

Шепоты Искажения

Авторская система правил: Шепоты Искажения.

Авторы: Ярослав Федосов, Никита Ноек.

Редактор и корректор:.

Дизайн и вёрстка:.

*Это мрачное искажённое пространство, подвластное неумолимой Бездне, захватывает людей из разных миров, стирая их воспоминания. В центре событий — **пять могущественных ковенантов**, каждый со своими тайнами и амбициями. Прибыв сюда, они быстро достигают совершеннолетия, но затем стареют почти незаметно, постепенно привыкая к диким законам Бездны и мистическому обмену воспоминаний — ценнейшей валюте этого мира.*

Каждый ковенант стремится найти легендарный выход, который якобы позволит покинуть страну теней и сохранить обрётённые силы. Они вынуждены соперничать друг с другом и лишь изредка заключать хрупкие союзы — как друг с другом, так и с одиночками-авантюристами. Вокруг них бурлят интриги пигмеев — искорёженных уроженцев этой реальности — и бесчисленные чудовища, порождённые или искажённые самой Бездной. В этом готическом, полуреальном мире побеждает лишь тот, у кого хватит воли сохранить себя и воспоминания, ставшие ключом к истинной власти.

Тема «НРИ-Кашевар зима-2025»: предание.

Ключевые слова: ветвь, хрусталь, шахта, мать, овацши.

Мир, который вас похитил

“Когда-то мы были в другом мире, сейчас в этом, но не хотим в нём оставаться. “

Это полуреальное, туманное пространство, словно вырванное из глубин чьего-то ночного кошмара. Бесформенная Бездна правит здесь, нетерпеливо поджидая тех, чья воля ослабла. Люди из самых разных миров попадают в это искажённое место без каких-либо воспоминаний: их прошлое стёрто, и только редкие обрывки сна или внезапные наваждения напоминают, кем они были прежде.

Время в этом мире течёт странно: от детства до юности герои доросли почти мгновенно, но затем старение замедляется, растягиваясь на десятилетия. Адаптация к Бездне и её законам — неизбежна, ведь само пространство жадно поглощает всех, кто не выдерживает его давления. Тела меняются: от потемневшей кожи до гротескных наростов, а разум порой уходит в глубокие безумные дали.

Здесь родились пигмеи — потомки тех, кто когда-то сумел выжить и оставил потомство. Они знают о местных чудовищах куда больше, чем другие, но их знания опираются на странные, искривлённые традиции и ритуалы. Чудовища наполняют этот мир — изголодавшиеся твари, рождённые самой **Бездной** или кем-то, кто не справился с её влиянием. В этой готической тьме воспоминания становятся ключом к выживанию: тот, кто способен их вернуть или сохранить, получает шанс сопротивляться искажающему вторжению Бездны и, быть может, найти путь обратно... если он вообще существует.

В этом мрачном мире уже сформировались пять ковенантов: **Матерь, Ложный Хрусталь, Ветвь, Овации, Шахта**. Они нашли древнее **предание**, обещающее выход из Бездны, причём якобы с сохранением силы и власти. Их поиски легендарного пути наружу поглощают все их мысли и действия: каждый встреченный может быть либо помощником, либо препятствием.

Однако существуют и авантюристы-одиночки, не вступающие в ковенанты. Они обладают достаточной силой и влиянием, чтобы диктовать собственные условия. Обычно такие вольные искатели стараются избегать прямых столкновений, либо идут на сделку с теми же ковенантами, если это сулит выгоду. Но в случае неудачи переговоров они не боятся встать на тропу войны, преследуя одну цель — найти путь из этого искажённого мира.

Система

Характеристики:

У каждого, кто теперь находится в этом мире есть четыре характеристики, которые отвечает за их желания и стремления. Минимальное значение Характеристики 1, максимальное значение 5. У каждого ковенанта есть по 2 Профильные(П) Характеристики.

Жажда – это клыки, впившиеся в твоё нутро. Она точит, рвёт, выжигает терпение. Каждое мгновение без добычи – пытка. Ты – натянутая струна, готовая порваться. Взять. Разорвать. Сломать.

Голод – это не желание, а ярость плоти. Он делает тебя лёгким, тянет вперёд, ломая разум. Боль – топливо, истощение – острота. Ты двигаешься, потому что иначе умрёшь.

Мания – пульс, что громче крови. Мысль, что вросла в мозг, искривляя реальность. Есть только цель, маяк в тумане. Ты не живёшь – ты следуешь.

Гордыня – твоя суть. Ты выше, ярче, сильнее. Мир преклонится – пусть слепнут от сияния.

