

Підземелля

Підземель

Розширений Homebrew!

Тут представлено розширену систему створення персонажа та інших елементів, створену для гри "Dungeons of the Dungeons" Девіном Вейтсом! Щоб скористатися цим додатком, вам слід завантажити основні правила. Автор: Litza.

Раси

Нижче наведені раси є новими опціями, які не включені до оригінальної гри. Для кожного персонажа можна вибрати одну расу. Раси не включають запитань, але можуть допускати персонажа до кидків та дії, які інакше було б неможливо здійснити..

ААРАКОКР

- Крилатий: ви можете літати так само швидко, як і бігати

ААЗІМАР

- Лікувальний дотик: ви можете зцілити 2 пошкодження один раз на день.
- Нічне бачення: при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ВЕДМЕБАЙ

- Довгі руки: ваш персонаж має насправді довгі руки.
- Нічне бачення: при слабкому освітленні ви можете бачити так само, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві - як при тьмяному освітленні.

КЕНТАВР

- Атака: якщо відстань до цілі, яку ви атакуєте, щонайменше 30 футів, це враховується як перевага.
- Тіло коня: ви можете піднімати, штовхати та перетягувати в три рази більше, ніж звичайна людина. Істота нормального розміру може їздити на вашій спині, якщо ви це дозволяєте.

МЕТАМОРФ

- Зміна форми: Ви можете змінити свій зовнішній вигляд і стати схожим на будь-якого гуманоїда, якого ви бачили.

ДВОРФ

- Стійкий: Ви не можете отруїтися.
- Нічне бачення: при слабкому освітленні ви можете бачити так само, як раніше при

яскравому світлі, а в цілковитій темряві - як при тьмяному освітленні.

ДРАКОНОРОДЖЕНИЙ

- Імунітет: Ви не можете постраждати від типу шкоди, пов'язаної з вашим драконічним походженням. Виберіть один: кислота, холод, вогонь, блискавка, отрута
- Подих дракона: під час атаки на короткій дистанції ви можете подихом нанести пошкодження того ж самого типу, що і ваше походження.

ЕЛЬФ

- Транс: вам для відпочинку потрібно лише 4 години трансу, що є перевагою проти 8-годинного людського сну.
- Нічне бачення: при слабкому освітленні ви можете бачити так само, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві - як при тьмяному освітленні.

ФІРБОЛГ

- Прихований крок: ви можете тимчасово стати невидимим, але при цьому не можете виконувати жодних дії.
- Мова природи: Ви в обмежений спосіб можете спілкуватись з рослинами та тваринами.

ЕЛЕМЕНТАЛІН

Виберіть огне:

- Повітря: ви можете левітувати та ковзати за вітром.
- Земля: Ви можете злитися з каменем, але повинні вийти в тому місці, де увійшли.

- **Вогонь:** Ви можете створити вогонь з нічого і не можете постраждати від пожежі.
- **Вода:** Ви можете дихати повітрям і водою і плавати так швидко, як бігаєте.

ГНОМ

- **Опір магії:** ви отримуєте додатковий +1 при кидку, щоб протистояти магії, якщо у вас випало менше трьох.
- Виберіть одне:**
- **Найкращий друг:** маленькі тварини можуть вас зрозуміти коли ви говорите з ними.
 - **Тінкер:** Ви можете створювати крихітні заводні іграшки, музичні скриньки та розпалювачі.

ГОБЛІН

- **Втеча:** ви можете втекти від ворога і уникати атаки, якщо це можливо.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ГОЛІАФ

- **Силач:** ви можете піднімати, штовхати та перетягувати втричі більше, ніж звичайна людина.
- **Народжений в горах:** на вас не впливає холодна погода або впливи великої висоти.

НАПІВЕЛЬФ

- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ХАЛФЛІНГ

- **Удача:** якщо вам випаде дві одиниці на кубиках, ви можете зробити повторний кидок.
- **Хорообрість:** Ви не можете злякатися.

НАПІВОРК

- **Стійкість:** Ви можете отримати максимум чотири пошкодження замість звичайних трьох.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

КЕНКУ

- **Фахівець з підробки:** Ви дуже добре вмієте підробляти документи.
- **Імітатор:** Ви можете ідеально імітувати будь-який звук, котрий ви коли небудь почули.

