковра-сумасброда: pshooj

**Автор иллюстраций для Магического экзоскелета,
Посоха Андерса и Камнедробилки:** MagaLodonov

Электронная почта редколлегии: barbelognostic@gmail.com

Авторские права принадлежат редколлегии, художникам и авторам фэнзина.
Информация о лицензии находится на последней странице.

Содержание

Ты то, что ты ешь....4
Вещички из-за грани возможного (d20)....5
Старик с двуручным топором....8
Никакой жалости к большинству....9
Артефакты имени Шерли Килдар....9
Электротехнический полуголем....11
Живая вычислительная машина....14
Магический экзоскелет....14
«...И лунный свет лежит епитрахилью...»....17
Философская гидра....17
Живой Язык....17
Сообщество....17
Встречи накануне печалей....18
Мультипространственная таможня....18
Гриба....18
Принц....19
Тайна Икшассы....20
Чудесная коробочка Икшассы....20
Друг издалека....22
Доп. материалы....25
Лицензия....26

Ты то, что ты ешь

Первый выпуск «Пустошей» подоспел как раз вовремя. «Русское OSR» разрослось. Людей, интересующихся движением, стало уже много. При этом мы удивительно богаты контентом. То тут, то там проскочит подземелье-другое, есть четыре-пять официально переведённых игр, составлен русскоязычный «Бриколаж-DMG», созданы точки монтирования комьюнити: паблики, чаты, блоги… Однако ничего похожего на, пусть даже самиздатовский, коллектив пока нет. И такой фэнзин мог бы быть первым шагом по той самой дороге, которая независимо от нас существует в трансцендентной форме с первых лет существования фэнтези как жанра.

Бежит дорога все вперед,
Куда она зовет?
Какой готовит поворот?
Какой узор совьет?
Сольются тысячи дорог
В один единый путь.
Начало знаю, а итог
Узнаю как-нибудь.

Кроме того, что этот фэнзин отмечает начало чего-то нового и большого, он по-философски возвращает русское OSR-комьюнити к чему-то более общему. Он как бы связывает нас той, как сейчас модно говорить, метой, которая неизбежно сопутствует Старой школе, с первых дней ее появления.

На заре настольных ролевых игр (в 70-ых годах в США, в 80-ых годах в Европе и в 90-ых годах в России) не существовало Интернета, форумов, чатов. Не было этой прекрасной возможности для гипекоммуникации. Хотя есть сведения, что в России FidoNet был сетью с весьма активными «эхами» по ролевой тематике и неразрывно связан со становлением хобби у нас. Но в любом случае, понятно, что фэнзины, любительское творчество, энтузиазм локальных сообществ — были двигателями хобби, в итоге выведшими его высоко над горизонталью любых мыслимых расчетов. Но самое главное это то, что такая деятельность воплощала дух дикой изобретательности и дерзкое пренебрежение коммерческой жизнеспособностью собственных начинаний. Все это имело далеко идущие последствия: от самого факта возникновения и закрепления в культуре человечества явления настольных ролевых игр до начала карьеры многих гейм-дизайнеров. Например, вы знали, что один/одна из ведущих создателей серии HALO также был/была автором культового для Старой школы подземелья *The Caverns of Thracia*?

Со временем вся подобная фанатская деятельность отошла на второй план и стала незаметна. В то же время «профессиональная» часть хобби все больше и больше коммерционизировалась. Все те толстые талмуды правил с качественной печатью, красивыми артами, что мы знаем по 80-ым, 90-ым и 00-ым — это плод того, что возникало и развивалось независимо от усилий фанатов и любителей. И сейчас мы знаем не только отменные по качеству печати книги от европейских американских (и российских!) издательств, но и видим продажу PDF-файлов по 30$.

И тем не менее дух DIY-этики оказался чем-то неразрывно привязан к самым первым годам существования хобби. И когда во второй половине 2000-ых годов круг замкнулся, и OSR появилось как явление, оказалось что фанатские модули, инструменты для игр, дополнения, сеттинги — все это словно ждало своего часа. Чистое творчество вырвалось на поверхность. И, конечно, появились фэнзины. Представляется, что, объединенный общей тематикой, журнал, собирающий под одной обложкой самые разные работы на одну тему, будет превосходным инструментом, чтобы читатели могли: познакомиться с разными авторами, пишущими на эту тему; найти что-то, чего они не ожидали найти; и главное — присоединиться к нам, найдя в фэнзине свою долю здорового олдскульного графоманского задора.

Ivan Devyatko, август 2019 г.

Вещички из-за грани возможного (d20)

Авторы: *AndyTheMessengerRobot, Wolfus, zzzloy, MoonLight, Ivan Devyatko, MagaLodonov*

Вам не угрожает опасность. Не пытайтесь вскрыть двери отмычками. Все выходы под нашим контролем. Мы управляем содержимым сундука, который стоит перед вами. Мы можем передать вам несколько фунтов золота или послать вам яд, последствия которого будут гораздо худшими, чем смерть. Мы способны сделать вас правителями королевства или же всего мира. До того как вы откроете крышку мы будем кидать кости или примем расчетливое решение о том, что вы получите в свои руки. Вам предстоит испытать трепет и познать тайну, которая, родившись в глубинах нашего разума, стремится за грань возможного.

1. Штаны пекаря

На вид совершенно заурядные штаны, однако обладают некоей автономностью. Любят погулять ночью по городу или деревне. В любом случае, обладание этими штанами не сделает из вас отличного пекаря. Добиться этой цели помогут целеустремленность и усердный труд. Дерзайте.

2. Ферин гвоздь

Погнутый гвоздь. Наделяет обладателя **невероятным** поэтическим даром. Правда, для этого необходимо соблюдение нескольких условий. Первое, обладатель должен быть влюблен. Второе, произведение должно относится так или иначе к любовному увлечению обладателя. Третье, способность работает только в местах отправления естественных нужд (в сортире, короче).

Имеет привычку выскальзывать из рук.

3. Доспехи Ривенсинга

Выглядит как обычный нагрудник. Ваша Защита (AC) всегда на единицу выше, чем результат броска на попадание по вам. Персонаж, надевший этот артефакт до третьей сессии, умирает на третьей сессии, что бы он ни предпринимал. Если же нагрудник надет после третьей сессии, кампания должна быть прекращена после нее.

4. Сумка Пертурабо

Позволяет переносить бесконечное количество съестных припасов и топлива для костра, и факелов. Однако, персонаж надевший ее, обречен закончить свои дни в луже собственной крови на холодном полу подземелья. Каждый раз, когда персонаж получает урон, находясь в подземелье, есть 50% шанс, что этот урон будет смертельным.

5. Посох Андерса

Деревянный посох. Превращает все лечащие заклинания обладателя в заклинание Цепной молнии (Lightning Bolt).

6. «Любовь Грэйс»

Небольшой прозрачный флакончик на серебряной цепочке. Внутри находится бесцветная жидкость без запаха, которая восполняется на рассвете каждого нового дня.

Жидкость является одновременно и ядом, и противоядием. Для *владельца артефакта* жидкость не имеет никакого эффекта, хотя и горьковата на вкус. Человек, который не является *владельцем* артефакта и выпивает этот яд, должен регулярно пить его снова. Смерть наступает через 1d7 дней после последнего приема. Всякий, кто находится под действием яда не может держать флакончик в руках — он получает сильнейший ожог даже от минимального прикосновения. Как только *владелец артефакта умирает*, для всех, кто находился под действием яда жидкость перестает действовать как противоядие.

Чтобы стать новым *владельцем артефакта* нужно просто присвоить флакончик себе, но в этот момент нельзя находиться под действием «Любви Грэйс». За *владельцем артефакта* ведет охоту старик с безумными глазами и двуручным топором. Он не остановится, пока не уничтожит свою цель. Каждый раз, когда он убивает *владельца артефакта*, он не забирает флакончик, а просто уходит.

7. Перчатка Йована

Перчатка черного-черного цвета. Дает надевшему ее возможность применять заклинание Контроль разума (Charm person). Количество зарядов неограниченно, начальное количество зарядов равняется 1d12 + 1.

