

# Асвиги №1



# АСВАНГ

ЖУРНАЛ О НАСТОЛЬНЫХ РОЛЕВЫХ ИГРАХ

В ДУХЕ СТАРОЙ ШКОЛЫ

Выпуск 1

Составитель - Zoid ZZX

Редактура - Zoid ZZX, cinober

Вёрстка - Zoid ZZX

Информационная поддержка и распространение - Ex Nihilum Publishing

Со своими материалами для журнала  
можно обращаться [сюда](#) или [сюда](#).

Обложка: Антон Тёмный, CC BY-SA

Внутренние иллюстрации и макет из бесплатных наборов  
Godbound, Scarlet Heroes, Silent Legions

Авторы иллюстраций: Joyce Maureira, Luigi Castellani,  
Miguel Santos

Распространяется свободно

# СОДЕРЖАНИЕ

ОТ РЕДАКЦИИ .....	3
ОДИНОКИЕ ГЕРОИ .....	4
ЗАКЛИНАНИЯ .....	14
КОЛЬЦО ЖЕЛАНИЙ .....	22
НОВЫЕ КЛАССЫ .....	38
ГЕНЕРАТОРЫ ОДНОГО БРОСКА .....	66

## ОТ РЕДАКЦИИ

Добро пожаловать в первый и, возможно, единственный номер журнала “Асванг”, посвящённого [“Багровой заре”](#) – первому русскоязычному ретроклону, не являющемуся ни первым, ни ретроклоном. Если вы не понимаете, о чём идёт речь – это нормально. Всё просто: “Багровая зоря” – это настольная ролевая игра в духе “старой школы”, или OSR, а “Асванг” – это журнал, в котором собраны всевозможные мелочи для неё, которые никак не тянут на полноценное дополнение, но достаточно забавны или полезны, чтобы явить их миру.

Что же конкретно можно найти на страницах нашего аперидического издания? А вот что:

- Одинокие герои – это набор надстроек над основной механикой, позволяющий играть в классические модули с одним или двумя игроками.
- Кольцо желаний – крайне могущественный, и столь же опасный артефакт, который может претворить в жизнь практически любые желания персонажей, однако пережить побочные эффекты может быть для них весьма непростой задачей.
- Призыв – адаптация классического заклинания призыва из Lamentations of the Flame Princess, призванная существенно упростить процесс создания призываемых существ, а также сделать катаклизмы, которыми грозит неудачное заклинание, более применимыми за игровым столом.
- Странник – комбинированный класс, который позволяет игрокам создавать более разнообразных персонажей, комбинируя два стандартных класса в одном.
- Последний принц – позволяет почувствовать себя последним представителем уничтоженного народа, терзаемым виной за его гибель.
- Наследник – класс, комбинирующий боевые возможности со своеобразными магическими способностями.
- Посвящённый – даёт возможность поиграть классическим боевым монахом, карающим своих врагов с помощью собственных голых кулаков.
- Еретик – позволяет побывать в шкуре мага, которому для сотворения заклинаний нужна не волшебная энергия, а всевозможные материальные компоненты.
- Кикимора – мифическое существо, которое по прихоти случайности может быть или свирепым воином, или же ловким пронырой.
- Генераторы одного броска позволяют броском стандартного набора костей от к4 до к20 сгенерировать случайное заброшенное строение или внезапный религиозный бунт.

## ОДИНОКИЕ ГЕРОИ

Оригинал – “Solo Heroes”, автор – Кевин Кроуфорд.

Перевод и адаптация – Zoid ZZX

Каждый ведущий время от времени сталкивается с недостатком игроков. Может быть, что половина группы отваливается прямо перед встречей, или какая-то игра привлекает внимание лишь одного-двух игроков. В большинстве случаев ведущий может просто отменить сессию или сыграть с теми, кто всё-таки пришёл, в карты, но иногда он готов играть и с меньшим количеством игроков, чем обычно.

Приведённые здесь модификации правил для “Багровой зари” позволят отправить в классический модуль старой школы подходящего уровня всего одного-двух героев, которые при этом смогут при этом рассчитывать на успех. Эти модификации не требуют менять лист персонажа или конвертировать модуль. Они помещаются между готовым приключением и существующим листом персонажа, позволяя герою противостоять препятствиям и врагам, для которых обычно требуется целая группа авантюристов.

Эти правила могут использоваться практически с любыми играми старой школы, правила которых более-менее похожи на “Багровую зарю”. У отдельных систем могут быть свои нюансы и особенности, но приведённые здесь базовые механики подойдут к подавляющему их большинству

### ОПАСНОСТИ ОДИНОЧЕСТВА

Есть несколько причин, по которым одинокий персонаж “Багровой зари” не слишком готов противостоять злу в его логове. Механики игры и расход ресурсов в виде хит-пойнтов и очков веры или колдовства настроен на наличие целой группы героев, а система предполагает доступность нескольких персонажей, чтобы справляться с опасными ситуациями. При использовании героя-одиночки в традиционных готовых модулях существуют четыре основные проблемы.

**Хит-пойнты слишком быстро заканчиваются.** Расход хит-пойнтов – наибольшая проблема для одинокого авантюриста. Группа из четырёх воинов первого уровня обладает 4к8 хит-пойнтами, распределёнными среди отдельных персонажей, и противникам героев нужно снять все эти ХП, прежде чем приключение окончится однозначным поражением. Раненые персонажи могут отступать в задние ряды, а партия может начать действовать осторожнее при наличии раненых, и в целом группа может позволить себе больше ошибок между началом боя и последним вздохом. Для одного воина с четырьмя хит-пойнтами всё гораздо суровее.

Даже в приключениях, не изобилующих прямыми боевыми столкновениями, есть ловушки, опасное окружение, и прочие расходуемые хит-пойнты элементы, которые быстро расправятся с одиноким воином. Даже если персонажу легко доступны волшебные источники лечения, их применение обычно занимает слишком много времени, чтобы применять их посреди яростного сражения. Неважно, сколько зелий лечения лежит в рюкзаке героя, если у того нет времени выпить их, прежде чем его порубит на куски толпа врагов.

***Враги слишком долго умирают.*** Та же самая группа из четырёх воинов, скорее всего, наносит противникам 4к8 урона каждый раунд, если с их бросками атаки всё в порядке. Из-за привычки к “фокусировке огня”, которой обладает большинство успешных групп авантюристов, даже свирепые существа вроде огров и минотавров достаточно быстро умирают под ударами их мечей, если не успевают вывести из строя достаточно персонажей игроков, чтобы уменьшить получаемые повреждения.

Эта динамика существенно меняется, если в сражении участвует единственный герой. Один неудачный бросок атаки означает, что враг останется неповреждённым в этом раунде, а зачастую персонажу приходится прорубаться через дюжину и больше незначительных врагов. К тому времени, как наберётся достаточно попаданий, чтобы разделаться с огром или группой гоблинов, герою придётся пережить дюжину раундов вражеских атак. Во многих системах старой школы есть правила по нескольким атакам или увеличенному урону со стороны персонажей игроков, но и они масштабируются с учётом участия в битве целой партии. Как правило, их недостаточно, чтобы у одиночки появился шанс против врага, предназначенного для группы.

***Мгновенная смерть и выводящие из строя эффекты не оставляют одиночкам шансов.*** Заклинания, яды, специальные способности чудовищ и опасное окружение зачастую могут вывести авантюриста из строя одним броском кости. Если у несчастной жертвы есть несколько товарищей, которые могли бы спасти её или организовать воскрешение, подобные опасности можно пережить. Если же после единственного проваленного спасброска персонаж неизбежно начинает новую карьеру в качестве обеда для гарпии, игровой процесс становится не столь увлекательным.

***Героям-одиночкам недостаёт широкого диапазона способностей и навыков, которыми располагает целая группа.*** Во многих приключениях предполагается, что у группы будет доступ к волшебному лечению, магической пронизательности, навыкам взлома замков и обезвреживания ловушек, и значительному количеству мускулистых воинов. Некоторые игры старой школы имеют чётко прописанные навыки, необходимые для успеха в определённых ситуациях. Герой-одиночка редко владеет всеми этими способностями так же хорошо, как целая партия авантюристов. Это может привести к тому, что какой-то вызов или преграда приведут персонажа в тупик, поскольку у него не будет необходимых способностей.

Все эти проблемы могут быть смягчены сообразительным ведущим и соответственно подготовленным модулем либо выдачей игроку нескольких персонажей или наёмников. Однако не у каждого ведущего есть время и силы на адаптацию модуля, и не у каждого игрока есть желание возиться с целой кучей персонажей. В таком случае, если ведущий желает использовать классический модуль с одним игроком, необходим другой подход.

## ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

### ПЕРВОЕ ПРАВИЛО: КОСТЬ УРОНА

В одиночной игре все кости повреждений читаются по-другому. Вместо своего полного значения, каждая кость наносит урон в зависимости от выпавшего результата:

- при результате 1 урона **не наносится**;
- при результате 2-5 наносится **1 единица урона**;
- при результате 6-9 наносится **2 единицы урона**;
- при результате 10+ наносится **4 единицы урона**.

Если у броска имеется какой-либо *модификатор*, он применяется *только к одной из костей* на выбор бросающего. Если наносимый урон составляют несколько костей, *каждая из них проходит преобразование отдельно*.

*Например, воин 1 уровня размахивается двуручным топором, имея бонус +1 к силе: в этом случае игрок бросает 1К10 и прибавляет к выпавшему значению 2 (+1 от силы и +1 от особенности своего класса). В итоге удар может нанести от 1 до 4 единиц урона (результат с учётом бонусов составит от 3 до 12). Если бы тот же воин держал в руках экзотический зачарованный молот, наносящий 2К6+3 повреждений, ситуация была бы иной: игрок бросал бы 2К6 и прибавлял бы суммарный модификатор +5 только к одной кости. То есть, одна из костей нанесла бы от 0 до 2 единиц урона (результат броска от 0 до 6), а вторая – от 2 до 4 (результат броска с бонусами от 6 до 11); суммарный урон успешного удара, соответственно, составил бы от 2 до 6 единиц.*

Это правило по конверсии урона используется для всех источников неприятностей со случайным количеством повреждений: огненных шаров, падений, падающих камней, ловушек со стрелами и любых других источников опасности, наносящих нефиксированный урон.

Если же повреждения от эффекта фиксированы, то за каждые приведённые в тексте полные четыре очка повреждений наносится одна единица урона.

Например, если в приключении указано, что прикосновение к проклятой бронзовой статуе нанесёт 10 очков повреждений, незадачливый герой получит 2 очка урона. Шипы, наносящие тем, кто по ним проходит, 1 единицу повреждений, округляются вниз до нуля – это слишком незначительная угроза для героя-одиночки.

## **ВТОРОЕ ПРАВИЛО: НАНЕСЕНИЕ УРОНА**

*Урон, получаемый персонажем игрока, вычитается как обычно из его хит-пойнтов.* Если у воина 6 хит-пойнтов, и по нему попадает гоблин коротким мечом, бросив кб и получив 4, воин получит 1 очко урона и останется с 5 хит-пойнтами.

*Урон, получаемый персонажами ведущего, вычитается из их хит-дайсов.* То есть, если воин бьёт гоблина, выбрасывая на кости 3, он нанесёт своей жертве 1 единицу урона. Поскольку хит-дайс у гоблина всего один, он рухнет замертво, пронзённый клинком героя.

*Хит-дайсы монстра округляются до ближайшего целого.* То есть, существа с  $\frac{1}{2}$  ХД, 1-1 ХД или 1+2 ХД считаются существами с одним хит-дайсом. Считается, что количество хит-дайсов высокоуровневых персонажей ведущего равно их уровню.

Когда персонаж игрока сражается с противниками, *обладающими равным, или меньшим количеством хит-дайсов*, он может использовать *кость схватки*, отражающую могучие удары, пинки, укусы, метание предметов и прочие акты насилия против врагов, которые не превосходят его навыками. Это отдельная кость, которую можно бросать один раз за раунд. Эта кость всегда наносит повреждения, независимо от того, атаковал ли кого-то герой, и была ли эта атака успешной. *Кость схватки воинов равна к8, воров и других не совсем боевых классов – кб, а заклинателей, таких как маги и жрецы – к4.*

Урон от кости схватки можно наносить только противникам, количество хит-дайсов которых равно или меньше количества уровней персонажа игрока. Более сильные противники слишком опытные, чтобы им можно было навредить, не сфокусировавшись на атаке. *Исключение составляют заклинатели – сверхъестественные трюки магов и жрецов способны наносить урон любым неприятелям.*

Герой, который желает заняться в раунде чем-то, отличным от атаки, по-прежнему может использовать свою кость схватки против подходящих врагов в зоне досягаемости.

Если урона достаточно, чтобы убить монстра, *герой может потратить остатки повреждений*, чтобы ранить любого другого противника в зоне досягаемости *с таким же или худшим классом брони*, как у изначальной цели. Как и костью схватки, возможностью использовать переливающийся урон обладают только персонажи игроков.



Например, персонаж игрока встречается с тремя гоблинами и их вождем. Герой наносит удар по гоблину своей алебардой и попадает, нанося 2 единицы урона. Также он бросает свою кость схватки, к8, добавляя 1 единицу урона, которая не требует броска атаки. У простых гоблинов всего по одному хит-дайсу, так что один из них погибает от кости схватки. После этого герой тратит оставшиеся две единицы урона от удара алебардой на разрушение ещё двоих гоблинов. Он не может потратить избыток этого урона на вождя, поскольку тот обладает лучшим классом брони, чем враг, которого воин атаковал. Также если бы один из гоблинов находился в отдалении, герой не смог бы потратить на него урон от алебарды или кости схватки.

### ТРЕТЬЕ ПРАВИЛО: ЛЕЧЕНИЕ

Кости лечения рассматриваются так же, как и кости повреждений: они восстанавливают столько хит-пойнтов или хит-дайсов, сколько нанес такой же бросок на повреждения. Например, зелье лечения, восстанавливающее к6+1 ХП, исцелит персонажу 1 или 2 хит-пойнта.

После каждой схватки или события, в котором был получен урон, *герой-одиночка может потратить пять минут*, чтоб обработать раны и перевести дух. Такая первая помощь *восстановит до 2 хит-пойнтов*, но не выше того значения, что было у персонажа до боя, а также не затронет ранения, полученные в результате *вызова смерти*.

### ЧЕТВЁРТОЕ ПРАВИЛО: ВЫЗОВ СМЕРТИ

Каждый раз, когда герой-одиночка сталкивается с проваленным спасброском против смертельного заклинания, готовым убить его во сне убийцей, истощением энергии, капканом, из которого невозможно выбраться, безнадежной ситуацией или непреодолимым препятствием, он может попробовать *бросить вызов смерти*. В случае успеха он удачно избегает опасности, избавляется от угрожающего жизни состояния, или преодолевает препятствие, которое иначе поставило бы его в тупик. Однако у такой удачи есть своя цена.

Когда персонаж игрока бросает *вызов смерти*, он *получает урон в размере одной кости повреждений за каждый свой уровень*. В первый раз, когда герой избегает печальной участи за игровую встречу, эта кость повреждений равна к4. В последующие разы кость *увеличивается* сначала до к6, потом до к8, а при каждой последующей попытке за текущую встречу она будет равна к10. Если нанесённый таким образом урон *уменьшает хит-пойнты персонажа до нуля*, герой вместо этого *остаётся с 1 хит-пойнтом*, и встречается с той судьбой, которую пытался избежать.