Ресурсы

Производными от характеристик являются Ресурсы, это внутренние резервы персонажа, которые он может использовать для усиления своих действий.

Тело равно Голод + Жажда. Если Тело падает до нуля, на персонажа накладывается состояние Изможденность.

Разум равен Мания+Гордыня. Если Разум падает до нуля, на персонажа накладывается состояние Забывчивость.

Воспоминания

У каждого персонажа есть небольшое количества воспоминаний из прошлого мира, этим пришлое в мир бездны и цены. Обычно у персонажа на старте есть от 1 до 3 воспоминаний. Чем их больше, тем персонаж сильнее. Воспоминания похожи на валюту или ресурс, но более особые, более важные. Воспоминания можно и нужно создавать на игре, когда речь идёт об угрозе жизни для персонажа или в другой важной для него ситуации. Об их механическом использовании смотрите ниже.

Броски

В кадре должны быть только **значительные элементы**. В постоянных бросках нет необходимости, персонажи в большинстве своем компетентны. Проверки должны происходить только когда провал имеет значение, как-то двигает сюжет, дает новую важную информацию о

персонаже. Такие проверки называются сюжетными.

За сюжетный бросок чаще всего придется заплатить Жертвой. Жертва это значит отдать что-то стоящее: характеристика, предмет, способность, талант, ресурс, воспоминание.

Именно в момент такой проверки персонаж может создать или воспользоваться воспоминанием. То, какое воспоминание расскажет и придумает игрок важно, и у него есть некоторые критерии, чтобы понять его ценность. Воспоминание ценно если оно относится к действию, объясняя компетентность или возможность совершить это самое действие и (или) даёт персонажу мотивацию преодолеть это препятствие. Если воспоминание ценно, то оно остается с персонажем и дальше, он может записать себе его. В случае если это воспоминание не подошло под критерии, то оно все еще будет использовано, но бездна заберет его у персонажа, и тот теперь не сможет создавать воспоминания этой темы (хотя все еще может их украсть, пожрать и т.д.).

Все проверки в игре это бросок **2к6+характеристика+модификаторы**, если таковые имеются, где нужно преодолеть сложность в **9** для **обычного успеха(ОУ)**, **12** для **исключительного успеха(ИУ)**. Если у персонажа не вышло, то это **провал**, который обычно ведет к катастрофическим последствиям. Сложность может и должна модифицироваться мастером исходя из многих факторов.

В случае успеха мастер может вознаградить персонажа дополнительной наградой в случае обычного успеха - это может быть находкой нового предмета, усиление уже имеющегося предмета, получение 1к3+2 ресурсов, снятие одного из состояний.

В случае исключительного успеха - это может быть что-то из предыдущего списка, слияние двух предметов в один с сохранением эффекта от обоих, усиление какого-то таланта персонажа.

Если проверка оказалось слишком сложной для персонажа, даже несмотря на траты ресурсов, воспоминаний и прочего, то мастер может засчитать её успешной, но как-то усложнить ситуацию в целом. Например: дать персонажу какое-то состояние, заставить врагов персонажа действовать прямо сейчас, персонажа почуяло нечто опасное и тому подобное.

Вне боя повысить степень успеха можно тратой 1к3 ресурсов.

В бою же получите +2 к результату броска за 1к3 ресурсов.

Преимущество - вы бросаете 3 куба, выбираете 2 наивысших

Помехи - вы бросаете 3 куба, выбираете 2 наименьших

Опциональное правило - малые проверки, персонаж бросает чистые 2к6 и тратит то количество ресурсов, которое необходимо до целевого числа проверки, если ресурсов не хватает, то проверка в будет успешна, но на него будет наложено отрицательное состояние по усмотрению мастера.

Смерть и бездна

В этой системе нет здоровья в обычном понимании. В проклятом мире никто не умирает сам собой, его забирает бездна, когда он слишком слаб что дать ей отпор. Потому персонажи когда им грозит смерть, то есть когда их строки состояний полностью заполняться (или на них будет

оказан эффект Казни) - они совершают бросок на сопротивление смерти по сложности равной сумме модификаторов состояний. Обычно модификатор за состояние равен 1, но есть и более сильные состояния.

Бросок на Смерть - никакое правило не способно уменьшить/изменить количество кубов на этом броске.

Отсутствие воспоминаний - если у персонажа стерлись все воспоминания, персонаж будет поглощен бездной.

Оptionальное правило: Если хоть одна из Характеристик упадёт до нуля, персонаж также будет сожран бездной.

Состояния

Раненый - +1 на броски смерти, может быть несколько таких состояний каждая из которых занимает отдельный слот.

