

Бесформенные души

Тактическая настольная ролевая игра в жанре soulslike, где игрокам предстоит много сражаться и много умирать, зная, что каждая смерть имеет последствия, но не является фатальной

“НРИ-Кашевар зима-2025”

Тема:
Предание

Ключевые слова:
шахта, мать, ветвь

Автор:
Андрей Домогашев

Введение

Для обитателей Шахты Платона теория симуляции вселенной не является теорией. Все населяющие эту искусственную реальность знают, что их существование подчинено лишь одной цели: стать Идеалом. Эта цель придаёт смысл их жизням, и побуждает раз за разом сталкиваться в битвах, победители в которых становятся на шаг ближе к совершенству, погибшие — восстают вновь, на шаг дальше от самих себя... в теории.

Этот мир находится в вековой стагнации. Но теперь впервые за долгий срок в Шахте появляются новые действующие агенты: вы.

Источники вдохновения

Фильмы и сериалы: “Видоизменённый углерод”, “Матрица: Перезагрузка”

Книги: трилогия Ханну Райаниemi “Квантовый вор”

Компьютерные игры: Dark Souls, Hades

НРИ: Strike!, Fate Core, Malifaux

Игровая механика

Проверки

Шкалы

Когда персонаж выполняет действие, исход которого неоднозначен, ведущий может назначить проверку. Успех проверки определяется механикой шкал: каждая шкала содержит начальное значение, а также список применимых модификаторов, которые могут давать подъёмы (↑) или спуски (↓)двигающие итог в соответствующем направлении по шкале.

Каждый ↑ отменяет один ↓, и наоборот. Агент не может выйти за пределы шкалы, но избыточные модификаторы запоминаются: если агент находится в самом нижнем значении шкалы и получает ↓, ему нужно набрать минимум ↑↑, чтобы подняться вверх.

Шкала проверок навыков

- Успех с бонусом
- Успех
- Напряжение **[начальное значение]**

Владение любым подходящим навыком даёт ↑. Помощь каждого агента обладающего хотя бы одним подходящим навыком даёт ↑.

Обстоятельства могут давать ↑ и ↓ на усмотрение ведущего: как правило их количество озвучивается до начала проверки, после чего агент может отказаться от совершения оной и не получить пунктов напряжения.

Напряжение – мера сложностей с которыми сталкивается партия. Получение каждого пункта напряжения означает событие осложняющее жизнь партии. Важно: получение пунктов напряжения не должно осложнять прохождение проверки в ходе которой они были получены.

Бонус наоборот означает удачную возможность, которой партия сможет воспользоваться в будущем. Бонус и напряжение не отменяют друг друга.

Пример

Спасаясь от приближающегося оползня партия хочет перебраться через пропасть. Ведущий описывает местность, и партия примечает стоящую на краю обрыва древнюю баллисту. Агент Кватро хочет привязать к снаряду верёвку и выстрелить ею в противоположную стену. Ведущий решает, что это возможно, но чрезвычайно сложно: баллиста поломана и не предназначена для подобного, а оползень заставляет чрезвычайно спешить. Начальные модификаторы: ↓↓↓

Стоило бы отказаться от этой затеи в пользу более реализуемой, но Кватро готов рискнуть и встаёт к баллисте. У него есть навыки “внимательность” и “баланс”: один позволит прицелиться в подходящую точку, а другой аккуратно выстрелить на трясущейся от оползня земле. Ведущий соглашается, что это резонно и персонаж получает ↑↑. Этого всё ещё слишком мало.

Агент Нью хочет помочь Кватро. У него есть навыки “внимательность” и “механизмы”, которые тоже подходят, но поскольку он лишь помогает, то он даёт максимум один ↑. Другие сопартийцы ничем не могут помочь.

Теперь число ↑ и ↓ равно, и на шкале используется начальное значение: получить пункт напряжения. А раз напряжение всё равно получать, Кватро решает взять пункт напряжения в обмен на ↑. Успех и одно напряжение. Ведущий рассказывает, что стрела с привязанной к ней верёвкой успешно преодолевает пропасть и глубоко вонзается в трещину на противоположной стороне... вот только враги замечают это, и лучше подготовятся к началу битвы.

Кватро хочет получить ещё пункт напряжения в обмен на ↑, чтобы добиться успеха с бонусом: наличие таких же баллист на противоположной стороне, которыми партия сможет воспользоваться в бою. Ведущему нравится эта идея, он соглашается и задумывается какая ещё неприятность ждёт партию за второй пункт напряжения.

Сцены

Приключения по системе “Бесформенные души” представляют из себя сменяющую друг друга последовательность сцен: логических отрезков игры, обладающих единым темпом, местом и/или целью.

Есть два вида сцен:

- Свободные сцены: сцены без строгой системной структуры, служащие экспозиции, общению персонажей или исследованию пространства. Ведущий может назначать проверки навыков по мере необходимости.
- Бой: боевые сцены; см. ниже

Правила боя

Цель и последствия

Как и в случае с вызовом, первым делом в бою ведущий называет цель битвы со стороны агентов и возможные последствия. Примеры целей:

- Победить кого-то
- Пройти мимо стражи
- Доказать свою силу
- Сорвать ритуал

Возможных последствий 4. В течение боя ведущий подсчитывает количество полученных партией пунктов напряжения. Пусть S – набранные пункты напряжения, а N – число агентов:

$S < N$: Чистая победа

$N \leq S < 2N$: Малые последствия

$2N \leq S < 3N$: Серьёзные последствия

$3N \leq S$: Пиррова победа

Обратите внимание, что пиррова победа остаётся победой: агенты всё равно достигают своей цели, несмотря на ужасную цену. Неудачный бой не остановит продвижение игроков по сюжету.

