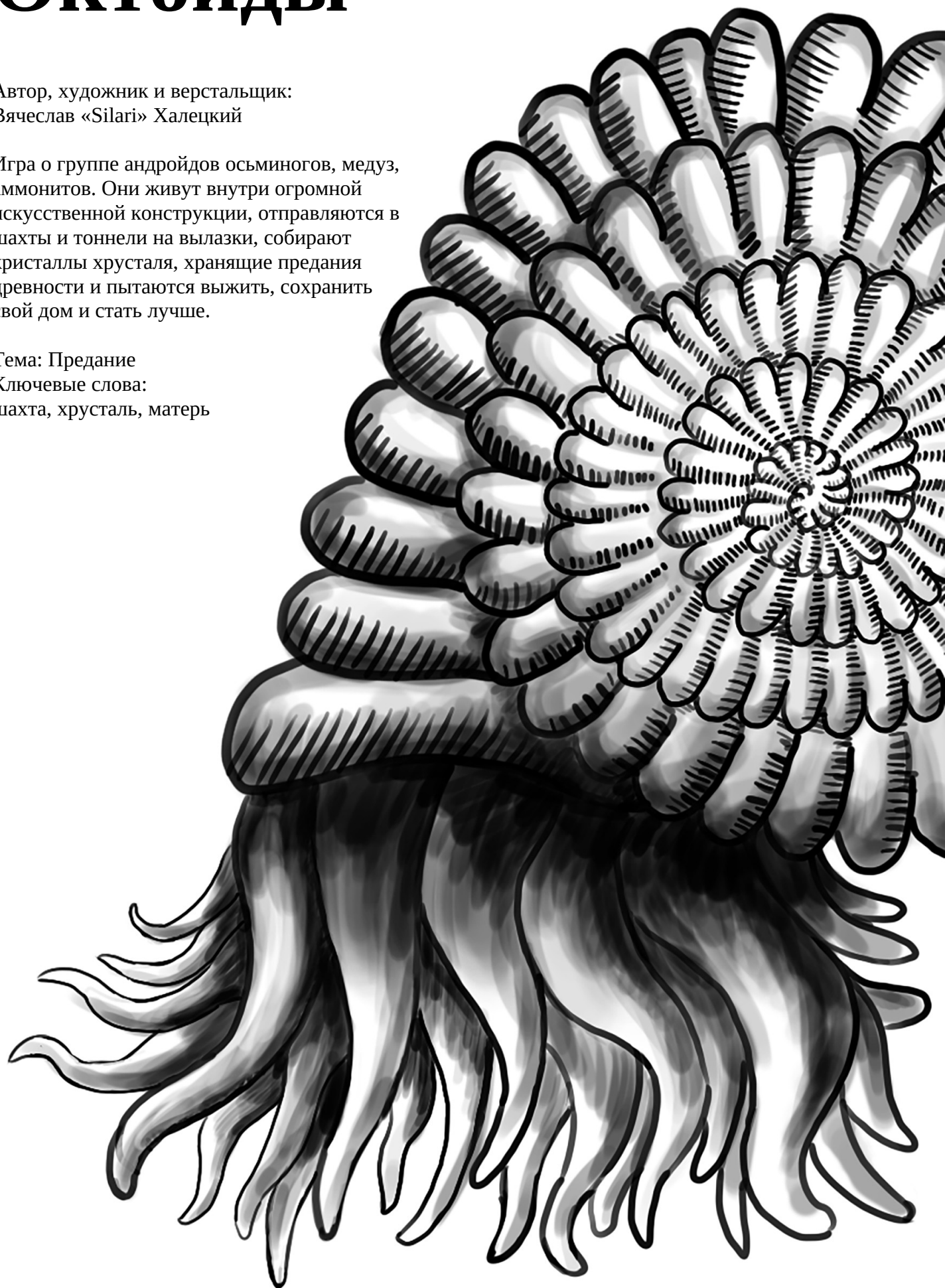


Октойды

Автор, художник и верстальщик:
Вячеслав «Silari» Халецкий

Игра о группе андроидов осьминогов, медуз, аммонитов. Они живут внутри огромной искусственной конструкции, отправляются в шахты и тоннели на вылазки, собирают кристаллы хрусталя, хранящие предания древности и пытаются выжить, сохранить свой дом и стать лучше.

Тема: Предание
Ключевые слова:
шахта, хрусталь, мать



Вступление

Игра о племени небольших существ, вы являетесь смесью живых тканей и технологии, каждая особь по своему уникальна, в одном больше биологических конструкций, в другом больше металла, пластика, композитов и электронных схем. Для простоты мы назовём вас андроидами.

У вас есть зрение и остальные чувства, разговариваете, видите и слышите в обычном диапазоне.

Вы достаточно разумны, чтобы иметь предпочтения, свое мнение, личный уголок и даже сувениры, но **Рой** и воля Матери- это святое и Закон.

Вы похожи на осьминогов, медуз, аммонитов, наутилусов и других схожих существ.

Для простоты картины будем сводить многие понятия к земным терминам.

Рой - это ваше племя, ваш дом.

Матерь - это ваш создатель, она находится и рядом и бесконечно далеко.

В Главном Зале вы все слышите её **Зов**, но только **Древний** огромный осьминог, обитающий там, понимает её внятно и четко. Он из старого поколения, которое помнит первые сотни лет после **Катастрофы**, тогда вы были больше, вас было больше и все понимали речь **Матери**. С этого момента прошли неисчислимые годы, ваш народ мельчает, все больше превращается в племя, но чтит **Матерь** и свой долг.

Обитаете вы внутри циклопической конструкции. Шахты, тоннели, пещеры и залы, отделить одно от другого очень тяжело, металл, земля, камни, стекло и другие более сложные сплавы и смеси. Ваш дом переживает тяжелые времена. И вы - это последний бастион этих мест. Уже практически не понять предназначение механизмов, конструкций и вещей, но знаний всё ещё хватает что бы чинить их, использовать и не дать погибнуть всему что еще функционирует.

Есть мизерная надежда, что это место может возродится в своем былом величии.

Ваши приключения...

В группе с товарищами, вам придётся отправиться в опасные путешествия. Главная драгоценность вашего мира - это **Кристаллы живого хрусталя**. Это и энергетические ячейки (пища) и хроники прошлого и золото и ваш опыт.

Кристаллы, помимо данных, могут восстановить ваш запас энергии, их можно обменять на полезные вещи или использовать как источник энергии для себя или Конструкций.

Предания — когда вы приносите **Кристаллы** в главный зал, **Древний** считывает информацию хранящуюся в них и переносит в **Хранилище Данных**, собрав несколько фрагментов, вы восстанавливаете одну из бесчисленных записей, некоторые из них бесполезны, другие могут

рассказать историю или дать полезные данные и способности.