Для восполнения одного заряда требуется провести ночь в плотских утехах с женщиной, которая за это требует платы. После оплаты жертву надобно задушить. Золото, однако, забирать нельзя. Если забрать золото, то перчатка задушит обладателя и исчезнет. Для получения заряда оплата золотом должна как минимум вдвое превышать предыдущую оплату.

8. "Пьяный Колодец"

Этот артефакт представляет из себя обычную крестьянскую шапку. Однако, сфокусировавшись, обладатель может создать на ровном, ничем не занятом месте колодец, глубиной 1d10 + 20 футов. Колодец примерно наполовину заполнен водой. Колодец будет притягивать к себе существ, находящихся в состоянии алкогольного, наркотического или токсического опьянения. Они, натурально, будут туда прыгать и падать. Радиус действия — 2 мили.

Сфокусировавшись же обладатель артефакта может свернуть колодец. При сворачивании колодца все находящиеся в нем впадают в состояние стазиса (никакие жизненные процессе не протекают). Это всегда один и тот же колодец, просто в разных местах.

9. Вилка яйлуйхана

Двузубая вилка из неизвестного легкого сплава, напоминающего цинк. Будучи вонзенной в любой объект, размером не больше поросенка, делает его гораздо более мягким, будто бы бескостным, а также будто выпивает из его естественного цвета некоторую долю яркости, насыщенности.

После данной манипуляции объект, будучи смешанным со слюной, превращается в съедобный. По вкусу он будет напоминать подгнивший картофель, зато насытит не хуже простого приема пищи. Конечно, этот опыт нельзя назвать приятным.

У основания вилки — маленький пустой паз под прямоугольный драгоценный камень, а также мелкий оттиск — "СБЮЧ-7".

10. Редрум и Обох

Редрум — ржавый короткий меч. Обох — погнутая булава. Если вспороть живот жертвы с помощью Редрума, то из него высыпятся золотые монеты в количестве равном Урон * 1d100. Если Обохом пробить голову, из расколотого черепа выпадут драгоценные камни (Gems) малого и среднего размера в количестве, равном нанесенному урону. На всех, чей HD больше 1 — артефакты не работают.

Чем больше таким образом обогащается человек, тем больше он представляется в глазах окружающих как ходячий мешок с драгоценностями. При достижении порога в 100 000, шанс того, что его разорвут на части ради обогащения равняется 100%. После того, как обладателя разорвут, выпавшие из него драгоценности превратятся в тухлые овощи через 1d20 + 4 часов.

11. Меч +1

Это Меч. И Один. Они наймиты, всегда работают в паре. На самом деле, это искуснейший чревовещатель с кольцом невидимости. Ну а если совсем по правде, то это магический сапог, обладающий разумом и способный контролировать людей, будучи надетым. Если же привязать его к поясу за шнурок дает +1 к AC.

12. Наручи Абнобы

Наручи из вареной кожи, украшенные причудливым анималистическим орнаментом. При надевании бросьте 2d6:

1 — лев, 2 — медведь, 3 — олень, 4 — сова, 5 — скорпион, 6 — змея. Надевший на 1 час превращается в химеру — гибрид выпавших зверей, сочетающий их части по желанию надевшего. При выпадении дубля, надевший наручи навсегда превращается в соответственного зверя, теряя человеческий разум.

13. Кошель святого Дотто

Засаленный и потертый кошель из воловьей кожи. Сколько бы денег не положить в кошель, наутро там будет ровно 1 золотой (даже если вечером кошель был пуст). К тому, кто потратит этот золотой на милостыню, до конца дня будут крайне благосклонны все встреченные хорошенькие девицы.

14. Маска ста кошмаров

Маска из голубого камня, в виде безумного лица (вам кажется, что лицо ваше). Тонкая, гладкая изнутри. Кажется почти живой, будто окаменевшее лицо, а не работа скульптора.

Надевший маску становится тем, чего боится. Ведущий подробно опрашивает игрока о страхах и антипатиях персонажа, создает на их основе чудовище с HD, равными уровню персонажа. Чудовищем управляет игрок. Если убить чудовище или выгнать его под свет Солнца, персонаж вернет обычный вид и маска свалится с его лица.

15. Танцующая леди

Небольшая резная костяная статуэтка изображает юную девушку, кружащуюся в танце. Тот, кто несет статуэтку, каждое утро просыпается разбитым и утомленным, будто бы не смыкал глаз целую ночь.

Каждую полночь статуэтка волшебным образом оказывается среди вещей случайного человека не далее чем в 100 футах от своего прежнего хозяина. Если поставить статуэтку под лучами Солнца или Луны к ней вскорости слетятся бабочки и мотыльки со всей округи.

16. Шапка-невредимка

Что бы ни произошло — шапка останется целой и невредимой. Это, конечно, не касается того, кто ее носит. Также, поговаривают, что шапка делает гуманоида, надевшего ее, невидимым, но только в абсолютной темноте.

17. Скатерть-самозванка

Выглядит как скатерть-самобранка и работает как скатерть-самобранка, но все яства и лакомства, созданные ею, отравлены. Если у ведущего нет времени выдумывать яд, то «рабочий» вариант такой: спасбросок от яда, в случае провала — смерть.

18. Ковер-сумасброд

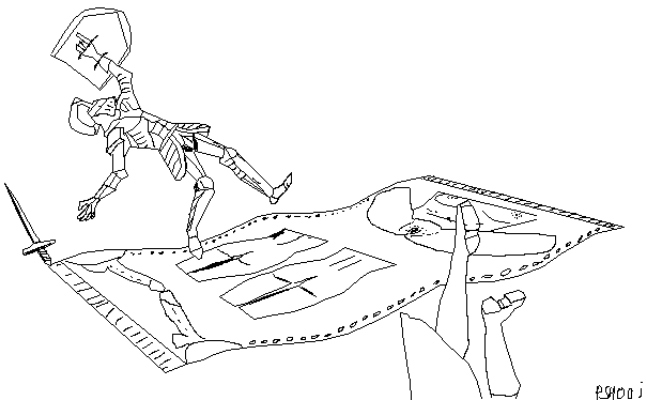
Выглядит как ковер-самолет, но не слушается команд своего наездника и всегда летит в случайном направлении. Кроме того раз в день меняет свой рисунок, все картины на этом ковре носят похабный характер.

19. Ковер из буэ

Ковер, который всегда воняет. Также на нем всегда есть подсыхающая рвота. Он настолько отвратителен, что всякий в 10 футах от ковра обязан делать спасбросок против яда каждый раунд. Провал означает приступ тошноты с рвотой (-1 на все броски в этом раунде).

20. Сапоги-спороходы

Действуют как сапоги-скороходы, перенося на семь миль за один шаг. Но при этом сапоги громко спорят между собой и с вами, куда им идти. Бросьте d6: 1-3 — сапоги согласны с вами, вы переноситесь, куда хотели; 4-5 — сапоги согласны между собой, но не с вами, вы переноситесь совсем не туда; 6 — сапоги не пришли к согласию, вас разрывает пополам. Одна нога здесь, другая — там.



Старик с двуручным топором

Автор: *Ivan Devyatko*

Старик снова повернул в мою сторону безумный взгляд. Мгновение и я весь задрожал — своим скрипучим голосом он проговорил: «Грэээйс». Я не слышал этого уже 15 лет, с тех пор как впервые применил яд по назначению. Значит я не ошибся. Это снова был он. Сухие, узловатые пальцы сжимали рукоять топора. Старик захохотал и бросился на меня.

No. Enc.:	1
Alignment:	Lawful
Movement:	120'
Armor Class:	8 (11)
Hit Dice:	2
Attacks:	1 (Two-handed axe)
Damage:	2d4
Save:	F2
Morale:	11
Hoard Class:	None
XP:	20

Старик бессмертен. если его убить, то уже в течение суток он выныривает из ближайшего водоема и снова начинает свои поиски. Как он выходит на цель — непонятно. Кто такая Грэйс — тоже неизвестно. Но мы были бы рады узнать ответ…

Никакой жалости к большинству

Был тут один, хе-хе, рыцарь. Постоянно ходил в механических доспехах, из которых повсюду торчали шестеренки, болты, пружины и трубки. Зато они были чрезвычайно эффективны. Будто бы угадывали его движения и двигались сами. Они не только ничего не весили, но и впятеро усиливали этого бедолагу. Почему бедолагу? Да отравили его. Но карту к подземелью убийцы не нашли. Ее утром трактирщик обнаружил — под половицей. Так она здесь на стене и оказалась. Но даже сейчас, шесть месяцев спустя, ходить туда опасно. Да еще какие-то дети какой-то замок там сломали. Вроде как, э-лек-три-че-ский. Теперь время от времени полуголемы какие-то в полях встречаются. Не советую, короче.