Пункты напряжения получают:

- В ходе проверок
- Когда здоровье агента впервые в бою падает ниже половины
- Когда агент умирает в бою, он получает два пункта

Дальность и движение

Бой в системе “Бесформенные души” происходит на тактической карте разделённой на клетки. Все расстояния указываются в клетках. Перемещаться можно по вертикали, горизонтали или диагонали (что тоже занимает 1 клетку). Нельзя останавливаться в одной клетке с другим персонажем, но можно проходить через клетку с союзником.

Здоровье и смерть

Персонаж начинает бой с полным здоровьем. Если его здоровье падает до нуля, он умирает: запас действий обнуляется, персонаж заменяется телом.

Погибший агент повышает свою степень ветвления на 1, получает 1 опыт и обязан потратить все накопленные пункты опыта (подробнее см. “Прокачка”). После этого в начале своего хода он появляется в любой клетке на расстоянии не более пяти от клетки, где погиб, и может продолжать действовать.

Инициатива

Каждый персонаж независимо проходит проверку инициативы. Наличие подходящих по контексту навыков (например, “зрение в темноте” или “внимательность”) даёт ↑. Персонаж с наибольшим значением начинает свой ход первым, и после чего передаёт ход другому персонажу/группе персонажей на свой выбор. Ничья трактуется в пользу агентов.

За исключением особо мощных противников, персонаж может сделать лишь один ход за раунд. Ни один персонаж не может походить больше двух раз подряд ни при каких обстоятельствах. Последний в раунде передаёт ход кому угодно.

Действия в бою

Каждый ход персонаж:

1. Восполняет свой запас очков действий (ОД) до максимума в 4; в начале боя запас равен нулю
2. Выполняет любое количество действий. Каждое действие тратит одно очко
3. Проходит испытание от всех эффектов требующих этого
4. Передаёт ход следующему

Персонаж не обязан тратить все имеющиеся ОД.

Триггеры

Персонаж может совершать действия не в свой ход, но только при условии, что у него есть на это свободные ОД, и действие другого персонажа послужило триггером. За один ход другого персонажа можно отреагировать не более чем на один триггер.

По умолчанию триггерами является:

- Противник переместился в или из клетки в зоне досягаемости -атаки
- Противник выполняет -атаку в зоне досягаемости -атаки

Если цель находится не в поле зрения (за укрытиями, например), то она не может провоцировать триггеры. Сначала реакцию заявляют союзники цели, затем – противники.

Пример действия

Каждое действие имеет следующую структуру:

Пример действия (название)	Урон: 2 (базовый урон)	1  или 5  (дистанция в клетках)
Триггер: Если указан, действие может быть выполнено если и только если сработал данный триггер. Например: враг в радиусе действия получил урон <i>Дополнительные ограничения на использование. Например: раз в бой</i> Общее описание действия Эффект: Дополнительный эффект атаки		

Шкала атаки

Каждая атака требует пройти проверку по следующей шкале:

- Крит: Применяется эффект; наносится удвоенный урон
- Успех: Применяется эффект; наносится урон
- Частичный успех: Либо применяется эффект, либо наносится урон
- Промех: Получи ↑ в запас **[начальное значение]**
- Провал: Получи пункт напряжения и ↑ в запас

Если с противоположной стороны от цели атаки стоит твой союзник, атака получает ↑.

🗡-атака по распластанной цели получает ↑. 🏹-атака по распластанной цели получает ↓.

Шкала испытаний

- Состояние прекращается
- Состояние прекращается, когда должно произойти следующее испытание от этого эффекта
- Состояние остаётся в силе **[начальное значение]**

Можно потратить 1 ОД чтобы получить ↑. Союзник на соседней клетке может потратить 1 ОД чтобы дать ↑.

Запас ↑

Персонажи в бою обладают запасом ↑, который могут тратить на получение ↑ в любой проверке. Максимальный размер запаса равен 2. На момент начала боя он пуст.

Стандартные действия

Ниже представлен список действий, которыми по умолчанию владеют все персонажи.

Базовая атака	Урон: 2	1🗡 или 5🏹
Передвижение		
Персонаж перемещается на 6 клеток, если не был распластан. Иначе перестаёт быть распластным		
Перекал		
Персонаж перемещается на 1 клетку. Это действие не провоцирует триггеры		
Заявить триггер		
Персонаж заявляет один конкретный триггер (вхождение противника в некую конкретную клетку; наступление хода конкретного союзника и т.п.). До начала своего следующего хода, он может реагировать на данный триггер		

Передышка		
<i>Раз в бой; только у агентов</i> Агент восстанавливает 4 здоровья. Можно в будущем применить другое ранее выполненное действие с ограничением <i>“раз в бой”</i>		
Взаимодействие		
Персонаж выполняет проверку подходящих к ситуации навыков; эффект по согласованию с ведущим		
Изучение окружения		
За каждый подходящий навык персонаж может задать один вопрос о бое и врагах		
Концентрация		
Получить ↑ в запас		

Зоны

Эффекты зон на поле боя применяются если:

- Персонаж движется через зону
- Персонаж заявляет действие, находясь в зоне
- Иное указано в описании зоны

Не более 1 раза за действие.