КОБОЛД

- **Тактика зграї:** Ви отримуєте перевагу, якщо атакуєте ціль спільно із своїми союзниками.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ЯЩІРОЛЮД

- **Голодні щелепи:** раз за бій ви можете провести атаку, кусаючи свого противника та зцілюючи себе на 1 пошкодження.
- **Жахливий майстер:** ви можете створювати примітивні об'єкти та боєприпаси із заготовлених частин тіла ваших загиблих ворогів.

КОТОЛЮД

- **Котяча спритність:** ви можете лазити як кіт та дуже швидко бігати.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

БІСИН

- **Пекельна спадщина:** Ви маєте опір до одного з типів ураження, виберіть свій вогнем або холодом.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ТРИТОН

- **Амфібія:** Ви можете дихати як на суші так під водою. Можете плавати так само швидко, як і бігати.
- **Друг моря:** Ви можете говорити і розуміти маленьких морських істот.

ВИКОВАНІЙ ВІЙНОЮ

- **Сторожовий годинник:** вимкнення живлення дозволяє вам відпочивати лише 4 години, протягом яких ви все ще можете спостерігати за оточенням, що є перевагою порівняно з 8 годинами людського сну.

ЮАНЬ-ТІ ЧИСТОКРОВНИЙ

- **Шепіт змії:** ви можете розмовляти зі зміями, і нерозумні змії, які не є магично керованими, завжди дружні до вас.
- **Нічне бачення:** при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

Класи

Наступні класи містять розширені параметри для класів, які з'являються в оригінальній грі. Використовуйте ці параметри разом із параметрами, які з'являються в оригінальній грі.

Коли ви обирали клас викресліть одне з запитань. Додайте до вашого кидка +1 до, якщо ви відповісте «так» на одне чи обидва запитання питання класу. Навіть якщо ви відповісте «так» на обидва, ви все рівно додаєте лише +1 за питання класу.

БАРД

- Ви влітаєте музику в заклинання?
- Ви носите своє серце на рукаві?

КЛІРИК

- Ви намагаєтесь повернути когось?
- Ви атакуєте демона чи нежить?

БОЄЦЬ

- Ви покладаєтесь на свою виняткову стрільбу?
- Чи покладаєтесь ви на кращу тактику?

ЛИЦАР

- Чи захищаєте ви те, що найбільше цінуєте?
- Виберіть значення: Добро, природа, краса, невинність, честь
- Ви верхи на коні?

СЛІДОПИТ

- Ви перебуваєте в своєму улюбленому середовищі?

Виберіть місцевість: Арктика, Узбережжя, Пустеля, Ліс, Луг, Гора, Болото, Підземелля, Підводний світ, Місто.

- Ви стежите, боретесь чи намагаєтесь здобути інформацію про залятого ворога?

Виберіть ворога: Аберрації, Звірі, Небожителі, Конструкти, Дракони, Елементалі, Чорт, Нечисть, Гіганти, Гуманоїди, Чудовиська, Нежить.

ЗЛОДІЙ

- Ви дієте поодинці?
- Ви маєте справу з пасткою, замком або отрутою?

ЧАРІВНИК

- Ви маєте під рукою книгу заклинань відповідної школи?

Виберіть школу: Зречення, Заклинання, Ворожіння, Дунаманція, Трансмутація

- Ваш вихованець допомагає вам?

Виберіть вихованця: кажан, кіт, жаба, ящірка, сова, змія, щур, ворон.

Наступні класи є новими, вони не включені до оригінальної гри.

ВИНАХІДНИК

- Ви використовуєте свій винахід, щоб допомогти собі?

Виберіть винахід: окуляри нічного бачення, плащ-невидимка, літаючий килим, маскувальний капелюх, шолом телепатії, чоботи швидкості.

- Ви використовуєте зачаровану зброю?

- Ваше власне творіння допомагає вам?

Виберіть одне: сконструйований фамільяр або гомункул.

ВАРВАР

- Ви одягнені лише у хутра та/або шкіри, без панцирів і без щита?

- Чи ви дієте безрозсудно?

- Чи догоджаєте ви за своїй пристрасті?