Истерзанный - +2 на броски смерти, может быть несколько таких состояний каждая из которых занимает отдельный слот.

Отравление - штраф -1 на броски Жажды.

Кровотечение - штраф -1 на бросок Голод.

Проклятие - блокирует максимальное количество кубов на любом броске на 1(если кубов и так 1, проклятие не действует, персонаж и так проклят).

Окаменение - отнимает 1 символ Щита.

Безумие - отнимает куб на любые ментальные проверки.

Горение - +2 на бросок смерти, пока персонаж не будет потушен (трата 1 Щита).

Заражение - отнимает ресурсы по 2 в раунд, или по 3 в сцену пока персонаж не будет вылечен.

Ослепление - невозможность попасть в дальнем бою или обнаружить цель полагаясь на зрение, -1 на броски в ближних атаках.

Паралич - сбросьте один символ на своё усмотрение каждый раунд.

Страх - штраф -1 ко всем броскам, пока источник страха рядом.

Ужас - штраф -2 ко всем броскам, пока источник ужаса рядом.

Замешательство - следующая Атака со Вспышкой по вам будет применена с Преимуществом.

Изможденность - позволяет накладывать на персонажа еще одно состояние.

Забычивость - +2 на бросок смерти, штраф -1 ко всем проверкам Разума и Мании,.

Обреченность - изменяет бросок на смерть, теперь персонажа бросает 1д6*2.

Боевая система:

Порядок хода определяется инициативой, от большей к меньшей - 1кб+выбранная вами характеристика+2 за каждый пожертвованный символ в рамках первого раунда или 3 ресурса.

Вы выбираете совершить или отложить действие.

Если действие имеет цель, персонаж выбранный целью может выбрать защищаться или нет. Защитные действия могут объявляться и совершаться вне порядка инициативы, но при этом защищать можно только себя и от направленных атак.

Если вы выбрали отложить действие, то вы можете совершить любое доступное тебе действие в любой момент хода. Если твоё действие может повлиять на любое чужое действие, то вы можете вклиниться в очередность только сразу после объявления этого действия. После того как все совершили по одному действию, не считая действий защиты, все снова совершают по одному действию пока все символы, которые можно потратить, не закончатся.

Сколько и какие действия вы можете совершить за раунд зависит от количества и типов очков действия. Существует три типа очков действия (символов) - Меч, Щит, Вспышка.

Меч - атакующие физические действия.

Щит - защитные действия.

Вспышка - активация ментальных сил, тактических усилий.

Действия с большим числом символов имеет приоритет при сравнении, то есть эти действия проигрывают меньшим символам, только на исключительном успехе. А также имеют разницу в трате ресурсов.

Пример первый. Защита второго порядка, атака первого порядка. Если защита второго порядка получила исключительный успех, то персонаж защитился в любом случае. Обычный успех защиты второго порядка пробивается исключительным успехом атаки первого порядка. Провал защиты второго порядка пробивается обычным успехом атаки первого порядка.
Второй пример. Атака третьего порядка против защиты первого порядка. Исключительный успех защиты первого порядка нивелирует атаку третьего порядка с результатом провал, во всех остальных случаях атака попадает.

Воспоминания можно использовать лишь **раз за бой**, они заменяют трату **1к3 ресурсов**, после чего стираются.

Обычно можно усилить действие в **бою лишь дважды** за одну заявку действия.

Особое правило: Казнь - когда враг успешно атакует персонажа, то персонаж должен пройти бросок от смерти по 8/10/12/15.

Совет: Противники которые вешают вешают обреченность не должны провоцировать Казнь сложнее чем 10.

Базовые виды действий:

Помните, что действия делятся также не только для некоторых действий персонажу необходимо использовать определенное оружие.

Атаки(Меч)

Базовая атака (меч) - физическая атака которая может быть основана как на Жажде, так и на Голоде.

Провал(ПО) - вы промахиваетесь своей атакой, .

Обычных Успех(ОУ) - ваша атака ранит противника нанося ему состояние Ранение.

Исключительный успех(ИУ) - кроме нанесения урона врагу, вы можете получить +2 Ресурса или временное повышение атакующей Характеристики на +1 или нанести дополнительное состояние Ранение.

Базовая атака (щит) (средний щит) - если у вас в конце раунда остались щиты, считайте их Мечами.

Базовая атака (вспышка) - базовая физическая атака может быть основана как на Мании, так и на Гордыня.

Защиты(Щит):

Базовая защита (щит) - физическая защита которая может быть основана как на Жажде, так и на Голоде.