В какой ситуации можно бросать вызов смерти, а в какой нельзя – решает ведущий, он же определяет способ, которым персонаж избежал опасности.

## **ПЯТОЕ ПРАВИЛО: ОПЫТ И НАЁМНИКИ**

Если в вашей кампании опыт выдаётся за сокровища, то герой-одиночка получает только четверть обычного количества опыта за добытое или потраченное, поскольку ему не нужно делиться с товарищами. Опыт за цели начисляется как обычно.

Помощью наёмников и спутников можно пользоваться как обычно, однако все они рассматриваются как персонажи ведущего. Спутник с 1 хит-дайсом погибнет от одной единицы урона.

## **ЧТО ВСЁ ЭТО ОЗНАЧАЕТ?**

Конверсия урона и кость схватки нужны для того, чтобы персонаж игрока стал более живучим и при этом более опасным для противников. Каждый раунд герой будет чаще всего наносить как минимум 1 ХД урона врагам с меньшим или равным количеством хит-дайсов костью схватки, плюс потенциально - дополнительные повреждения от своей обычной атаки. Герой с модификатором +1 к броскам повреждений наверняка нанесёт атакой минимум 1 единицу урона, а воин с двуручным оружием может выбить из врага и 4 хит-дайса.

Например, воин-новичок с 5 хит-пойнтами и классом брони 15 от кольчуги и щита сталкивается во время своего исследования с четырьмя орками. Скорее всего, каждый раунд он будет убивать одного из противников своей костью схватки, а с вероятностью 3 из 8 – двоих. С мечом, наносящим к8 повреждений, и бонусом к силе +1, у него также неплохие шансы наносить 2 единицы урона каждое попадание, что даёт возможность при удачных бросках убить всех орков за один раунд.

Орки, в свою очередь, каждый раунд могут атаковать воина, нанося при успешном попадании 0-2 очка урона. Для персонажа игрока это весьма опасная ситуация, но орки должны попасть по нему как минимум трижды, прежде чем его хит-пойнты закончатся. В сравнении с одиноким героем, использующим обычные правила боя “Багровой зари”, этот воин, скорее всего, победит в столкновении, а не превратится в насаженный на ороочи копыя шашлык.

При столкновении с более опасными противниками ситуация для героя осложняется. Против огра с 4 ХД и дубиной, наносящей к10 повреждений, он не может использовать свою кость схватки, поскольку хит-дайсов у врага больше, чем у него уровней. Кроме того, у дубины огра гораздо больше шансов нанести воину больше урона – 2 или 4 единицы. Тем не менее, для убийства

чудовища герою понадобится не больше четырёх попаданий, если, конечно, он проживёт достаточно долго. Если бы воин столкнулся с огром на втором уровне, с дополнительными 4 или 5 хит-пойнтами, шансы для чудовищного громилы были бы гораздо хуже. А герой-одиночка четвёртого уровня разрубит огра за два-три раунда благодаря помощи своей кости схватки.

Для ответа на приводящие к мгновенной смерти яды и заклинания, ямыловушки, из которых нельзя вырваться, а также контролирующее сознание колдовство, которое сделало бы героя беспомощным, предназначен вызов смерти. Это правило предназначено для того, чтобы сделать ситуацию “спасбросок или смерть” не столь окончательной, заменив результаты проваленного спасброска на получение урона. Поскольку количество костей повреждений масштабируется с уровнем персонажа, он не сможет в какой-то момент просто отмахнуться от этой угрозы – она всегда будет отъедать примерно один хит-пойнт за уровень героя. Чем чаще он избегает опасности подобным образом, тем выше вероятность, что увеличивающиеся в размере кости повреждений будут приносить ему по два или четыре очка урона.

Эти правила предназначены для того, чтобы поместить одинокого героя в классическое приключение, не меняя ни самого героя, ни приключение. Единственный осмотрительный вор 1 уровня с хорошим количеством хит-пойнтов имеет неплохие шансы пережить опасности Каскетона, а воин 3 уровня с острым мечом в руке вполне способен противостоять невзгодам занесённого песками Затерянного города. При использовании опционального правила *Выносливые герои*, вы можете начать игру с одним персонажем первого уровня и иметь неплохие шансы получить из него со временем опытного ветерана.

## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА И РЕКОМЕНДАЦИИ

### ВЫНОСЛИВЫЕ ГЕРОИ

Если вы хотите сделать приключения одиночки более героическими, ещё больше повысив шансы одинокого персонажа на успех, то можете воспользоваться этим опциональным правилом.

Выносливый герой всегда получает максимальные хит-пойнты для своего класса и уровня. Он автоматически стабилизируется при нуле хит-пойнтов, и сразу начинает восстанавливать хит-пойнты как обычно, без необходимости совершать спасброски или получать магическое лечение. Шрамы при этом получают по стандартным правилам.

## **АВТОМАТИЧЕСКАЯ ИНИЦИАТИВА**

Проигранная инициатива может погубить даже самого могущественного воина, если дюжина гоблинов удачно метнёт в него свои дротики. Чтобы уравновесить баланс, вы можете позволить герою всегда автоматически выигрывать инициативу. Засады и прочие непредвиденные нападения по-прежнему будут представлять для него угрозу, но в открытом бою он всегда будет действовать первым.

Помимо боевой ценности такой стремительности, она также даёт одинокому персонажу шанс бежать, если он встречается с превосходящими силами. В случае обычной группы чудовища, как правило, тратят некоторое время на пережёвывание одного-двух наиболее невезучих членов партии, пока остальные убегают. Для героя-одиночки подобный подход неприменим, так что ему понадобится преимущество другого рода.

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОСТИ СХВАТКИ**

В качестве опционального правила, ведущий может выдавать герою дополнительные кости схватки, если ситуация в бою складывается для него особенно благоприятным образом. Например, вор, выпрыгивающий из засады на ничего не подозревающую цель, может не только уничтожить основную цель своей способностью, но и получить несколько дополнительных костей схватки для её охранников, олицетворяющие хаос и разрушение, которые он сеет в рядах своих жертв.

Любой такой бонус выдаётся по решению ведущего с учётом складывающейся ситуации. Одну дополнительную кость рекомендуется выдавать в условиях не слишком большого преимущества, две – когда превосходство героя очень велико, а три или более – в случае идеально спланированных и исполненных манёвров. Рассматривать следует только выдающиеся ситуации, выдавать бонусы по пустякам не стоит.

## **ОДНА ПАРА РУК**

Некоторые приключения написаны так, что практически требуют наличия нескольких авантюристов для преодоления определённых препятствий. Для хранилища могут потребоваться два ключа, которые надо повернуть одновременно, а участок пустоши может быть смертелен, если на ночь не выставить караул.

В подобных ситуациях просто игнорируйте части, которые требуют нескольких персонажей. Например, поместите две замочные скважины рядом,

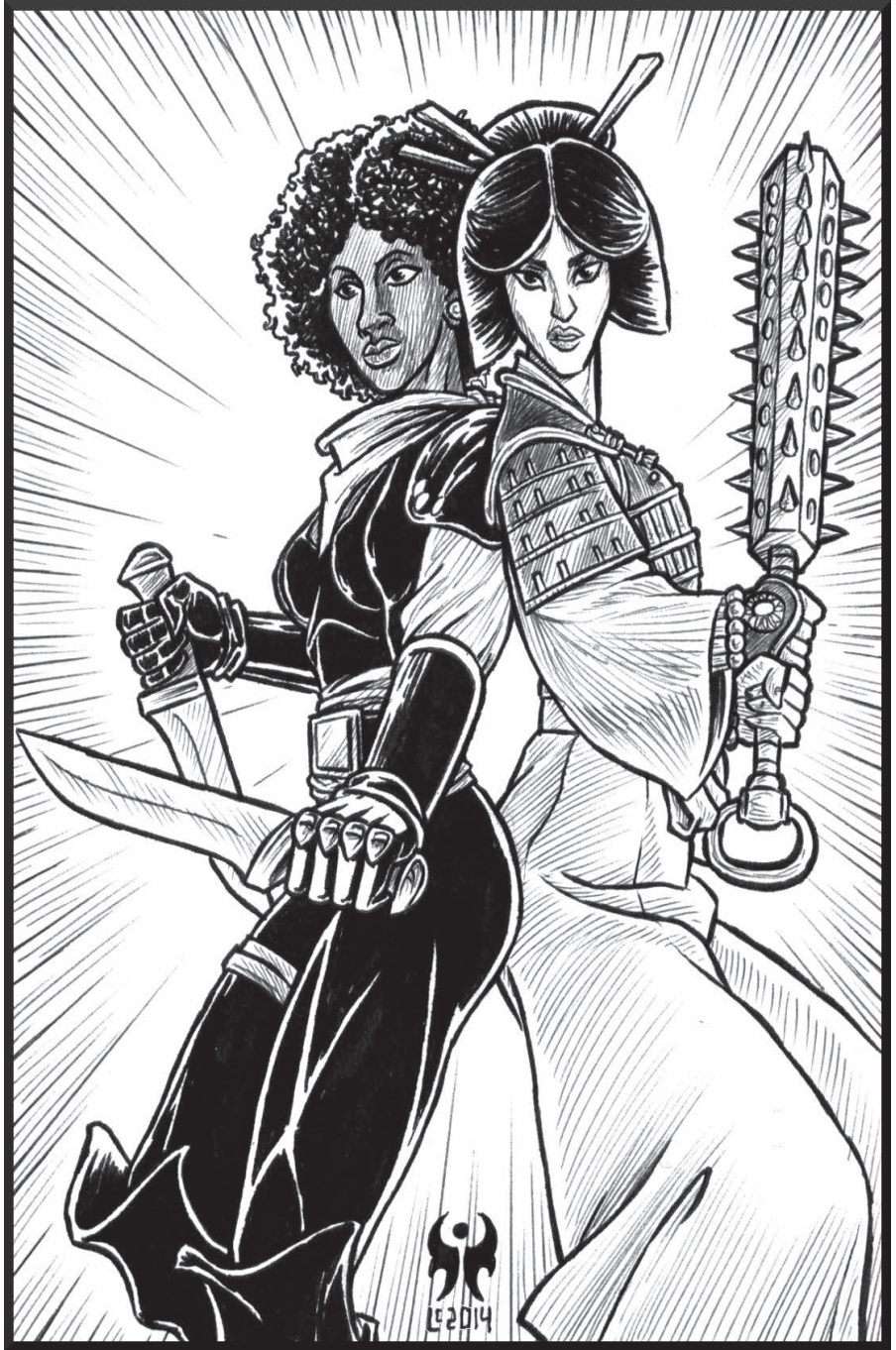
или решите, что сон героя очень чуток и приближение врага к месту отдыха его разбудит. В результате вызов может получиться не таким сложным, как его задумал автор модуля, но прочие трудности, с которыми сталкивается одиночка, вполне это компенсируют.

## МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Поскольку герою-одиночке приходится отдуваться за целую группу, выполняя множество ролей, вы можете увеличить количество черт, которыми он обладает: выдавайте одно дополнительное очко черты на первом уровне и по одному дополнительному при каждом повышении уровня.

Кроме того, вы можете использовать комбинированный класс *странник*, правила для которого приведены в главе “Классы”. Вы можете даже проигнорировать ограничение на два частичных класса, которые составляют странника, и позволить игроку использовать для своего персонажа все четыре. В одиночной игре нет необходимости переживать о межклассовом балансе и защите ниши, поскольку герой всего один и затмевать ему некого.

Обратите внимание, что в случае одинокого странника, он может применять кость схватки любого из используемых частичных классов.



## ЗАКЛИНАНИЯ

**Призыв (10 минут, 1 очко колдовства, младшее)**

Процесс призыва:

1. Маг определяет количество ХД призываемого существа и проходит проверку интеллекта или харизмы, чтобы совладать с магической энергией призыва. Сложность проверки равна 9, к броску добавляется уровень мага и вычитается количество хит-даймов призываемого существа.

Заклинатель может также попытаться увеличить свои шансы на успех с помощью кровавой жертвы. Приносимые в жертву существа должны быть связаны или беспомощны, и убиты в ходе ритуала призыва. За каждые два хит-дайма принесённых в жертву созданий маг получает бонус +1 к проверке.

В случае провала энергия колдовства может выйти из-под контроля и призванное существо может оказаться более странным и опасным. Абсолютное значение разницы между сложностью проверки и её результатом в этом случае добавляется к броску при определении материала существа и к хит-даймам существа.

2. Определите базовую форму призванного существа броском к20. Если проверка интеллекта была провалена, прибавьте к выпавшему значению разницу между сложностью проверки и фактическим результатом.

3. Определите тип конечностей существа броском к6: на 1-3 конечности стандартные для базовой формы, на 4-5 у существа один тип конечностей, на 6 – два. Детали каждой конечности определяются броском двух к10 по приведённым ниже таблицам: результат одной из костей означает прилагательное, второе – существительное.

4. Определите дополнительные способности существа броском к6: на 1-3 способностей нет, на 3-4 способность одна, на 6 – способностей две. При наличии способностей, они выбираются из соответствующей таблицы броском к20.

5. Маг пытается подчинить себе призванное существо. Он совершает ещё одну проверку мудрости или харизмы со сложностью 9, при этом к броску добавляется его уровень и бонусы за жертвоприношения, *В случае успеха* разница между результатом и сложностью указывает количество ходов, в течение которого существо будет подчиняться заклинателю, после чего вернётся обратно в своё измерение. Если разница *равна нулю*, существо отбывает немедленно. *В случае провала* разница между результатом проверки и сложностью означает количество раундов, которое непокорное существо будет атаковать мага и его соратников, прежде чем исчезнуть. Если результат проверки *больше 17*, существо остаётся под контролем мага навечно и будет выполнять даже самоубийственные приказы. Если результат проверки *меньше 4*, сам маг навеки попадает в подчинение существу, которое забирает его с собой в свой мир.



*Характеристики существа по умолчанию:* КБ: 10, бонус атаки равен ХД, урон: к6, СБ: 15-ХД/2, БД: 12, навык: +1, движение: 30'.