Виберіть пристрасть: їжа, алкоголь, руйнування, битва, багатство, популярність і слава, земні задоволення.

МИСЛИВЕЦЬ КРОВІ

- Чи відзначаєте ви шкоду?

- Ви стежите, боретесь чи намагаєтесь здобути інформацію про нечисть, приречених або нежить?

- Чи занурюється ваша душа в темряву, щоб боротися з темрявою?

ДРУІД

- Ви закликаєте духів природи на допомогу?

- Ви прийняли форму звіра, котрий може виконати дію краще за вас?

- Ви знаходите час, щоб поспілкуватися з дикими тваринами, рослинами чи духами природи?

МОНАХ

- Ви використовуєте лише кулаки або зброю монахів?

- Чи ви зосереджені, зконцентровані та врівноважені?

- Чи звертаєтесь ви до сили чотирьох стихій?

НЕКРОМАНТ

- Ви на кладовищі або в якомусь оскверненому місці?
- У вас є доступ до повного скелета або зомбі, що не знаходиться під чужим контролем?
- Ви використовуєте заклинання некромантії?

ПАЛАДИН

- Ви отримуєтеся клятви?
- Виберіть клятву:** Помста, Порядок, Спокута.
- Ви протистоїте силам зла або намагаєшся відчутти зло, поруч з вами?
 - Ви одягнені у важкі обладунки та володієте солідною зброєю?

ЧАРОДІЙ

- Ви використовуєте магію, вашого фантастичного походження?
- Виберіть походження:** небесне, драконське, чортівське, псіонічне, тіньове, штормове.
- Ви не використовуєте метамагію?
- Виберіть метамагію:** мовчання, відстань, могутність, Сповільнення, засікти ціль, годаткова ціль
- Ви ризикуєте отримати вибух дикої магії?
Дика магія: Якщо при кидку 1d6 випадає 1, ви відчуваєте вибух дикої магії. Киньте 1d6 і зверніться до таблиці нижче щоб дізнатись ефект:
- 1) Вогняна куля вибухає з вас, завдаючи 1 шкоди всім навколо.
 - 2) Ви телепортуєтесь на 60 футів у випадковому напрямку.
 - 3) Ви світитесь яскравим світлом протягом наступних 30 хвилин.
 - 4) Ви стаєте яскраво-синім, зеленим, рожевим, жовтим, помаранчевий або

фіолетовий (1d6).

5) Ілюзорні метелики, пелюстки квітів і ефірна музика оточує вас наступну хвилину.

6) Ви можете бачити невидимих істот та предмети наступної хвилини.

ЧАКЛУН

- Чи дієте ви на користь свого патрона або вашої мети?
- Виберіть покровителя:** Старший чорт, Нечисть, Великий Старий, Небожитель, Глибинний, Безсмертний, Хексблейд.
- Виберіть свою мету:** отримати більше послідовників, звільнитися, воскресати, посіяти хаос, швидко почати апокаліпсис, пожнати душі
- Ваш питомець допомагає вам?
- Виберіть питомця:** Псевдодракон, Імп, Квазім, Спрайт, Потерча, Трессим.
- Ви ведете себе роздратовано або плаксиво щодо свого оточення?

ВІДЬМА

- Ви витрачаєте час, щоб зварити зілля?
 - Чи є у вас щось від вашої цілі (обрізки нігтів, пасмо волосся тощо), можливо, прикріплений до маленької тканинної ляльки?
 - Вам допомагає ваш питомець або магічне приладдя?
- Виберіть питомця:** кажан, кіт, жаба, ящірка, сова, змія, шур, ворон
- Або
- Виберіть магічне приладдя:** літаюча мітла, кришталева куля, жезл влади.

Бекграунд персонажа

Наступні бекграунди є новими варіантами, які не включені в оригінальну гру. Кожен персонаж може обрати один бекграунд під час створення персонажа.

АКОЛІТ

Коли ви йдете до храму по допомогу або притулок, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Це храм вашого божества чи конкретно вашої віри?
 - Ваша хороша репутація випередила вас?
- Спецпредмети:** священний символ, молитовник, пахощі, ризи.