Артефакты имени Шерли Килдар

Авторы: *Ivan Devyatko, Eds76, pshooj, Diamond, Владимир Петриченко, MoonLight, zzzloy, MagaLodonov*

Случайные находки в элетро-техническом индустриально-магическом подземелье	
d20	**Находка**
1	Ректификационная колонна.
2	Заспиртованный в стеклянной банке уродец.
3	Комната, которая является полноценной (и работающей) установкой доктора Франкенштейна. Заряжается от удара молнии. Для оживления одного тела — один разряд.
4	Клетка Фарадея. Никакие магические силы не могут воздействовать на объекты внутри клетки и наоборот, будучи запертым в клетке невозможно воздействовать на вещи снаружи.
5	Ящик Шредингера. В нем есть механизм, при распаде частицы выпускающий ядовитый газ. Частица с одинаковой вероятностью по прошествии времени может как распасться, так и не распасться. Помещенное в ящик живое существо будет находится в состоянии суперпозиции. При открытии ящика, нужно определить броском кубика, отравилось живое существо газом, или нет.
6	Несколько баночек с самодельными «лизунами». Рядом ингредиенты для их приготовления: тетраборат натрия, клей ПВА, красители. (По желанию, один из «лизунов» оказывается живым).
7	Камнедробилка. Ящик со входом и выходом. С одной стороны суешь любой минерал — с другой стороны сыпется пыль. Не требует подключения к электрической сети или иного способа зарядки.
8	Посох перфорации. Проделывает небольшую аккуратную круглую дырку в стене. Одного использования хватает на 1 фут глубины отверстия. При работе громко шумит (что автоматически приводит к случайной встрече) и сильно трясется (что весьма затрудняет его использование в качестве оружия ближнего боя).
9	Потрепанный ручной печатный станок. В нем набрано изображение креста с тремя перекладинами (средняя короче) и загадочные буквы «T», «o», «P» и «Y».
10	Трехмерный принтер. Металлический куб с окошками в стенках, величиной с гужевой фургон. Внутри находится дюжина механических рук сменными кистями-инструментами, под потолком висит глаз-обьектив, с боков расположены лотки с инструментами, баки с расходниками. На одной внешней стороне, на уровне глаз есть консоль управления и тяжелая дверь-затвор. Откройте дверь, положите сырье, закройте и напишите, что хотите получить. Наблюдайте за работой целой артели умелых железных тружеников. Не обижайтесь на результат, агрегат старый. Не создает магические вещи, если не применить к нему какую-нибудь изобретательность.

11 Голосовой ассистент. Металлический брус, странно легкий, по одной стороне гравировка в виде театральной маски. Слышит, видит и понимает на к6 языков, говорит механическим голосом.
Рефери втайне от партии накидывает Интеллект, Мудрость и Обаяние, Мировоззрение, как для персонажа игроков. Характер придумайте или создайте по любому нравящемуся генератору.
Ассистент владеет исчерпывающей информацией относительно всего, что касается той или иной профессии (бросьте по списку специализаций наемников). Вы получаете +2 к броскам, когда слушаете его советов.
Если как-то проникнуть внутрь бруса, можно увидеть искусственный мозг из кремния и систему жизнеобеспечения.

12 По замкнутому кольцевидному коридору очень-очень быстро бегают гоблины, троглодиты и кобольды. Время от времени они сталкиваются на бегу, кроваво калечась, грязно ругаясь и затевая драку. Через зарешеченное окошко за бегунами внимательно следят старые огры, периодически делая какие-то непонятные записи на коровьих шкурах.

13 Вычислительная машина. есть диск (вроде телефонного) для ввода символов и печатающее устройство, выводящее введенные символы и результаты операций на ленту. Неподалеку может валяться руководство. Бросьте d10:
1-5. Машина поддерживает базовые вычисления, может работать с функциями
6-9. Машина поддерживает только язык программирования Brainfuck.
10. Машина до ужаса тупа, считает, что 2 * 2 = 5. Если ее расстроить, встанет и пойдет убивать игроков, разнося все на своем пути.

14 Огромное водоподъемное колесо с черпаками со страшным скрипом медленно вращается в глубокой расщелине, дна которой не разглядеть в тенях. Возможно вместе с водой оно зачерпнуло и поднимает на поверхность что-то живое и опасное.

15 На панели управления заброшенной станции фуникулера на краю подземной расщелины тускло мерцает красным загадочный кристалл. Ржавые тросы уходят в темноту. Искореженная кабинка выглядит так, будто ее кто-то жевал. если коснуться кристалла, его свечение станет ярче и фуникулер придет в движение.

16 Ярмарочная механическая гадалка. Разумеется в условиях, в которых персонажи встречают этот объект, он может намного больше, чем соответствующий автомат из реального мира. Гадалка может разговаривать и весьма общительна. ее реальные предсказательные способности остаются на совести ведущего.

17 Водолазный скафандр.
Громоздкие доспехи из латуни с двумя стеклянными окошками на шлеме, от костюма идут трубки к деревянному ящику. Шлем непропорционально большой и тяжелый.

18 Железный ящик с горячими камнями. Камней около сотни. За час внутри ящика они нагреваются до 100 градусов, а будучи извлеченными из ящика медленно остывают. Это происходит только с "комплектными" камнями. Снаружи ящик ощутимо горячий, но явно не такой обжигающий как внутри.

19 Ржавый автоклав, опутанный паутиной медных труб, занимает почти все пространство большого зала. Рядом с ним установлен небольшой каменный постамент с 4 магическими рунами. Прикосновение к рунам управляет автоклавом: 1 — открыть/закрыть дверцу; 2 — залить/слить питательный раствор; 3 — запустить процесс выращивания кадавра; 4 — инфузировать кадавра свойствами предмета на постаменте (предмет уничтожается). Кадавра можно вырастить за 2к10 дней из любой органики, помещенной в автоклав. Каждая новая инфузия увеличивает шанс нестабильности процесса, способной привести к взрыву автоклава.

20 Изысканная пианола, которая проигрывает одну и ту же навязчивую музыкальную фразу по кругу, стоит ее запустить. Через минуту прослушивания начинает болеть голова, через пять перед глазами плывут разноцветные круги, через десять — возникает непреодолимое желание разломать ее на куски, через пол часа прослушивания нужно сделать спасбросок от магии или сойти с ума.
Восковой цилиндр с записью — аналогичен свитку с случайным заклианием мага 4го уровня.

Электротехнический полуголем

Автор: *Sergey Pomerantsev*

После того как персонажи впервые встретят полуголема, этот класс становится доступен для выбора при создании нового персонажа. Полуголемы в большом количестве встречаются в подземелье, где нет никакой жалости к большинству. И в его окрестностях.

Требования: Ловкость (Dexterity) 9+, Выносливость (Constitution) 9+
Основная характеристика: Интеллект (Intelligence)
Кость хитов (HD): начальный d4, затем меняется
Максимальный уровень: 8
Защита (AC): начальная 7 (12), затем меняется
Оружие: подходящее по размеру, кроме луков и пращи
Языки: язык машин, понимает Обычный

Полуголемы – это машины, наделенные в высшей степени сложной системой шестерней, пружин и ремней, позволяющих по-разному реагировать на события окружающей среды. Вследствие невозможности внесения изменений в полуголема после запуска, в конструкцию заранее закладываются все необходимые механизмы. Такие машины могут служить разным целям, и в основном их предназначение зависит от потребностей инженера, собравшего ее.

Функция

Бросьте d8 по таблице для определения функции, которую должен был выполнять полуголем.