Вы будете отправятся на вылазки для починки **Конструкций** (так вы называете все системы, которые поддерживают ваш дом в рабочем состоянии), на помощь другим андроидам, в поисках полезных вещей и просто из любопытства. Взглянуть на что-то необычное, о чем слышали от других сородичей. **Матерь** нечасто объясняет цели **вылазок**. **Вылазки** опасны: обвалы, сотрясения, озера кислоты и другие природные и искусственные опасности встретятся вам. Странные существа, в основном агрессивные, часто будут пересекать вам дорогу. Группа будет встречать мутантов, безумных андроидов и секреты прошлого, которые могут перевернуть все о чём вы знаете вверх ногами.

Вас достаточно мало, каждый временной цикл кто-то не возвращается из **вылазки**, это обычное дело.

Игра может быть достаточно суровой, но не забывайте о юморе, это лекарство от многих бед.



Термины и синонимы

уровень энергии, здоровье и магия
манипуляторы, ноги, щупальца
кристаллы живого хрустала, опыт, деньги, знания
черты, навыки, фиты, особенности
манипуляции, заклинания, трюки
зона, локация, место, точка интереса

Вы состоите из Ядра и Манипуляторов.

Ядро — это ваш мозг, голова, источник энергии и батарея, место куда крепятся все ваши манипуляторы щупальца. Это источник питания и достаточно мощный компьютер.

Манипуляторы — ваши руки, ноги, щупальца, то с помощью чего вы взаимодействуете с окружающим миром помимо звуковых сигналов.

Черты — это ваши особенности, полученные при вашем создании\рождении, либо приобретенные в приключениях.

Черты записываются на ваши манипуляторы\щупальца. **Одна черта — один манипулятор.**

Манипуляции — **Ядро** медуз и их энергетические контуры устроенные несколько иначе, это позволяет им концентрировать и выпускать энергетические импульсы через свои манипуляторы. Их свойства разнообразны, опытные медузы могут совершать более изощренные **Манипуляции**.

Передвижение в затопленных шахтах, карабканье по вертикальным тоннелям в целом не вызывает у вас затруднений. Акробатические кульбиты, сложные манипуляции и действия в напряженной и сложной ситуации **потребуют от вас броска костей.**

Создание персонажа

1. Выберите один из **Видов**
2. Дайте имя персонажу
3. Нарисуйте шляпу, вырежьте и приклейте к листу персонажа.
4. Бросьте **2d8** 2 раза по **таблице Черт** (повышая уровень бросайте **2d8** 1 раз)
5. **Медузы** бросают 1 раз **d8** по таблице **Манипуляций**.
6. У вас есть палка и **1d8** предмет из таблицы
7. **Древний** избрал вас, выслушайте его и отправляйтесь на встречу приключениям

Виды

Осьминоги — верите, что работая над собой изнутри, возможно изменить мир снаружи. Не нужно ни фокусов, ни уловок, просто самосовершенствование.

-уровень энергии **3d8**

-урон **d8**

-манипуляторов **8**

-**кристаллы** повышают уровень энергии **1d4**

или

можете заменить 1 **Черту потерь** 6 энергии (1 за уровень)

Медузы — понимаете **Матерь** лучше остальных и чувствуете **Её** силу, которая позволяет использовать **Манипуляции**. Разум преобладает над силой, таков ваш путь. **Её** голос порой подсказывает вам куда идти, а куда не стоит.

-уровень энергии **d8+4**

-урон **d4**

-манипуляторов **6**

-**на отдыхе дополнительно** регенерируете энергию **1d4** (излишек сохраняется до первого применения **Манипуляций**)

-**оживление** после падения энергии до 0, **один раз за встречу**

-**кристаллы**- позволят повышать уровень энергии на 1

И

получать доступ к новой **Манипуляции**

Аммониты (Наutilus) — вы своенравны, быстры и проворны, ищите выгоду, сторонитесь других или вас сторонятся. Умеете чинить предметы (**Мастерство**) лучше кого-либо.

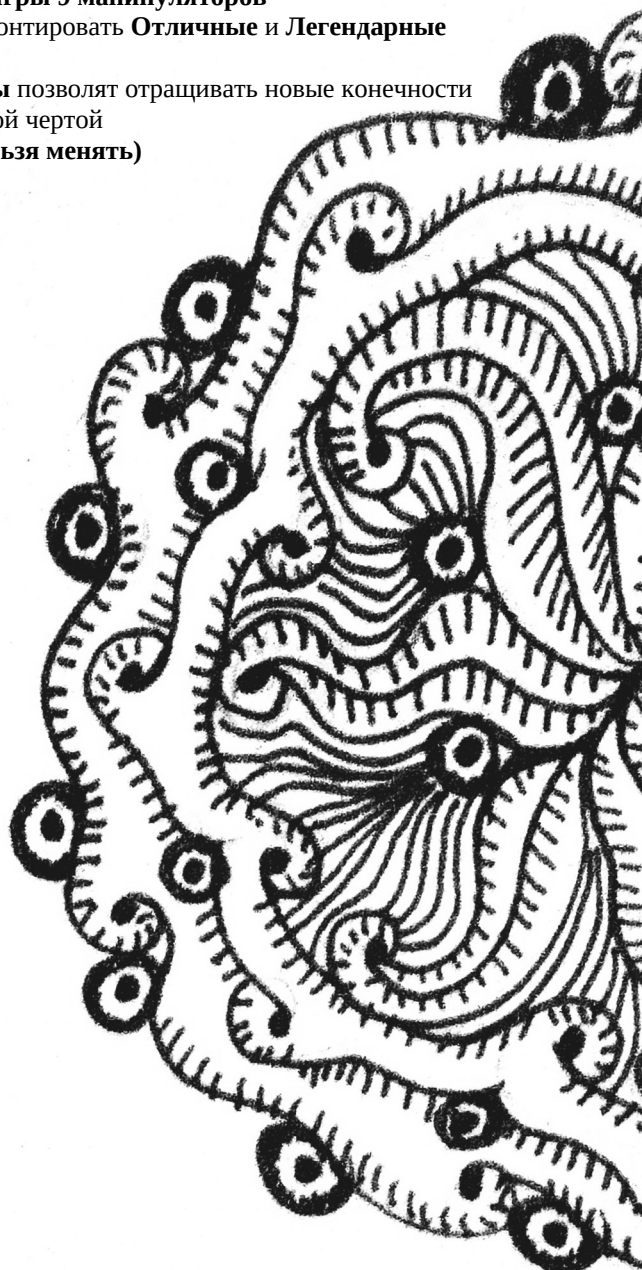
-**16** уровень энергии, **фиксированный**

-урон **d6**

-**в начале игры 9** манипуляторов

-Умете ремонтировать **Отличные** и **Легендарные** вещи

-**кристаллы** позволят отращать новые конечности со случайной чертой (**черты нельзя менять**)