- 1 Копия заклинателя, обладающая всеми его характеристиками и способностями
- 2 Обычный человек без дополнительных способностей
- 3 Собака (при атаке с разбега жертва проходит спасбросок стойкости или сбивается с ног)
- 4 Парящий глаз (невозможно застать врасплох, видит на 360°, спасброски уклонения бросаются дважды и выбирается лучший результат)
- 5 Живая кровь (половина урона от обычного оружия, при атаках восстанавливает себе хит-пойнты нанесённым уроном)
- 6 Клубок внутренностей (может поглощать мёртвые тела, восстанавливая кб хит-пойнтов за каждое)
- 7 Инсектоид (может карабкаться по отвесным поверхностям)
- 8 Змея (инфравидение, дополнительно кб урона ядом)
- 9 Осьминог (2 атаки за раунд, +3 на бросках борьбы, определите тип конечности – у призванного существа их будет восемь, но бонусы от них не складываются)
- 10 Пиявка (при успешной атаке присасывается к жертве, каждый раунд автоматически нанося кб урона)
- 11 Краб (КБ +2, 2 атаки за раунд)
- 12 Куча экскрементов (все атаки в пределах 10' совершаются с -2)
- 13 Летящий мозг (псионические атаки в пределах видимости)
- 14 Жаба (в качестве движения может прыгать на цель до 30', жертва проходит спасбросок уклонения или сбивается с ног)
- 15 Гриб (при попадании по нему выпускает галлюциногенные споры – все в радиусе 10' проходят спасбросок стойкости или пропускают 1 раунд действий)
- 16 Кристальный голем (КБ 20, при получении за одну атаку 8 урона раскалывается на куски и погибает)
- 17 Летучая мышь (может летать с обычной скоростью, эхолокация)
- 18 Слизь (регенерирует к4 хит-пойнтов за раунд)
- 19 Парящий многогранник (один раз в час может заменить результат броска противника на 1, если тот провалит спасбросок духа)
- 20 Бесформенная масса (может принимать любую виденную форму по собственному желанию за 1 раунд)

к20	Тип формы
21	Облако дыма (неуязвимо к физическим атакам, атакует удушением, движение 240')
22	Сгусток света (неуязвим к обычному оружию, движение 240', при успешной атаке дополнительно ослепляет жертву на 1 раунд)
23	Антиматерия (взрыв радиусом 10' на 3к0 урона при каждом контакте, в том числе оружием)
24	Воплощение снов (неуязвимо к обычному оружию, при успешной атаке цель проходит сбросок духа или погружается в сон на кб раундов, все спящие в радиусе 50' подчиняются его воле)
25	Молния (неуязвима к обычному оружию, движение 240', удвоенный урон по целям в металлических доспехах)
26	Тень (можно повредить только источниками света – огнём, сияющим мечом и т.п., в темноте хит-дайсы и хит-пойнты удваиваются)
27	Воплощение ненависти (неуязвима к обычному оружию, при успешной атаке жертва проходит сбросок духа или впадает в безумную ярость на количество раундов, равное нанесённому урону и атакует ближайшего союзника)
28+	Катаклизм (бросок по таблице катаклизмов, дальнейшая генерация не производится)

кЮ0	Конечности	
	Прилагательное	Существительное
1	Слизистые	Антенны (невозможно застать врасплох, видит в полной темноте)
2	Влажные	Руки (+1 атака)
3	Огненные	Ветви (прочная кора, +2 к классу брони)
4	Волосатые	Плавники (плавает с удвоенной скоростью)
5	Мёртвые	Присоски (может перемещаться по отвесным поверхностям)
6	Чешуйчатые	Щупальца (+2 к проверкам при борьбе)
7	Прозрачные	Рога (+2 к попаданию и урону при атаке с разбега)
8	Костяные	Крылья (может летать со скоростью движения)
9	Шипастые	Ноги (движется с удвоенной скоростью)
10	Ледяные	Хвосты (+1 к классу брони, +1 к броскам атаки)

- 1 Кислота вместо крови, при успешной атаке немагическое оружие получает накапливающийся штраф -1 к урону и атаке
- 2 Регенерация к4 хит-пойнта за раунд
- 3 Поглощает направленные на него заклинания, восстанавливает кб хит-пойнта
- 4 Телекинетически манипулирует неодушевлёнными предметами
- 5 Прикосновением заставляет металл ржаветь, дерево гнить, доспехи теряют 1 КБ при успешной атаке
- 6 В радиусе 15' вокруг существа магия не действует
- 7 Может телепортироваться в любую видимую точку в пределах 60'
- 8 Может по желанию погружать пространство в радиусе 15' вокруг себя в непроницаемую магическую тьму
- 9 Убитые существом жертвы восстают на к4 хода в качестве нежити
- 10 Может по желанию в качестве действия аннулировать гравитацию в радиусе 30' вокруг себя
- 11 При успешном спасброске духа отражает магию обратно
- 12 Толстая шкура, класс брони увеличивается на к8
- 13 Один раз за раунд перехватывает в воздухе метательные снаряды
- 14 Может разделить на два существа с половиной своих максимальных ХД и половиной текущих ХП, округлённых вниз.
- 15 Может создавать одну магическую зону полной тишины в пределах 60' от себя радиусом 15' в качестве действия
- 16 Урон к4, бонус атаки +3. Дополнительная атака, если предыдущая была успешной
- 17 После успешной атаки по существу, оно становится неуязвимым к этому типу оружия (мечи, копья, стрелы и т.п.), пока не получит урон от другого типа.
- 18 Жертва успешной атаки существа должна пройти спасбросок стойкости, в случае провала меняет пол
- 19 Жертва успешной атаки существа должна пройти спасбросок стойкости, в случае провала всё её деньги и драгоценности превращаются в камень
- 20 Если на броске атаки выпала натуральная 20, существо намертво присасывается к жертве и полностью поглощает её за к4+2 раунда, во время которых жертва остаётся беспомощной.

к6	Катаклизмы
1	Водный мир
2	Кое-что совершенно иное
3	Кто виноват?
4	Подставь другую щёку
5	Суицидальные наклонности
6	Червь сомнений

### **ВОДНЫЙ МИР**

Вместо призыва существа, портал открывается в измерение бесконечной жидкости, природу которой ведущий определяет самостоятельно. Уровень моря во всём мире немедленно начинает подниматься на 10 футов за ход, пока не достигнет уровня на 50 футов выше точки, в которой находился маг при сотворении призыва. После этого уровень моря начнёт снижаться обратно со скоростью 10 футов в день.

### **КОЕ-ЧТО СОВЕРШЕННО ИНОЕ**

Хаос кратковременно вторгается в мир персонажей из своего постоянно меняющегося измерения, принося с собой радикальные перемены. Все персонажи игроков немедленно меняются на новых: каждый игрок должен создать взамен всех своих персонажей новых героев того же уровня, выбирая класс, народ, пол, сферы жреца и заклинания мага случайным образом. Каждый обычный предмет экипировки персонажа имеет 50% вероятность поменяться на другой случайный предмет из списка в книге правил или по усмотрению ведущего; для магических артефактов вероятность превращения в другой волшебный предмет равна 10%. Черты могут быть выбраны по желанию игроков, но должны отличаться от старых, кроме архетипа вора. При этом личности старых персонажей сохраняются в новых телах и осознают произошедшую с ними перемену.

Хаос оказывает влияние также и на окружающий персонажей игроков мир. Если герои находились в процессе выполнения какого-то задания или краткосрочной цели, ведущий бросает к20: на результате 1-10 цель остаётся прежней, на 11-13 она была уже достигнута кем-то ещё, на 14-16 – достигнута самими персонажами, на 17-19 – безнадежно провалена и не может быть выполнена, на 20 – никогда не существовала.

## КТО ВИНОВАТ?

На персонажей снисходит озарение – теперь они точно знают, кто виноват во всех их бедах, и этот кто-то находится неподалёку!

Все находящиеся в окрестностях (размер определяется в зависимости от ситуации – подземелье, дворец, деревня и т.п.) персонажи игроков и ведущего должны бросить кб. Те, кто выбросил единицу, оказываются виновными во всех бедах остальных. Остальные персонажи немедленно становятся союзниками, даже если до этого были заклятыми врагами, и объединяются, чтобы схватить, обездвигить, пытать и убить виновников. Они всегда чувствуют точное местонахождение всех виновников и не остановятся ни перед чем в достижении своей цели.

Эффект заканчивается, когда все виновные персонажи будут уничтожены.

## ПОДСТАВЬ ДРУГУЮ ШЁКУ

На окрестности опускается квинтэссенция переживаний всех тех, кто потерял своих родных и близких, наполняя всех вокруг чувством вины и отвращением к насилию. Все персонажи в радиусе 100 футов должны пройти спасбросок духа. В случае провала они бросают своё оружие и больше никогда не смогут причинить вред никому из присутствующих. Чтобы предпринять враждебное действие против другого существа, принадлежащего к тому же народу, что и они сами, такие персонажи должны каждый раз успешно проходить спасбросок духа, даже если их противник проявляет агрессию.

## СУИЦИДАЛЬНЫЕ НАКЛОННОСТИ

Все существа в радиусе 100 футов, о существовании которых знает заклинатель, каждый раунд должны проходить спасбросок духа. В случае провала они должны потратить все свои действия на причинение себе максимально возможного вреда. Если рядом окажется подходящий обрыв или яма с кольями, персонаж бросится туда. Если у персонажа есть яд – он его выпьет. Если никаких очевидных способов погибнуть поблизости нет, он будет атаковать себя собственным оружием с автоматическим попаданием. Персонажи, у которых нет других вариантов, будут просто биться головой о стены или пол, нанося себе к2 урона каждый раунд.

Всеобщее стремление к самоубийству пройдёт только тогда, когда все оставшиеся в живых жертвы успешно пройдут спасбросок в одном и том же раунде.

## ЧЕРВЬ СОМНЕНИЙ

На персонажей наваливаются сожаления о несовершенных поступках и невыбранных путях. Все персонажи в присутствии мага теряют веру в себя и начинают сомневаться в своих действиях, и каждая неудача только подкрепляет эти сомнения. Каждый персонаж получает штраф -1 ко всем своим броскам. Каждый раз при провале броска этот штраф увеличивается для него на 1. Успешный бросок не увеличивает штраф, но и не устраняет его для последующих бросков. Избавиться от сомнений можно лишь, выбросив на кости размером не меньше k10 максимальное значение без учёта модификаторов (10 на k10, 12 на k12, 20 на k20) – в этом случае к персонажу вернётся вера в свои силы и сомнения отступят.

## КОЛЬЦО ЖЕЛАНИЙ

Никто не может точно сказать, кто и когда создал Кольцо желаний. Кто-то считает, что оно было отлито искусным божеством, стремящимся с его помощью победить в каком-то глобальном конфликте, кто-то уверен, что оно было изготовлено обезумевшим колдуном, который сумел подчинить себе самые глубинные силы мироздания.

Две вещи можно сказать о кольце наверняка: оно крайне могущественно, и столь же опасно. Изъян, не замеченный создателем, со временем неизбежно приводил к гибели всех владельцев артефакта, которым не хватало сообразительности от него избавиться.

Кольцо желаний представляет собой небольшое кольцо из тёмного металла, подстраивающееся под размер пальца владельца. По периметру оно украшено надписью на мёртвом языке: “Мысль сокрушает пространство”. Существо, надевшее кольцо, один раз в день может загадать желание, которое будет в точности исполнено. К сожалению, артефакт был сделан в спешке и без учёта возможных рисков, поэтому за исполнением желания следуют крайне неприятные побочные эффекты, приведённые в таблице ниже.

За время своего существования кольцо приобрело самосознание и может мысленно общаться с владельцем. Оно будет убеждать владельца воспользоваться своим могуществом и загадать желание, лишь мельком упоминая о возможных “побочных эффектах”. Кольцо может мгновенно уничтожить любое существо в пределах видимости, включая созданий божественной природы, демонов и отродий Бездны, призывать чудеса и имитировать любые заклинания, мгновенно осуществлять невозможные изменения для одного региона радиусом до 10 миль и т.п. В случае если желание выполнимо, оно немедленно осуществляется, после чего по таблице ужасных последствий выбирается последствие, которое также наступает незамедлительно.

Попытки жульничать с желаниями (например “исполни следующее желание без последствий”) приведут кольцо в ярость и вместо этого оно удвоит неприятности (два броска по таблице).

## Нападение

- 1 Одна Увядающая Мерзость за каждые 3 уровня владельца кольца (с округлением вверх).
- 2  $1k3+1$  Увядающих Печалей за каждые 3 уровней владельца кольца (с округлением вверх).
- 3  $2k3+2$  Увядающих Отчаяний за каждые 3 уровня владельца кольца (с округлением вверх).
- 4 Одна толпа Увядающих Детей за каждые 3 уровня владельца кольца (с округлением вверх).
- 5 Повелитель Хаоса.
- 6 Повелитель Иллюзий.
- 7 Повелители Страха, по одному на каждого члена пантеона.
- 8 Повелитель Боли.
- 9 Точная копия группы в её текущем состоянии, с полным запасом хит-пойнтов и очков колдовства и веры. Двойники всегда знают, кто есть кто, а персонажам игроков необходимо проходить проверку интеллекта, чтобы отличить двойника от оригинала, если те находятся в ближнем бою друг с другом. Тела двойников исчезают после смерти со всей экипировкой.
- 10 Выберите противников из пунктов 1-9 ещё раз. Вместо того чтобы напасть сразу, они нападут в другой день с шансом 10%. Проверка производится перед каждым рассветом.

**Отказ законов мироздания: одно из свойств мира исчезает или искажается в радиусе  $1k10$  миль. Все искажения происходят постепенно, достигая опасного уровня за  $2k6$  часов, если в эффекте не указано иное**

- 11 Вся органическая материя превращается в камень. Скорость передвижения органических существ снижается в два раза, каждые 30 минут они проходят спасбросок стойкости или получают  $1k10$  повреждений.
- 12 Железо и содержащие его металлы на глазах ржавеют и рассыпаются в пыль. Существа с кровью на основе железа каждые 30 минут проходят спасбросок стойкости или получают  $1k10$  повреждений, а железные существа –  $4k10$  урона.
- 13 Исчезает насыщение пищей. Никакое количество еды и питья не может утолить чувство голода и жажды, и не восстанавливает силы.



- 14 Гравитация меняет направление на противоположенное – все предметы стремятся улететь в космос.
- 15 Гравитация увеличивается в десять раз – здания рушатся, живые существа каждые 10 минут проходят спасбросок стойкости или получают 1к8 повреждений, скорость движения падает в пять раз.
- 16 Атмосфера исчезает – находящимся в зоне необходимо каждую минуту проходить спасбросок стойкости с прогрессирующим штрафом от -1 до -10, либо получать 1к8 урона.
- 17 Атмосфера становится ядовитой: каждые 10 минут необходимо проходить спасбросок стойкости, либо получать 1к8 повреждений.
- 18 Звук превращается в один из 1к4 элементов: 1 – огонь, 2 – бритвы, 3 – электричество, 4 – разложение. Обычное голосовое общение становится невозможным, слух – бесполезным. Достаточно громкие звуки могут быть использованы в качестве оружия с повреждениями от 1к4 до 1к20 в зависимости от громкости, однако воздействуют также и на того, кто их издаёт.
- 19 Любой звук становится оглушающим. Обычная речь наносит всем в радиусе слышимости 1к4 повреждений, громкие звуки – от 1к6 до 1к20.
- 20 Свет ослепляет и обжигает, проникая повсюду. Прямой солнечный свет наносит 1к6 повреждений за раунд, а также ослепляет тех, кто не прошёл спасбросок стойкости. Существа, находящиеся не в абсолютной тьме, должны каждый час проходить спасбросок стойкости или ослепнуть.
- 21 Вся вода вне человеческих тел превращается в кровь, в том числе в еде, напитках и т.п.
- 22 Вода исчезает в пределах зоны поражения. Люди, находящиеся внутри зоны, умирают от обезвоживания за 1к6 часов.
- 23 Вода наполняет поражённую зону со скоростью 1 фут в минуту до высоты 50 футов над уровнем владельца кольца на момент исполнения желания. Появившаяся вода не выходит за пределы поражённой зоны.
- 24 Размеры всех неорганических предметов уменьшаются в 1к6+2 раз. Существа, не успевшие за выбраться из зданий, ставших слишком маленькими для них, будут раздавлены. Зона поражения отделена от остального мира бездонной пропастью.