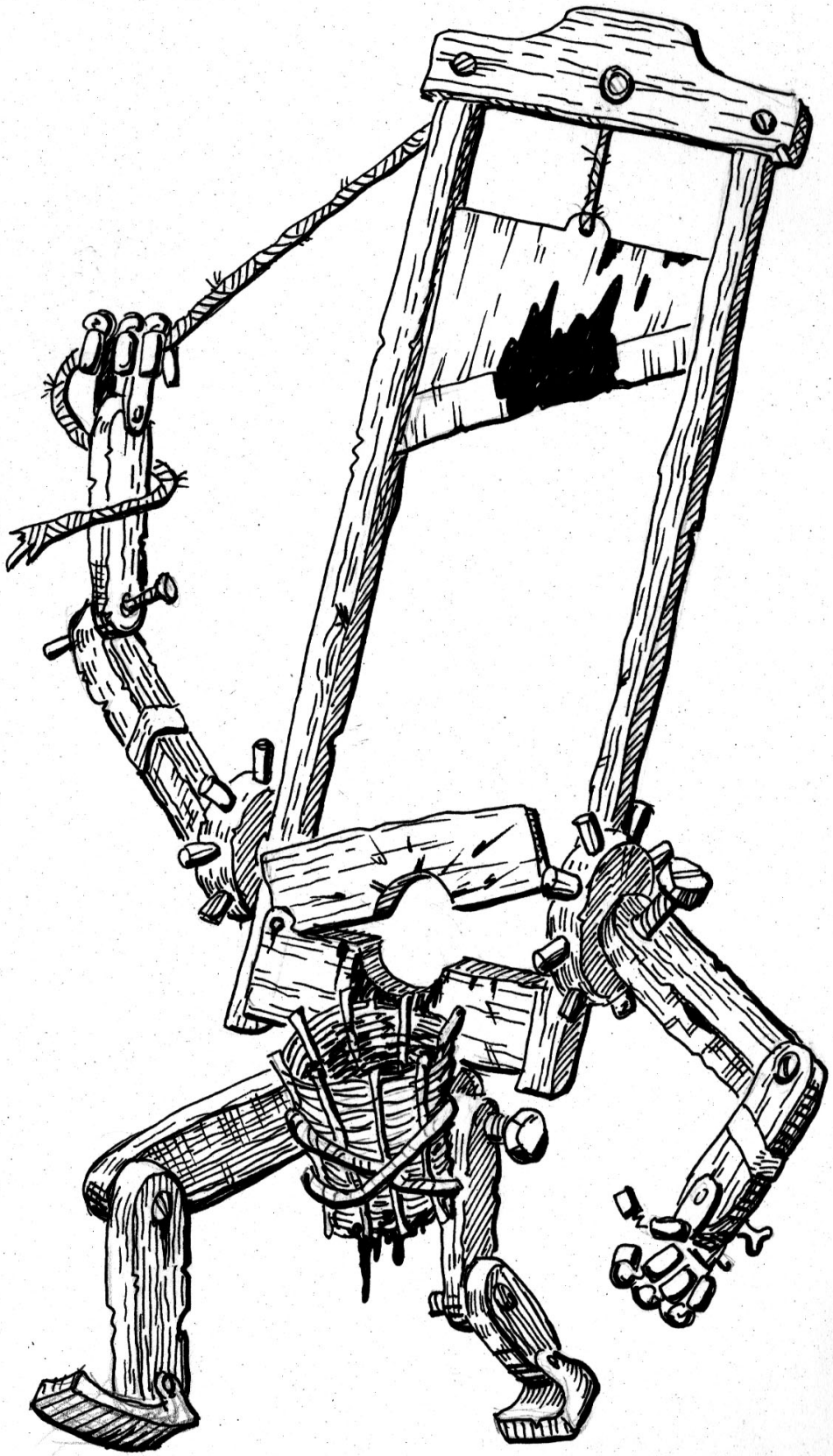
Функции полуголема	
d8	**Функция**
1	Походная алхимическая лаборатория
2	Полевая кухня
3	Передвижная укреплённая позиция
4	Походная дыба/виселица
5	Походная мельница
6	Тележка
7	Баллиста/катапульта
8	Походная гильотина

Язык машин

Полуголем способен общаться с другими машинами и механизмами посредством встроенных трещоток и перфорированной ленты.

Также в механизм встроен развивающийся импровизационный речевой аппарат. Каждый уровень, начиная с 1-го, бросьте 1d4 и научитесь говорить такое количество слов. Это слово может быть взято из любого языка. Вместо одного слова вы можете заучить целую устоявшуюся фразу. Вы не можете переставлять слова в этой фразе, но можете обрывать ее, не договаривая до конца.

Бой
У полуголема в любой форме есть две плохо подвижные хватающие руки. Ни в какой форме нельзя пользоваться луками и пращой. В формах куклы и ребенка нельзя пользоваться двуручным оружием. Можно пользоваться щитом. Базовая Защита (AC) зависит от принятой формы. Ловкость (Dexterity) влияет на Защиту как обычно.



Формы

Полуголем способен развиваться и перестраиваться в новые формы. Для этого в его топку необходимо загрузить достаточное количество золотых гранул или монет, что обеспечивает бесперебойную долгосрочную работу в новой форме.

Процесс перехода в новую форму занимает 8 часов и сопровождается лязгом шестеренок и пружин.

Полуголем заранее проектируется таким образом, чтобы иметь возможность менять свою форму. При этом, конфигурация новой формы меняет и его скорость, и максимальный переносимый вес. Полуголем не чувствует тяжести, его скорость не меняется вплоть до максимальной загрузки, после которой он теряет способность передвигаться.

- В своей начальной форме полуголем напоминает куклу, способен быстро передвигаться на встроенных роликах, но практически лишен возможности переносить тяжелые грузы.
- Вторая форма преобразует механизм в тело, сравнимая с телом ребенка. Скорость стабилизируется, структура крепнет и позволяет переносить более тяжелые грузы.
- Третья форма пересобирает голема в подобие человека, однако вместе с ростом подъемной силы уменьшается скорость аппарата.
- И, наконец, четвертая форма являет из себя крупную монструозную машину, крайне неповоротливую, редко способную пройти в дверной косяк. Именно в этой форме полуголем в полной мере и по настоящему способен выполнять свою функцию.

Формы электромеханического полуголема

Форма	Защита (AC)	Рост	Скорость	Макс. вес
Кукла	7 (12)	2½'	180' (60')	до 200 фнт
Ребенок	9 (10)	3'	120' (40')	до 400 фнт
Человек	9 (10)	5'	90' (30')	до 800 фнт
Махина	3 (16)	6'	60' (20')	до 2000 фнт

После достижения 5-го уровня

Если продолжать докладывать в топку механизма золото, начиная с пятой формы, полуголем способен по своему желанию принимать любую из своих форм. Процесс перестроения занимает 1d4 часов. При этом его скорость и подъемная сила меняются в зависимости от принятой формы.

Электромеханический полуголем

Уровень	Опыт	Кость Хитов (HD)	THAC0, бонус атаки	Спасброски					Формы
				Смерть, яд	Жезлы	Паралич	Дыхание	Магия	
1	0	d4	19 (+1)	13	9	14	13	12	Кукла
2	1 200	+d6	19 (+1)	13	9	14	13	12	Ребенок
3	2 700	+d8	19 (+1)	13	9	14	13	12	Человек
4	6 700	+d10	17 (+3)	12	7	12	11	10	Махина
5	15 000	+d4	17 (+3)	12	7	12	11	10	-
6	33 000	+d6	17 (+3)	12	7	12	11	10	-
7	68 000	+d8	14 (+6)	10	5	9	9	8	-
8	138 000	+d10	14 (+6)	10	5	9	9	8	-

Живая вычислительная машина

Авторы: *pshooj, Ivan Devyatko*

Кто создал это чудо? Это механический монстр, сознание которого написано на Brainfuck. Вместо левой руки у него гаечный ключ, а из правой он умеет выпускать Термальную Флуоресценцию. Когда все вокруг будут мертвы, он замерит их пульс, так как питается прямыми линиями.