Черты (2d8)

1	Черты
2	Это щупальце достает на Средней дистанции
3	+1 переброс Общения за встречу
4	Сбегайте из боя на Средней дистанции
5	+1 к любым броскам, если вы под водой
6	+1 переброс Исследования за встречу
7	Используйте + Исследования при побеге из боя
8	+1 переброс Сражения за встречу
9	Используйте + от Мастерство , для бросков Общения
10	После боя восстановите 1d4 Энергии (излишек теряется)
11	Вы защитник товарищей, можете тратить действия и бросать кости вместо них
12	+1 к броскам Сражения , если у вас 2 или более одинаковых предмета
13	Используйте + от Общения для бросков Сражения
14	После броска Исследования , вы пронзительно хохочите
15	Вступая в бой восстановите 1d4 Энергии
16	+1 к броскам Общения , если вы сняли шляпу и представились, как настоящий Джентльмен (в бою считается действием)

Манипуляции (d8)

1	Манипуляция	Расход эн.	Урон
2	Разряд энергии	1	2
3	1 переброс союзнику в следующем его ходу	2	0
4	Обездвиживает на 1 ход выбранного противника	3	0
5	-1 Действие для выбранного противника на 2 хода	2	0
6	Восстановите союзнику 3 энергии	3	0
7	Звуковой удар (всем противникам)	4	2
8	Выстрел иглами	3	3

Вещи (d8)

	Прочность	Предмет	Сражение	Дистанция
1	3	Палка (есть у всех)	+1	В\Б
2	4	Камень	+1	Б\С

3	4	Лезвие	+2	В\Б
4	4	Метательные диски	+1	С\Д
5	6	Топор	+2	В\Б
6	6	Медный чайник	+1	В
7	6	Резиновая палка	+1	Б\С
8	6	Кнут	+1	В\Б\С
9	6	Боксерские перчатки	+2	В\Б
10	8	Надувной слон +2 к Общению	-	-
11	8	Заряженный огнетушитель (4 заряда) Лишает цель 1 действия в следующий ход	+1	Б\С
12	10	Атлетическая гиря при бросках Сражение +3	+2	В\Б\С
13	8	Резиновые перчатки +1 при бросках Сражения на защиту	-	-
14	8	Пистолет (6 зарядов) Бросьте его с 1 оставшимся зарядом, работает как граната с уроном 1d8	+3	Б\С\Д
15	12	Маскировочная сеть (поглощает 2 энергии в начале боя, ходите первым)	0	Любая
16	12	Излучатель (поглощает вашу энергию, 1 за выстрел)	+4	Б\С\Д

Любое импровизированное оружие обладает характеристиками **Палки**



Игральные кости

В игре вы используете кости **d4 d6 d8**

Любую спорную ситуацию можно разрешить броском 2d6 костей.

10-12 и более, получилось все что хотели, вы молодцы.

7-9 получилось, но есть некоторые осложнения (обсудите с ведущим, что пошло не так).

2-6 возможно даже у вас и получилось, но ведущий расскажет что произошло с ситуацией.

Бросайте только в напряженных ситуациях. Нехватка времени, опасное действие, взаимодействие с неизвестными конструкциями, создание сложного механизма, рискованный поступок.

Помощь

Когда вы не справляетесь, товарищи могут помочь. За каждого помогающего получите **+1** к вашему броску. Помочь можно и до броска и после. **Обязательно опишите каким образом вы помогаете.**

Сложность ситуации

Поговорить с хорошо знакомым товарищем, найти его в пределах вашего дома, пройти по знакомой шахте, все это легкие задачи.

Легкая +2 к броску

В основном вы будете сталкиваться с задачами среднего уровня. Исследование неизвестных коридоров, общение с собратьями, которых вы знаете не очень хорошо, использование вещей и механизмов, назначение которых вы можете понять или знать

Средняя, без модификаторов

Это существо вам незнакомо или вы о нем только слышали, чего оно хочет, напасть или поговорить?

Мы в этом коридоре впервые и выглядит он не так как обычно.

С какой стороны братья за это устройство и что оно делает? Все это сложная задача.

Сложная -3 к броску

Сведем все ситуации в четыре группы.

Общение

Вы общаетесь с сородичами, пытаетесь прочитать древние надписи или понять намерение другого существа, все это вербальное и не вербальное общение.

Если вы очень хорошо объяснили свои цели, они соответствуют целям и стремлениям персонажей, содержат убедительные аргументы и не призывают других персонажей делать для них несвойственные вещи, то ведущий вправе разрешить ситуацию без броска костей.

Сражения

Сражаетесь с мутантами или дверь между отсеками закрывается, а вы держите ее, пытаясь спасти товарищей.

Дистанция (В\Б\С\Д)

Вплотную-очень близко, иногда касается друг друга

Близкая - 1-2 метра, можете дотянуться рукой.

Средняя - от 2 до 10 метров

Бросок камня, копья.

Дальняя - от 10 до 50 метров

Выстрел из технологичного оружия.

Инициатива

Бросьте **d8** и прибавьте своё **количество свободных от вещей манипуляторов**. При прочих равных, игроки ходят раньше других существ и механизмов.

Раунд

Когда все участники сражения совершат свои ходы, проходит один раунд

Ход персонажа

В свой ход вам доступно:

Перемещение, атака, помощь, защита, поднять вещь, использовать Манипуляцию

Для каждой атаки или защиты вы используете один манипулятор, выберите конкретный.

Количество действий

Ваше количество действий равно количеству ваших манипуляторов поделенному на 3 (**манипуляторы/3**) с округлением вниз.

Атака

Бросьте **2d6** и прибавьте модификаторы **Сражения**.

Защита

Бросьте **2d6** прибавьте свое **Сражение**.

10-12 удар успешно блокирован.

7-9 потеряйте 1 энергию вместо получения полного урона.

2-6 манипулятор которым вы защищались отключился до конца сражения. **Если вы защищаетесь после своего хода**, то тратятся действия **из следующего раунда**, если они у вас еще остались. Иначе защитится вы не в состоянии

Перемещение

На одну ступень дистанции ближе или дальше. Не требует бросков.

Находясь на дальней дистанции бросьте 2d6 без модификаторов что бы сбежать из боя

Исследование

Пытаетесь найти путь через завалы, пролезть в тесный разлом, перепрыгнуть обрыв (в спокойной обстановке).

Кристаллы живого Хрусталя

-после однократного использования разрушается полностью восстанавливает энергию одного персонажа

-можно обменивать на вещи

-отдавая их **Древнему** вы восстанавливаете старые

Предания и получаете информацию, которую невозможно нигде больше достать.

Нагрузка

-у вас от 6 до множества манипуляторов
-пока **свободен хотя бы 1 манипулятор**, вы в состоянии двигаться.