Если персонаж должен попасть в зону и не распластан, он может распластаться на краю и не попасть в неё.

Опыт и прокачка

Когда агенты получают опыт:

- 1 опыт в конце каждой не боевой сцены
- Опыт равный совокупной силе противников после завершения боя (вне зависимости от полученных последствий)
- На усмотрение ведущего

Потратить опыт можно в одном из двух случаев:

- Агенты нашли терминал в свободной сцене (по сюжету или в качестве успеха с бонусом)
- Агент погиб в бою

В первом случае решение о трате опыта добровольное. Во втором агент *обязан* потратить весь опыт.

На что можно тратить опыт:

- 3 опыта: новый навык
- 3 опыта: новое базовое действие имеющегося класса
- 5 опыта: новое продвинутое действие имеющегося класса
- 7 опыта: новая общедоступная черта
- 1 опыта: одно из действий *искажается*

Искажённые действия

Искажения – дополнительные свойства, которые добавляются действиям. При использовании искажённого действия, агент получает 1 урон за каждое искажение.

Нельзя дважды применить одно искажение к одному действию.

- Безрассудство: действие-атака получает ↑
- Дальность: 🏹-атака увеличивает свою дистанцию на +3 🏹
- Острый слух: действие можно применить без видимости цели, но с ↓

Общедоступные черты

- Сосредоточенный: размер запаса ↑ не ограничен
- Копьё: дальность всех 🏹-атак удвоена
- Большой: +3 максимальное здоровье; персонаж занимает зону 2x2
- Всегда готов: начинает бой с 4 ОД; любое действие на соседних клетках может быть триггером
- Инициативный: ↑ на инициативу; можно выполнить **Передвижение** до начала боя

Создание персонажа

Шаги создания

1. Придумайте концепцию и имя агента
2. Задайте базовые характеристики

Установите здоровье агента на 10, а степень ветвления на 0.

3. Выберите два класса

Классы представляют собой набор из доступных боевых действий и черт. Выбрав класс, персонаж автоматически получает соответствующую классовую черту, а также выбирает себе одно базовое действие и одно продвинутое.

4. Выберите три навыка

Каждый навык – ключевое слово отражающее компетенцию персонажа.

Рекомендуется, чтобы один навык был полезен в исследовании, один в бою и один отражал уникальную особенность персонажа для отыгрыша.

Примеры доступных навыков:

- Взлом замков
- Внимательность
- Выносливость
- История
- Ломание стен
- Медицина
- Механика
- Обман
- Проницательность
- Скрытность
- Убеждение
- Устойчивость

Аналитик

Черта: Аналитик получает на 1 урон меньше от эффектов и действий, если получал от них урон ранее

Базовые действия

Разведка боем	Урон: 2	1 
Эффект: Атаки по цели получают ↑. Испытание заканчивает эффект		

Поделиться информацией		5 
Можно обменяться с союзником любым количество ↑ из запаса		

Помешать	Урон: 2	5 
Эффект: Аналитик может тратить ↑ из запаса, чтобы дать ↓ на проверки цели. Испытание заканчивает эффект		

Продвинутые действия

Боевой анализ	Урон: 3	5 
<i>Раз в бой</i> Эффект: Можно немедленно выполнить действие Изучение окружения с ↑ не тратя ОД		

Предсказуемость	Урон: 3	5 
<i>Раз в бой</i> Эффект: Любое действие цели может служить триггером для всех агентов. Испытание заканчивает эффект		

Борец

Черта: Борец может потратить действие, чтобы схватить крупный не сопротивляющийся объект: камень, бессознательное тело или согласного агента. Объект считается захваченным и перемещается вместе с борцом. Отпустить его борец может не тратя действия.

Базовые действия

Захват	Урон: 2	1 
<i>Не должно быть ничего в захвате</i> Эффект: Цель захвачена. Она и борец не могут перемещаться. Освобождается при успешной проверке Взаимодействием (успех с бонусом восстанавливает потраченное ОД) или по желанию борца. Захват прекращается сам, если борец и цель больше не на соседних клетках		
Метнуть тело	Урон: 2	5 
<i>Борец должен держать что-то в захвате</i> Захваченное толкается до клетки соседней с целью, проходя через препятствия и персонажей Эффект: Персонажи через которых прошло захваченное получают 1 урон. Если захваченное – персонаж, он получает 2 урона		
Возврат	Урон: 2	2 
Триггер: Персонаж покидает клетку соседнюю с борцом Эффект: Цель толкается обратно на покинутую клетку; движение прекращается		

Продвинутые действия

Заслониться		
Триггер: Атака попала по борцу <i>Раз в бой; борец должен держать что-то в захвате</i> Эффект: Весь урон и эффект атаки приходятся по захваченному. Если это предмет, он ломается		
Подсечка	Урон: 3	1 
<i>Раз в бой</i> Эффект: Цель распластана		

Защитник

Черта: Защитник получает на 1 меньше базового урона от атак противников.

Базовый урон атаки – значение в описании действия справа от названия.

Базовые действия

Заслонить собой		
Триггер: Враг попадает по агенту на расстоянии 5 от защитника Защитник может переместиться на 5 к цели. Если он оказывается на соседней клетке, то может считаться целью атаки вместо цели		

Метка	Урон: 2	5 
Эффект: Любое действие цели становится триггером для защитника		

Контратака	Урон: 2	1  или 5 
Триггер: Враг попал атакой по защитнику Эффект: Защитник восстанавливает 1 ОД		

Продвинутые действия

Оглушающее парирование	Урон: 3	1 
Триггер: Враг попал атакой по защитнику <i>Раз в бой</i> Эффект: Запас действий цели падает до нуля.		