No. Enc.:	1
Alignment:	Chaotic
Movement:	90'
Armor Class:	7 (12)
Hit Dice:	8
Attacks:	4 (wires) or 1 (wrench-hand) or Thermal fluorescence (see below)
Damage:	1d4 per wire or 1d12
Save:	F4
Morale:	9
Hoard Class:	None
XP:	2120

Термальная Флоуресценция: ЖВМ может выпускать облако полуядовитого газа. Оно держится d10 раундов, расползается на 30' вокруг. Все в облаке, кроме собственно ЖВМ, ничего не видят (эффект ослепления или темноты).

Опутывание проводами: Каждое попадание проводом по цели опутывает ее. Цель получает штраф -1 к броскам на попадание за каждый провод, который ее опутывает.

Магический экзоскелет

Автор: *MagaLodonov*

Сложная конструкция, состоящая из множества деталей, напоминающая рыцарские доспехи. Но только ненормально большие. Кроме обычных для любых доспехов элементов, броня оснащена видимыми гидравлическими механизмами, шестерёнками, ремнями передачи и другой подобной машинерией. Доспехи созданы из самых разных материалов. Их части содержат в себе различные металлические сплавы, в том числе: золото, сталь, латунь и медь. Есть вставки и элементы из толстой дубленой кожи и дерева. Броня рассчитана на человека среднего роста, и потребует серьёзной переработки, если его захочет носить существо со значительно отличающейся комплекцией. Размер экзоскелета примерно в полтора раза больше чем размер нормальных рыцарских доспехов.

Стальной шлем снабжён стеклянными линзами ночного зрения, позволяющими видеть в темноте на 30 футов. Экзоскелет позволяет носить почти любые тяжести, ограничением будут лишь габариты поднимаемого объекта. Скорость передвижения становится в полтора раза выше, чем без доспехов. Доспехи дают защиту (AC) такую же как лучшая обычная броня в игре (3/16). Безоружная атака в экзоскелете сравнима с булавой (d6).

На груди расположен люк, за которым скрывается топливная камера. Доспехи работают от энергии особого магического кристалла, который обычно идёт в комплекте. Максимального заряда кристалла хватает на два дня (48 часов). Магическое лечение восполняет заряд кристалла, один час за каждый «восстановленый» хит.

Чтобы надеть броню, нужна помощь минимум двух ассистентов, а чтобы привести её в действие, помощь минимум одного волшебника. Броня надевается на голое тело, после чего проводится специальный ритуал. Когда все части экзоскелета надеты на носителя, и магический ритуал активации проведён, носитель срастается с бронёй. Его кожа и плоть безболезненно спаивается с внутренним слоем, а кости прорастают во внешнюю защиту. С этого момента доспехи и владелец неотделимы друг от друга, пока повторный ритуал не разлучит их. Обратите внимание, что текст ритуала, скорее всего будет где-то на свитке неподалёку от доспехов. Постарайтесь напомнить

волшебнику, что лучше бы его переписать в книгу, чтобы не получить случайно вечного «Гайвера», с которым и в приличное место-то не зайдёшь. Длительность ритуала — 10 минут. Считается заклинанием второго круга (2nd level spell).

В доспехах можно спать, так будто их нет. Внутренние слои снабжены системой терморегуляции, воздухозаборные трубки ведут от теплораспределителей вглубь конструкции, надевший броню будет чувствовать себя комфортно при температуре от -50°C до +25°C. Пока на существо надет экзоскелет, на него не действуют заклинания лечения.

Система регенерации сама по себе позволяет восстанавливать повреждения, устранять сбои в работе систем и залечивать раны. На полное восстановление хитов потребуется двое суток отдыха. При этом кристалл должен быть заряжен. Выключенные доспехи не восполняются. За эти же двое суток устраняются все повреждения экзоскелета (смотри ниже). Для более быстрого устранения неполадок в работе доспехов, требуется провести ритуал перезагрузки. Это более редкий свиток, чем активация/выключение. Считается заклинанием четвертого круга (4th level spell), длительность составляет 10 раундов. Каждая перезагрузка «сажает» кристаллическое ядро на половину от текущего уровня заряда.

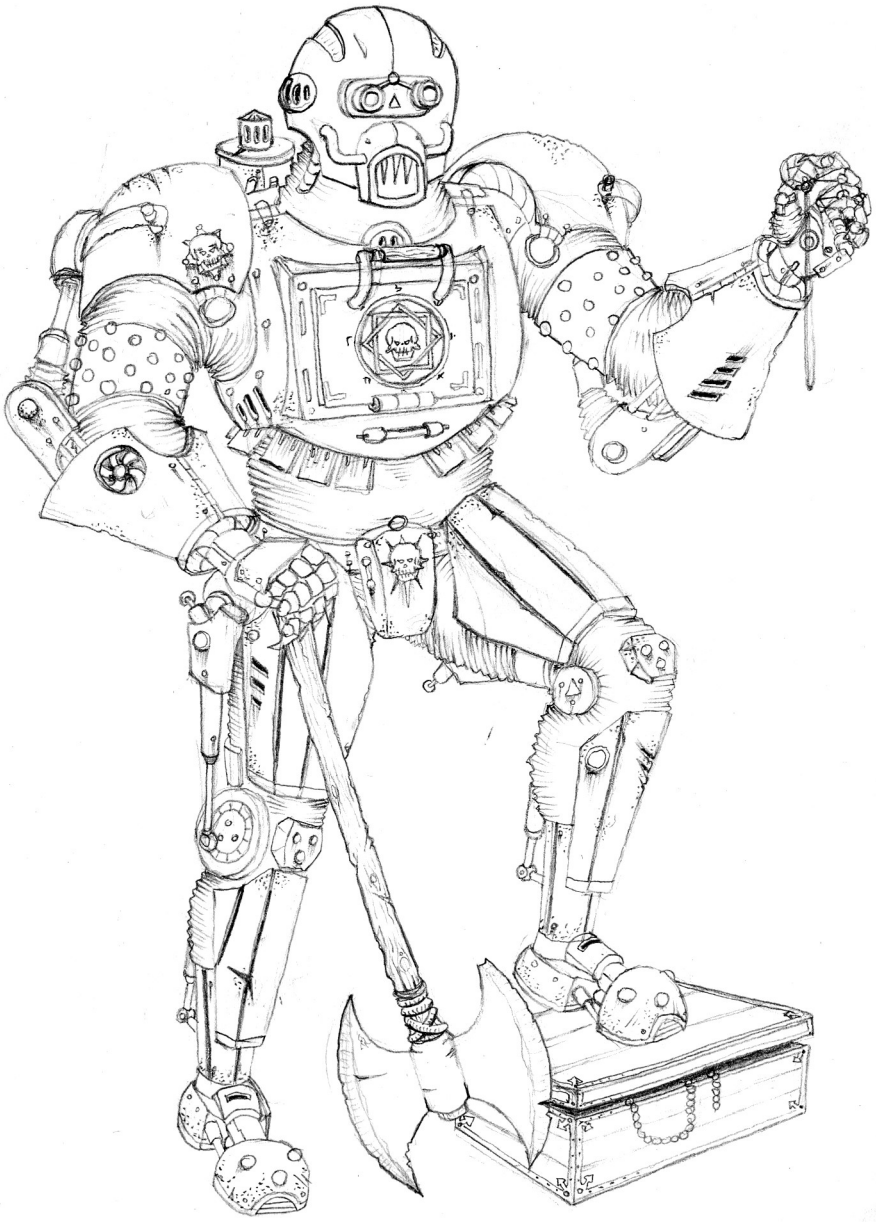
Длительные активные действия вызывают у эзоскелета перегрев, если он не остановится на некоторое время, то существует вероятность выхода из строя какой-нибудь системы. Через десять раундов боя, появляется 5% шанс повреждения экзоскелета, который растёт на 1% каждый раунд. Требуется один раунд полного бездействия, чтобы сбросить счётчик.

Когда кристалл извлекается из топливной камеры, оказывается повреждён или его заряд падает до нуля, все системы выходят из строя и носитель доспехов больше не может двигаться. Если броня повреждена, находясь в разобранном состоянии, то она требует сложного, долгого и дорогостоящего ремонта (d10 * 1000 зм). В разобранном состоянии транспортировка доспехов затруднена из-за их внушительных размеров и веса (150 фунтов).

Когда носитель экзоскелета получает сильные единовременные повреждения (15+ повреждений в течение раунда) или перегревается (см. выше) может произойти следующее.