-1 манипулятором вы удерживаете **одну обычную вещь**.

-что бы перемещать или использовать **большую вещь**, необходимо **3 манипулятора**.

-что бы просто **сдвинуть огромную вещь**, вам необходимо **задействовать 9 свободных манипуляторов**.

Усталость

Каждая **3-я зона**, в которую вы входите, отнимает **1 единицу энергии у каждого игрока**.

Коридор, шахта, пещера = **-1**

Шахта, колодец, шахта = **-1**

Возвращение **через безопасные и изученные Зоны** 6 локаций = **-1 энергия**.

Если вы останавливаетесь в одной зоне надолго, это тоже тратит 1 энергию каждого игрока. Например для ремонта или создания вещей. Отдых не тратит энергию.

Отдых

Вашему **Ядру** необходимо переходить в режим диагностики и генерации энергии. Его ресурс не бесконечен, **рядом с Роем** вы можете вновь набраться энергии и оптимизировать все системы в полной мере.

В безопасной **зоне** можете отдохнуть, **первый раз** восстановит вам **d6 энергии**, **второй раз d4 энергии**, чтобы отдохнуть в третий раз, **вернитесь к Рою**.

Мастерство

Понять как вещь работает, запустить древний, починить её, запустить древний механизм, это все **Мастерство**.

Прочность — предмет тратит 1 прочность за весь бой, если был применен. Или при использовании его как подручное средство.

Качество вещей

Посредственное

Работает, функции выполняет, ремонтировать бесполезно, станет только хуже.

Чинить нельзя

Прочность 4

Обычное

Работает, достаточно удобная, **можно ремонтировать**.

Прочность 6

Теряют 1 прочность за каждый ремонт

Отличное

Работает хорошо, может иметь свойства.

-Можно ремонтировать

-Прочность 8

-Теряют 1 прочность за каждый ремонт

Обладают свойствами, либо прочностью 10

Легендарное

Какая же она крутая вы посмотрите.

-Прочность 12

-Теряют 1 прочность за каждый ремонт

-Обладают свойствами

Любые вещи изнашиваются, качество их становится хуже, **но своих свойств они не теряют**.

Ремонт

Чинить можно только предметы, с прочностью 0.

Обычные вещи

Бросьте

Осьминоги d6+2

Медузы d6+1

Аммониты бросают d6

1-3 вещь теряет 1 прочность

4-6, качество не теряется.

Отличная

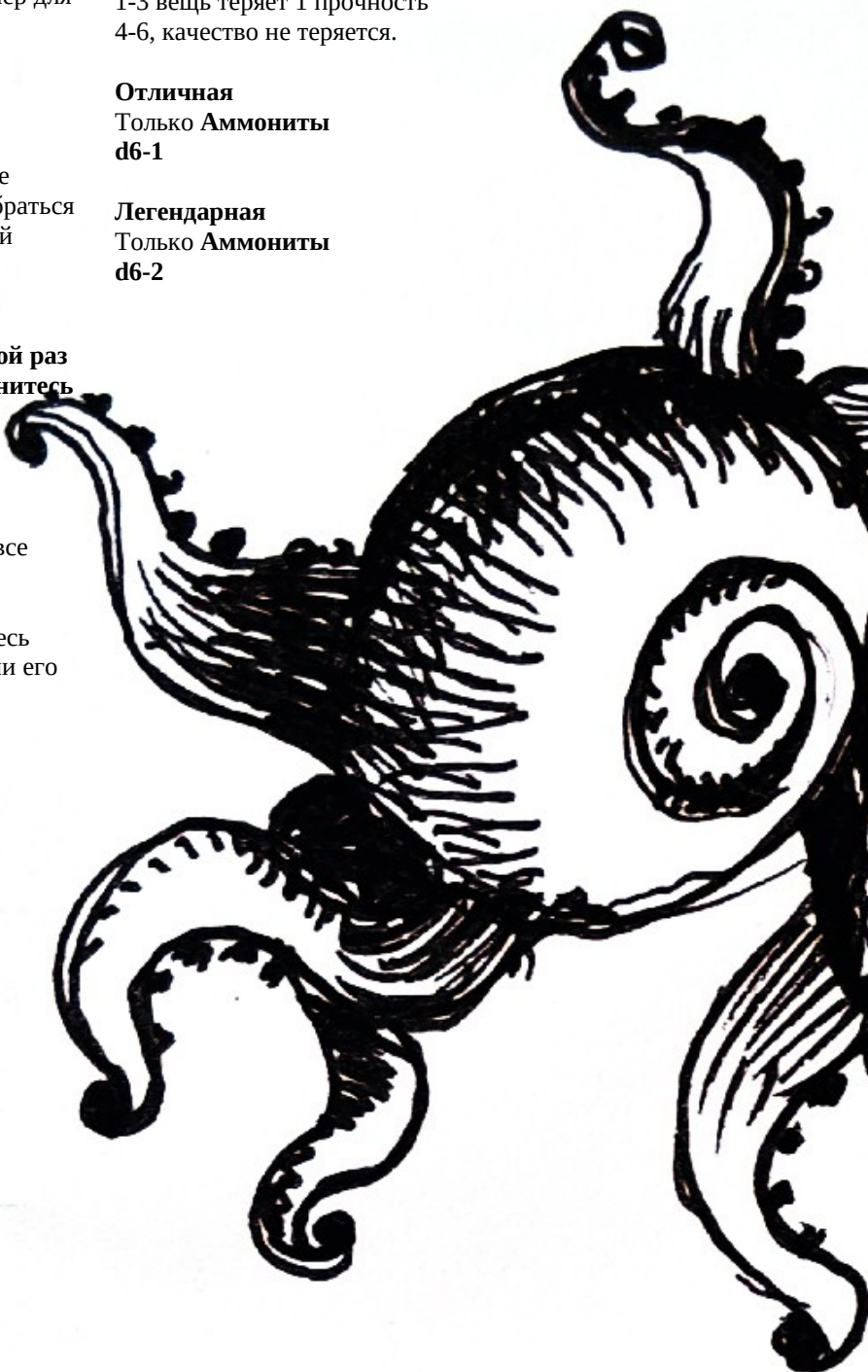
Только **Аммониты**

d6-1

Легендарная

Только **Аммониты**

d6-2



Ведущему

-Бросайте кости, только при использовании таблиц!

-В характеристиках существ указан **урон, который они наносят при атаке**, которую игрок не заблокировал.

-В характеристиках существ указаны **модификаторы для бросков игроков**.

-Не старайтесь просто завалить игроков противниками. Ваша цель - понемногу истощать группу и подбрасывать игрокам интересные ситуации. **Они сами в состоянии погубить себя.**

-**Вы создаёте игру вместе**, в любой момент можете спросить игрока, а что он знает о факте, существе и так далее. Примите сказанное им как действительность или обсудите с игроками ваши правки, если что-либо из предложенного выбивается из контекста игры.

-**Перед броском игрока старайтесь обсуждать, чего конкретно он хочет добиться и спрашивайте, что могло бы пойти не так. Развивайте эти идеи.**

Трактуйте броски костей следующим образом

10-12 У игрока получилось все отлично и даже больше. Возможно он заметил какую-то интересную деталь или что-то что скрывалась от его глаз или понял что-то полезное.

7-9 У игрока получилось

Можете просто добавить «декоративные» детали к описанию.

2-6 Избегайте ситуаций в стиле «Ты не попал» и «ничего не происходит», меняйте ситуацию, повышайте накал, вводите новые факторы или действующих лиц. У тебя получилось, НО...

-*вас заметили*

-*твои инструменты сломались*

-*ты слышишь странные звуки*
и так далее.

Ставьте игрока в неудобную ситуацию, когда он будет вынужден тратить ресурсы и придумывать как разрешить ситуацию.

Этот результат, это время для ведущего проявить себя, творить и развивать, создавать захватывающую историю.

Тем не менее, **старайтесь не подыгрывать игрокам**, если они движутся в пропасть и не понимают намеков, значит так тому и быть, **этот мир жесток и благоволит лишь тем, у кого есть голова на плечах.**

-Дайте игрокам простор для игры и не ведите их за руку.

-Развивайте историю в следующие моменты

-**На костях 2-6 (вместе с модификатором конечно)**

-**Игроки замешкались и ждут развития ситуации**

-**Игроки поставили себя в неудобную ситуацию**

Вы можете

-Обозначить надвигающуюся угрозу

-Изменить окружающую ситуацию

-Дать шанс одному из Видов проявить свою сильную сторону

-Поманить игроков «ценностями», но обозначьте что это «стоит» недешево

-Покажите развитие отношений с фракцией или существом

-Подтолкните их к тратам энергии.

Давайте игрокам создавать историю, ваша задача совмещать и дополнять ваши заготовки, их идеи и результаты бросков костей. Таким образом получаются лучшие истории.

Описания

Помните, что андройды понятия не имеют о обычном мире и все привычные вещи для нас, стоит описывать загадочно, по их внешнему виду. Пусть игроки догадываются сами о функционале вещей или пробуют применять, как они думают правильно.

Опыт

Кристаллы - это очень ценный ресурс. Старайтесь, чтобы игрокам не хватало на все сразу.

Кристаллов	Уровень
1	2
3	3
5	4
7	5
9	7
12	8



Приключения

Одна встреча

Если вы хотите провести одну встречу, придумайте маршрут с 3-4 точками интереса. Для каждой точки придумайте опасность и «интересность» этих точек. Добавьте 1-2 тупика.

Не бойтесь менять маршрут и заготовку на ходу, никто кроме вас не знает, что вы придумали и любая импровизация скорее всего пойдет игре на пользу. Группе не обязательно попадать во все расставленные ловушки и ситуации. Обвал может случиться как через несколько минут после того как группа покинет шахту, так и где-то впереди.

Но самое главное, придумайте итоговую цель приключения.

Почему персонажи могут не справиться? Нехватка времени, неправильная оценка ситуации, внешние факторы.

Драматической развязкой может быть ситуация, когда одному из игроков придется пожертвовав собой и отдать **Ядро (погибнуть)** для выполнения миссии.

Несколько встреч или Компания

Бросьте 2d8 первое число, десятки, второе единицы. **Столько андроидов активно в Рое, когда игроки исчерпают их запас, Рой погибнет.**

Не забудьте сообщить игрокам, что они могут создавать себе новых персонажей на замену погибшим и что их число ограничено.

Предания

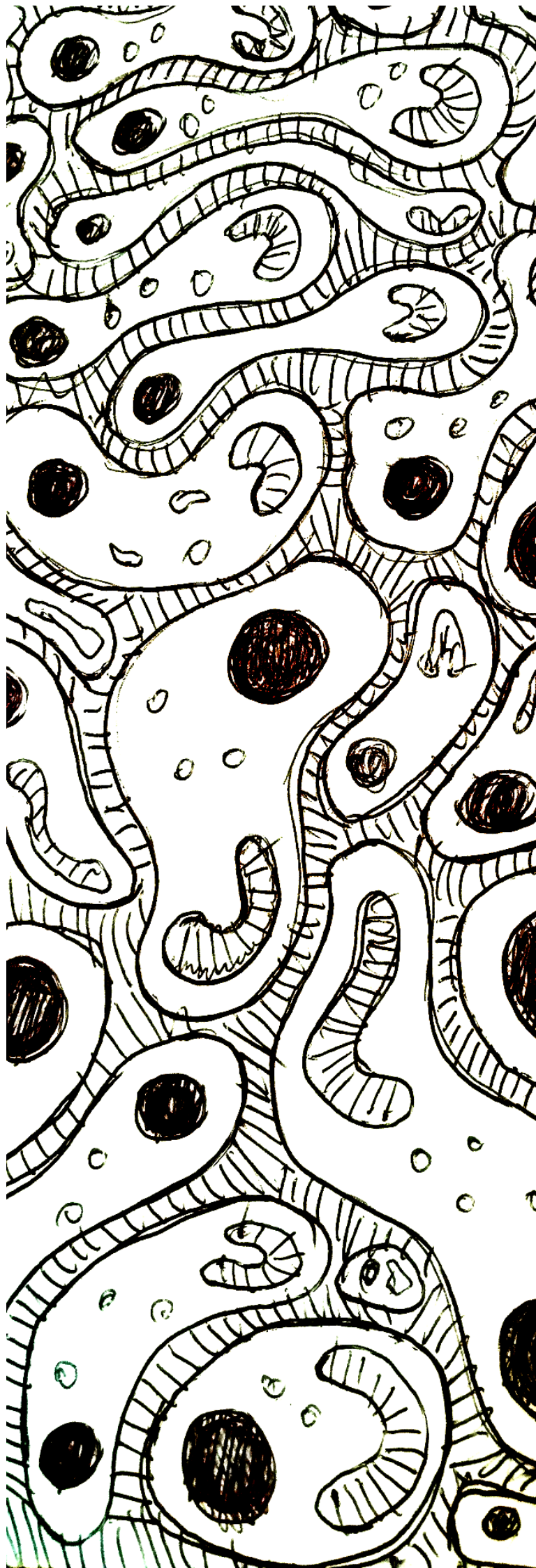
Старайтесь важную информацию и скрытые пути открывать через **Предания**. Когда игроки принесут пару кристаллов, расскажите им о заброшенном тоннеле или дневнике, рассказывающем о ценном сокровище, **Предания** требуют 2-5 кристаллов для расшифровки. Они и хроники глубокого прошлого и записи камер и схемы коридоров и чьи-то дневники.

Нарисуйте карту тоннелей, но помните, всегда можно обнаружить спрятанную дверь, обвал может открыть доступ к соседним шахтам, игроки могут найти всеми забытый отсек или помещение.

На карте отметьте несколько сюжетных локаций.

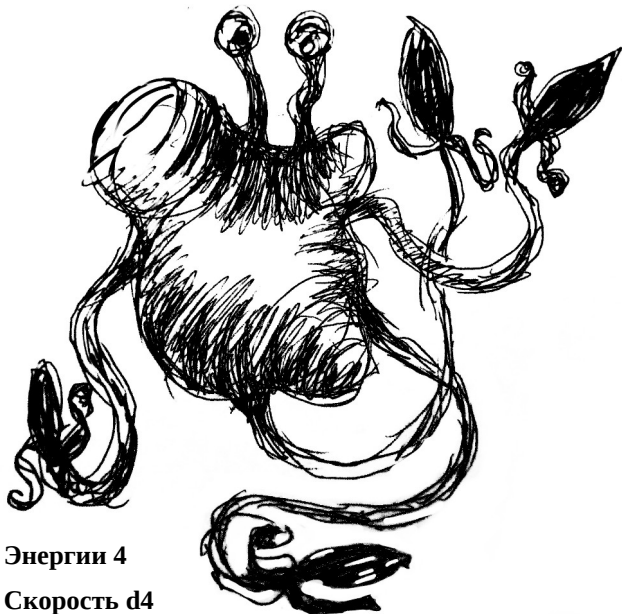
Например:

- Неизвестное хранилище Кристаллов
- Жилище отшельника, про которого ходят странные слухи
- Склад оружия
- Гнездо существ
- Западня безумных андроидов или других существ
- Голограмма **Матери**
- Отсек с криокамерами



Существа

Стебли



Энергии 4

Скорость d4

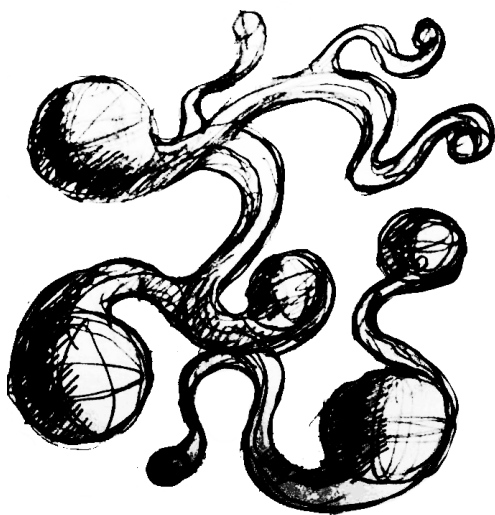
Урон 1

Дистанция В\Б

Действий 2

Живут стаями по 5-7

Полип



Энергии 2

Скорость d4

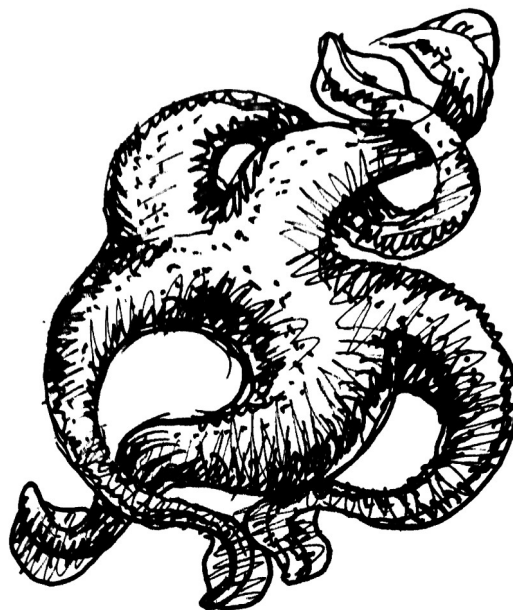
Урон 1

Дистанция Б\С

Действий 1 (не передвигается)

Плюется едкой субстанцией, живут стаями по 8-9

Отросток



Энергии 7

Скорость d4

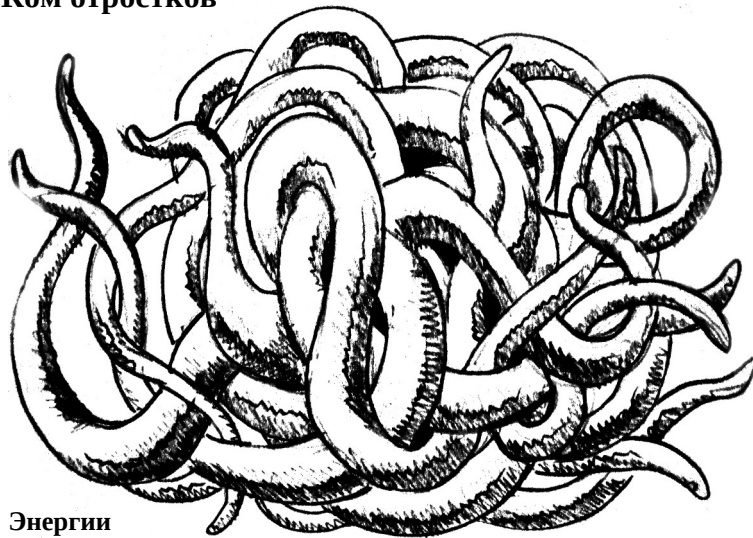
Урон 3

Дистанция В\Б\С

Действий 1

Сгруппироваться и запускает себя как снаряд, кучкуются группами по 2-3

Ком отростков



Энергии

Скорость d6

Урон 1

Дистанция В\Б

Действий 4

Ходит только 1 раз за раунд, **одиночка**

Тёмный ангел



Энергии 16

Скорость d8

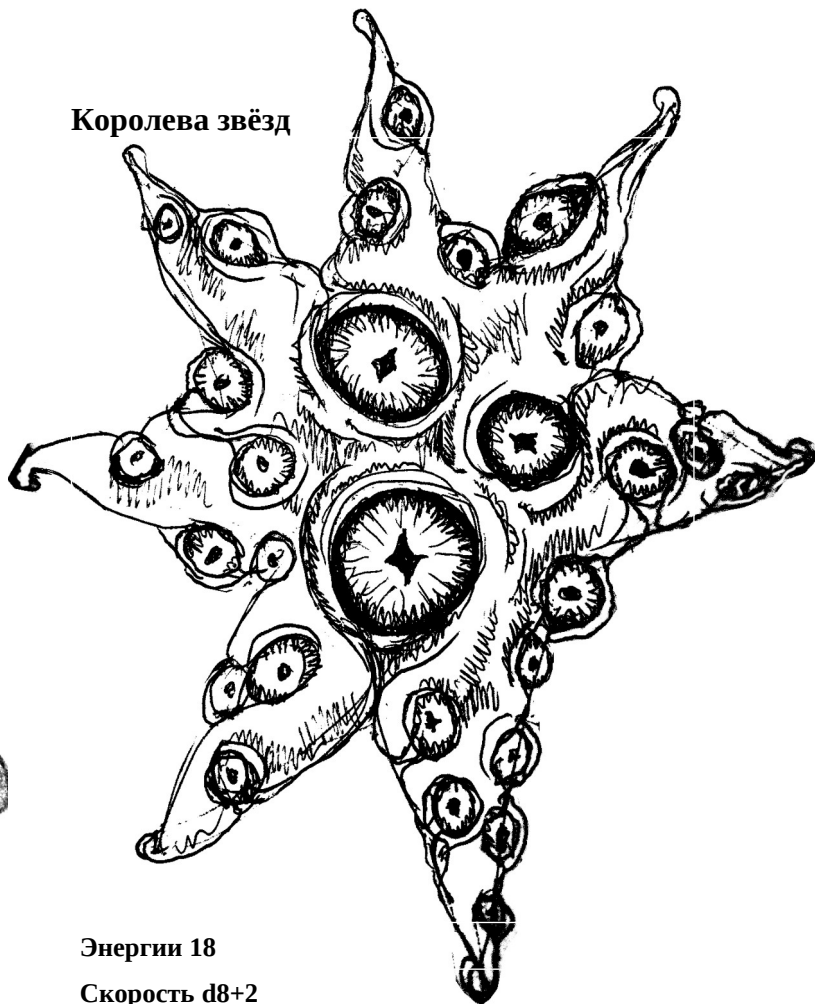
Урон 3

Дистанция В\Б\С

В свой ход отвечает на каждую нанесенную ему атаку

Парит и движется не обращая ни на что внимания, каждое касание к нему отнимает 2 энергии,

Королева звёзд



Энергии 18

Скорость d8+2

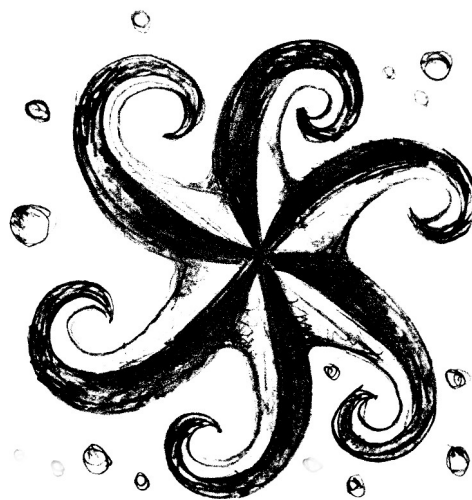
Атакует Манипуляцией Выстрел иглами (эн .3 ур. 3) тратит энергию как и игроки

Дистанция С\Д

Действий 3

Появляется, если уничтожить 7 звезд, парит и стреляет

Звезды



Энергии 1

Скорость 1

Урон 1

Дистанций В\Б

Действий 1

Вращаются и пытаются порезать



Истина

Что это все такое?

Королева Ночи - огромный ИскИн суперкомпьютер, управляющая этим циклопической **Сооружением** переплетением искусственного и природы, пытается его спасти от полного разрушения.

Октойды - её дети, роботы, созданные для обслуживания и поддержания порядка.

Сама она дала им волю или это произошло случайно за тысячелетия с момента **Катастрофы** неизвестно.

Все это место выполняло понятную и чёткую цель, но произошла **Катастрофа** и **Королеве Ночи** чудом удалось сохранить **Сооружение**.

Для **Октойдов** и этой игры **Сооружение** безгранично.

Все существа в **Сооружении** мутанты, обезумевшие дроны, формы жизни прибывшие откуда-то извне, например споры.



ОСЬМИНОГ

Имя _____

Энергия

Максимум

☐

Сейчас

☐

-уровень энергии 3d8
-урон d8
-манипуляторов 8

-кристаллы повышают уровень энергии 1d4
или можете заменить 1 Черту потерев 6 энергии (1 за уровень)

-при повышении уровня бросьте 2d8 по таблице Черт

Любую спорную ситуацию можно разрешить броском 2d6 костей.

10-12 и более, получились все что хотели, вы молодцы.

7-9 получились, но есть некоторые осложнения

(обсудите с ведущим, что пошло не так).

2-6 возможно даже у вас и получились, но ведущий расскажет что произошло с ситуацией.

Манипуляторы

Черты

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____

Предметы

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____

Заметки

Для удобства, запишите сюда
свой общий бонус в дисциплинах

Общение

☐

Сражения

☐

Исследование

☐

Мастерство

☐

Урон

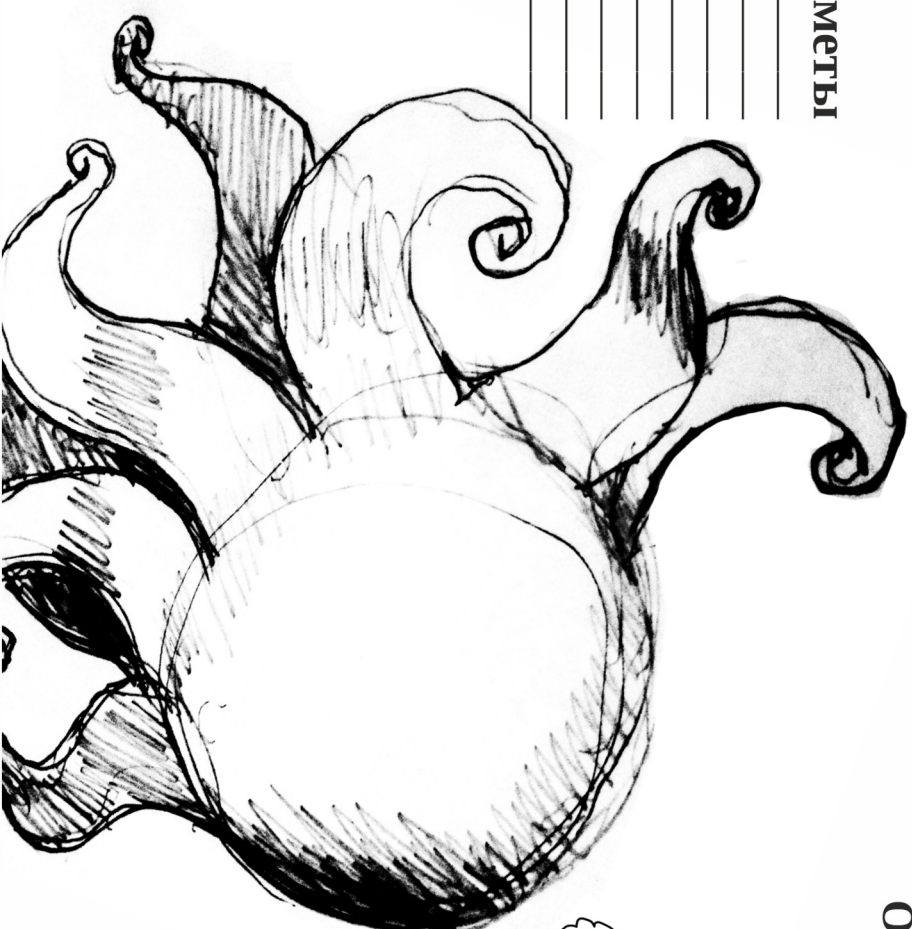
☐

d8

☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Опыт

☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐



Лягушка
сидит
одед

Медь

-уровень энергии $d8+4$.

-на отдыхе дополнительно регенерируете энергию 1d4

-урон d4

(излишек сохраняется до первого применения Манипуляций)

-манипуляторов 6

-оживление после падения энергии до 0, один раз за встречу

-кристаллы- позволят повышать уровень энергии на 1

-при повышении уровня бросьте 2d8 по таблице Черт и бросьте d8 по таблице Манипуляций

Любую спорную ситуацию можно разрешить броском 2d6 костей.

10-12 и более, получилось все что хотели, вы молодцы.

7-9 получился, но есть некоторые осложнения

(обсудите с ведущим, что пошло не так).

2-6 Возможно даже у вас и получилось, но ведущий расскажет что произошло с ситуацией.

Манипуляторы

ЧЕРТЫ

Предметы

1		1
2		2
3		3
4		4
5		5
6		6

Манипуляции

Заметки

ИМЯ

Энергия

Максимум

Сейчас

Для удобства, запишите сюда свой общий бонус в дисциплинах

Общение

1

Сражения

1

Исследование

1

Мастерство

1

Урон d4

d4

Опыт



АММОНИТ

Имя _____

Энергия

Максимум

16

Сейчас

Для удобства, запишите сюда
свой общий бонус в дисциплинах

Общение

—

Урон

d6

Сражения

—

□□□□□□

Исследование

—

□□□□□□

Мастерство

—

□□□□□□

Опыт

Манипуляторы

Черты

Предметы

Любую спорную ситуацию можно разрешить броском **2d6** костей.
10-12 и более, получились все что хотели, вы молодцы.
7-9 получились, но есть некоторые осложнения
(обсудите с ведущим, что пошло не так).
2-6 возможно даже у вас и получились, но ведущий
расскажет что произошло с ситуацией.

-16 уровень энергии, фиксированный -Умете ремонтировать Огненные и Легендарные вещи
-урон **d6**
-в начале игры **9** манипуляторов
-при повышении уровня бросьте **2d8** по таблице Черт
и отразите 1 Манипулятор (черты менять нельзя)

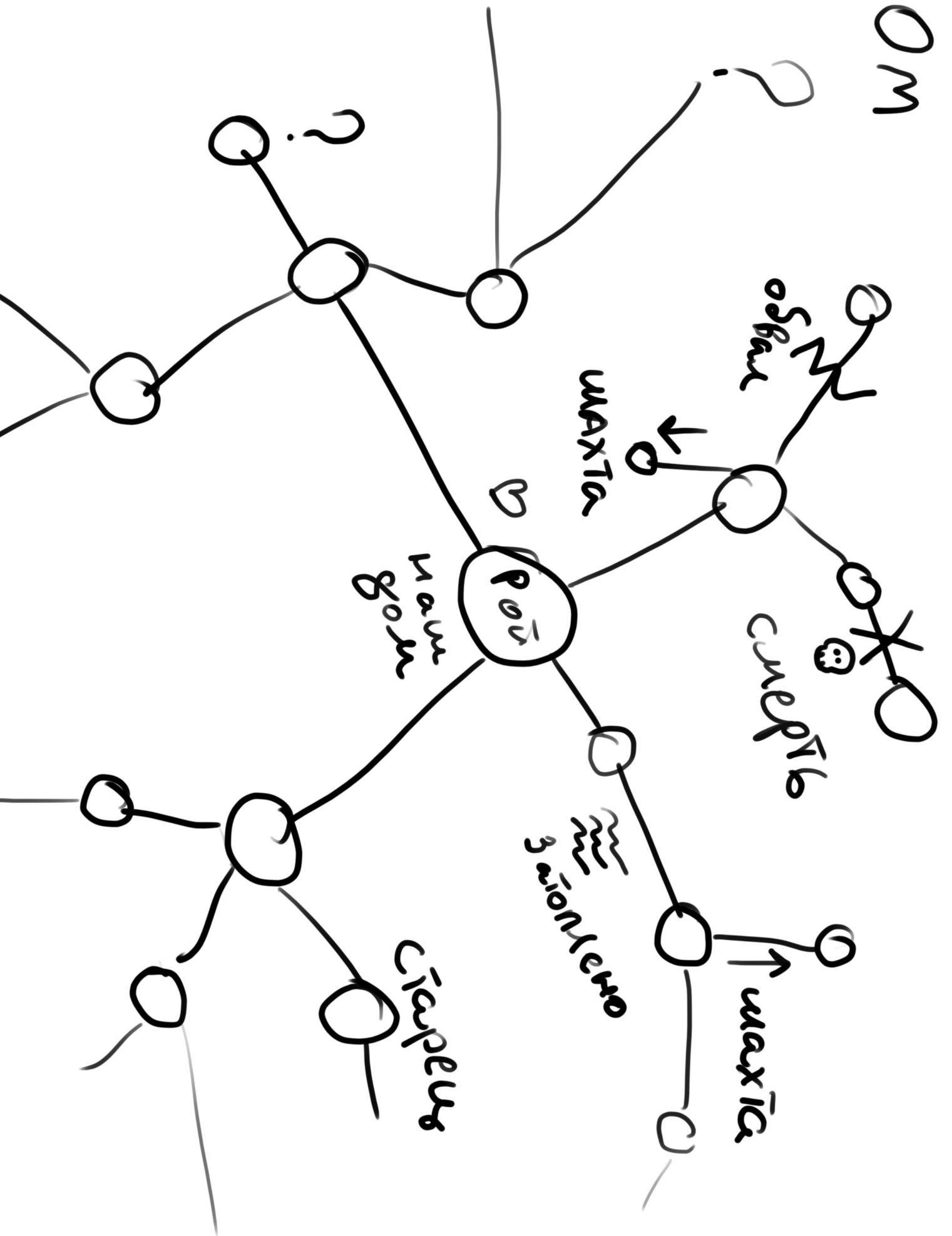
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____

Заметки



LOW



Шляпы для ленивых