Неуязвимость		
<i>Раз в бой</i> До начала своего следующего хода защитник не получает урон.		

Искажающий

Черта: Искажающий получает на 1 урон меньше от зон

Базовые действия

Открыть портал		1 
Целевая клетка становится порталом. Все клетки-порталы считаются соседними для всех эффектов и перемещений		

Катящийся камень		1 
<i>Целью может быть только укрытие</i> Цель толкается на расстояние до 5		

Выброс	Урон: 2	5 
Эффект: Цель получает эффекты всех зон в которых находится		

Продвинутые действия

Дымовая завеса		5 
<i>Раз в бой</i> Зона 3x3 вокруг целевой клетки сокрыта: персонажи в ней не могут реагировать на триггеры, их атаки и атаки по ним получают ↓		

Зажечь костёр		5 
<i>Раз в бой</i> Целевая клетка становится зоной урон[огонь] 2 . Зона увеличивается на 1 клетку в любом направлении каждый раз, когда наносит кому-то урон		

Минёр

Черта: Любую атаку можно заявить как минирование. Цель: не занятая не заминированная соседняя клетка. Если персонаж заходит в такую клетку, минёр проводит проверку атаки по нему и всем соседним с миной персонажам. Атака по изначальному персонажу получает ↑↑ и +1 базовый урон. Затем мина убирается

Базовые действия

Дополнительный заряд		5 
Триггер: Мина сработала Мина не убирается после взрыва. Она не может быть активирована тем же персонажем, что сделал это в первый раз		
Детонатор		5 
Триггер: Персонаж оказывается на клетке соседней с миной Мина взрывается. Атака по цели получает ↑		
Передвинуть мину		5 
Можно передвинуть мину на свободную клетку в пределах 10 от начальной позиции		

Продвинутые действия

Сейчас научу		5 
Триггер: Другой агент заявляет атаку не имеющую в своём тексте ограничений <i>Раз в бой</i> Цель выполняет эту атаку как минирование		
Грязная бомба		10 
<i>Раз в бой</i> Превращает зону 3x3 в урон[грязная бомба] 2		

Подвижный

Черта: +4 клетки перемещения при **Передвижении**, +1 клетка при **Перекате**

Базовые действия

Путаница		
Все персонажи на расстоянии до 2 клеток от подвижного проходят испытание. Подвижный может разместить проваливших на любых клетках в этой зоне		

Толчок	Урон: 2	1 
Эффект: Цель толкается на 5 в любом направлении		

Рикошет	Урон: 2	5 
Эффект: Враг на расстоянии 5 от цели получает 2 урона		

Продвинутые действия

Цепной прыжок		3 
<i>Раз в бой</i> Подвижный указывает цепочку клеток, каждая следующая из которых занята персонажем и отстоит от предыдущей не более чем на 3. Каждая цель получает 1 урон. Подвижный размещается на любой клетке на расстоянии 3 от последней в цепочке		

Рывок		
<i>Раз в бой</i> Подвижный может немедленно выполнить три действия: 1. Перемещение , 2. Базовая атака , 3. Перемещение или Базовая атака . Действия выполняются в любом порядке и не требуют траты ОД		

Стратег

Черта: Если другой агент на расстоянии 5 должен получить ↑ в запас, вместо этого он получает ↑↑ в запас

Базовые действия

Планирование		
Стратег заявляет новый триггер аналогично действию Заявить триггер . Данный триггер действует до конца боя и доступен для всех агентов		

Манёвр	Урон: 2	5 
Эффект: Все агенты соседние с целью могут бесплатно выполнить Пережат		

Отвлечение	Урон: 2	5 
Эффект: Противник проходит испытание. При провале он не может реагировать на триггеры. Испытание оканчивает эффект		

Продвинутые действия

Воодушевляющая речь		
<i>Раз в бой</i> Эффект: Все агенты на расстоянии 5 получают 1 ОД		

Контрмера		
Триггер: Цель спровоцировала триггер действием <i>Раз в бой</i> Действие проваливается. Цель не может выполнить это действие повторно в этом ходу		

Стрелок

Черта: Дальность любых -атак удваивается

Базовые действия

Дальняя атака	Урон: 2	10 

Выстрелить и укрыться	Урон: 2	5 
Эффект: Можно немедленно выполнить Передвижение или Перекат не тратя ОД		

Пристрелка		
Стрелок отмечает зону 3x3 целиком находящуюся в 10 клетках. Атаки стрелка по целям в зоне получают ↑		

Продвинутые действия

Навесной выстрел	Урон: 3	10 
<i>Раз в бой</i> Атака не требует видимости и игнорирует укрытия		

В яблочко		5 
<i>Раз в бой</i> Стрелок активирует эффект целевой зоны. После этого он может стереть данную зону		

Советы ведущему

Заполненность поля

Тактическая карта должна быть хотя бы на 20-30% заполнена зонами, укрытиями или объектами для **Взаимодействия**. Дайте агентам пространство для манёвра.

Напряжение

Продумайте неприятности от получения пунктов напряжения заранее.

Использование кубиков

Система не использует игральные кости для разрешения проверок. Тем не менее, если хотите похвастаться особо красивым набором, используйте их для обозначения противников на тактической карте: значения на костях позволяют наглядно отслеживать оставшиеся не потраченными ОД.