Виберіть слабке місце:

- Я суджу інших занадто суворо.
- Я повністю довіряю ієрархії свого храму.
- Я сліпо довіряю людям своєї віри.
- Я відмовляюся бачити інші точки зору.
- Я підозрілий до незнайомих.
- Я стаю одержимий своїми цілями.

ПРОЙДИСВІТ

Коли ви намагаєтесь обдурити когось на гроші, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Чи знайшли ви час, щоб вибрати хорошу ціль?
- Ви проводите це шахрайство в новому місці з новими людьми?

Спецпредмети: документи котрі засвідчують особу, набір для маскуваня, інструменти на ваш вибір.

Виберіть слабке місце:

- Я не можу встояти перед гарним обличчям.
- У мене багато азартних боргів.
- Я занадто самовпевнений.
- Я жадібний.
- Я люблю обманювати сильніших.
- Я завжди буду врятуватися спочатку.

ЗЛОЧИНЕЦЬ

Коли ви намагаєтеся зв'язатися з кимось з злочинний світ за допомогою, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Чи бачились ви з ними нещодавно?
- Чи знаєте ви, де вони живуть, чи відвідуєте їх регулярно?

Спецпредмети: лом, злогійські знаряддя, темний одяг з капюшоном

Виберіть слабке місце:

- Я трохи kleptomан.
- Я віддаю перевагу грошам над своїми друзями.
- Я забуваю або ігнорую плани.
- Я жадливіший брехун.
- Я трохи боягуз.
- Хтось невинний сидить у в'язниці через мене.

АРТИСТ

Коли ви влаштовуєте шоу, щоб заробити гроші або нічліг, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви раніше тут виступали?
- Ваша хороша репутація випередила вас?

Спецпредмети: музичний інструмент або інші інструменти для ваших виступів, подарунок від шанувальника, костюм або нарядний одяг

Виберіть слабке місце:

- Я зроблю все заради слави.

- Я лох з гарним обличчям.
- Біда ходить за мною по п'ятах.
- Вельможа, котрого я висміяв, хоче мою голову.
- У мене дуже гострий язик.
- Я страшенно ненадійний.

МАНДРІВНИК

Коли ви намагаєтеся відволікти когось або завести нового друга, розповідаєте йому про свою батьківщину, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви відкриваєте трохи більше, ніж повинні?
 - Ви відповідаєте на їхні запитання чесно?
- Спецпредмети: одяг з вашої батьківщини, дивний інструмент чи гра з вашої батьківщини

Виберіть слабке місце:

- Я вважаю, що мій народ найкращим.
- Іноді я вдаю, що не можу зрозуміти людей, щоб уникати розмови з ними.
- Я люблю їжу та алкоголь цієї землі.
- Я погано ладнаю з деякими людьми тут; їхні шляхи дивні.
- Послідовники чужих богів — гурні.
- Я відчуваю слабкість до екзотичної краси людей цієї землі.

НАРОДНИЙ МЕСНИК

Коли ви просите допомоги чи притулку в звичайних людей, задайте питання(1d6):

- Ви не зарекомендували себе небезпечним для них?
 - Ви розмовляєте з ними як з рівними?
- Спецпредмети: набір інструментів із вашого колишнього життя, пам'ятка про подію, котра зробила вас народним месником.

Виберіть слабке місце:

- На мене полює тиран, якого я скинув.
- Я не помічаю можливості невдачі.
- Я маю ганебну таємницю, котра не дозволяє мені повернутися додому.
- Маю слабкість до міцних напоїв.
- Я вважаю, що був би чудовим тираном.
- Мені важко довіряти своїм союзникам.

ЦЕХОВИЙ РЕМІСНИК

Коли ви намагаєтеся створити цінний предмет, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви в майстерні і маєте достатню кількість часу, щоб зосередитися?
- Чи доступні вам якісні інструменти та матеріали?

Спецпредмети: набір ремісничих інструментів для вашого ремесла, рекомендаційна грамота від вашої гільдії.

Виберіть слабке місце:

- Я люблю гроші понад усе.
- Я завжди думаю, що хтось намагається ошукати мене.
- Одного разу я вкрав гроші з каси гільдії.
- Мене ніколи не задовольняє те, що я маю.
- Я б убив за дворянський титул.
- Я страшенно заздрю всім у своєму оточенні.