- 25 Размеры всех неорганических предметов увеличиваются в  $1k6+2$  раз, включая одежду, протезы и т.п. На границе с зоной поражения возникает горный хребет, в самой зоне постоянно происходят землетрясения – спадбросок стойкости или падение на землю и  $1k6$  повреждений каждые 30 минут.
- 26 Пространство искажается, все вещи на самом деле оказываются не там, где кажется. Для того чтобы попасть в нужное место или взять нужный предмет, необходимо пройти проверку интеллекта. При атаках и использовании магии, в случае провала проверки цель выбирается случайным образом.
- 27 Время в зоне действия начинает течь в  $1k6+1$  раз быстрее относительно восприятия людей.
- 28 Время в зоне действия начинает течь в  $1k6+1$  раз медленнее относительно восприятия людей. Каждое утро все находящиеся в зоне действия существа стареют на  $1k4$  лет.
- 29 Температура в зоне поражения поднимается до нескольких сотен градусов. Существа, находящиеся после этого в зоне поражения, получают  $1k10$  повреждений каждый раунд.
- 30 Температура в зоне поражения опускается до абсолютного нуля. Существа, находящиеся после этого в зоне поражения, получают  $1k8$  повреждений каждый раунд.

#### На случайного члена группы падает ужасное проклятие

- 31 Каждое утро одна из характеристик персонажа уменьшается до 3 и остаётся такой до следующего утра.
- 32 Максимальные хит-пойнты персонажа уменьшаются на треть с округлением вниз и восстанавливаются только магией.
- 33 Максимальное количество очков веры или колдовства случайно выбранного заклинателя в группе уменьшается на треть, остаток округляется вниз.
- 34 Ни броня, ни магия, ни ловкость не могут улучшить класс брони персонажа – он всегда остаётся равным 10.

- 35 Если персонаж – воин, он теряет способность предотвращать попадания по себе или автоматически попадать по противнику. Если персонаж – вор, он теряет способность перебрасывать проваленные проверки. Если персонаж – жрец, он теряет связь с половиной сфер могущества с округлением вверх. Если персонаж – маг, он теряет половину известных ему заклинаний с округлением вверх.
- 36 Персонаж теряет все черты, которыми обладал. Черта-архетип вора уменьшается вдвое с округлением вниз.
- 37 При сотворении заклинаний самим персонажем или его товарищами по группе всегда есть 10% шанс, что заклинание не будет сотворено, при этом очки колдовства или веры будут потрачены.
- 38 Каждый раз, когда персонаж должен получить опыт, игрок бросает к20: на 1-2 персонаж теряет то количество опыта, которое должен был получить, на 3-10 персонаж не получает опыт, на 11-20 опыт получается как обычно.
- 39 Все броски персонажа производятся со случайным штрафом 1к4.
- 40 Персонаж теряет 1к3 уровня вплоть до первого, и остаётся с минимальным количеством опыта, необходимым для достижения своего нового уровня.
- 41 Каждое утро есть 30% шанс, что случайная пара персонажей группы поменяется телами. Все характеристики и магия остаются привязанными к телу, а не к сознанию.
- 42 Каждое утро персонаж трансформируется в новое обличье, сохраняя все свои характеристики. На 1к6: 1 – собака, 2 – лемур, 3 – гигантский краб, 4 – гигантский паук, 5 – оцелот, 6 – взеземная аморфная масса с 1к6 щупальцев. Надетая на персонажа броня разрушается.
- 43 Важный предмет или магический артефакт исчезает, разрушается или теряет свойства.
- 44 Персонаж всегда пропускает первый раунд, когда группа может действовать в бою (то есть если врасплох застали всю группу, персонаж будет действовать только на третий раунд боя). Он автоматически проваливает все проверки на реакцию, включая спасброски уклонения.

- 45 Персонаж должен наносить себе ритуальные раны, чтобы на рассвете восстанавливать очки колдовства или магии. Количество восстанавливаемых очков равно удвоенному количеству хит-пойнтов, потерянных при нанесении ран. Исцелять эти хит-пойнты магией или способностями можно только после того, как будут потрачены восстановленные с их помощью очки колдовства/веры.
- 46 Неудачные атаки по персонажу оружием, способностями или магией всегда наносят ему минимум одно очко урона за уровень, успешные атаки наносят одно дополнительное очко урона за уровень персонажа.
- 47 Персонаж приобретает некоторые черты отродий Бездны. Его облик неестественно деформируется, и он начинает неосознанно внушать своим союзникам видения их самых ужасных страхов. В начале каждого боя случайно выбранный союзник получает из-за насылаемых видений штраф -4 к классу брони, который исчезает после окончания сражения.
- 48 При бросках на попадание и повреждения против персонажа бросаются две кости, и выбирается больший результат. Для спасбросков персонажа бросаются две кости, и используется худший результат.
- 49 Потерянные персонажем в бою хит-пойнты добавляются тому, кто нанёс ему этот урон. В результате хит-пойнты противника могут превысить максимальное для него количество.
- 50 При прохождении персонажем спасброска игрок бросает кости дважды и выбирает худший результат.

## БЕСТИАРИЙ

Все призываемые Кольцом противники обладают следующими способностями, каждая из которых может быть использована один раз за столкновение.

**Чёрное поглощение (мгновенное действие):** если существо является прямой целью магии, оно может свести её эффект на нет.

**Слабое действие (мгновенное действие):** существо может отменить только что произошедшее, вредящее ему событие или атаку, как будто оно не случилось. Эта способность применяется к физическим разрушениям и урону по хит-пойнтам.

**Сокрушающее равнодушие (мгновенное действие):** после того, как выбранная цель заявила действие, она должна пройти спасбросок духа или потерять желание совершать заявленное действие, потеряв и время, и очки веры/колдовства, которое для действия требовалось.

**Беспорядочные умы (основное действие):** выбранная жертва начинает активно противодействовать цели, которую пытается достичь, не понимая этого, например, неумышленно промахиваться по противнику. Персонажи игроков получают спасбросок духа в начале каждого раунда.

**Непотрявоженный порядок (действие на ходу):** до начала своего следующего раунда существо неуязвимо к любому физическому урону.

**Нулевой жизненный цикл (основное действие):** существо выбирает цель в виде неживого предмета, в том числе экипировки или оружия противника. Обычные предметы немедленно рассыпаются в прах, магическая броня перманентно ухудшает свой класс брони на 3 (до минимума в 10), кость повреждений магического оружия уменьшается на один шаг. Персонаж игрока, являющийся владельцем предмета, получает возможность пройти спасбросок стойкости, чтобы избежать действия этой способности.

## УВЯДАЮЩАЯ МЕРЗОСТЬ

Призываемая Кольцом желаний Увядающая мерзость представляет собой огромную гротескную фигуру, собранную из частей тел различных существ, совершенно не подходящих друг другу, и столь же разнообразных фрагментов брони и оружия. Общим элементом всего этого является упадок и увядание: плоть существа выглядит иссохшейся и мёртвой, а броня и оружие – насквозь проржавевшими и рассыпающимися от времени. Однако это впечатление обманчиво – несмотря на внешний вид, Увядающая мерзость является смертельно опасным противником.

*КБ: 16, ХД: 10, атака: +15 х 3, урон: к12, движение: 50', спасброски: 10+, боевой дух: 12, навык: +5, действия за раунд: 2.*

кб	Тактика Увядающей мерзости
1	Ударить по земле или сооружению в радиусе 20', открыв трещину в Бездну, которая наносит 4кб повреждений в пределах 10'.
2	Выбрать самого непокорного врага из присутствующих и обрушить на него все свои атаки.
3	В качестве одного действия нанести широкий удар вокруг себя, совершив атаку против всех противников в пределах 10'.
4	Одним действием использовать свою способность, чтобы ослабить врага или поймать в ловушку; вторым действием атаковать этого противника.
5	Произнести сводящую с ума фразу; все, кто её слышит, должны пройти спасбросок духа или совершить свободную атаку против союзника в пределах досягаемости.
6	Поглотить павшего врага и получить его максимальные хит-пойнты лечением. Если в пределах досягаемости нет трупов, извергнуть на цель кислотную энтропию с 2к10 повреждений.

## Увядаящая печаль

Увядаящая печаль выглядит как худая человеческая фигура двух с половиной метров ростом, слишком истощённая, чтобы быть живой. Из её пустых глазниц постоянно текут сухие пепельные слёзы, а из беззубого рта доносятся жалобные стоны.

*КБ: 14, ХД: 7, атака: +7 x 2, урон: 1к10 сгустками энтропии, движение: 60' телепортация, спасброски: 12+, боевой дух: 12, навык: +4, действия за раунд: 2.*

кб	Тактика Увядаящей печали
1	Приложить Усилие до конца сцены, чтобы увеличить своё Холодное Дыхание на одно очко.
2	Выбрать противника, который промахнулся или иным способом потерпел неудачу в своих недавних действиях. Цель получает 3кб повреждений и должна пройти спасбросок духа или потерять своё следующее действие.
3	Атаковать противника, который преуспел в своих действиях в прошлом раунде.
4	Телепортироваться за пределы досягаемости противников и атаковать дистанционно.
5	В качестве действия нанести себе кб повреждений, чтобы автоматически попасть по противнику сгустком энтропии с уроном 1к12.
6	Выдохнуть облако энтропии, наносящее к10 повреждений всем в радиусе 30 футов.

## УВЯДАЮЩЕЕ ОТЧАЯНИЕ

Тело Увядающего отчаяния, кажется, целиком состоит из пепла. Он может принимать любую форму по своему желанию и распасться облаком праха, мгновенно возникая в другом месте. Одного его прикосновения достаточно, чтобы обратить в пыль здорового человека.

*КБ: 14, ХД: 5, атака: +5 x 2, урон: 1к8 прикосновением, движение: 40', спасброски: 13+, боевой дух: 12, навык: +3, действия за раунд: 1.*

кб	Тактика Увядающего отчаяния
1	Исчезнуть в тень или другое укромное место. Пока оно не атакует, чтобы его увидеть, нужно пройти спасбросок духа. Первая атака из скрытности попадает автоматически.
2	Использовать специальную способность против наиболее спрятанного или укрытого противника, предпочитая врагов из задних рядов.
3	Метнуться облаком праха к отдалённому противнику и атаковать его.
4	Застыть неподвижно, внушив всем противникам чувство безысходности и отчаяния. Для того, чтобы предпринять какое-либо действие в свой следующий раунд боя, жертвы должны пройти спасбросок духа, иначе они останутся стоять на месте, опустошённые осознанием тщетности своих усилий.
5	Нанести себе 1 повреждение и издать неслышимый ментальный вопль отчаяния. Все противники должны потратить свой следующий раунд, стряхивая с себя эту психическую атаку, или получить 1к12 ментальных повреждений.
6	Создать действием болезненную ментальную обратную связь с видимой целью. В следующий раз, когда жертва нанесёт урон Отчаянью, такой же урон будет автоматически нанесён ей в ответ.



## УВЯДАЮЩЕЕ ДИТЯ

Увядавшее дитя напоминает человеческого ребёнка с высохшей кожей, покрытой трещинами и язвами. Глаза Детей почти всегда закрыты, поскольку их взгляд заставляет плоть разлагаться, а твёрдые вещества - рассыпаться в прах. Детей повсюду сопровождает их печальный плач.

Увядавшие дети действуют как единая группа и не рассматриваются в качестве отдельных противников. Толпа Детей может находиться в любом месте в радиусе 30' от центра, и за раунд способна совершать атаки против каждого находящегося в пределах видимости противника. Поскольку толпа крайне многочисленна, избежать её атак невозможно, и она попадает по всем своим врагам автоматически. По той же причине, все атаки противников по толпе также попадают автоматически; эффекты, действующие по площади, на которой находится значительная часть толпы, наносят удвоенные повреждения.

**КБ: 14, ХД: 15 в толпе, Атака: автоматическое попадание x 2, Урон: 1к6 взглядом, Движение: 40', Спасброски: 12+, Боевой дух: 12, Навык: +2, Действия за раунд: 1.**

к6

### Тактика толпы Увядавших детей (действия не отнимают атаки толпы за ход)

- 1 Ошеломить самую защищённую цель, нанеся ей 1к8 урона, если та не пройдёт спасбросок уклонения.
- 2 Пронзить взглядом видимую цель. Кожа цели становится болезненной и тонкой до конца боя, причиняя жертве повреждения как от удара Детей, если та совершает активные действия (атакует, использует магию, перемещается дальше пяти футов за раунд).
- 3 Наполнить видимую цель отчаянием, заставив её каждый раунд проходить спасброски духа. При провале в этот раунд все атаки против неё автоматически успешны и наносят максимальные повреждения.
- 4 Стать невосприимчивым к боли на следующий раунд. Если при броске на повреждение против Детей выпадает больше половины возможного максимума (например, 6-10 на 1к10), урон не наносится.
- 5 Установить с видимой целью обратную связь. До начала следующего хода Детей цель будет получать такой же урон, как получают Дети.
- 6 Издать сводящий с ума плач, заставляющий всех противников пройти спасбросок духа или получить 2к10 повреждений и потерять действие в свой следующий ход.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ ХАОСА

Единственная постоянная черта Повелителя Хаоса – это непрерывные изменения. Его внешность и форма всё время меняется, перетекая из одной в другую, от крошечной птички с рубиновыми глазами на человеческом лице до огромной массы шевелящихся хитиновых щупалец, никогда не оставаясь статичной дольше нескольких секунд. Само присутствие Повелителя искажает окружающую реальность, меняя местами причины со следствиями, а убийц – с их жертвами.

При любом использовании против Повелителя Хаоса способностей, магии или атак, имеющих шанс неудачи, сначала определяется эффект, а потом делается спасбросок/бросок на попадание и т.п. В случае, если спасбросок пройден или атака неудачна, эффект действует на атакующего вместо Повелителя.

**КБ: 16, ХД: 10 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх, атака: +10х3, урон: 1к12, движение: 50', спасброски: 10+, боевой дух: 12, навык: +5, действия за раунд: 2 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх.**

кб	Тактика Повелителя Хаоса
1	В качестве действия получить неуязвимость к любому боевому оружию на два раунда.
2	В качестве действия выбрать одного из противников. До конца боя жертва не может совершать дважды подряд одно и то же действие, будь то атака или использование одних и тех же способностей или заклинаний.
3	В качестве действия оказаться одновременно возле каждого противника и атаковать их всех один раз.
4	Атаковать наименее бронированного противника одним действием, в случае успеха нанести повреждения наиболее бронированному противнику вместо него.
5	Стоять неподвижно в течение раунда, не предпринимая никаких действий. До начала его следующего раунда противники автоматически попадают по Повелителю всеми атаками, но вместо нанесения урона восстанавливают его хит-пойнты вплоть до максимального значения.
6	Выбрать противника, выглядящего наиболее поврежденным, и действием восстановить ему 1к8 хит-пойнтов. Спустя раунд в начале своего хода цель получит урон, равный утроенному количеству восстановленных хит-пойнтов, который невозможно заблокировать никакими средствами.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ ИЛЛЮЗИЙ

Никто не может с точностью сказать, как по-настоящему выглядит Повелитель иллюзий или где он в действительности находится. Множество его жертв погибло от рук собственных товарищей, попавших под действие обмана, и уверенных, что наносят удар по ненавистному врагу.

Повелитель иллюзий постоянно перемещается по полю боя, обманывая органы чувств своих врагов. Противник, который пытается атаковать Повелителя оружием, магией или способностями, должен пройти спасбросок духа, чтобы отличить реальность от иллюзии. В случае провала противник автоматически промахивается по Повелителю и имеет 50% шанс попасть по дружественной цели, находящейся в зоне досягаемости. Противостоящая иллюзиям магия может показать Повелителя всем окружающим, но только на два раунда. Противник может потратить действие на концентрацию, чтобы в следующем раунде гарантированно атаковать Повелителя, а не иллюзию.