Показывайте историю противников, а не рассказывайте

Пусть каждый факт, который агенты узнают о противнике имеет свою игромеханику: поможет нанести урон, либо применить эффект к врагу или полю с помощью **Взаимодействия**. Возможность нанести 3 урона+эффект раз за бой – хорошая отправная точка.

Сила противников

Агенты бессмертны: не бойтесь выставить против них слишком сильных противников. После победы в бою наградите их опытом равным суммарной силе противников.

Тип	Опыт	Запас ОД	Инициатива	Особое
Миньоны	1/4	2		Имеют 1 здоровье
Помощники	1/2	3		Не имеют здоровья: умирают либо от одного критического удара, либо получив урон дважды
Стандартные	1	4		
Элита	2	4/8	↑	Всегда имеют ↑. Если здоровье меньше половины, запас ОД удвоен
Боссы	4	4	↑↑	Всегда имеют ↑↑. Ходят сразу после хода каждого из агентов

Приложение 1: Листы агентов

Имя: Кватро

Степень ветвления:

Запас здоровья: 10

Запас действий: 4

Навыки:

- Внимательность
- Баланс
- Грибы
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Классы: Стрелок; Искажающий

Черты

- Стрелок: Дальность любых -атак удваивается
- Искажающий: Искажающий получает на 1 урон меньше от зон
- _____

Действия

Пристрелка		
Стрелок отмечает зону 3x3 целиком находящуюся в 10 клетках. Атаки стрелка по целям в зоне получают ↑		
Искажения: _____		

В яблочко		5 
<i>Раз в бой</i> Стрелок активирует эффект целевой зоны. После этого он может стереть данную зону		
Искажения: _____		

Выброс	Урон: 2	5 
Эффект: Цель получает эффекты всех зон в которых находится		
Искажения: _____		

Зажечь костёр		5 
<i>Раз в бой</i> Целевая клетка становится зоной урон[огонь] 2 . Зона увеличивается на 1 клетку в любом направлении каждый раз, когда наносит кому-то урон		
Искажения: _____		

Имя: Нью

Степень ветвления:

Запас здоровья: 10

Запас действий: 4

Навыки:

- | | |
|------------------|---------|
| • Внимательность | • _____ |
| • Механизмы | • _____ |
| • Контролфрик | • _____ |
| • _____ | • _____ |
| • _____ | • _____ |

Классы: Аналитик; Минёр

Черты

- Аналитик: Аналитик получает на 1 урон меньше от эффектов и действий, если получал от них урон ранее
- Минёр: Любую атаку можно заявить как минирование. Цель: не занятая не заминированная соседняя клетка. Если персонаж заходит в такую клетку, минёр проводит проверку атаки по нему и всем соседним с миной персонажам. Атака по изначальному персонажу получает ↑↑ и +1 базовый урон. Затем мина убирается
- _____

Действия

Разведка боем	Урон: 2	1 
Эффект: Атаки по цели получают ↑. Испытание заканчивает эффект Искажения: _____		

Предсказуемость	Урон: 3	5 
<i>Раз в бой</i> Эффект: Любое действие цели может служить триггером для всех агентов. Испытание заканчивает эффект Искажения: _____		

Передвинуть мину		5 
Можно передвинуть мину на свободную клетку в пределах 10 от начальной позиции Искажения: _____		

Сейчас научу		5 
Триггер: Другой агент заявляет атаку не имеющую в своём тексте ограничений <i>Раз в бой</i> Цель выполняет эту атаку как минирование Искажения: _____		

Имя: Гипнос

Степень ветвления:

Запас здоровья: 10

Запас действий: 4

Навыки:

- | | |
|--------------------------|---------|
| • Проницательность | • _____ |
| • История | • _____ |
| • Минералы и металлургия | • _____ |
| • _____ | • _____ |
| • _____ | • _____ |

Классы: Стратег; Подвижный

Черты

- Стратег: Если другой агент на расстоянии 5 должен получить ↑ в запас, вместо этого он получает ↑↑ в запас
- Подвижный: +4 клетки перемещения при **Передвижении**, +1 клетка при **Перекате**
- _____

Действия

Манёвр	Урон: 2	5 
Эффект: Все агенты соседние с целью могут бесплатно выполнить Перекат Искажения: _____		

Контрмера		
Триггер: Цель спровоцировала триггер действием <i>Раз в бой</i> Действие проваливается. Цель не может выполнить это действие повторно в этом ходу Искажения: _____		

Толчок	Урон: 2	1 
Эффект: Цель толкается на 5 в любом направлении Искажения: _____		

Цепной прыжок		3 
<i>Раз в бой</i> Подвижный указывает цепочку клеток, каждая следующая из которых занята персонажем и отстоит от предыдущей не более чем на 3. Каждая цель получает 1 урон. Подвижный размещается на любой клетке на расстоянии 3 от последней в цепочке Искажения: _____		

Имя:

Степень ветвления:

Запас здоровья:

Запас действий: 4

Навыки:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

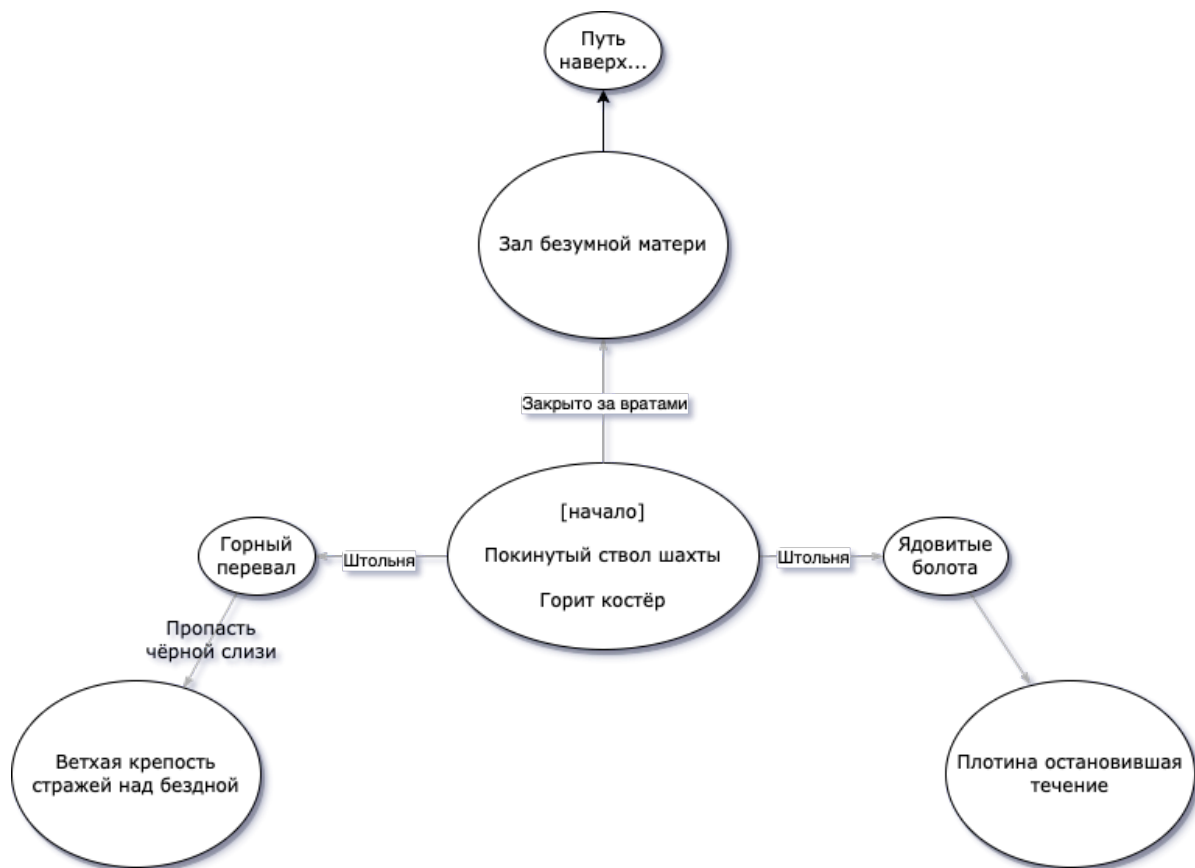
Классы:

Черты

- _____
- _____
- _____

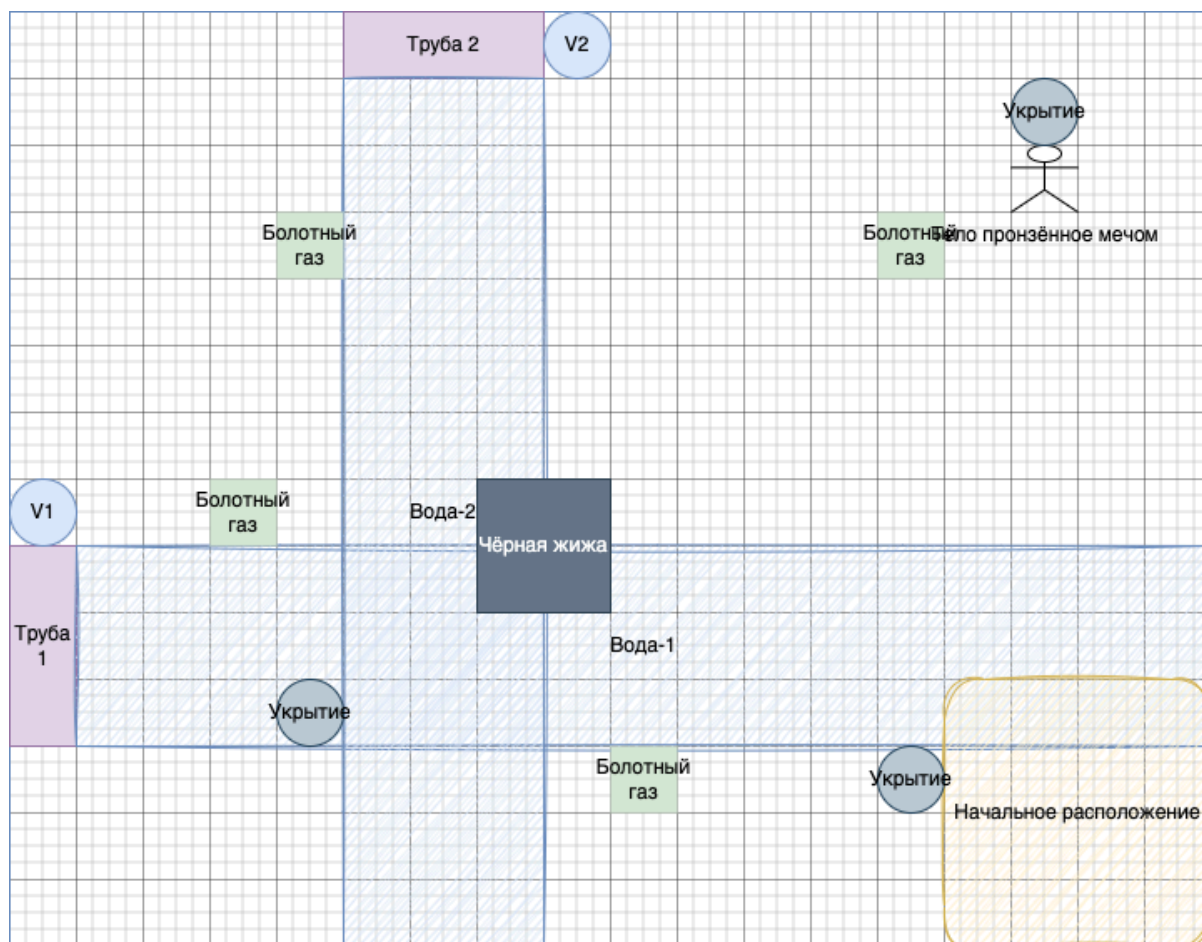
Действия

Приложение 2: Дно шахты Платона



- В начальной локации “покинутый ствол шахты” можно потратить опыт на прокачку.
- Плотина остановившая течение и крепость стражей над бездной содержат половинки ключа к вратам.
- Проверка для сопротивления голосу звучащему в покинутом стволе шахты и зовущему в Зал безумной матери получает $\uparrow$ за каждую единицу степени ветвления.

Приложение 3: Плотины остановившая течение



Вентили V1 и V2 открывают соответствующие трубы в случае **Взаимодействия**. После этого начинает течь поток воды: в зонах Вода-1 и Вода-2 стираются все другие зоны, и они не могут быть добавлены вновь. Для противников это считается зонами

Урон[вода]+3

Зона **Труднопроходимая[Чёрная жижа]**: покинуть клетку такой зоны стоит 2 клетки движения.

При получении пункта напряжения ближайшая к персонажу зона **Урон[Болотный газ]+2** увеличиваются на 1 в каждом направлении.

Взаимодействие с телом пронзённым рыцарским мечом наносит 3 урона жиже в доспехе и даёт ↑ на следующую атаку по ней.

Противники: **Жижа в доспехе** (элита), **чёрный студень** (стандартный), 2 **комка слизи** (помощники)

Жижа в доспехе

Ранг: Элита; 20 здоровья

- Часть жижи: Зона **[Чёрная жижа]** даёт эффект Лечение+1. За её пределами эффект Урон+3

Растворённый в жиже		
<i>Жижа в доспехе находится в зоне [Чёрная жижа]</i> Жижа в доспехе телепортируется в любую точку зоны [Чёрная жижа]		

Слепить заново		
Триггер: Комок слизи на расстоянии 5 умирает <i>Жижа в доспехе получает 3 урона</i> На месте погибшего комка слизи создаётся новый		

Отхаркнуть комок		5 
<i>Раз в бой. Необходимо убрать 9 клеток зоны [Чёрная жижа] в пределах 5 клеток</i> Создаёт 1 Комок слизи		

Повелитель жижи		10 
<i>Цель: комок слизи</i> Цель выполняет одно действие не тратя ОД		

Переваривание	Урон: 3	10 
<i>Цель в зоне [Чёрная жижа]</i> Эффект: Урон: 2; зона [Чёрная жижа] увеличивается на 1 клетку		

Чёрный студень

Ранг: Стандартный; 10 здоровья

- Жижа: Занимает площадь 2x2. Может находиться на одной клетке с другими персонажами. Получает на 1 меньше базового урона. Урон пришедшийся по площади умножается на количество задетых клеток
- Слизь: Игнорирует эффекты [Чёрная жижа]

Липкий след		
Перемещается на 4 клетки. Все пройденные клетки становятся зоной Труднопроходимая [Чёрная жижа]		

Растворение	Урон: 3	0 
Эффект: Студень лечится на 3		

Плевков	Урон: 3	4 
Триггер: Персонаж движется в 4  от студня		

Студень наносит 2 урона себе

Эффект: Цель обездвижена. Испытание заканчивает эффект

КОМОК СЛИЗИ

Ранг: Помощник

- Слизь: Игнорирует эффекты **[Чёрная жижа]**

Липкий след

Перемещается на 4 клетки. Все пройденные клетки становятся зоной
Труднопроходимая[Чёрная жижа]

Липкий удар

Урон: 2

1 

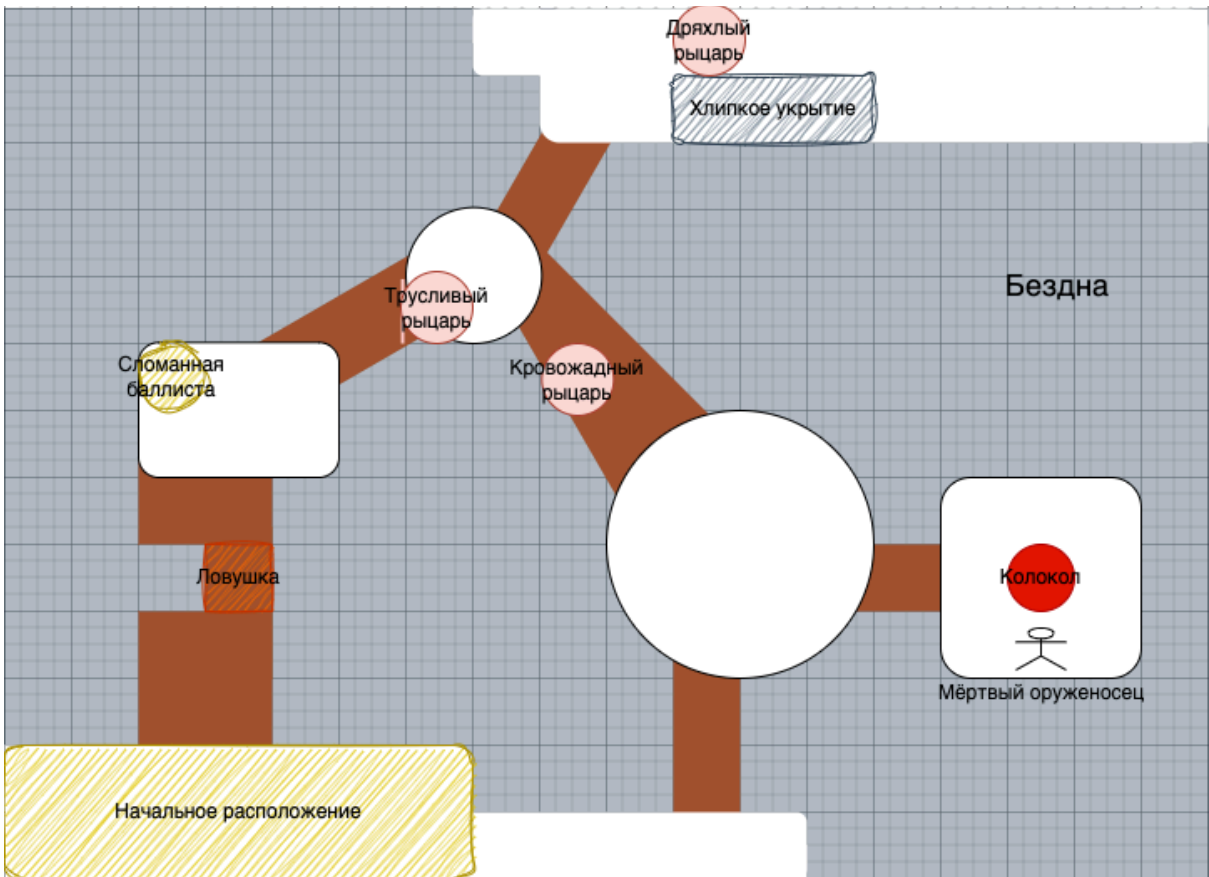
Эффект: Цель теряет 1 ОД

Брызги

Триггер: Комок слизи получает урон

Все персонажи на соседних клетках получают 2 урона от **[Чёрная жижа]**

Приложение 4: Ветхая крепость стражей над бездной



Передвигаться можно по скалистым уступам (белые) или деревянным мостикам (коричневые). Персонажи, которые упадут в бездну мгновенно умирают (но узнают, что внизу всё в **чёрной жиже**).

Персонажи могут совершить **Взаимодействие**, чтобы перепрыгнуть через одну клетку.

Ловушка является зоной **Урон[шипы]+2**.

Каждая клетка хлипкого укрытия рассыпается получив 3 урона.

Сломанную баллисту можно починить **Взаимодействием**.

Любой персонаж ударивший в Колокол мгновенной умирает.

Противники: **Трусливый рыцарь с щитом** (стандартный), **кроважадный рыцарь с секирой** (стандартный), **дряхлый рыцарь с луком** (стандартный); 4 оруженосца (миньоны)

Оруженосец

Ранг: Миньон

- Подмога: Рыцарь на соседней клетке может тратить действия оруженосца вместо своих

Оказать поддержку		
-------------------	--	--

Триггер: Рыцарь на соседней клетке наносит атаку
Атака получает ↑

Трусливый рыцарь с щитом

Ранг: Стандартный; 10 здоровья

- Рыцарь: Обладает всеми стандартными действиями
- Щит: Одна сторона клетки рыцаря считается укрытием
- Трусливый: Удар по трусливому рыцарю получает оруженосец на соседней клетке
- Страж моста: Базовая атака рыцаря имеет **“Эффект: Цель отталкивается на 2 клетки”**
- Претендент на звание магистра: когда два других рыцаря погибнут, переговоры **Взаимодействием** позволят завершить бой

Кровожадный рыцарь с секирой

Ранг: Стандартный; 10 здоровья

- Рыцарь: Обладает всеми стандартными действиями
- Секира: Атаки попадают по всем персонажам на соседних с рыцарем клетках
- Кровожадный: Ранив, но не убив персонажа, рыцарь обязан тратить все свои действия на атаку по цели или преследование одного
- Упорный: Если рыцарь убивает персонажа, он восстанавливает 3 здоровья. Если здоровье стало полным, следующая атака получает ↑↑
- Претендент на звание магистра: когда два других рыцаря погибнут, переговоры **Взаимодействием** позволят завершить бой

Дряхлый рыцарь с луком

Ранг: Стандартный; 5 здоровья

- Рыцарь: Обладает всеми стандартными действиями
- Лук: Владеет всеми базовыми действиями класса Стрелок; не имеет -атак, ибо не имеет меча
- Дряхлый: Рыцарь перемещается максимум на 2 клетки за действие **Передвижение**
- Тактик: **Концентрация** даёт ↑↑ в запас вместо ↑
- Претендент на звание магистра: когда два других рыцаря погибнут, переговоры **Взаимодействием** позволят завершить бой