ОДЕРЖИМИЙ СТРАХОМ

Коли ви просите допомоги чи притулку, розповідаючи комусь про ваше трагічне минуле, киньте кубик 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Чи ви справді відкриті та вразливі?
- Ви не оминували жодної жахливої деталі?

Спецпредмети: маленька темна скриня з трьома дерев'яні кілками, святий символ, фляга святої води та сталеве дзеркало

Виберіть слабке місце:

- Я повинен щодня дотримуватися певних ритуалів.
- Я припускаю найгірше в людях.
- Мені важко щось відчувати.
- У мене залежність.
- Я наповнений думкою.
- Я розмовляю з духами, яких ніхто інший не бачить.

ПУСТЕЛЬНИК

Коли ви сидите і споглядаєте глибину і таємниці всесвіту, вкажіть, що вас дивує і киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Це досить поширене явище?
- Це те, що я міг би зрозуміти самотію?

Спецпредмети: футляр для сувої, повний майже нерозбірливих записок, набір трав, старий халат.

Виберіть слабке місце:

- Я трохи забагато насолоджуюсь принадами світу.
- Я трохи збожеволів від своєї ізоляції.
- Я догматик у своїх думках і філософських судженнях.
- В кожній суперечці я можу бути правий.
- Я ризикнув би чим завгодно заради втрачених знань.
- Я не люблю ділитися своїми секретами з ким завгодно.

КРАМАР

Коли ви намагаєтеся продати цінний предмет, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви в хорошому місці, де ніщо не відволікає?
 - Ви готові трохи поторгуватися?
- Спецпредмети: віз і мул, кілька виробів, рекомендаційна грамота від вашої гільдії

Виберіть слабке місце:

- Я люблю гроші понад усе.
- Я завжди думаю, що хтось намагається мене ошукати.
- Одного разу я вкрав гроші з каси гільдії.
- Мене ніколи не задовольняє те, що я маю.
- Я б убив за дворянське звання.
- Я страшенно заздрю всім у своєму оточені.

ШЛЯХТИЧ

Коли ви намагаєтеся вразити або відволікти когось з високим статусом в суспільстві, або увійти до вищих кіл суспільства навіть без належного дозволу, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви одягнені відповідно, щоб справити враження?
 - Ваша родина має тут хороші позиції?
- Спецпредмети: гарний одяг, печатка з вашим родинним гербом, сувій з вашим родоводом.

Виберіть слабке місце:

- Я вважаю, що всі нижчі за мене.
- Я приховую воістину скандальну таємницю.
- Мене легко розізнати.
- Люблю тілесні насолоди.
- Світ дійсно крутиться навколо мене.
- Я часто соромлю свою родину.

ЧУЖАК

Коли ви полюєте, шукаєте їжу, або гієте як провідник через пустелю, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви були тут раніше?
 - Чи є достатньо тут їжі та прісної води щоб її знайти?
- Спецпредмети: мисливська пастка, одяг з шкіри чи хутра, зброя котру ви виготовили самотію.

Виберіть слабке місце:

- Я закоханий у вино та ель.
- Коли живеш насиченим життям, немає місця обережності.
- Пам'ятаю кожну образу на свою адресу.
- Мені дуже важко довіряти представникам інших рас, племен та суспільств.
- Насильство – це моя відповідь майже будь-якому виклик.
- Ті, хто не можуть врятуватися самі, не заслуговують порятунку.

НАУКОВЕЦЬ

Коли потрібно дізнатися інформацію, сформулюйте, які знання ви хочете отримати, і киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання

- Чи є бібліотека, скрипторій, університет або інший науковець поблизу?

- Це те, що ви пам'ятаєте чи можете згадати без сторонньої допомоги?

Спецпредмети: перо і пляшечка з чорнилом, футляр з сувоєм пергаменту, сургуч та свічки.

Виберіть слабке місце:

- Мене легко відволікти новою інформацією.
- Мене захоплюють речі, які лякають нормальних людей.
- Я багато чим пожертвував щоб здобути стародавні знання.
- Я віддаю перевагу складному перед очевидним.
- Я говорю, не думаючи.

- Я не можу зберігати таємницю, навіть, щоб врятувати своє життя.