Повреждения экзоскелета	
d8	**Эффект**
1	Отказ системы охлаждения (уже при +10°C носитель начинает чувствовать духоту, -1 ко всем броскам, при температуре свыше +20°C, обморок и невозможность действовать)
2	Отказ системы ночного видения (никакой индикации о повреждении нет)
3	Отказ правой руки
4	Отказ левой руки
5	Отказ двигательной функции
6	Повреждение гидравлики нижних конечностей (скорость больше не увеличена)
7	Значительные повреждения верхних слоёв защиты (Защина (AC) теперь 6/13)
8	Утечка энергии (за один час расходуется d4 часа работы кристалла)

Если дважды выпадает один и тот же результат — перебросьте кубик, чтобы получить новый эффект. При единовременном повреждении систем энергоснабжения (8), охлаждения (1) и передвижения (5), есть шанс что доспехи взорвутся вместе с носителем, нанося 2d6 повреждений всем в радиусе 30 футов (успешный спасбросок против дыхания, уменьшает урон вдвое) . Шанс 25% каждый раунд.



«...И лунный свет лежит епитрахилью...»

Автор: *MoonLight*

Философская гидра

Четвероногая драконица без крыльев, со множеством голов на длинных шеях. Каждая голова является докой в одной из школ философии может отстаивать свою точку зрения до упора, но против насилия. Большинство голов пребывают в состоянии перманентного диспута, но одна или две ведущих управляют телом и заботятся о всем существе. Гидра не злая, но устала спорить сама с собой, соскучилась по нормальному общению и обозлена на охотников за монстрами. Она готова временно послужить вам, если Вы рассудите ее головы или предоставите новые знания. Она живет вечно и знает очень много, сильная волшебница, могучий воин и ужасна в гневе. Уважает мудрецов и ученых, сторожит источники знаний.

Живой Язык

Узоры и тексты из странных символов на любой поверхоности. Всегда нанесены краской или эмалью. Часто складываются в схематичные изображения существ, включая вымышленных.

На самом деле это големы. Их сущность магией прикована к знакам — их повреждение ранит существ, восстановление лечит, изменение меняет свойства. Они двигаются и кажутся анимационными рисунками, но воспринимают трехмерный мир, хотя и могут двигаться только по плоским поверхностям. Они обмениваются символами между собой, дорисовывают себя и пишут новые экземпляры. Ими управляет Символический Человек[1] — волшебник-каллиграф, заперший свои мысли и магию в собственное ростовое изображение, сложенное из волшебных знаков. Предсказуемо, Живой Язык интересуется магией, каллиграфией, рисованием, лингвистикой и любит селиться в старых зданиях и везде, где есть много ровных поверхностей.

Сообщество

Мозаичное существо. Кукловод, сделанный из собственных кукол. Оно ощущает себя, как одно существо, но его мышление весьма своеобразно и напоминает спящего наяву лунатика с расстройствами восприятия.

Куклы (единицы) напоминают людей, любого пола, возраста и расы. Все поверхности их тел окрашены неприятной бледной серостью, лица одинаковы и не выразительны, в походке и пластике движений есть что-то неестественное, автоматическое.

Создание знает, воспринимает все, что знают и воспринимают куклы. Пока они рядом, то продолжают движения и слова друг друга. если они отойдут слишком далеко, то выпадут из гвалта общего ума и станут самостоятельными существами. Обычно они ходят группами или толпой.

Единицы необычно живучи и не стареют, в остальном подобны человеческим, хотя любой мудрец не признает их такими даже при беглом изучении. Они могут меняться своими способностями между собой — одни становятся сильнее, быстрее или выносливее за счет других, и наоборот.

Создание не зло, но стремится существовать. Оно обживает целые пансионы, замки и деревни, использует грим и актерство, чтобы выдать себя за переселенцев, путников или артистов. Говорят, часть его тел прикидывается видными людьми или их помощниками. Вы можете нанять его в качестве артели рабочих, личной армии или сети осведомителей.

Никто не знает, как появляются новые тела. Может, толпа налетает на одиночек и они теряются в ней, сереют. Может, серые двоятся, как тени. Никто не знает, как появилось первое тело. есть сказка о воине из далекой страны — он был дозорным на стене замка и прокараулил налет врагов, за что Королева Червей и безумный волшебник разбили его на части. Воина звали Шалтай-Болтай.

1 По всей видимости, до ритуала этого человека звали М. Ю. Лотман. — *прим. главного редактора.*

Встречи накануне печалей

Мультипространственная таможня

Автор: *Ivan Devyatko*

Внезапно, партия наталкивается на достаточно большую делянку. Она обнесена солидной чугунной решеткой в два человеческих роста. Попасть внутрь огороженного пространства и выйти оттуда можно только, пройдя через низенький и длинный кирпичный домик. У домика снаружи и внутри, да и вдоль всего периметра, прохаживаются парами стражники.

Внутри домик разгорожен также чугунной решеткой. С одной стороны проход внутрь периметра, а с другой — наружу. У стен — четыре (по два с каждой стороны) стола, за которыми восседают таможенники.

В центре огороженного периметра портал в другой мир. Портал представляет собой каменную плиту. Если встать на нее, а потом подпрыгнуть — окажешься в этом самом другом мире. Та же операция необходима для попадания обратно. Есть ли там у них таможня — неизвестно. Эти же чиновники регистрируют количество отбывающих, прибывающих, спрашивают цель визита или "поездки". Требуют декларировать ценности (и оплатить налог — 5% за ввозимые и 10% за вывозимые самоцветы, драгоценности и все, что выглядит как опт).

Как-то никого здесь не волнует факт перехода между мирами. Ведут себя деловито и по-чиновничьи (встречается и взяточничество).

Гриба

Автор: *zzzloy*

В центре небольшой лесной поляны, залитой лунным светом, в траве сидит прекрасная обнаженная девушка с мухоморьей шляпкой вместо головы. Уродливые маленькие существа, покрытые зеленой шерсткой, танцуют вокруг нее.

Если вы наблюдаете не вмешиваясь, спустя несколько минут все они исчезнут, оставив на полянке колдовской круг из грибов там, где сидела девушка. Но стоит вам подойти поближе, зеленые существа бросятся врассыпную едва завидев вас, а девушка исчезнет в густом облаке грибных спор.

Бросьте 1d6, чтобы определить, что станет с вами, если вы вдохнули споры.

Споры Грибы	
d6	**Эффект**
1	Повсюду на вашем теле растут грибы, съедобные или ядовитые зависит от вашего мировоззрения.
2	Ваша кожа покрывается зеленой шерсткой, похожей на мох. Вам не нужно есть, но необходимо каждый день увлажнять шерстку, иначе вы погибнете.
3	Когда вы касаетесь деревянных вещей и предметов, длинные тонкие нити вырастают из-под ваших ногтей и проникают в дерево, на глазах превращая его в труху.
4	Вы светитесь в темноте гнилостно-зеленым свечением. Этот свет не освещает ничего вокруг.
5	Ваше тело, внешне оставаясь прежним, внутри становится пористым словно губка. Ваши раны не кровоточат, а если отрубить и бросить какую-нибудь часть вашего тела на землю и полить ее свежей кровью через 1d4 часа из нее вырастет ваш точный двойник.
6	Из вашего левого плеча вырастает разумный говорящий гриб, втайне желающий вашей смерти. Хирургическое удаление гриба – опасная для жизни операция.

Принц

Автор: *Redrick*

Из-под земли выкапывается огромный жук. В передних лапах он сжимает личинку. Жук умоляюще протягивает личинку партии, и в голове у персонажей раздается телепатический голос: “Это наследник престола! Умоляю, позаботьтесь о нем! Они уже рядом!”

Через несколько мгновений из земли выкапываются еще несколько жуков другого вида и набрасываются на первого. Они будут пытаться отнять и убить личинку, но первый жук будет защищать ее ценой собственной жизни, и герои могут успеть сбежать.

Тайна Икшассы

Чудесная коробочка Икшассы

Автор: *AndyTheMessengerRobot*

Это небольшая резная коробочка, сделанная из неизвестной породы дерева. Она выглядит очень старой, ее волшебные свойства не определяются с помощью магии. если персонаж берет ее в руки, то у него возникает чувство, что кто-то хочет начать с ним диалог и первая реплика находится внутри.