Провал(ПО) - вы получаете состояния от полученной атаки.

Обычных Успех(ОУ) - вы игнорируете атаку.

Исключительный успех(ИУ) - кроме игнорирования атаки, вы можете получить +2 Ресурса или временное повышение атакующей Характеристики на +1 или игнорировать ИУ противника.

Ментальное воздействие(Вспышка)

Ментальное базовое действие (вспышка) - ментальное действие направленное на получение тактического преимущества.

Провал(ПО) - вы не получаете ничего.

Обычных Успех(ОУ) - вы восстанавливаете 2 ресурса или получение временного преимущества или даете помеху выбранной вами цели.

Исключительный успех(ИУ) - выбираете два эффекта из ОУ (эффекты не должны повторяться).

Засада

Броска на создание засады или её обнаружения не требуется.

Это пассивная проверка самого большого Мания в отряде против самого большого в Голода/Мании в отряде. В случае успеха Засады, тех кого застигли врасплох теряют возможность действовать в первом ходу.

Оружие

Оружие открывает доступ персонажам к определенным действиям, а также дают возможность лучше сражаться, защищаться, ментально воздействовать и добавляют ресурсы.

Виды оружия:

Легкое - колющие мечи, кинжалы, плети.

Фехтовальное - одноручные одинарные мечи.

Копья - древковое оружие с простым колющим наконечником, протазаны.

Древковое - древковое оружие со сложным наконечником, алебарды, гизармы, люцернский молот.

Тяжелое - одноручное не клинковое оружие, молоты, кувалды, топоры.

Громадное - гигантское двуручное оружие.

Щит - малые, средние, большие.

Оккультное - посох, жезл, том, талисман, сферы, амулеты.

Парное - любая комбинация одноручного оружия, кулаки, когти.

Вид оружия	Бонус от него (бонусы суммируются)
Легкое, Парное	+1 пункт действия Меч
Щит	+1 пункт действия Щит
Фехтовальное, Оккультное	+1 пункт действия Вспышка
Копье	+1 пункт действия Щит или +1 пункт действия Меч
Тяжелое	+1 пункт действия Меч или +1,2 Сложности Казни
Двуручное, Громадное, Древковое	+1,2,3,4 Сложности Казни
Фехтовальное, Оккультное	+1 или 2 Ресурсов на выбор

Гостеприимство Н'Гурт-Ол

Представители всех пяти ковенантов — получают приказ от своих владык: совместно отправиться в отдалённую деревню пигмеев, которая носит название **Н'Гурт-Ол**. По слухам, у пигмеев имеется ключ к выходу из этого проклятого мира: фрагмент карты, заключённый в реликварийный тубус.

Место Действия: Деревня Н'Гурт-Ол

- Дома пигмеев лепятся тесно друг к другу вокруг центральной площади, где зияет чёрный колодец. На окраинах виднеются полуразрушенные хижины — следы стычек с монстрами или авантюристами, которых уже не раз приводила сюда жажда находок.
- В воздухе ощущается затхлый запах гнили и старой крови, а по ночам тут витает тревожная, зловещая тишина, которую изредка прерывает нечто вроде далёкого стонущего гула из-под земли.

Староста деревни

Гуроз (невысокий, спины сутулой, с мутным взглядом) держится вежливо, но настороженно. Его речь полна двусмысленных фраз, а в глазах — фанатичная искорка преданности своему «хозяину». Кажется, он искренне верит, что подчинение «хозяину» — единственный способ защиты деревни от полного исчезновения в Бездне. Официально он старается показать себя доброжелательным помощником, заинтересованным в сделке с ковенантами, но на самом деле планирует задержать чужаков достаточно долго, чтобы усыпить и скормить их «хозяину».

Хозяин (Оскверненный Пигмей)

- Когда-то это был обычный пигмей, но реликварийный тубус настолько исказил его разум и тело, что теперь он не выходит на свет дня, прячется в туннелях под деревней и выходит только по ночам.
- **Облик:** скрюченная фигура, напоминающая гибрид человека и хищной твари с длинными когтями. Из-под его кожи проступают чужеродные наросты, а глаза налились багровым светом.
- **Способности:** Он силен, проворен и умеет внезапно исчезать в тени. У него есть способность поглощать воспоминания жертв, усиливая себя (или своих порождённых существ).

Секрет деревни и роль Пигмеев

Пигмеи подчиняются Хозяину, считая его сосудом могущества Бездны. Гуроз сговорился с остальными старейшинами, чтобы усыплять приезжих «снадобьем гостеприимства» — настоем из местных грибов. Под покровом ночи связанных и полусонных гостей передают Хозяину, который пожирает их тело и воспоминания. Существует суеверие, что пока Хозяин насыщается чужими воспоминаниями, деревня сохранит относительное спокойствие и защиту от чумных монстров извне.