МОРЕПЛАВЕЦЬ

Коли вам потрібно замовити проїзд на кораблі, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на запитання:

- Чи є тут корабель, на якому ви плавали раніше або маєте хороші стосунки з командою?
 - Чи готові ви бути гнучкими в питанні розкладу і пункту призначення?
- Спеціальні предмети: навігаційні інструменти, мотузка, оберіг на удачу, військово-морські карти

Виберіть слабке місце:

- Я виконую накази, навіть якщо вони неправильні.
- Я зроблю все, щоб уникнути додаткової роботи.
- Я ніколи не відступаю, якщо мою мужність піддають сумніву.
- Як тільки я починаю пити, я не припиняю.
- Я покладу в кишеню кожен монету та срібничку котра випадково мені зустрілася.
- Моя гордість стане моєю погубеллю.

СОЛДАТ

Коли ви звертаєтесь по допомогу до вашої колишньої військової організації за допомогою чи притулком, киньте 1d6, щоб дістати відповідь на питання:

- Ви маєте вищий ранг, ніж ті, кого ви закликаєте на допомогу?
- Чи ваша колишня військова організація поблизу і чи в них є в надлишку ресурси?

Спецпредмети: військовий однострій, знаки розрізнення, трофей від полеглого ворога, карти або кубики

Виберіть слабке місце:

- Я все ще боюся жадливого ворога з котрим колись зіткнувся.
- Я поважаю лише перевірених воїнів.
- Я ненавиджу визнавати свої помилки.
- Я сліпо ненавиджу своїх ворогів.
- Я дотримуюсь закону, навіть якщо він завдає страждань.
- Я ніколи не визнаю, що я неправий.

ВОЛОЦЮГА

Коли вам потрібно швидко пересуватися в міському середовищі самостійно або керуючи іншими, киньте кубик, щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви були тут раніше?
- Це місце, де ви виростили?

Особливі предмети: домашня миша, срібничка на пам'ять про твоїх батьків, маленький ніж, зловісний знаряддя.

Виберіть слабке місце:

- Якщо я буду в меншості, тікатиму від бою.
- Мені важко зрозуміти, який дорозий навіть один шматок золота.
- Я ніколи нікому не буду повністю довіряти.
- Краще я вдарю когось ножом у спину на ярмарку, ніж буду битися.
- Немає такого поняття, як крадіжка.
- Кожен сам за себе.

Розширені правила пошкоджень!

Наступні правила є розширеною системою для нанесення та отримання шкоди в "Підземеллі Підземель".

У вас є ТРИ слоти для пошкоджень. ○○○

Якщо ви отримали поранення, а всі ваші слоти пошкоджень позначені, киньте **ВИКЛИК СМЕРТІ**.

Коли ви відпочиваєте у відносно безпечній зоні, ви можете спожити свої пайки, щоб очистити 2 слоти шкоди.

Вороги та загрози можуть мати від нуля до трьох шкоди, а деякі вороги та загрози можуть завдати смертельні удари.

Надайте кожному ворогу слабкість і дайте можливість гравцям дізнатися про неї. Знання слабкості ворога вважається перевагою.

МІНЬЙОНИ АБО ІНШІ ЗАГРОЗИ

- Наприклад: прості пастки або складна місцевість
- Завдають одну одиницю пошкоджень або годують інше ускладнення.
- Нанести два пошкодження при критичній помилці(1:1 2d6)
- Зазвичай загроза знищується після одержання одного очка пошкоджень.

СТАНДАРТНІ ВОРОГИ ТА ЗАГРОЗИ

- Наприклад: дикі тварини, небезпечні пастки, бандити
- Завдають одну одиницю пошкоджень або додають серйозних ускладнень.
- Нанести два пошкодження при критичній помилці(1:1 2d6)
- Зазвичай отримують дві або три одиниці пошкодження перед знищенням.

ПОВАЖНІ ВОРОГИ АБО ЗАГРОЗИ

- Наприклад: великі монстри, поплічники босів, яма з шипами то що.
- Завдають дві одиниці пошкоджень або додають дуже серйозних ускладнень.
- Нанести три пошкодження при критичній помилці(1:1 2d6)
- Зазвичай отримують три або чотири одиниці пошкодження перед знищенням.