Когда персонажи найдут этот предмет, попросите каждого игрока в закрытую написать по три простых слова (существительное, прилагательное или глагол, в любой комбинации) и передать вам. Выберите из этих слов одно — теперь это слово является ключевым и с его помощью можно уничтожить артефакт. После того как слова написаны, каждый раз, когда крышку коробки открывают — выберите случайным образом одно из слов и используйте его как основу для заклинания. Силу заклинания также определите случайно. Право интерпретации ведущий оставляет за собой. Например, слово "огонь" может означать как воспламенение цели, так и увеличение агрессии по отношению к окружающим либо изменение характера на более активный и деятельный. Каждый раз интерпретация одного и того же слова может быть разной, но если слово уже было использовано и оно выпадает снова — его значение меняется на наиболее близкое противоположное по смыслу (верх — низ, жизнь — смерть), после чего при очередном его выпадении оно читается как обычно, при очередном — снова меняется и так далее.

Если внимание открывающего направлено на существо либо предмет — эффект заклинания применяется к ним. Если персонаж просто открывает крышку — эффект применяется к случайному живому существу в радиусе 100 футов, либо если живых существ нет и открывающий тоже не является живым существом — к любому случайному предмету. Чтобы применить заклинание к самой коробочке открывающий должен знать о свойствах артефакта и сконцентрироваться в течении трех полных ходов на коробке; только в этом случае эффект заклинания будет направлен на сам артефакт. Однако, любое заклинание, кроме основанного на ключевом слове будет отражено на открывающего, вне зависимости от расстояния.

При каждом открытии — вычеркивайте использованные слова. Когда список закончится — повторите процесс заполнения снова. При каждом открытии есть 1% шанс, что в радиусе 100 футов любой предмет, способный находиться в открытом или закрытом состоянии примет свойства исходного артефакта (этот шанс повышается на 1% при каждом открытии, вплоть до 100%). Это относится к рюкзакам, карманам, дверям и так далее. При открытии этих предметов они тоже имеют тот же шанс передать свои свойства, и при повышении шанса он меняется и у оригинала. Эти предметы всегда используют слова из оригинального списка, и при его окончании просто перезагружаются. Также они не обладают неуничтожимым свойством оригинала и могут быть уничтожены как обычные вещи своего типа. При уничтожении оригинала все клоны теряют приобретенные свойства.

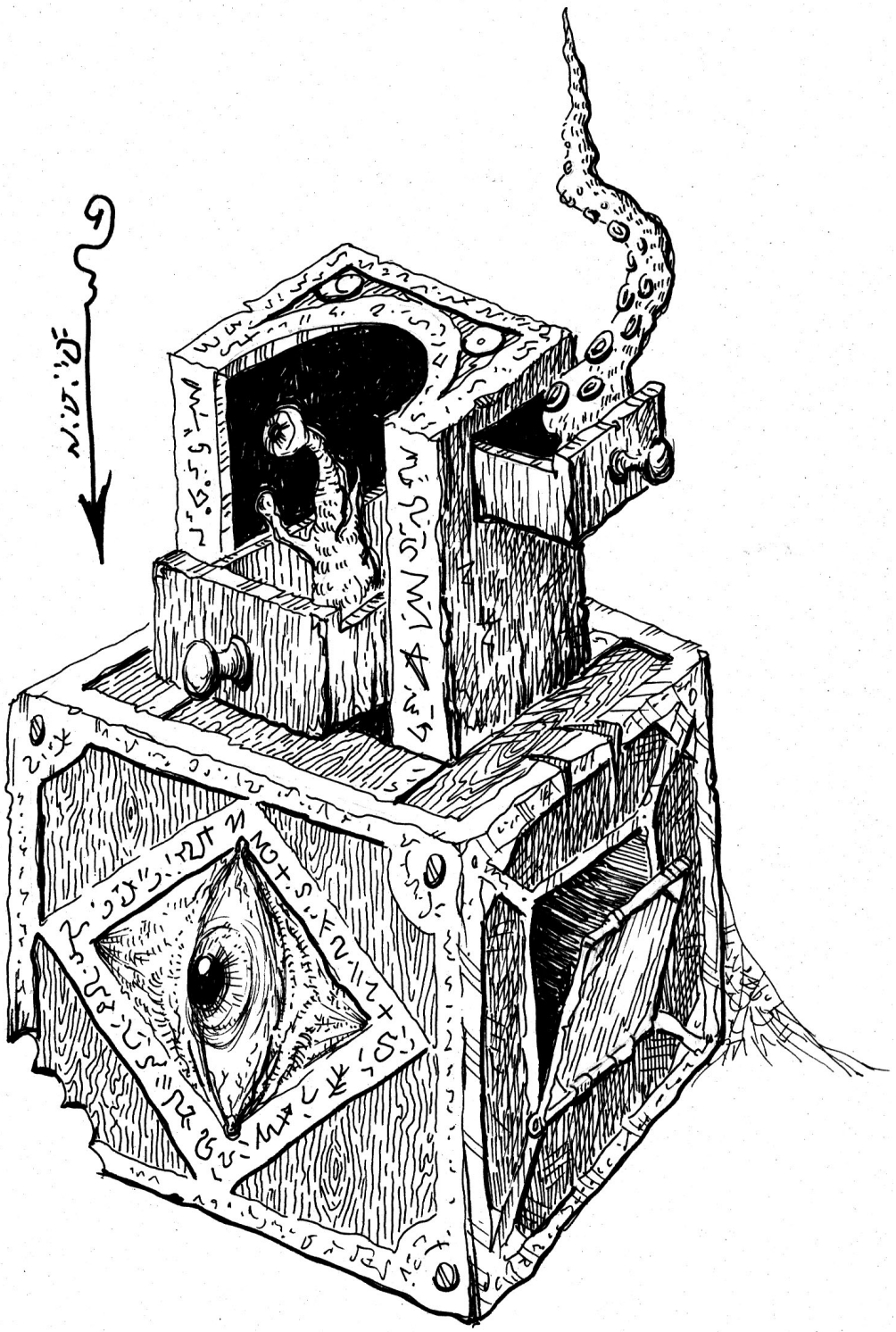
Артефакт не может быть уничтожен никаким обычным или магическим воздействием. Для его уничтожения к коробочке при ее открытии должно быть применено заклинание, основанное на ключевом слове. Ключевое слово тайно выбирает ведущий из начального списка слов.

При каждом открытии внутри оказывается листок с обращением к открывшему. Текст написан на языке, который понимает открывший крышку. Если же персонаж не умеет читать, тогда текст будет написан с помощью символов, которые читающий воспринимает на интуитивном уровне. Обращение написано от некоего создания по имени Икшасса. Помимо имени и любви к общению, сущность, пол, внешность, характер, цели и интересы создания ведущему предлагается определить самому. По резьбе на коробочке можно узнать текущее настроение Икшассы.

Икшассе можно ответить, положив внутрь коробочки клочок бумаги или другой предмет с написанным на нем сообщением на любом языке. Если же персонаж не умеет писать, то можно написать любую абракадабру, прокручивая при этом в сознании текст ответа. Ответ при этом будет понят.

Любые предметы, включая двери, получившие свойства оригинала, перенимают и свойство общения с Икшассой, а также покрываются узором, идентичным тому что на коробочке.

Если собеседник понравится Икшассе — все эффекты от открытия коробочки будут либо благоприятствовать открывшему, либо будут приносить не столь большой вред как могли бы. Все будет наоборот, если собеседник не понравится Икшассе. Но во всех случаях в начале беседы Икшасса настроен к собеседнику нейтрально.



Друг издалека

Авторы: *MoonLight, Ivan Devyatko*

Икшасса – могущественное создание, общающееся с внешним миром при помощи переходящей из рук в руки резной деревянной шкатулки-загадки из неизвестного вида дерева. Кто и что это такое, чего оно хочет, определяется броском кубиков.

Бросьте горсть костей (все кости от d4 до d20 и еще d30).