**КБ: 16, ХД: 10 за 3 уровня владельца кольца с округлением вверх, атака: +15х3, урон: 1к12, движение: 50' телепортацией, спасброски: 10+, боевой дух: 12, навык: +5, действия за раунд: 2 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх.**

к6

### Тактика Повелителя иллюзий

- 1 Стать невидимым, потратив все действия на подготовку нападения. В следующем раунде внезапно появиться ниоткуда, напад на стоящих рядом врагов, автоматически попадая всеми атаками. Если за время между исчезновением и нападением кто-то из противников заметит Повелителя, потратив действие и пройдя спасбросок духа, или с помощью магии – эффект внезапности пропадает.
- 2 Выбрать самого проницательного врага из присутствующих, атаковать его способностями и обычными атаками.
- 3 Стремительно телепортироваться между противниками, совершая по одной атаке против каждого.
- 4 Действием выбрать цель и затмить ей зрение иллюзиями. До конца боя жертва совершает все свои броски на попадание дважды, выбирая худший результат; броски на попадание по ней совершаются дважды, выбирается лучший результат.
- 5 Действием призвать силу иллюзий, обратив врагов против друг друга; все противники, не прошедшие спасбросок духа, должны совершить свободную атаку против союзника неподалёку.
- 6 Действием на ходу стать неуязвимым к урону до начала своего следующего раунда, и притвориться мёртвым, если за это время какая-то атака была успешна. Восстать через к6 раундов с полностью восстановленными хит-пойнтами, или сразу без восстановления, если противники продолжают наносить урон.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ СТРАХА

Повелители страха не имеют собственного облика, принимая форму самых ужасных кошмаров своих целей. Воплощаемые страхи настолько невыносимы для жертв, что их разум отказывается признавать само присутствие Повелителей, предпочитая искать убежище в спасительном отрицании, несмотря на разрываемую Повелителями плоть.

Каждый Повелитель страха на поле боя настраивается на одного противника; чтобы получить возможность осознать присутствие Повелителя и получить возможность атаковать его или использовать магию, жертве необходимо каждый раунд проходить спасбросок духа. В случае успеха жертва осознаёт присутствие Повелителя, хотя любые атакующие действия в его адрес всё равно наносят ей к4 очка ментального урона. Повелителей страха, настроенных на других членов группы, можно атаковать как обычно.

*КБ: 16, ХД: 5 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх, атака: +5, урон: 1к12, движение: 50', спасброски: 5+, боевой дух: 12, навык: +3, действия за раунд: 2 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх.*

кб	Тактика Повелителя страха
1	Вызвать у противника видение самого ужасного события в их жизни, нанеся 2кб ментальных повреждений.
2	В качестве действия парализовать выбранную цель на один раунд (спасбросок духа, чтобы избежать паралича), после чего атаковать.
3	Внушить выбранному противнику страх, заставив его беспорядочно размахивать оружием или стрелять. В следующем раунде цель атаки жертвы выбирается случайным образом.
4	Действием внушить выбранной жертве чувство животного ужаса. Цель тратит свой следующий раунд, пытаясь успокоиться, или получает к12 очков ментальных повреждений.
5	Издать сводящий с ума вопль; все, кто его слышит, должны пройти спасбросок духа или свободным действием бросить оружие и отбежать от Повелителя на максимальное расстояние своего движения за раунд.
6	Заставить противника пройти спасбросок духа или нанести себе повреждения своим оружием. Нанесённый урон исцеляет Повелителя на то же количество хит-пойнтов.

## ПОВЕЛИТЕЛЬ БОЛИ

Как и Увядающая мерзость, Повелитель боли представляет собой мешанину из не подходящих друг к другу тел и конечностей. Однако в отличие от Мерзости, его плоть не иссушена увяданием, а непрерывно истекает кровью из-за гвоздей, шипов, клинков и прочих орудий пыток, которыми усыпан Повелитель. Несмотря на отсутствие брони, Повелитель настолько привык к увечьям, что нанести ему чувствительный удар крайне сложно - нападающий сам должен испытывать боль, чтобы причинить вред воплощению страданий.

Ранить Повелителя боли может лишь тот, кто сам испытывает боль. Он обладает неуязвимой защитой от любых атак и эффектов, если атакующий не получил урона в предыдущем или текущем раунде.

**КБ: 16, ХД: 7 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх, атака: +7х3, урон: 1к12, движение: 50', спасброски: 10+, боевой дух: 12, навык: 10, действия за раунд: 2 за каждые 3 уровня владельца кольца с округлением вверх.**

кб	Тактика Повелителя боли
1	Вспороть собственную плоть, нанеся себе 1к4 единицы урона, и разбрызгать вокруг собственную кислотную кровь, которая наносит 2к10 повреждений всем в радиусе 20'.
2	Обрушить все свои атаки на самого окровавленного врага из присутствующих.
3	В качестве одного действия нанести широкий удар вокруг себя, совершив атаку против всех противников в пределах 10 футов.
4	Выбрать цель и приковать её к месту появившимися из земли крючьями. Цель не может двигаться и получает 1к6 повреждений каждый раунд, пока не пройдёт спасбросок стойкости.
5	Восславить наслаждение болью; все, кто это слышит, должны пройти спасбросок духа или совершить свободную атаку против себя самого.
6	Поглотить павшего врага и получить его максимальные хит-пойнты лечением. Если в пределах досягаемости нет трупов, швырнуть в цель кусок собственной плоти, нанеся 2к10 повреждений (половина урона в случае успешного броска уклонения).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛЬЦА ЖЕЛАНИЙ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Ведущему следует понимать, что использование Кольца желаний может вызвать радикальные далеко идущие последствия как для персонажей игроков, так и для игрового мира в целом. Само по себе оно весьма могущественно и способно перекраивать лицо мира, просто исполняя желания владельца, однако побочные эффекты, которые неизбежно при этом возникнут, будут, скорее всего, гораздо более радикальными. Они способны как привести в негодность даже высокоуровневого персонажа, так и стать причиной практически неизбежной смерти всей группы. Для того, чтобы это не вызвало у игроков излишней фрустрации, рекомендуется сразу достаточно ясно обозначить потенциальную опасность Кольца. Не нужно делать это слишком прямолинейно и “в лоб”, раскрывая все подробности – зловещих намёков и слухов должно быть вполне достаточно, чтобы пробудить в персонажах здоровую дозу паранойи.

## НОВЫЕ КЛАССЫ

### СТРАННИК

Четыре основных класса “Багровой зари” отражают классические архетипы, существующие с первых лет развития НРИ, однако они не способны описать всё разнообразие потенциальных героев. Для таких случаев служит класс странника.

Странник сочетает в себе характеристики и способности двух из четырёх основных классов. Боевой маг, поражающий противников заклинаниями и клинком, может быть частичным воином/частичным магом, бесшумный убийца может быть частичным вором/частичным воином, а мудрец, которому подвластны и магические энергии мироздания, и волшебство духов – частичным магом/частичным жрецом. Игрок сам выбирает, какие составляющие для класса лучше всего подойдут его персонажу.

Однако подобное разнообразие имеет свою цену – странник никогда не достигнет таких же вершин мастерства в каждом из составляющих классов, как его “чистый” представитель. Ниже приводятся свойства каждого из частичных классов, которыми обладает такой персонаж. Если какие-то характеристики классов различаются (размер хит-дайс, бонусы атаки и т.п.), берётся лучший из них.

### ЧАСТИЧНЫЙ ВОИН

Как и свой полноценный коллега, частичный воин получает наибольший у всех классов хит-дайс к8 и увеличение бонуса атаки на каждом уровне, а также неограниченную кость урона.

В отличие от полноценного воина, частичный воин не добавляет свой уровень к наносимым повреждениям, а также получает штрафы к спасброскам от доспехов, хотя и в меньшем объёме, нежели прочие классы. Кроме того, ему недоступна классовая способность воина, позволяющая отменять попадания по себе или попадать по противнику на любом броске, кроме 1.

### Способности частичного воина

Хит-дайс	к8
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	+1 за уровень
Максимальная кость урона	не ограничена
Штрафы от доспехов	на две категории спасбросков меньше

### ЧАСТИЧНЫЙ ВОР

Частичный вор получает черту на два очка, характеризующую его архетип, а также способность, позволяющую убивать жертву одним ударом при внезапной атаке. Кость урона частичного вора ограничена к8, его хит-дайс равен к6, а бонус атаки увеличивается на каждом нечётном уровне.

В отличие от полноценного вора, частичный вор не получает возможность перебрасывать проваленные проверки характеристик, а его черта архетипа увеличивается каждый нечётный уровень.

### Способности частичного вора

Хит-дайс	к6
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	+1 на каждом нечётном уровне
Максимальная кость урона	к8
Штрафы от доспехов	стандартные; не может пользоваться особой чертой в доспехе тяжелее лёгкого и со щитом



## ЧАСТИЧНЫЙ ЖРЕЦ

Частичный жрец получает возможность взывать к богам и духам и с их помощью творить всевозможные чудеса. Его хит-дайс равен кб, кость урона также не превышает кб, а бонус атаки не увеличивается с ростом уровня.

В отличие от полноценного жреца, частичный жрец получает на первом уровне на одно очко веры меньше и может выбрать только одну сферу могущества. Кроме того, более сильное волшебство даётся ему с трудом – доступ к старшим заклинаниям открывается у частичного жреца только на шестом уровне, а к великим – на 12; легендарные же заклинания ему недоступны вовсе.

### Способности частичного жреца

Хит-дайс	кб
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	нет
Максимальная кость урона	кб
Штрафы от доспехов	стандартные
Очки веры	1 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс половина уровня жреца, округлённая вверх
Сферы могущества	одна на первом уровне
Добавление сфер	по одной на 4, 7, 10, 15, 20 уровнях
Доступ к заклинаниям	старшие – 6 уровень, великие – 12 уровень, легендарные - нет

## ЧАСТИЧНЫЙ МАГ

Частичный маг может манипулировать пронизывающими ткань мироздания магическими энергиями и совершать с их помощью сверхъестественные деяния. Его хит-дайс равен кб, кость урона также не превышает кб, а бонус атаки не увеличивается с ростом уровня.

В отличие от полноценного мага, частичный маг получает на первом уровне на одно очко колдовства и на два заклинания меньше. Кроме того, более сильное волшебство даётся ему с трудом – доступ к старшим заклинаниям открывается у частичного мага только на шестом уровне, а к великим – на 12; легендарные же заклинания ему недоступны вовсе.

Способности частичного мага	
Хит-дайс	кб
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	нет
Максимальная кость урона	кб
Штрафы от доспехов	стандартные
Очки колдовства	1 плюс лучший из модификаторов мудрости или харизмы плюс половина уровня мага, округлённая вверх
Начальные заклинания	1 плюс лучший из модификаторов интеллекта или харизмы
Доступ к заклинаниям	старшие – 6 уровень, великие – 12 уровень, легендарные - нет

## ПОСЛЕДНИЙ ПРИНЦ

Автор – Кевин Кроуфорд, *The Sandbox*, #1.  
Адаптация – Zoid ZZX.

Последний принц (или принцесса) – последний представитель своего народа, наследник какого-то рухнувшего государства или исчезнувшего племени. Возможно, он не совсем человек, возможно, его наследие пропитано трагедией – как бы то ни было, последний принц принадлежит народу, который больше не существует. Последний принц знает, что его род исчезнет с его последним вздохом.

И в то же время неизбежность этого конца даёт такому герою силу. Ему больше нечего бояться и некого оплакивать. После себя он оставит эпическую легенду, которая передаст потомкам историю его отваги и потерянной славы его народа.

Многие бежавшие в пограничье народы оказались слишком малочисленны, чтобы сохраниться. Некоторые вымерли, некоторые смешались с более сильными группами, а другие растворились в крови и огне. Как бы они не исчезли, остался только последний принц.

### СВОЙСТВА КЛАССА

Все характеристики последнего принца, включая хит-дайсы, максимальные кости урона, бонусы атаки и специальные способности *идентичны воину*.

На первом уровне последний принц получает черту на четыре очка *Последний принц своего народа*. Он может описать природу своего потерянного племени, страны или цивилизации, назвав *три добродетели или особенности*, которые ценил его народ. При прохождении проверок, относящихся к этим особенностям, значение черты добавляется к броску. Ни одна другая черта последнего принца не может превышать одного очка.

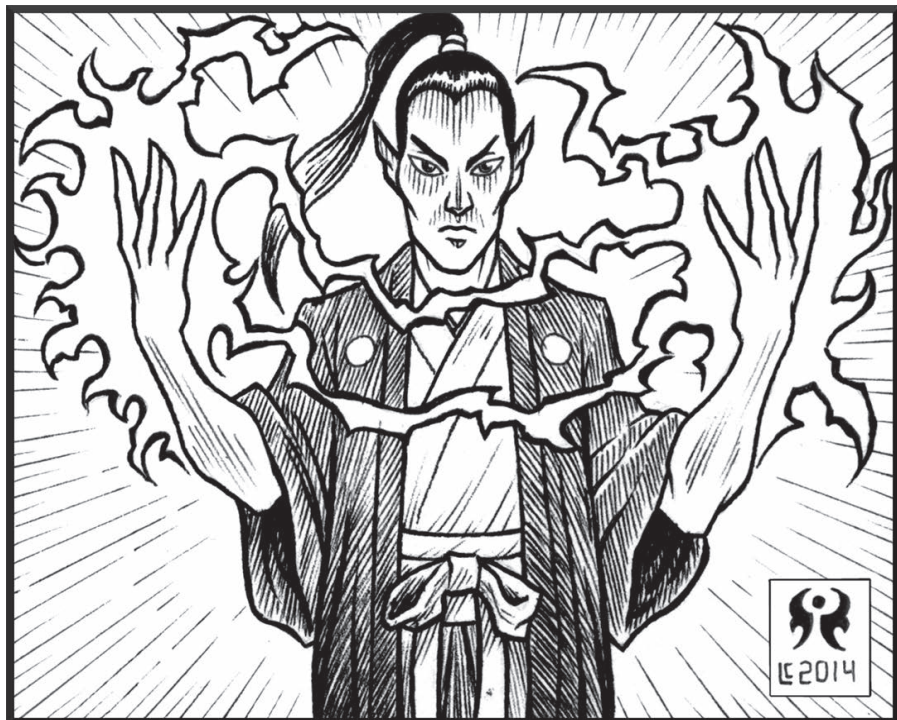
Когда хит-пойнты последнего принца достигают нуля, он не падает смертельно раненным. Вместо этого в своём титаническом финальном противостоянии преодолевает препятствие, после чего погибает подобающе величественным образом без возможности спасения.

Последнего принца нельзя никаким способом воскресить или поднять в виде нежити. Когда он умирает, вместе с ним уходит в легенды и его народ.

Душа последнего принца покрыта шрамами от падения его народа. Он может выбрать по таблице ниже произвольно или броском рок, который стал причиной гибели его людей, получив бонус и штраф, относящиеся к их ужасной участи. Возможно, последний принц поучаствовал в этой мрачной судьбе, а может быть, он просто последний, кто остался после неё в живых.

- 1 **Кровь.** Ваш народ, от новорождённых младенцев до дряхлых стариков, погиб под мечами безжалостного врага. Вы тоже не должны даровать никому пощады.
  - Победив врага в любом бою, вы неизбежно его убиваете.
  - Вас невозможно обезоружить; любой предмет в ваших руках считается оружием, наносящим как минимум к8 урона.
- 2 **Огонь.** Ваш народ был поглощён извержением вулкана, колдовским взрывом, чудовищным землетрясением или другим катаклизмом.
  - Вы не можете позволить незнакомцам погибнуть в подобных катаклизмах и обязаны попытаться спасти всех, кого встретите в похожих ситуациях.
  - Выберите связанный с катаклизмом эффект – вы к нему неуязвимы.
- 3 **Раздор.** Ваш народ истребил друг друга во всепоглощающей гражданской войне, вызванной соперничающими наследниками или враждующими фракциями.
  - Вы можете вести за собой лишь немногих близких друзей. Услуги наёмников и спутников вам недоступны.
  - Ваше мрачное одиночество делает вас неуязвимым к влияющей на сознание магии.
- 4 **Вера.** Ваш народ следовал за тёмными богами и заплатил за это страшную цену.
  - Боги вас ненавидят, и жреческая магия, вредоносная или полезная, на вас не действует.
  - Ваша мрачная решимость удваивает лечение, полученное из других источников.
- 5 **Упадок.** Ваш народ растратил свои силы в странных извращениях и глетворных излишествах.
  - Вы не можете устоять перед предложением выпивки, наркотиков или других удовольствий.
  - Яды и болезни не могут вас убить, хотя способны доставить прочие неприятности.
- 6 **Предательство.** Ваши люди поверили обещаниям, которые привели их к печальному концу.
  - Вы не можете отличить ложь от правды, даже с помощью магии, если только явные доказательства или здравый смысл не указывают вам на правильный ответ.
  - Вы всегда обнаруживаете предательство или засаду ровно перед моментом, когда станет слишком поздно.

- 7 **Безумство.** Ваш народ сделал что-то, чего делать не следовало, или был безразличен к опасности, которая со временем их поглотила.
- Один раз за игровую встречу, вы должны преследовать цель или игнорировать опасность, так чтобы ведущий посчитал ваши деяния достаточно глупыми.
  - После этого вы можете в любой момент до конца встречи восстановить все потерянные хит-пойнты до максимума.
- 8 **Отчаяние.** Ваш народ потерял свою суть, рассеявшись и присоединившись к другим, отвернувшись от своего имени и своего прошлого.
- Вы не способны скрыть своё имя и личность.
  - Станным образом никто не может соврать о вас и ваших действиях. Правда о вас сияет слишком ярко.



## НАСЛЕДНИК

Души эльфов Пограничья бессмертны – после того, как тело умирает, душа находится в бессознательной дрёме, ожидая рождения нового эльфа, в теле которого можно возродиться. Однако иногда перенос души нарушается, и она попадает в тело человеческого младенца. Такие *наследники* обладают телом человека и памятью прошлых воплощений эльфа. Они не могут осваивать обычную магию, однако обладают особыми способностями, которые называются трансформациями.

Эти трансформации мягко искажают мироздание вокруг наследников, которые представляют собой живые исключения из обычных законов природы. Ткань реальности плавится вокруг могущественных наследников, а события появляются и исчезают по их прихоти.

Трансформации делятся на уровни, и, в зависимости от собственного уровня, наследник может овладеть определённым их количеством. Наследник может овладеть любой трансформацией подходящего уровня без необходимости искать учителя, однако после того, как трансформация освоена, "забыть" её не получится. Количество использований за день для каждой трансформации указано в её описании.

## Способности наследника

Хит-дайс	к6
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	каждый нечётный уровень
Максимальная кость урона	к6
Штрафы от доспехов	стандартные
Выбор черт	аналогично эльфу
Доступ к трансформациям	согласно таблице

Уровень наследника	Уровень трансформации				
	1	2	3	4	5
1	1	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-
5	2	2	-	-	-
6	2	2	1	-	-
7	2	2	2	-	-
8	2	2	2	1	-
9	3	2	2	2	-
10	3	2	2	2	1
11	3	3	2	2	2
12	3	3	2	2	2
13	3	3	3	2	2
14	3	3	3	2	2
15	4	3	3	3	2
16	4	4	3	3	2
17	4	4	3	3	3
18	4	4	3	3	3
19+	4	4	4	3	3

## Список трансформаций

Уровень 1		Уровень 2	
1	Два взмаха клинка	1	Все возможные ножи
2	Мой час не пробил	2	Дурное знамение
3	Сноходец	3	Логика сна
4	Солипсическая кузня	4	Ложные воспоминания
Уровень 3		Уровень 4	
1	Бросок костей	1	Иной путь
2	Призрачный шаг	2	Неотвратимый шаг
3	Со скоростью кошмара	3	Я и моя тень
4	Уже на месте		
Уровень 5			
1	Предначертанное		
2	Нет судьбы		
3	Путь левой руки		

### Два взмаха клинка (уровень 1, мгновенное действие)

Наследник направляет нити вероятности к исходу, в котором противник оказывается на пути его клинка. После неудачной атаки наследник может воспользоваться этой трансформацией и получить возможность перебросить бросок на попадание.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день за каждые пять уровней с округлением вверх.

### Мой час не пробил (уровень 1, мгновенное действие)

Наследник инстинктивно восстаёт против варианта будущего, в котором он окажется смертельно ранен, бессознательно заставляя линии вероятностей отклоняться от такого результата. Один раз в день, после того как наследник поражён вражеской атакой или заклинанием, он может использовать эту трансформацию после броска урона: полученные повреждения немедленно становятся минимально возможными в данной ситуации.

Трансформация действует только на атаки и магические эффекты, не затрагивая опасности окружения.



### **Сноходец (уровень 1, движение)**

Наследник на мгновение исчезает в никуда, покидая свою личность, после чего вспоминает себя в другом месте в пределах 25 футов. Наследник должен видеть точку назначения, а трансформация занимает его движение за раунд.

Эту трансформацию можно безопасно использовать дважды в день. После этого при каждом её использовании наследник должен проходить сброс духа с кумулятивным штрафом -1. В случае провала наследник навсегда теряется в бездне между мирами.

### **Солипсическая кузня (уровень 1, основное действие)**

Наследник переносит частичку своего внутреннего мира во внешний. Он может мгновенно создать любой не магический предмет размером не больше доспеха. Создавать таким образом можно только определённые предметы, которые наследник внимательно изучил до этого, например, определённый ключ или книгу. Эти предметы остаются в реальности шесть часов, учитываются в нагрузке как обычно и служат наследнику как настоящие, но для всех остальных существ представляются призрачными и неосязаемыми образами. Наследник может достать верёвку и крюк-кошку из своего воображения и вскарабкаться с их помощью на стену, но сторонний наблюдатель прикоснуться к верёвке не сможет. Невидимая кирка сможет пробить дыру в деревянной двери, но будет совершенно неосязаемой для земляного элементаля или озадаченного шахтёра.

Наследник может призывать по два предмета в день за каждые два своих уровня с округлением вверх.

### **Все возможные ножи (уровень 2, основное действие)**

Личные пожитки наследника начинают исчезать из реальности и возвращаться обратно, когда его внимание перемещается между ними, перемешивая линии вероятностей, в которых он владеет или не владеет тем или иным предметом. Любой предмет, носимый или переносимый наследником, может быть мгновенно изгнан из реальности, и возвращён обратно, когда наследник сам того пожелает, окажется без сознания или умрёт. Предмет появляется так же мгновенно в том же кармане, кошеле, руке и т.д., откуда исчез. Время для исчезнувших предметов идёт в обычном масштабе, и они учитываются в нагрузке наследника, даже будучи неосязаемыми. Наследник не может изгонять из реальности живых существ, а также предметы больше доспеха.

Трансформация может быть использована неограниченное количество раз за день, и действует одновременно для любого количества предметов.

### **Дурное знамение (уровень 2, основное действие)**

Холодок проходит по телам врагов наследника, их охватывает предчувствие неотвратимой гибели, оружие изгибается у них в руках, а их удары преследует неудача. Все противники в пределах 60 футов от наследника получают

штраф -1 к боевому духу, а также броскам на попадание и урон. Поражённые этим ненастьем противники остаются проклятыми в течение пяти ходов, однако трансформация происходит мгновенно, так что новые противники, приблизившиеся к наследнику после, не будут прокляты.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день за каждые три уровня наследника с округлением вверх.

### **Логика сна (уровень 2, основное действие)**

Кратким напряжением воли наследник заставляет группу жертв в пределах видимости считать его действия рациональными, разумными и оправданными, какими бы неадекватными они ни были. Жертва с лучшим значением спасброска может пройти спасбросок духа, и в случае успеха группа будет не подвержена трансформации, в противном случае все они попадут под её влияние. Попавшие под действие логики сна будут считать действия наследника разумными и оправданными в течение часа или до тех пор, пока кто-то, не затронутый трансформацией, не укажет им на неестественность такого отношения. Если наследник будет атаковать жертву или совершать другие враждебные действия, она будет защищаться как обычно, но не станет считать такое поведение поводом для обиды в дальнейшем.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день за каждые четыре уровня наследника с округлением вверх.

### **Ложные воспоминания (уровень 2, основное действие)**

Наследник может изменить свою внешность и вид своей одежды и экипировки, чтобы быть неотличимым от любого человека, эльфа, дварфа или полурослика, которого он видел раньше. Эта иллюзия сохраняется до тех пор, пока наследник не развеет её, однако любое существо, которое дотрагивается до него, может пройти спасбросок духа, чтобы разрушить трансформацию. В случае провала существо считает иллюзию реальной и не может повторно в ней усомниться в течение часа.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день.

### **Бросок костей (уровень 3, мгновенное действие)**

Воля наследника начинает проникать в обычный мир, мягко подчиняя себе течение случайных событий. Эта трансформация позволяет наследнику определить результат случайного события – броска костей, игры в карты, безразличного выбора жертвы для безумных экспериментов и т.п. Наследник должен видеть событие или существо, делающее выбор, при этом разумные существа получают возможность пройти спасбросок духа, чтобы избежать влияния. Наследник способен ощущать присутствие случайности, и понимает, в каких ситуациях ход событий является направленным, а в каких – случайным.

Кроме того, данной трансформацией можно воспользоваться, чтобы перебросить проваленный спасбросок самого наследника или его союзника. Применять трансформацию можно один раз в день.

### **Призрачный шаг (уровень 3, основное действие)**

Наследник вместе со своими союзниками становится недоступен для чувств других существ. Сам наследник и его товарищи в радиусе 10 футов становятся невидимыми для сторонних наблюдателей, вместе со всей своей экипировкой, не превышающей по весу допустимый максимум нагрузки, и предметами, которые они поднимают. Трансформация скрывает также и звуки, запахи и ненамеренные физические изменения ландшафта, такие как отпечатки ног в грязи. Если персонаж, будучи невидимым, сотворяет заклинание, бежит, атакует кого-то или покидает зону в 10 футов вокруг наследника, заклинание для него немедленно рассеивается.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день. Длится она один ход за уровень наследника.

### **Со скоростью кошмара (уровень 3, основное действие)**

Наследник движется с невероятной скоростью, нарушая привычные законы мироздания. Активировав данную трансформацию, он получает дополнительное основное действие за раунд. Трансформация длится три хода, и не может быть активирована повторно, пока не истечёт действие предыдущей. Ускоряющее действие этой трансформации не складывается с другими похожими эффектами.

Кроме того, освоивший эту трансформацию наследник становится невосприимчив к замедлению и параличу, имеющим как обычную, так и магическую природу.

Пользоваться данной трансформацией можно один раз в день за каждые два уровня наследника с округлением вверх.

### **Уже на месте (уровень 3, основное действие)**

Сконцентрировавшись и пройдя по прямой не менее 15 футов, наследник может оказаться рядом с любым живым существом, которого он видел собственными глазами без дополнительных средств за последние полчаса. Наследник не знает заранее о положении цели, но может выбрать точку своего появления в пределах 10 футов от неё. Сторонние наблюдатели будут считать, что наследник всегда был рядом с целью, если только это не является совершенно невероятным. Эта способность позволяет перемещаться даже между мирами, однако обереги, предотвращающие телепортацию, станут для неё непреодолимой преградой.

Эту трансформацию можно использовать один раз в день, а начиная с десятого уровня – дважды в день.

#### **Иной путь (уровень 4, мгновенное действие)**

Наследник расширяет свой контроль над вероятностью и неуловимыми аспектами реальности. С помощью этой трансформации он может “отменить” свои действия за прошедший раунд, возвратив реальность вокруг себя к состоянию, в котором она была до его действий, как будто он ничего не делал и просто стоял неподвижно. Трансформация можно активировать, даже если совершенный наследником выбор во время раунда привёл к его смерти. Однако трансформация не поможет, если смерть произошла из-за решений другого существа, например из-за атаки или магии, если только эта атака не стала прямым результатом свершённых в том прошлом раунде действий.

Этой трансформацией можно пользоваться один раз в день.

#### **Неотвратимый шаг (уровень 4, постоянная)**

Грязь по колено, тяжёлая ноша и бурные ручьи больше не могут задержать наследника. Он перемещается с обычной скоростью независимо от переносимого веса или условий местности, и может пересекать жидкости, как будто это твёрдая поверхность. Любая твёрдая или жидкая поверхность выдерживает его вес, какой бы хрупкой и нестабильной она не была.

Эта трансформация действует постоянно с момента освоения, но не увеличивает максимум веса, который может переносить наследник.

#### **Я и моя тень (уровень 4, на ходу)**

На единственный раунд наследник разделяется на два отдельных существа. Каждая копия обладает одинаковой экипировкой, хит-пойнтами и физическим состоянием, однако ни одна из них не может использовать трансформации или магические предметы с ограниченным количеством зарядов. Каждая копия действует независимо друг от друга, а в конце раунда одна из них исчезает вместе со всей своей экипировкой. Если одна из копий убита, вторая получает зкб урона.

Этой трансформацией можно пользоваться один раз в день.

#### **Нет судьбы (уровень 5, постоянная)**

Наследник обретает почти полную неуязвимость к заклинаниям и чарам, управляющим сознанием или приводящим к постоянным ментальным или физическим изменениям. Освоив данную трансформацию, наследник проваливает спасброски против эффектов, влияющих на сознание или приводящих к постоянным ментальным или физическим изменениям, только если в результате броска выпала натуральная 1.

Один раз в день в качестве основного действия наследник может дотронуться о союзника и дать ему возможность пройти спасбросок против такого же эффекта, наложенного на него; спасбросок будет успешен при любом результате,

кроме натуральной 1. Если же спасбросок всё же будет провален, это означает, трансформацию нельзя повторно применять против того же эффекта.

### **Предначертанное (уровень 5, мгновенное действие)**

Наследник берёт чужую судьбу в свои руки. С помощью этой трансформации он может лично указать результат броска, предпринятого существом в радиусе 120 футов от него, даже после того, как кости были брошены. Если наследник влияет на бросок попадания или спасбросок, жертва может пройти спасбросок духа, чтобы избежать этого влияния. Если трансформация используется, чтобы помочь союзнику, улучшив его результат, цель атаки может пройти спасбросок духа, чтобы использовать первоначальный бросок.

Этой трансформацией можно пользоваться один раз в день.

### **Путь левой руки (уровень 5, основное действие)**

Наследник собирает товарищей и шагает с ними по извилистым тропам на изнанке реальности, прибывая в нужное место всего за пару минут. С помощью этой трансформации сам наследник и до десяти его союзников переносятся в известную наследнику точку, независимо от расстояния до неё. Для перемещения необходимо, чтобы группа могла пройти как минимум сто футов по прямой, после чего наследник проходит проверку интеллекта со следующей сложностью:

- 7 если он знает точку назначения, как свои пять пальцев;
- 9 если он видел точку назначения несколько раз и достаточно хорошо с ней знаком;
- 12 если он видел место назначения больше одного раза, но не имел возможности как следует его изучить;
- 15 если он видел место назначения однажды, возможно, с помощью магии.

В случае успеха группа появляется точно в желаемом месте, в случае провала – на расстоянии 20 миль в произвольном направлении от неё. Путешествие занимает один ход, а участники появляются на твёрдой поверхности, если таковая имеется в точке прибытия.

Пользоваться этой трансформацией можно один раз в день.

## ПОСВЯЩЁННЫЙ

Многие религии хранят тайные практики, обещающие приблизить послушника к идеалу его божества. С помощью сурового аскетизма, умерщвления плоти и жёсткой дисциплины мышления даже самый скромный проситель может с годами превратиться в могучий образец превосходства тела и духа. За прошедшие со времени нашествия Бездны века многие такие учения потеряли свою связь с религиями, и теперь многие мастера обучают своему искусству без духовного наполнения, которое раньше было столь важно. Подобные посвящённые зачастую получают свои способности просто с помощью тренировок, опыта и дисциплины, а не в составе организованной религии.

Тем не менее, даже самые мирские школы сохраняют незаметные остатки связи с божественным, и поэтому безбожные народы не могут освоить искусство посвящённых. Эльфы, дварфы и полурослики могут быть могучими бойцами, но сверхъестественные дары посвящённых им недоступны.

### СПОСОБНОСТИ ПОСВЯЩЁННОГО

Посвящённые полагаются на запасы внутренней энергии и физические способности. Этот внутренний баланс слишком тонок, поэтому посвящённые не могут пользоваться своими техниками и особыми чертами, если облачены в любые доспехи или несут щит.

Для использования большинства техник необходима *энергия ци*, запас которой для посвящённого первого уровня равен 3 плюс лучший из модификаторов всех его характеристик, но не меньше единицы. Этот максимум увеличивается на 1 на каждом нечётном уровне. Потраченные очки ци восстанавливаются на рассвете следующего дня после небольшой десятиминутной медитации.

На первом уровне посвящённый получает три техники: *безоружная мощь*, *свободная защита* и одну по своему выбору. Новые техники он может выбирать на каждом чётном уровне.

## Способности посвящённого

Хит-дайс	кб
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	каждый нечётный уровень до двадцатого
Максимальная кость урона	кб с оружием, без оружия – согласно технике <i>безоружная мощь</i>
Штрафы от доспехов	стандартные, специальные способности и техники недоступны в любых доспехах
Очки ци	Два плюс лучший из модификаторов всех характеристик плюс половина уровня посвящённого, округлённая вверх

### ТЕХНИКИ ПОСВЯЩЁННОГО

#### Безоружная мощь (постоянная)

Кулаки посвящённого представляют для врагов не меньшую опасность, чем меч или копье. Урон, наносимый его безоружными атаками, увеличивается с ростом уровня посвящённого в соответствии с приведённой ниже таблицей. В качестве характеристики для невооружённой атаки посвящённый может использовать силу или ловкость по своему желанию, модификаторы от выбранной характеристики добавляются к повреждениям как обычно. Начиная с третьего уровня безоружные атаки посвящённого считаются магическими и могут поражать существ, неуязвимых к обычному урону.

Уровень	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	17-19	20
Безоружный урон	к4+1	к6+1	к6+3	к8+3	к10+3	к10+5	к12+5	к12+7

#### Свободная защита (постоянная)

Внутренняя гармония и контроль над своим телом защищают посвящённого не хуже стального доспеха. Его естественный класс брони равен 12 плюс половина уровня, округлённая вверх, до максимума в 20.

#### Бамбуковый мост (действие на ходу, 1 очко ци)

С помощью этой техники посвящённый может ходить по жидкостям или топкой земле, как по твёрдой поверхности. Если к жидкости опасно прикасаться, посвящённый может получить урон при хождении по ней.

Эффект длится два раунда за уровень персонажа.

### **Безупречная насторожённость (постоянная)**

Посвящённого невозможно застать врасплох – он всегда настороже и просыпается даже от глубокого сна, чтобы вовремя среагировать на любую опасность. При определении инициативы он совершает бросок с дополнительным бонусом +1.

### **Бросок через бедро (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Эта техника используется после совершения успешной атаки. Цель должна пройти спасбросок стойкости, или будет отброшена на десять футов в любом направлении по выбору посвящённого, после чего упадёт навзничь и получит обычный урон от атаки. В случае успешного спасброска цель просто получает нормальные повреждения.

Данную технику можно использовать один раз за раунд для каждой отдельной цели. Первое применение техники за день бесплатно, далее за каждое использование нужно потратить одно очко ци.

### **Встречный удар (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Эта техника используется после определения результатов вражеской атаки по посвящённому, независимо от попадания. Посвящённый может провести свободную атаку против этого противника, используя как обычные удары, так и какую-либо атакующую способность, занимающую не больше основного действия. Встречный удар можно использовать даже в глухой обороне.

Данную технику можно применять не больше одного раза на каждую отдельную вражескую атаку. Её первое применение за бой бесплатно, далее за каждое использование нужно потратить одно очко ци.

### **Любимец стихий (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Овладевший данной техникой посвящённый становится не подвержен влиянию экстремальной жары или холода. Кроме того, он может активировать эту технику в качестве мгновенного действия, чтобы все повреждения от атак огнём, холодом, электричеством или кислотой наносили половину урона с округлением вниз. Этот эффект длится один ход за уровень персонажа.

### **Неприметный шаг (постоянное, 1 очко ци)**

Посвящённый крайне опытен в маскировке и скрытности, и заметить его бывает крайне сложно. При всех проверках, относящихся к скрытности или попыткам выдать себя за кого-то другого, игрок бросает 3к8 и отбрасывает одну кость с наименьшим значением. Один раз за час он может мгновенным действием перебросить такую проваленную проверку характеристики, потратив одно очко ци.



### **Один против тысячи (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Благодаря этой технике посвящённый может заставить своих противников мешать друг другу, пользуясь их нескоординированностью. После активации техники класс брони посвящённого увеличивается на единицу за каждого двух врагов, атакующих его, с округлением вниз, а класс брони этих врагов уменьшается на то же значение. Снижение КБ противников действует только на атаки самого посвящённого.

Эффект длится до конца боя.

### **Оживляющий вздох (действие на ходу, 1 очко ци)**

Посвящённый может применить эту технику, чтобы мгновенно восстановить кб+его уровень хит-пойнтов. Данную технику можно использовать, даже будучи смертельно раненным, однако в этом случае она будет стоить всей оставшейся у посвящённого ци. Оживляющий вздох нельзя использовать больше одного раза за бой.

### **Очищение тела (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Посвящённый может применить эту технику, чтобы мгновенно очистить своё тело от любых ядов или болезней, воздействующих на него в данный момент, либо чтобы устранить необходимость во сне, еде, питье и воздухе на 24 часа.

### **Проворный подъём (действие на ходу, 1 очко ци)**

Активировав эту технику, посвящённый может карабкаться даже по отвесным стенам и нависающим поверхностям со своей полной скоростью, если они не являются зеркально гладкими или зачарованными. Если в связи с этим перемещением персонажу необходимо пройти проверку характеристики, игрок бросает зк8 и отбрасывает кость с наименьшим значением.

Эффект длится один раунд за каждый уровень персонажа.

### **Прыжок к небесам (мгновенное действие, 1 очко ци)**

Применив эту технику, посвящённый может в качестве движения прыгать горизонтально на расстояние, равное своему полному передвижению за раунд, или вертикально на половину этой дистанции. Кроме того, он становится невосприимчив к повреждениям от падения, независимо от высоты.

Эффект от техники длится один раунд за каждый уровень посвящённого.

### **Сокрушающий удар (особое, 1 очко ци)**

Посвящённый тратит целый раунд в неподвижности, концентрируя свою внутреннюю энергию. В следующем раунде в качестве основного действия он может совершить невооружённую атаку, которая способна разбить деревянную дверь, деревянную стену или другой похожий объект толщиной один фут за каждые два уровня персонажа с округлением вверх, пробив отверстие достаточной ширины и высоты, чтобы в него мог пройти человек. На седьмом уровне эта техника способна пробивать даже каменные стены, а на тринадцатом – металлические стены и двери.

Такой удар бесполезен против движущихся созданий, однако обездвиженному существу он нанесёт 12 урона за каждые два уровня персонажа с округлением вверх.

### **Третий глаз (действие на ходу, 1 очко ци)**

Активировав эту технику, посвящённый мистическим образом воспринимает окружение вокруг себя, как будто обычным зрением, независимо от освещённости и ухудшающего видимость тумана, даже если его глаза закрыты или он ослеплён.

Действие этой техники длится один ход за каждый уровень посвящённого.

### **Удар пёрышка (действие на ходу, 1 очко ци)**

После активации этой техники контроль посвящённого над жизненной энергией становится столь неуловимым, что он может наносить цели повреждения, нисколько её не тревожа. Посвящённый должен дотронуться до цели в форме невинного рукопожатия, похлопывания по плечу и тому подобного. При этом он совершает обычный бросок атаки против цели, нанося в случае успеха несмертельные повреждения. Жертва не подозревает о получаемом уроне, пока не упадёт без сознания при нуле хит-пойнтов, или пока не получит обычные повреждения.

Эффект длится два раунда плюс один раунд за каждые два уровня персонажа с округлением вверх.

### **Фонтан жизни (постоянная)**

Тело посвящённого сохраняет свой тонус и энергию юности. Каждый час он восстанавливает два потерянных хит-пойнта за каждые пять уровней, с округлением вверх.

## ЕРЕТИК

*Автор – Nathan Zutt.*

*Адаптация – Zoid ZZX.*

Еретики – это последователи богов, чьи имена боятся произносить при свете дня. Это оккультисты и алхимики, знахари и безумцы, отвергшие традиционные магические учения и религиозные догмы. Еретики получают свои силы из ужасных ритуалов, требующих страшных жертв - но благодаря этим ритуалам, они получают поддержку Подземных или Иных богов, а также могут красть силу из самого мироздания напрямую.

- Еретики могут использовать любые доспехи и щиты, без ограничений, получая обычные штрафы к спасброскам. Доспехи не препятствуют колдовству.
- Погоня за запретными знаниями и темными тайнами мироздания не оставляют Еретикам времени на воинские тренировки. В отличие от воинов и воров, бонус атаки еретиков не растет с уровнем. Кость урона в руках еретика ограничена к8, хит-дайс еретика равен к6.
- Для сотворения заклинаний еретики используют материальные компоненты, которые могут (и чаще всего должны быть) заготовлены заранее. Это единственное ограничение. Все материальные компоненты необходимо находить в процессе игры.
- Еретикам доступны младшие, старшие и великие заклинания. Доступ к младшим заклинаниям Еретик получает на 2-ом уровне, к старшим на 5-ом, к великим на 8-ом. Еретики не могут применять легендарные заклинания.
- Еретик может переписывать в свою Книгу все встреченные заклинания со свитков или книг, как магических, так и жреческих. Однако заклинания, еще не включенные в оригинальную Книгу Подземных Богов или ее копий, должны быть искажены самим еретиком. Для этого, он должен самостоятельно подобрать нужные материальные компоненты, основываясь на своем чутье и восприятии заклинания.

## Способности еретика

Хит-дайс	к6
Бонус атаки	+1
Рост бонуса атаки	нет
Максимальная кость урона	к8
Штрафы от доспехов	стандартные
Заклинания	Те, что занесены в Книгу Подземных Богов, доступ к которой есть у еретика

### ПОИСК МАТЕРИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ

Каждый раз, когда еретик находит новое заклинание и записывает его в свою книгу, перед тем как его использовать, он должен научиться искажать материальный мир с помощью ритуальных компонентов. Основываясь на своём видении заклинания и его силе, игрок предлагает ведущему список из 12 материальных компонентов (ни больше, ни меньше).

За каждый день проведённый еретиком в изучении своей книги, Ведущий вычёркивает из списка по 1-ому компоненту, которые (по его мнению) точно не подойдут. Когда в списке остаётся 6 компонентов, еретик должен приступить к практическим опытам. Может выйти так, что ведущий и вовсе не увидит в списке подходящих компонентов – в этом случае он должен самостоятельно определить четыре компонента, а игрок – два других.

Еретик может добывать компоненты в любом порядке, и тестировать их, пока какой-то результат не будет достигнут, но минимальное количество используемых компонентов не может быть меньше двух. Когда всё готово, еретик совершает бросок по таблице эксперимента.

### ЭКСПЕРИМЕНТ

У каждого заклинания есть обязательные требования к материальным компонентам. Всё, связанное со снами, требует либо крыльев различных существ, либо редкой пыльцы. Всё, связанное со смертью, требует частей тел хищников (люди считаются) или убийц. Всё, связанное с разумом, требует фрагментов человеческих тел. Компоненты для младших заклинаний могут быть изъяты из существ с 1-2 ХД, для старших из существ с 3-5 ХД, для великих - с ХД не менее 6.

Если «донор» компонента обязан соответствовать какому-то специфическому условию, то еретик получает +2 на бросок. Еретик также добавляет к броску модификатор мудрости или интеллекта, и количество компонентов сверх минимально необходимых двух.

2к8	Результат эксперимента
2-4	Эксперимент проходит неудачно, и материальный компонент теряется. Более того, заклинание выжигается со страниц Книги, а еретик теряет к4 от значения мудрости или интеллекта на неделю
5-8	Эксперимент проходит неудачно, и материальный компонент теряется. Еретик также получает ужасающие образы разрыва мироздания и не может применять заклинания в течение суток
9-12	Эксперимент проходит неудачно, и материальный компонент теряется
13	Эксперимент проходит неудачно, еретик же втягивает в себя материальный компонент и тот отрастает на его теле или внутри него. Этот компонент функционален, но его размер не может измениться
14-15	Эксперимент проходит удачно, материальный компонент теряется, однако эффект заклинания меняется на противоположный. Заклинание лечения наносит урон, благословения проклинают и так далее. Детали определит ведущий
16-21	Эксперимент проходит удачно, материальный компонент теряется, и заклинание удаётся. Теперь еретик знает, как его использовать
22	Эксперимент проходит удачно, материальный компонент теряется, заклинание удаётся, а еретик наполняется энергией Подземных Богов. Он может высвободить её в любой момент, нанеся любой цели безо всяких проверок 2к8 урона
23+	Эксперимент проходит удачно, материальный компонент сохраняется каким-то чудесным образом, заклинание удаётся. Еретик наполняется знаниями Подземных Богов и узнает ещё одно случайное младшее заклинание и требуемый ему материальный компонент

## КИКИМОРА

*Автор – Nathan Zutt.*

*Адаптация – Zoid ZZX.*

По древним поверьям, эти существа заводятся там, где матери оплакивают пропавших детей, а может быть и сами служат причиной их пропажи. Выглядят они как человеческие женщины, на правую половину – как молодая девица, на левую – как древняя старуха, вместо ступней у них гусиные лапы, а на пальцах рук – перепонки. Кожа у них бледная, волосы седые с прозеленью. Селятся кикиморы по берегам рек, у топей и болот; мало контактируют с себе подобными, не любят дневной свет, зато отлично ладят с рептилиями и земноводными и даже понимают их язык. Кикиморы часто пытаются рукодельничать, играть в куклки и укачивать их, но из этого не выходит ничего путного.

Обычно кикиморы селятся поодиночке, и лишь что-то серьёзное может заставить их объединяться в какие-то группы. Бывали случаи, когда кикиморы увязывались за людьми, но происходит такое редко.

Кикиморы могут путешествовать вместе с представителями других народов, если им будет дана достойная награда – чаще всего кукла, или даже живой ребёнок, с которым можно будет нянчиться. Вопреки поверьям, кикиморы не топят таких детей и не морят голодом, а относятся к ним со всей возможной заботой. Эти существа разумны так же, как люди, хотя очень часто их разум затуманен горем, утратой и жалостью к себе.

Важно помнить, что кикиморы – не нежить. Это не призраки убитых горем матерей, это живые (вроде бы) существа, которые рождаются из слёз и причитаний.



## СВОЙСТВА КИКИМОРЫ

Кикимора – это одновременно и народ, и класс. То есть, кикимора не может быть воином или магом, а человек или дварф не могут стать кикиморой.

### Способности кикиморы

Хит-дайс	кб
Бонус атаки	половина уровня с округлением вверх в форме <i>няньки</i> , полный уровень в форме <i>плакальщицы</i>
Максимальная кость урона	к8 в форме <i>няньки</i> , не ограничена в форме плакальщицы. В форме <i>плакальщицы</i> к наносимым повреждениям добавляется половина уровня кикиморы с округлением вниз
Штрафы от доспехов	стандартные в форме <i>няньки</i> , на 2 категории спасбросков меньше в форме <i>плакальщицы</i>

### ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ВСЕХ КИКИМОР:

- Кикиморы не могут утонуть и способны дышать водой. Однако давление на большой глубине может легко раздавить их и убить, если кикимора там окажется.
- В начале каждого дня игрок должен бросать кб, где 1 и 2 будет означать, что разум его персонажа снова затуманен потерей. Такая кикимора использует особые свойства *кикимор-плакальщиц*. Если такого не происходит, то используются свойства *кикиморы-няньки*.
- Кикиморы начинают игру с чертой *Болотная нечисть* на два очка, отражающей их привычку жить в воде и скрываться в сырых, заболоченных местах. Эта черта автоматически увеличивается на единицу каждый нечётный уровень, игнорируя обычное ограничение на 4 очка; повышать её другим способом нельзя.

### ОСОБЫЕ СВОЙСТВА КИКИМОР-НЯНЕК:

Кикиморы-няньки могут общаться с рептилиями и земноводными, как если бы те были людьми (бросок реакции и другие проверки социальных взаимодействий работают как обычно).

Модификатор харизмы кикиморы-няньки удваивается, когда применяется во время броска реакции при встрече с дикими животными. Если модификатор

харизмы кикиморы-няньки меньше нуля, он считается равным нулю при таких проверках.

Кикимора-нянька может один раз в час игрового времени перебросить проверку любой характеристики, использовав второй результат, даже если тот хуже первого.

Если при проверке характеристики кикиморы-няньки выпадает 2 или 3, ведущий совершает бросок по таблице пакостей, чтобы определить, какая неприятность приключилась с кикиморой.

## **ОСОБЫЕ СВОЙСТВА КИКИМОР-ПЛАКАЛЬЩИЦ**

Кикимора-плакальщица не может ни с кем разговаривать, она все время только плачет, всхлипывает и причитает. Все существа, включая союзников, находящиеся рядом с ней и способные её слышать, проходят спасброски духа и проверки, требующие сосредоточенности, со штрафом -1.

Средний и тяжёлый доспехи не дают кикиморе-плакальщице штрафов, а элитный накладывает штраф только на одну категорию спасбросков. Также надетый доспех отягощает кикимору-плакальщицу меньше на один предмет, вплоть до 0.

Один раз за бой кикимора-плакальщица может избежать попадания по себе, превратив его в промах, либо автоматически попасть по врагу, если на броске атаки не выпала натуральная единица. Защитную способность можно применить даже после того, как брошена кость повреждений, однако она работает только против прямых атак и не затрагивает урон от окружающей среды, эффекты без броска на попадание и т.п. Атакующую способность требуется заявлять до броска атаки, и она действует только в реальной схватке до смерти, не влияя на соревнования и тому подобные занятия. В ходе боя можно применить только одну из этих двух способностей, по выбору игрока.

Кикимора не может пользоваться оружием или инструментами в таком состоянии, однако её ногти отрастают на несколько дюймов, наносят кб урона + 1/2 уровня кикиморы с округлением вверх, и считаются волшебным оружием. Базовый бонус атаки кикиморы становится равен её уровню.

Один раз за бой кикимора-плакальщица может издать оглушающий визг, который наносит всем живым существам в радиусе 60 футов от неё по кб+1 урона за каждые два полных уровня кикиморы. Успешный спасбросок стойкости со стороны жертвы уменьшает полученный урона в два раза с округлением вверх.



## ПАКОСТИ

Поскольку кикимора – сверхъестественное существо, её неудачи иногда оказывают неожиданное влияние на ситуацию и окружающих персонажей. Если при проверке характеристики у кикиморы-няньки выпало 2 или 3, ведущий делает бросок k12 по таблице ниже, чтобы определить необычные последствия, сопровождающие провал.

k12	Пакость
1	При следующей проверке на случайную встречу для группы кикиморы случайная встреча происходит автоматически, независимо от результата броска.
2	Над головой кикиморы в радиусе 30 футов сгущаются тучи и начинает идти дождь, даже если она находится в укрытии или в подземелье. Дождь длится k6 ходов, тушит открытый огонь и способен затопить небольшую комнату, если её запечатать. Всё это время кикимора не может использовать дистанционные атаки, а дистанционные атаки по ней производятся со штрафом -2.
3	В течение k6 ходов любая надетая на кикимору одежда и доспехи истошно кричат. Единственный способ остаться в тишине – ничего в это время не носить.
4	В голове случайного члена группы начинает вещать голос совести, который в течение k6 дней скрупулёзно перечисляет раз за разом все проступки и прегрешения героя, укоряя его и всячески стыдя. Постоянный бубнёж отвлекает персонажа, накладывая штраф -1 на все проверки и броски атаки; однако, голос также помогает сопротивляться чуждому влиянию на разум – все спасброски против такого влияния совершаются персонажем дважды, и выбирается лучший результат.
5	На коже случайного члена группы появляется красная зудящая сыпь. Сыпь мешает персонажу спать, и в течение k3+1 дней он не восстанавливает хит-пойнты отдыхом. Сыпь не заразна и не может быть вылечена раньше времени никакими способами.
6	Из инвентаря кикиморы исчезает случайный предмет. Если у кикиморы ничего нет, случайный предмет исчезает у одного из членов группы.
7	Все верёвки, тетивы, поводья и прочее в радиусе 60 футов от кикиморы спутываются в ужасные узлы. Чтобы распутать такой узел (то есть привести один предмет в готовность) нужно потратить k4 хода.

- 8 Случайное оружие одного из членов группы кикиморы ржавеет и получает штраф -2 к броскам атаки и урона. Очистить оружие можно за к4 хода.
- 9 В месте, где стоит кикимора, начинает стремительно разрастаться яркий цветущий плющ. За к6 раундов плющ заполнит объём 10х10х10 футов, сделав невозможным движение сквозь него. Пока плющ растёт, из этой зоны можно выйти, но те, кто застрянут внутри, полностью потеряют способность двигаться. Побегу плюща не горят и постоянно регенерируют, так что прорубиться сквозь них невозможно. Через к4 хода после появления плющ засохнет и рассыплется.
- 10 В течение к4 ходов кикимора оставляет за собой мокрые следы, от которых невозможно избавиться никакими средствами.
- 11 Кикимора внезапно находит у себя в кармане драгоценный камень стоимостью к10\*10 монет, однако при этом в радиусе сорока футов от неё портятся все припасы и рационы.
- 12 Благодаря неожиданному повороту судьбы кикимора добивается успеха в казалось проваленном деле и успешно проходит проверку.

## ГЕНЕРАТОРЫ ОДНОГО БРОСКА

Автор – Кевин Кроуфорд, *The Sandbox*, #1, #2.

Адаптация – Zoid ZZX.

### ЧТО ЭТО ЗА ЗАБРОШЕННОЕ СТРОЕНИЕ?

к4

#### Где проходимые входы в здание?

- 1 Передний или главный вход
- 2 Канализация или тоннель в подвале
- 3 Дыры в крыше
- 4 Рухнувшая стена или окно

к6

#### Какая наиболее заметная форма упадка?

- 1 Всё очень шаткое, готовое развалиться
- 2 Местная флора почти полностью поглотила его
- 3 Большая часть повреждена огнём
- 4 Внешняя отделка рассыпается или отваливается
- 5 Всё пропитано влагой; мох, плесень и слизь
- 6 Большие куски выломаны или обвалились

к8

#### Для чего оно использовалось изначально?

- 1 Жилище – дом или гостиница
- 2 Производство – ферма или мастерская
- 3 Правительство – здесь работали местные чиновники
- 4 Развлечения – таверна, театр или бордель
- 5 Инфраструктура – узел канализации, дорожная станция
- 6 Укрепления – здание для обороны в пограничье или охраны правопорядка
- 7 Культура – картинная галерея или храм
- 8 Коммерция – здесь что-то покупали и продавали

**к10**

### **Что ценного можно найти внутри?**

- 1 Забытый запас местных монет
- 2 Ценный культурный артефакт или исторический предмет
- 3 Банковские записи, юридические документы или закладные
- 4 Один или несколько человек, отчаянно нуждающиеся в помощи
- 5 Несколько громоздкий, но ценный предмет
- 6 Тайник с оружием, доспехами или другой военной экипировкой
- 7 Повозка, телега или другое транспортное средство
- 8 Полезное оборудование, относящееся к назначению здания
- 9 Ничего. Внутри всё испорчено и бесполезно
- 10 Бросьте снова, но на самом деле это ловушка или предмет опасен

**к12**

### **Какие опасности поджидают внутри?**

- 1 Представители местной дикой фауны устроили тут логово
- 2 Здесь обитают один или несколько опасных людей
- 3 Крыша или пол готовы обвалиться
- 4 Что-то излучает опасную магическую энергию
- 5 Испортившийся магический артефакт испепелит того, кто к нему прикоснётся
- 6 Неосторожное движение может обвалить комнату или зону
- 7 Внутри растёт опасное местное растение
- 8 Внутренности здания охраняют автоматы или нежить
- 9 Что-то внутри распространяет опасную болезнь
- 10 Полезный предмет приведёт к обрушению потолка
- 11 Что-то поджидает в засаде тех, кто зайдёт внутрь
- 12 Здание заполнено опасным токсином

- 1 Здесь есть функционирующее водоснабжение
- 2 Строение частично погребено
- 3 Здесь обитают изгнанники или преступники
- 4 Строение сильно наклонено
- 5 Когда-то здесь произошёл жестокий бой
- 6 Здесь лежит тело важного чиновника с ценными документами
- 7 Первоначальный владелец обустроил здесь потайные комнаты
- 8 Строение обильно украшено местными религиозными символами
- 9 Оно причудливое и непрактичное
- 10 Оно защищённое и укреплённое
- 11 Здесь остались какие-то действующие части старой магии, возможно опасной
- 12 Когда-то здесь скрывался один или несколько беглецов
- 13 От местных опасностей погиб один или несколько мародёров
- 14 Здесь можно найти небольшую библиотеку запрещённых или интересных текстов
- 15 Вокруг расставлены рассыпающиеся предметы искусства
- 16 Частично функционирующие фонтаны
- 17 Необычайно глубокие подвалы или тоннели
- 18 Когда-то его пытались починить или восстановить
- 19 Какая-то его часть идеально сохранилась
- 20 На самом деле оно предназначалось для нескольких целей

## РЕЛИГИОЗНЫЙ БУНТ

к4

На каком он этапе?

- 1 Только вспыхнул и готовится распространиться
- 2 Это серьёзная угроза власти в регионе
- 3 Бунтовщики захватили несколько районов
- 4 Бунт разгромлен, власти зачищают остатки

к6

Что послужило поводом?

- 1 Жестокое убийство святого
- 2 Чудесные письма или знак свыше
- 3 Яростный демагог или оптимистичный пророк
- 4 Славное убийство жестокого правителя
- 5 Ослабление противостоящих сил
- 6 Ослабление притеснений ставшей амбициозной секты

к8

В чём наибольшее преимущество бунтовщиков?

- 1 Большое количество бесстрашных фанатиков
- 2 Поддержка соседней страны
- 3 Большие богатства, собственные или захваченные
- 4 Технические навыки, идеально подходящие для сопротивления
- 5 Сеть сторонников во власти
- 6 Симпатии не вовлечённого в бунт простого народа
- 7 Недавно полученные технологии или боевая экипировка
- 8 Шпионы и диверсанты среди врагов

**к10**

**Какова их глобальная цель?**

- 1 Уничтожение ненавистных угнетателей
- 2 Обращение угнетателей или их смерть
- 3 Автономия и независимость от своих правителей
- 4 Возвращение захваченного священного места или региона
- 5 Искоренение социальных притеснений из-за их веры
- 6 Наказание определённой группы угнетателей
- 7 Покорение региона и управление им
- 8 Свобода и компенсация за свои страдания
- 9 Замена правителей-угнетателей на своих людей
- 10 Построение предначертанного пророчеством пути к утопии

**к12**

**В чём наибольшая слабость бунтовщиков?**

- 1 Своенравная жестокость и отсутствие дисциплины
- 2 Остальные ненавидят их религиозные правила и заветы
- 3 Корыстные лидеры стремятся к собственному обогащению
- 4 Некомпетентность и невежество в военном деле
- 5 Чувство неполноценности и безнадёжности
- 6 Слишком амбициозные цели, которые они воспринимают всерьёз
- 7 Их враги были готовы к бунту
- 8 Их мнения по поводу уместности бунта разделились
- 9 Соседняя страна боится их усиления
- 10 Религиозные заповеди ослабляют их боевую эффективность
- 11 Они рассчитывают на божественную помощь, которой не будет
- 12 Соседи ненавидят или презирают их

- 1 Престарелый пророк, обещающий победу, если что-то сделать
- 2 Расстроенная религиозная фигура, никогда не желавшая насилия
- 3 Терзаемый душевными муками мститель, желающий смерти всем врагам
- 4 Кроважадный чиновник, жаждущий жестокого подавления бунта
- 5 Наложница кого-то из элит, служащая делу восставших
- 6 Человек с разбитым сердцем, ставший великим лидером
- 7 Циничный чужак, продающий восставшим оружие
- 8 Втайне симпатизирующий им чиновник
- 9 Наследник известного святого, за которого идёт борьба
- 10 Раздосадованный реформатор из рядов угнетателей
- 11 Незадачливый вельможа, которого ненавидят обе стороны
- 12 Важный перебежчик из стана врагов
- 13 Местный лидер, жаждущий сведения старых счётов
- 14 Колдун со стороны, желающий помочь одной из сторон
- 15 Необычайно одарённый военный стратег
- 16 Безжалостный работородец, получающий выгоду из противостояния
- 17 Коварный торговец, планирующий извлечь прибыль из убытков других
- 18 Лидер восставших, втайне лишённый веры и преследующий собственные цели
- 19 Жрец-сектант, стремящийся захватить лидерство
- 20 Фанатичный миссионер, несущий веру сторонним наблюдателям



## DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

All text, with the exception of artwork used under license, is open game content.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