БОС АБО СМЕРТЕЛЬНА ЗАГРОЗА

- Наприклад: дракон, демон, басейн лави
- Завдають дві одиниці пошкоджень або додають дуже серйозних ускладнень.
- Наносить смертельне пошкодження при критичній помилці(1:1 2d6)
- Зазвичай отримують п'ять одиниць пошкодження перш ніж будуть знищені.

Коли ви переходите до АТАКИ НА ЗАГРОЗУ гайте відповідь на питання:

- Чи є у вас потрібні предмети?
- Чи є у вас перевага?

Якщо ви маєте 12+ ви наносите три пошкодження.

При 10+ два пошкодження.

При 7+, обері один з варіантів нижче:

- Ви завдаєте 1 пошкодження.

- Ви щось забираєте.
- Ви створюєте можливість для союзника.
- Ви не отримуєте збитків.

Підвищення рівня!

Якщо ви вирішите грати більше, ніж одну сесію, можливо, варто включити такі правила для прокачки своїх персонажів!

Наприкінці кожної сесії гравець додає собі одиницю досвіду за кожну відповідь «так» на наведені нижче запитання.

- Чи перемогли ми могутнього ворога?
- Ми знайшли десь або зустріли когось чи щось нове і захоплююче?
- Чи ми працювали разом як команда?

Крім того, додаєте одну одиницю досвіду кожного разу, коли вам випадає промах (6 або менше на кубиках) під час гри.

Коли ви досягнете шести очок досвіду, підвищте рівень. Наступну сесію ваш персонаж розпочинає відпочившим, ви стираєте всі очки досвіду та вибираєте з наведених нижче варіантів!

ДОСВІД ○○○○○○

Коли ви досягнете шести очок досвіду, підвищте рівень. Наступну сесію ваш персонаж розпочинає відпочившим, ви стираєте всі очки досвіду та вибираєте з наведених нижче варіантів!

- **Мультиклас:** Викресліть одне з поточних запитання класу та виберіть питання з іншого класу.
- **Збільшення здоров'я:** Додайте 1 слот для пошкоджень.
- **Збільшення здоров'я:** Додайте 1 слот для пошкоджень.

- **Додаткові знання:** Виберіть додатковий бекграунд для вашого персонажа.

Зразок аркуша персонажа!

ДАГКАСАН, АРТИСТ, ВАРВАР!

ГОБЛІН.

- Втеча: ви можете втекти від ворога і не атакувати за можливості.
- Нічне бачення: при слабкому освітленні, ви можете бачити, як раніше при яскравому світлі, а в цілковитій темряві, як при тьмяному освітленні.

ВАРВАР.

- Чи ви дієте безрозсудно?
- Чи догоджаєте ви за своїй пристрасті?
- Вибрана пристрасть:** популярність і слава

АРТИСТ

Коли ви влаштовуєте шоу, щоб заробити гроші або житло, киньте кубик щоб дістати відповідь на запитання:

- Ви раніше тут виступали?
- Ваша хороша репутація попередила вас?
- Спецпредмети:** музичний інструмент або інші інструменти для ваших виступів, подарунок від шанувальника, костюм або нарядний одяг.
- Виберіть слабе місце:
- У мене дуже гострий язик.

У вас є ТРИ слоти для пошкоджень. ○○○

Якби ви отримали поранення, але всі ваші слоти пошкоджень позначені, киньте **ВИКЛИК СМЕРТІ**. Коли ви відпочиваєте у відносно безпечній зоні, ви можете спожити свої пайки, щоб очистити 2 слоти шкоди..

ДОСВІД ○○○○○○

Коли ви досягнете шести очок досвіду, підвищте рівень. Наступну сесію ваш персонаж розпочинає відпочившим, ви стираєте всі очки досвіду та вибираєте з наведених нижче варіантів!

- **Мультиклас:** Викресліть одне з поточних запитання класу та виберіть питання з іншого класу.
- **Збільшення здоров'я:** Додайте 1 слот для пошкоджень.

- Збільшення здоров'я: Додайте 1 слот для пошкоджень.
- Додаткові знання: Виберіть додатковий бекграунд для вашого персонажа.