	Пол (d4)
1	Мужской
2	Женский
3	Гермафродит
4	Слово «пол» не имеет смысла, когда речь идет об Икшассе

	Возраст (d6)
1	Икшасса всегда существовал, не было мгновения, когда он появился
2	Реликт Начала Времен
3	Тысячи лет
4	Века
5	Ровесник персонажей
6	Икшасса здесь из будущего

	Сущность Икшассы (d8)
1	Великий Дальний. Циклопическое создание неземного и странного вида. Оно могущественно, но у него есть границы. Оно живет в Неведомой Дали, но имеет четкое положение в пространстве. Оно велико, но не неуязвимо.
2	Избранный. Нормальный человек, обретший пугающие возможности и долголетие из-за внешних обстоятельств.
3	Великий волшебный зверь. Одно из тех созданий, про кого складывают легенды и о ком пишут в средневековых бестиариях, в одной рубрике с драконами и кракенами. Местное, вполне земное, но живущее магией, огромное и сильное.
4	Дивный Народ. Вернее, кто-то из их знати – тех самых, что строят дворцы из самоцветов и живой лозы в сердце старых лесов или приглашают на свои пиры усталых путников, чтобы выпустить их в другом мире или времени.
5	Титан прошлого. Известная историческая личность, дожившая до современности с помощью магии, возможно, против своей воли. Помните сказку о Спящей Принцессе в башне на краю мира? Возможно, после веков ожидания Принц не пришел и теперь она просто хочет услышать голос живого человека.
6	Архонт. Помощник того бога или той силы, что сотворила этот мир.
7	Демон. Противник того бога или той силы, что сотворила этот мир.
8	Сам себе артефакт. Коробочка Икшассы – и есть Икшасса. Отчасти. Их таких много и то, с чем вы все это время болтали – ум, ими движущий и в них заточенный.

	Источник силы (d10)
1	Создание само по себе владеет невероятной магией или ее эквивалентом
2	Артефакт, но не Шкатулка.
3	То, что оно получает от других (нужно придумать достаточно странный или пугающий вариант)

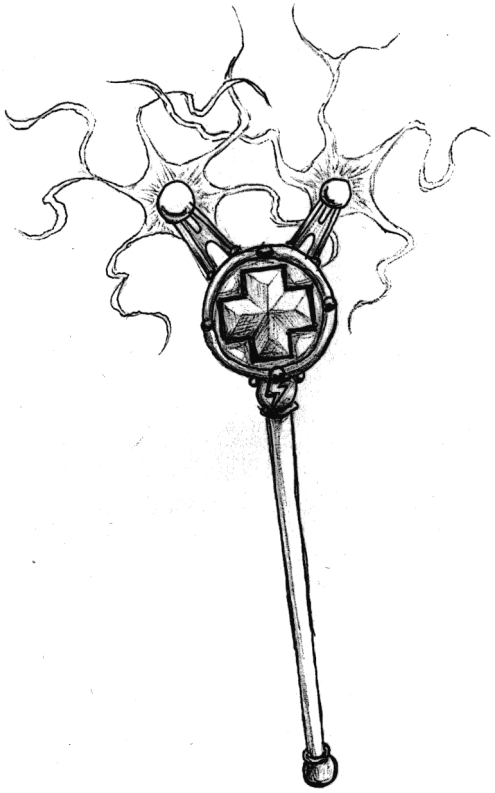
4	Магия места, где живет Икшасса
5	Технология будущего или далекого прошлого
6	Эманации из другой реальности
7	Всего лишь волшебный секрет
8	Чужая сила, полученная по ошибке
9	Подарок другого могучего существа
0	Наследие от великих предков
Уровень силы (второй d10)	
10	Не сильнее персонажей, но умудряется производить впечатление помощью ума, знаний и удачи. И реквизита. Бросьте d10 еще раз по этой таблице, чтобы узнать какое впечатление производит Икшасса.
20	Как персонаж 5-го уровня или монстр с HD 5.
30	Как персонаж 10-го уровня или монстр с HD 10.
40	Как персонаж 15-го уровня или монстр с HD 15.
50	Может победить армию или разнести город. Условно — 20-й уровень.
60	Икшасса невероятно могущественен, но он боится кого-то или чего-то и не делает все, что ему вздумается.
70	Икшасса невероятно могущественен, но есть равные ему создания, на отношения с которыми он тратит много сил и времени.
80	Икшасса невероятно могущественен, но есть организации, которые сдерживают его силу. На отношения с ними он тратит много сил и времени.
90	Икшасса невероятно могущественен и делает абсолютно все, что ему вздумается.
00	Икшасса невероятно могущественен, но не может никак влиять на мир (в другом мире, спит, взаперти и т.д.).
Цели (d20)	
1	Освободить себя
2	Освободить другой мир
3	Освободить наш мир
4	Освободить коллективное бессознательное
5	Уничтожить древнюю темницу
6	Разрушить границы этого мира
7	Вернуть в наш мир древнюю лабораторию и ученого в ней, затерявшихся в Космосе
8	Сделать мир лучше
9	Править миром
10	Уничтожить мир
11	Уничтожить всех живых существ
12	Уничтожить конкурентов
13	Постичь тайны мира
14	Найти слуг
15	Найти союзников
16	Найти настоящих друзей
17	Найти новый дом

18	Найти любовь
19	Найти хозяина
20	Защитить наш мир от неминуемой и скорой гибели

Мировоззрение (d30)	
1	Хаос. Икшасса в пучине абсолютного безумия
2	Хаос. Безумный гений с огнем в глазах
3	Хаос. Звероподобное безумное чудовище
4	Хаос. Умное, но совершенно не понимающее людей создание
5	Хаос. Enfant terrible
6	Хаос. Своего рода «маугли», воспитывался неразумными существами
7	Хаос. Абсолютно логичен, но он видит и воспринимает мир и время совсем иначе
8	Хаос. Настоящий ребенок, малыш
9	Хаос. Зависимое создание, ему нужна доза, он знает что такое ломка, зависимость управляет им
10	Хаос. Одурманенный галлюциногенами оракул
11	Нейтральность. Умный и любопытный, но неопытный
12	Нейтральность. Мелочный, себе на уме
13	Нейтральность. Отзывчивый, честный, принципиальный
14	Нейтральность. Хочет мирной жизни, тишины
15	Нейтральность. Одинокий, сентиментальный
16	Нейтральность. Ведущий создает характер Икшассы на основе своего представления об одном из игроков
17	Нейтральность. Ведущий создаёт характер Икшассы на основе своего представления о себе
18	Нейтральность. Абсолютный пофигист
19	Нейтральность. Одержим вопросами баланса и его сохранения, даже если это противоречит целям
20	Нейтральность. Постоянно мучается чувством вины
21	Порядок. Философ, примеряющий свои принципы ко всему вокруг
22	Порядок. Строгий приверженец идеологии, меряющий всех по оной
23	Порядок. Сухое и законопослушное создание, заменившее личные принципы сводом законов
24	Порядок. Умное и честное создание, выработавшее свой кодекс чести и неукоснительно его соблюдающее
25	Порядок. В активном поиске своей системы ценностей
26	Порядок. Логик и рационалист
27	Порядок. Судья
28	Порядок. Паладин
29	Порядок. Инквизитор
30	Порядок. Шарлатан и обскурант с лицом трактирщика

Доп. материалы

Посох Андерса (стр. 5)



Камнедробилка (стр. 9)

Лицензия

«Attribution-ShareAlike» («Атрибуция — На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение и оно не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- **Делиться (обмениваться)** — копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- **Адаптировать (создавать производные материалы)** — делать ремиксы, видоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал в любых целях, включая коммерческие.

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

- **«Attribution» («Атрибуция»)** — Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.
- **«ShareAlike» («На тех же условиях»)** — Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- **Без дополнительных ограничений** — Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

Замечания:

Вы не обязаны действовать согласно условиям лицензии, если конкретная часть материала находится в общественном достоянии или если такое использование вами материала разрешено согласно применимому исключению или ограничению авторских прав.

Вам не даётся никаких гарантий. Лицензия может не включать все разрешения, необходимые вам для использования произведения (материала) по вашему замыслу. Например, иные права, такие как право на обнародование, неприкосновенность частной жизни или неимущественные права могут ограничить вашу возможность использовать данный материал.

Полный текст лицензии: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode