



# ХРУСТАЛЬНЫЕ СЕРДЦА

Built on Cairn by Yochai Gal — CC-BY-SA 4.0.

Хрустальные сердца — хак на Cairn об отважных гномах, которые прорубают шахты в поисках Хрустального Дворца, где покоится Богиня Матерь

Написано специально для НРИ-Кашевар зима-2025

Тема «НРИ-Кашевара»: предание

Ключевые слова: хрусталь, шахта, мать

Источники вдохновения: Cairn, Knave, 10 свечей, Пророчество, Из Грязи, Mausritter, Trophy Dark, Dark Fort, Властелин Колец, Minecraft и Overlord

Текст: Рушан Алимов

Иллюстрации и дизайн: Екатерина kattс\_n Крапивенцева, yevwke

Помощь в разработке: Александр Corvus, Александр Balhorn, Константин Lui, Андрей LolPoSion, Даниил Jojja, Александр Kirisame

Корректор: Елизавета Текучёва

Built on Cairn by Yochai Gal

Cairn лицензирован под CC-BY-SA 4.0.

Оригинальную игру можно приобрести на  
Itch.io или DriveThruRPG



For Use With



*Королевства гномов медленно разрушаются одно за другим под натиском времени и катаклизмов. Гномы уходят дальше на север, туда, где, по преданиям, они когда-то были созданы. Из уст в уста передаются истории и легенды о Хрустальном дворце и Матери Гор.*

Из трактата «Современное положение гномов»

*7 раз по 7 лет рубил он гору, желая найти сокрытые в глубине сокровища. Его называли глупцом и безумцем, но на 101 год жизни он нашел то, что искал все эти годы, — ворота, ведущие в Хрустальный дворец. Но не смог их открыть.*

Из предания о жизни Тиса Хрусталешлема



# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

*Кто бы мог представить, что Молотогромы и Бронзобороды  
зароют молот войны и вместе отправятся на поиски  
Хрустального дворца? Точно не я!*

Барни Камнебород, поэт и выпивоха

## Характеристики

Персонажи игроков (ПИ) имеют всего три Характеристики:

**Крепость (КР), Удаль (УД) и Дух (ДХ).** При создании Персонажа игрок должен бросить Зкб для каждой Характеристики по порядку. После можно поменять два значения местами.

## Пункты защиты

Бросьте **1кб**, чтобы определить начальное значение пунктов защиты (ПЗ) вашего Персонажа. Это значение отражает способность избегать повреждений в бою. ПЗ — не показатель здоровья или стойкости ПИ. ПЗ не теряют надолго (см. [Исцеление](#)).

## Опыт

Очки опыта (ОО) начисляются за каждую изученную Хрустальную комнату независимо от ее размеров.

## Повышение уровня

Если вы набираете достаточное количество очков опыта, то можете повысить уровень:

- Перебросьте Зкб на ваши Характеристики. Если новый результат выше, увеличьте значение на 1.
- Увеличьте ПЗ на 1кб.

| Уровень | Очки<br>Опыта | Титул              |
|---------|---------------|--------------------|
| 1       | 0             | Шахтер             |
| 2       | 5             | Искатель           |
| 3       | 15            | Брат               |
| 4       | 30            | Хранитель          |
| 5       | 50            | Хрустальное сердце |

## Стартовая экипировка

Все ПИ начинают со следующими предметами:

- Паек на три дня (один слот);
- Поясная лампа и шесть свечей (один слот);
- Шахтерская каска (один слот);
- Кирка к8 урона (один слот);
- Золотые монеты в количестве Зкб;

Также сделайте по одному броску по таблицам Доспехи, Оружие, Снаряжение экспедиции, Бонусный Предмет.

Если у вас есть Руна, то совершите бросок по [таблице Рунная магия](#), используя к20.

Значения брони, урона, слотов и цены указаны в [Списке снаряжения](#).

Небольшие предметы иногда можно объединить в один слот.

| к20   | Доспехи    |
|-------|------------|
| 1-3   | Нет        |
| 4-14  | Бригантина |
| 15-19 | Кольчуга   |
| 20    | Латы       |

| к20   | Оружие                         |
|-------|--------------------------------|
| 1-3   | Кинжал, дубина, посох          |
| 4-14  | Меч, булава, топор, кирка      |
| 15-19 | Лук, арбалет, праща            |
| 20    | Алебарда, боевой молот, секира |

## Экипировка

Гномы славятся выносливостью. У каждого ПИ 12 слотов Инвентаря: рюкзак с 7 слотами, по одному слоту для каждой руки и три слота для верхней части тела (пояс, грудь и голова). Рюкзак также может использоваться в качестве спального мешка, но только если он пуст.

Большинство предметов занимают один слот, а маленькие предметы могут быть собраны в один слот. Слоты являются абстрактными и по усмотрению Ведущего могут быть представлены по-разному.

Громоздкие предметы занимают два слота, они либо просто неудобны для переноски, либо их носят двумя руками. Любой Персонаж, несущий полный инвентарь (заполнивший все 12 слотов), всегда имеет 0 ПЗ.

Персонаж не может нести больше предметов, чем позволяет его инвентарь.

| к20   | Снаряжение экспедиции     |
|-------|---------------------------|
| 1-2   | Канарейка в клетке        |
| 3     | Тележка                   |
| 4-5   | Цепь (10 футов)           |
| 6     | Крюк-кошка                |
| 7     | Сеть                      |
| 8     | Пергамент, перо и чернила |
| 9     | Компас                    |
| 10    | Зеркало                   |
| 11-12 | Веревка (50 футов)        |
| 13-14 | Щит или стеганка          |
| 15    | Палатка для двоих         |
| 16    | Стремянка                 |
| 17-18 | Котелок                   |
| 19    | Молоток и гвозди          |
| 20    | Мел                       |

| к20   | Бонусный предмет (бросок по таблице) |
|-------|--------------------------------------|
| 1-10  | Снаряжение экспедиции                |
| 11-14 | Доспех                               |
| 15-18 | Оружие                               |
| 19-20 | Руна                                 |

## Клан

Самое главное для гнома — его клан. Личное имя, внешний вид, характер, пороки и возраст не так уж важны, и вы можете придумать их сами.

Бросьте 2к10, чтобы определить название вашего клана.

| к10 | Первая часть | к10 | Вторая часть |
|-----|--------------|-----|--------------|
| 1   | Бронзо-      | 1   | бороды       |
| 2   | Пламе-       | 2   | вершины      |
| 3   | Золото-      | 3   | шлемы        |
| 4   | Руно-        | 4   | гномы        |
| 5   | Молото-      | 5   | гривы        |
| 6   | Хрустале-    | 6   | громы        |
| 7   | Камне-       | 7   | стражи       |
| 8   | Щито-        | 8   | делы         |
| 9   | Скало-       | 9   | кирки        |
| 10  | Пиво-        | 10  | ломы         |

# СНАРЯЖЕНИЕ И ЦЕНЫ

*Для вас, шахтеров, у меня всегда есть скидка! В смысле, я вас обманываю?*

Тумси Золотокирка, торговец из лавки «Всякая всячина»

| Товары                           | Цена | Товары                                                        | Цена |
|----------------------------------|------|---------------------------------------------------------------|------|
| <b>Броня</b>                     |      | <b>Оружие</b>                                                 |      |
| Щит (+1 броня)                   | 10   | Кинжал, дубина, посох и т.д. (к6 урона)                       | 5    |
| Каска, шлем (+1 броня)           | 10   | Меч, булава, топор, кирка и т.д. (к8 урона)                   | 10   |
| Стеганка (+1 броня)              | 15   | Алебарда, боевой молот, секира и т.д. (к10 урона, громоздкий) | 20   |
| Бригандина (1 броня, громоздкая) | 20   | Праща (к4 урона)                                              | 5    |
| Кольчуга (2 брони, громоздкая)   | 40   | Лук (к6 урона, громоздкий)                                    | 20   |
| Латы (3 брони, громоздкая)       | 60   | Арбалет (к8 урона, громоздкий)                                | 30   |
| <b>Снаряжение экспедиции</b>     |      | <b>Снаряжение экспедиции</b>                                  |      |
| Канарейка в клетке               | 15   | Компас                                                        | 40   |
| Тележка (+4 слота, громоздкая)   | 30   | Зеркало                                                       | 5    |
| Цепь (10 футов)                  | 10   | Веревка (50 футов)                                            | 5    |
| Крюк-кошка                       | 10   | Палатка для двоих (громоздкая)                                | 20   |
| Сеть                             | 5    | Стремянка (громоздкая)                                        | 10   |
| Пергамент, перо и чернила        | 10   | Провизия на 3 дня                                             | 10   |
| Молоток и гвозди                 | 5    | Котелок                                                       | 5    |
| Прочие инструменты               | 5    | Мел                                                           | 1    |
| <b>Сокровища</b>                 |      | <b>Сокровища</b>                                              |      |
| Простая руна                     | 500  | Золотой самородок                                             | 100  |
| Свиток                           | 50   | Кольца, амулеты, серьги                                       | 50   |
| Реликвия                         | 1000 | Статуи, картины, драгоценные камни                            | 200  |

# ПРАВИЛА

*Гномам шахта, что птицам — небо.*

Народная мудрость

## Характеристики

Каждая из трех Характеристик используется в разных обстоятельствах.

- **Крепость (КР):** используется для испытаний, требующих физической силы, таких, как подъем ворот, изгиб прутьев, сопротивление яду и т.д.
- **Удаль (УД):** используется для испытаний, требующих удачи, скорости и рефлексов, таких, как уклонение, лазанье, балансирование и т.д.

Важно помнить, что гномы никогда не прячутся в тенях. Они никогда не используют Удаля для скрытности!

- **Дух (ДХ):** используется для испытаний убеждения, обмана, запугивания, очарования, провокаций, манипуляций и использования рунической магии.

## Испытания

Испытания — броски, позволяющие избежать плохих результатов в рискованные моменты. Игроки бросают к20 для определения успеха. Если их бросок равен или ниже показателя Характеристики, они проходят. В противном случае они терпят неудачу.

Результат 1 на к20 — это всегда успех, а 20 — всегда неудача.

## Лишения и Усталость

ПИ, лишенный жизненно важных потребностей (таких, как еда или отдых), не может восстановить показатели ПЗ или Характеристики. Любой, кто лишен пищи более чем на день, получает Усталость. Усталость занимает один слот Инвентаря до тех пор, пока ПИ не восстановит силы. Персонажи также могут получать Усталость, произнося заклинания или совершая другие действия.

## Броня

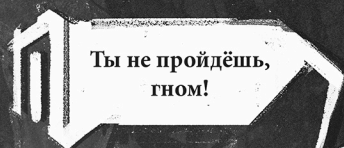
Прежде чем подсчитывать урон по ПЗ, вычитите значение Брони цели из результата бросков урона. Щиты и броня обеспечивают дополнительную защиту (например, +1 к броне), но только пока предмет находится в руках или надет. Ни у кого не может быть больше трех доспехов.

## Моральный дух

Враги должны пройти испытание ДХ, чтобы избежать бегства, когда кто-то из них погибает или когда они теряют половину состава. Группы врагов могут использовать ДХ лидера. Одинокие враги должны кидать испытание ДХ, когда их ПЗ уменьшается до 0. Моральный дух не влияет на ПИ.

## Богатство и Сокровища

Гномы используют в обиходе золотые монеты. Сокровища очень ценны и редко бывают полезными сверх своей ценности. Используйте сокровища как приманку, которая подвергнет ПИ опасности.



Ты не пройдёшь,  
гном!

# РУННАЯ МАГИЯ

*Почему мы забыли это искусство? В этом заключается великая загадка, ответ на которую не найти ни в одной из гномьих книг. Может, Хрустальный дворец даст нам этот ответ.*

Адрис Рунокирка, философ, пытавшийся  
найти Хрустальные Врата

Магия в Хрустальном сердце запечатана Рунами. Одна Руна содержит одно заклинание, она занимает один слот. Эти Руны — древние артефакты, которые ныне живущие гномы не способны воспроизвести в полной мере. По этой причине их можно достать только из подземелья, получить по наследству или купить у торговцев.

Руны иногда обладают необычными свойствами, такими, как свечение. Некоторые руны могут быть использованы только в определенных обстоятельствах.

Также гномы используют Свитки, которые являются лишь жалким подобием Рун. При помощи Свитков копируют свойства заклинаний, но бумага слишком слаба, чтобы воспроизводить сложную Рунную магию.

- Свитки не занимают места в инвентаре.
- Они не вызывают усталости.
- Они исчезают после одного использования.

## Использование Рунической магии

Любой желающий может использовать древнюю силу Рун. Для этого нужно держать Руну, прочитать ее и тем самым активировать ее силу. Затем они должны добавить Усталость в инвентарь, заняв один свободный слот. Если ПИ терпит Лишения или находится в опасности, Ведущий может потребовать, чтобы Персонаж прошел испытание ДХ, чтобы избежать любых негативных последствий от произнесения заклинания. Неудача может привести к самым неожиданным последствиям: дополнительной Усталости, уничтожению Руны, травмам и смерти.

## Реликвии

Реликвии — предметы, на которых начертаны Руны. Они не вызывают Усталости. Реликвии обычно имеют ограничение в виде зарядов, а также условие перезарядки.

## Примеры реликвий

- **Солнечная каска**, 3 заряда.  
Каска, которая позволяет на 10 минут создать вокруг головы миниатюрное солнце.  
**Перезарядка:** поместить под солнечный свет.
- **Хрупкий посох**, 3 заряда.  
Цель, по которой вы ударите этим посохом не получает урон, но становится невероятно хрупкой до конца следующего хода.  
**Перезарядка:** разбить этим посохом зеркало или окно.

- **Страже-щит**, 1 заряд.  
После активации этот щит превращается в каменного стража, который оберегает ПИ, пока не умрет. Он не может носить предметы. Он использует следующую статистику: 6 ОЗ, 2 брони, 14 ТВ, 6 УД, 10 ДХ, каменный кулак (кб).

## Магические Руны, к20

Некоторые Руны и их свойства:

| к20 | Руна     | Свойство                                                           |
|-----|----------|--------------------------------------------------------------------|
| 1   | огонь    | воспламенение чего- или кого-либо                                  |
| 2   | крылья   | кратковременный полет                                              |
| 3   | взрыв    | создание взрывной волны                                            |
| 4   | тьма     | создание области тьмы                                              |
| 5   | клей     | создание клеевой субстанции                                        |
| 6   | слизь    | создание скользкой поверхности                                     |
| 7   | стоп     | остановка чего- или кого-либо                                      |
| 8   | скорость | ускорение чего- или кого-либо                                      |
| 9   | часы     | возможность узнать текущее время                                   |
| 10  | раны     | нанесение магических ран, игнорирующих броню (к8)                  |
| 11  | жизнь    | исцеление ран, восстановление ПЗ                                   |
| 12  | железо   | создание инструмента, который существует 10 мин.                   |
| 13  | глаз     | улучшение зрения или подсматривание                                |
| 14  | стекло   | изменение свойств предмета                                         |
| 15  | страж    | призыв небольшого стража: ПЗ 8, броня 1, урон к4                   |
| 16  | гном     | создание вашей временной копии                                     |
| 17  | дом      | создание палатки                                                   |
| 18  | смерть   | разговор с мертвыми                                                |
| 19  | звук     | оглушительный звук                                                 |
| 20  | кирка    | временное создание магической кирки, которая игнорирует броню цели |

## Создание Рун и Реликвий

Ведущий может использовать таблицу Рунических формул ниже для создания новых Рун или Реликвий. После броска формулы замените каждое слово в скобках на результат из соответствующей таблицы. Ведущий и игроки могут затем совместно определить эффекты Рунической магии или Реликвии.

| к10 | Рунические формулы                            |
|-----|-----------------------------------------------|
| 1   | [Руна] [Руна]                                 |
| 2   | [Руна] [Предмет]                              |
| 3   | [Руна] [Форма]                                |
| 4   | [Руна] [Качество]                             |
| 5   | [Руна] [Руна] [Предмет]                       |
| 6   | [Руна] [Предмет] [Форма]                      |
| 7   | [Руна] [Предмет] [Качество]                   |
| 8   | [Руна] [Качество] [Форма]                     |
| 9   | [Руна] [Предмет] [Качество]<br>[Форма]        |
| 10  | [Руна] [Руна] [Предмет]<br>[Форма] [Качество] |

| к10 | Предмет               |
|-----|-----------------------|
| 1   | фонарь                |
| 2   | каска                 |
| 3   | кирка                 |
| 4   | оружие                |
| 5   | щит                   |
| 6   | доспех                |
| 7   | кольцо                |
| 8   | амулет                |
| 9   | посох                 |
| 10  | снаряжение экспедиции |

| к10 | Форма   |
|-----|---------|
| 1   | круг    |
| 2   | куб     |
| 3   | тоннель |
| 4   | диск    |
| 5   | столб   |
| 6   | стена   |
| 7   | конус   |
| 8   | линия   |
| 9   | точка   |
| 10  | дверь   |

| к10 | Качество        |
|-----|-----------------|
| 1   | зловещий        |
| 2   | большой         |
| 3   | вечный          |
| 4   | радужный        |
| 5   | кристаллический |
| 6   | легендарный     |
| 7   | неподвижный     |
| 8   | необычный       |
| 9   | космический     |
| 10  | темный          |

# ПОИСКИ ХРУСТАЛЬНОГО ДВОРЦА

*И воздвигла Она Колыбель, где были рождены первые гномы.*

Запись на стене в древнем храме

*Недра этой горы всегда движутся, и ничто внутри не остается на месте. Как нельзя дважды войти в одну и ту же реку, так и войдя в гору, она каждый раз будет другой.*

Эрог Скалогром, исследователь Хрустальной горы

Создав Персонажа, вы можете отправиться в первый поход, но помните:

- Хрустальная гора **всегда изменяется**, поэтому ни у одного гнома нет ее карты. Стоит гномам выйти из нее, и тоннели вместе с комнатами начинают изменяться.
- Не подвластны изменению лишь **ворота, служащие входом**. За ними располагается каменная стена, которую каждый день вновь начинают сотрясать кирпичи отважных гномов.
- Вставшие у врат гномы **должны произнести** при входе **слова** из древних преданий о предках, о тех сокровищах, которые они нашли, и преградах, которые встретили на пути. Эти слова могут воплотиться в реальности. (см. **Истины**)
- При повторном походе вы можете слагать предания **о ваших странствиях и подвигах**.

## Прорубание тоннелей

Открыв ворота, герои начинают рыть тоннель, который станет первым коридором создаваемого подземелья. ПИ за один день могут прорыть только два тоннеля, после чего им потребуется отдых. Персонажи получают Усталость за каждый тоннель сверх нормы.

## Создание подземелья

После того, как был создан первый тоннель, совершите бросок кб по таблице на следующей странице. Когда в подземелье появляется комната, бросьте кб, при результате 5-6 она является хрустальной.

Помните, что ПИ в любой момент могут начать прокладывать новую шахту из любой комнаты, коридора или пещеры, если это не хрустальная комната.

| <b>к6</b> | <b>Что в конце вашего тоннеля?</b>                    |
|-----------|-------------------------------------------------------|
| 1         | Тупик                                                 |
| 2         | Пещера с к4 новых тоннелей                            |
| 3         | Коридор, мост или лестница.<br>Есть двери в к6 комнат |
| 4         | Комната, связанная с к4 -1 другими комнатами          |
| 5         | Комнаты в количестве к6                               |
| 6         | Другой тоннель (еще один бросок по этой таблице)      |

| <b>к12</b> | <b>Что за дверь?</b>                |
|------------|-------------------------------------|
| 1-4        | простая комната                     |
| 5          | анфилада из двух и более комнат     |
| 6          | комната с ловушкой или загадкой     |
| 7          | лестница или мост                   |
| 8          | комната с союзником                 |
| 9          | комната с Руной или Реликвией       |
| 10-11      | комната с противником или чудовищем |
| 12         | Истина!                             |

| <b>к10</b> | <b>Типы комнат</b>                                |
|------------|---------------------------------------------------|
| 1          | кухня, столовая: припасы, вилки, ложки            |
| 2          | казарма: оружие, доспехи, щиты                    |
| 3          | склад: различное снаряжение                       |
| 4          | библиотека или храм: свитки, книги, тайные знания |
| 5          | большой зал: статуи, картины                      |
| 6          | спальня: амулеты, кольца, серьги                  |
| 7          | уборная или ванная: мыло, ведро                   |
| 8          | фонтан: монеты 2к6                                |
| 9          | колодец: веревка, цепь                            |
| 10         | пустая комната                                    |

## Истины

Предания гномов таинственным образом воздействуют на земные недра. По этой причине при входе в шахту гномы традиционно вспоминают о Хрустальном дворце и произносят вслух то, что по преданию может ожидать их внутри. Эти слова оборачиваются в факты о их будущем походе.

Пример: *Я знаю, что там есть комната, где лежит зачарованная кирка.*

Но, когда каждый скажет что-то хорошее, они не должны забыть и об опасностях на пути.

Пример: *...но сторожит ту комнату Каменный страж.*

Всегда в конце гномы произносят:

*В недрах горы есть Врата, ведущие в Хрустальный дворец, но стережет их Хрустальный змей.*

Если это единственная Истина, которую произносят персонажи, тогда они гарантированно найдут Врата, когда будут готовы их покорить.

Ведущий записывает все факты из преданий гномов и формирует из них таблицу к4, к6, к8, к10, к12 или к20 в соответствии с тем, что было произнесено.

Эта таблица используется во время создания и исследования подземелья.

## Ходы

Во время исследования подземелий время отслеживается 10-минутными отрезками, называемыми Ходами. Большинство действий (перемещение, поиск, исследование, бой, передышка и т.д.) занимают один такой ход.

В конце каждогохода бросайте по таблице Событияхода.

## Тьма

У каждого гнома есть фонарь, который освещает его путь. В фонарях горят свечи, каждая свеча сгорает через восемь часов.

Если ПИ остается в темноте, его Дух начинает уменьшаться каждые 10 минут на 1. Когда ДХ становится равен 0 в полной темноте, он превращается во враждебного Безумного гнома.

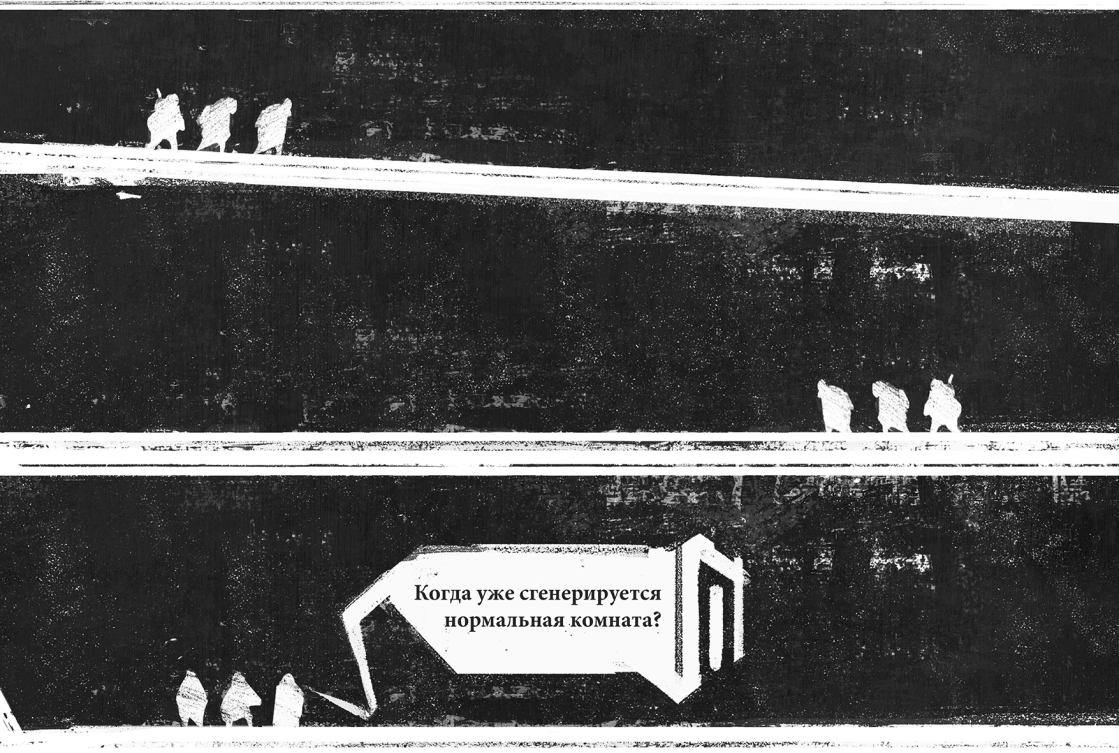
## Покидая подземелье

Гномы всегда покидают подземелье вместе. Через 10 минут после того, как первый гном выходит из подземелья, дверь закрывается, а подземелье перестраивается. Оставшиеся гномы сходят с ума, погибают или становятся NPC.

Пример заполнения  
таблицы Истин

| к4 | Истины                                                                                              |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <i>Комната, где лежит<br/>зачарованная кирка. В<br/>ней Каменный страж.</i>                         |
| 2  | <i>В подземелье есть фонтан,<br/>восстанавливающий<br/>ПЗ, но есть и его<br/>отравленная копия.</i> |
| 3  | <i>Мой дед, пропавший в<br/>недрах горы, еще жив, но он<br/>мог сойти с ума.</i>                    |
| 4  | <i>Врата, ведущие в<br/>Хрустальный дворец,<br/>но стережет их<br/>Хрустальный змей.</i>            |

| к6 | Событие Хода                                                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Случайное столкновение                                                                           |
| 2  | Усталость. Персонажи<br>получат одну единицу урона,<br>если не переведут дух в<br>следующий Ход. |
| 3  | Копчение свечи фонаря.<br>Бросьте к6, при результатах<br>1-2 один из фонарей гаснет.             |
| 4  | Изменение обстановки:<br>звуки, температура,<br>ощущения, перезарядка<br>ловушек и т. д.         |
| 5  | Пророчество. Ведущий сооб-<br>щает, что ждет ПИ через 10<br>мин. или в другой комнате.           |
| 6  | Истина!<br>(бросок по таблице Истин)                                                             |



# БОЙ

*... он схватил кирку погибшего брата, разбежался и со всей силой ударил чудовище в голову. Обе кирки были сломаны, но чудовище было повержено.*

Из предания о жизни главы клана Пивогризов, Борина Сильного

## Действия в бою

Персонаж может переместиться на небольшое расстояние и выполнить одно действие. Это может быть:

- произнесение заклинания,
- атака,
- второе перемещение,
- какое-то другое разумное действие.

В каждом раунде игроки объявляют, что они делают, прежде чем бросать кости. Если Персонаж предпринимает что-то рискованное, Ведущий требует испытание для соответствующих ПИ или NPC.

## Порядок действий

Ведущий сообщает о наиболее вероятных действиях, предпринятых NPC или монстрами. В начале боя каждый Персонаж должен пройти испытание УД, чтобы действовать раньше противников.

## Атака и урон

Атакующий бросает куб своего оружия и вычитает Броню цели, затем наносит оставшийся урон по ПЗ противника. Невооруженные атаки всегда наносят 1к4 урона.

## Мощный удар

Во время атаки вы можете заявить, что наносите мощный удар. При попадании оружие сломается, но вы удваиваете количество костей урона.

## Несколько атакующих

Если несколько атакующих нацелены на одного и того же врага, бросьте все кубики с уроном и оставьте единственный наивысший результат.

## Модификаторы атаки

Если атака с помехой (например, из-за укрытия или в темноте), то она считается Ослабленной и наносит только 1к4 урона.

Если атака с преимуществом (например, против беспомощного противника), то она — Усиленная, и урон становится 1к12 вместо обычного урона.

## Исцеление

Отдых в течение Хода восстанавливает потерянные ПЗ, но оставляет группу незащищенной. Потеря очков Характеристик обычно может быть восстановлена недельным отдыхом при содействии целителя или другого подходящего способа.

## Потеря очков Характеристик

Если ПЗ Персонажа или NPC уменьшается до 0, то **они не умирают, а продолжают сражаться.**

Последующий урон по ПИ уменьшает Крепость, Удадь или Дух Персонажа на усмотрение Ведущего и логику происходящего.

- Если КР уменьшается до 0, он **умирает.**
- Если УД — он **парализован.**
- Если ДХ — он **бредит.**

Полная потеря Удали и Духа делает ПИ неспособным действовать до тех пор, пока они не будут восстановлены с помощью длительного отдыха или экстраординарными средствами.

## Смерть

Когда ПИ умирает, игрок волен создать нового Персонажа. Введите этого персонажа в игру как можно быстрее, чтобы сократить время простоя.

## Отступление

Побег из тяжелой ситуации всегда требует успешного испытания УД, а также безопасного места для бегства. Помните, что если гном бежит из начатого им же боя, то он получает клеймо труса!



# БЕСТИАРИЙ

*И это лишь часть того, что поджидает гномов,  
ищущих Хрустальный дворец.*

Отрывок из «Хрустального бестиария»

## Восковой Кобольд

4 ПЗ, 6 КР, 12 УД, 8 ДХ, когти (к4)

- Избегают боя, если у них нет преимущества (например, численности).
- Трофейные свечи.

## Безумный гном

6 ПЗ, 1 броня, 12 КР, 8 УД, 8 ДХ, кирка (к8) и один случайный предмет

- Оставленный в темноте или позади гном.
- Может совершать мощные атаки голыми руками.

## Камнегрыз

4 ПЗ, 8 КР, 16 УД, 10 ДХ, укусы (к10)

- Быстрый и опасный зверь, прорывающий норы в камне.
- Его привлекает магия.

## Рунический голем

15 ПЗ, 2 броня, 15 КР, 6 УД, 14 ДХ, тяжелые кулаки (2к6), в его теле к4 Руны, которые он может использовать

- Обычно не агрессивен, но уничтожит все, что попытается навредить тому, что он защищает.
- С небольшой вероятностью использует Реликвию.

## Хрустальный змей

40 ПЗ, 3 броня, 18 КР, 14 УД, 20 ДХ, когти и укусы (к12), а также кристаллическое дыхание (несколько целей к20)

- Огромный!
- Устойчив к большинству видов магии.
- Если его когти и укусы наносят максимальный урон, он сразу же проглатывает цель.

## ЗАМЕТКИ



## ИНВЕНТАРЬ

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12