Туннели под деревней

Вход в подземелье находится в колодце на центральной площади. Если спуститься вглубь по вырубленным в стенах уступам, можно найти целую сеть сыроватых пещер и ходов, опутанных старой верёвкой, костями и нечеловеческими надписями.

Там Хозяин успел создать «отряд **Захваченных Бездной**» — десяток искорёженных существ из тел ранее загубленных членов ковенантов и авантюристов. Они бездумно повинуются воле Хозяина, обрушиваясь на непрошенных гостей с животной яростью.

Ход сценария

1. Прибытие в Н'Гурт-Ол

Группа видит запущенные хижины, недоверчивые взгляды пигмеев и встречается со старостой Гурозом, который радушно приглашает гостей отдохнуть с дороги. Он намекает на «ценную информацию» о карте и «пути наружу», обещает показать некие легендарные письмена или символы, но только утром.

2. Первые подозрения

Персонажи замечают, что пигмеи поглядывают на них странно, словно оценивают. Ощущают в еде и питье горьковатый привкус, могут заметить нечто неладное (пример: необъяснимо быстро наступившая сонливость). Если герои проявят осторожность, они могут отказаться от еды, или хотя бы частично нейтрализовать снадобье (броски сопротивления Жаждой).

3. Ночная вылазка Хозяина

Если всё идёт по плану пигмеев, Хозяин выходит из подземелья ночью и пытается унести спящих или ослабленных персонажей.

Если же отряд подготовился и занял оборону, Хозяин действует скрытно, посылая своих «Захваченных Бездной» на проверку. Те нападают на героев толпой, пытаясь утащить хоть кого-то в глубины колодца.

4. Раскрытие заговора

Схватив или допросив пигмея (или даже самого старосту), персонажи узнают, что все деревенские давно в сговоре с Хозяином и что ключ к найденной карте действительно находится у монстра в подземелье.

Они также понимают, что пигмеи преднамеренно морочили им голову и тянули время, чтобы в итоге скормить их Хозяину.

5. Спуск в колодец

Герои спускаются в затхлые, пропахшие гнилью туннели. Тут их ждут ловушки (ямы с колючими, обвалы, ядовитый газ) и нападения небольших групп «Захваченных Бездной».

Здесь можно разыскать следы прежних жертв: обрывки одежды, оружие, а при желании найти уцелевшие фрагменты воспоминаний, заключённые в искривлённые кристаллы или склизкие капсулы.

6. Финальное столкновение с Хозяином

В просторном зале или пещере с древними письменами на стенах (возможно, это древний святилище пигмеев) герои встречают Хозяина.

Хозяин использует силу фрагмента карты: он может кратковременно искажать пространство, создавать иллюзии и подчинять себе слабые умы, вытягивая их воспоминания, чтобы усилить собственную плоть.

7. Награда

Одержав верх (что будет нелегко), персонажи могут добыть реликварийный тубус. Внутри, кроме обломка карты, возможно, есть ещё несколько маленьких, но ценных осколков воспоминаний прежних владельцев.

Уничтожив Хозяина, герои лишают деревню покровительства монстра, и теперь пигмеи останутся либо беззащитными перед чудовищами Бездны, либо в гневе попытаются отомстить.

Однако добытые сведения приблизят группу к разгадке пути из этого мрачного мира. Конечно, если они смогут договориться, как делить артефакт между собой...

Идеи для развития

Углублённое исследование деревни: игроки могут узнать больше о том, как именно пигмеи вступили в сговор с Хозяином, какие ритуалы они проводят, и можно ли спасти их от влияния Бездны.

Влияние реликвария: сам тубус может понемногу искажать того, кто к нему прикасается, пробуждая забытые воспоминания или меняя тело.

Вмешательство других сил: другие авантюристы или малочисленные группировки могут появиться «по следу» информации о карте.

Бестиарий:

Толпа Пигмеев

Жажда 2, Голод 3, Мания 2, Гордыня 1.

Максимальное количество состояний 3.

Сила в числе: у вас есть преимущество на броски атак от Голода.

Староста пигмеев

Жажда 3, Голод 3, Мания 2, Гордыня 3.

Максимальное количество состояний 4.

Властный окрик (Вспышка, один раз в ход): вы можете потратить один свой символ чтобы дать его союзнику, на исключительном успехе (11+) вы можете добавить символ двум союзникам.

Захваченный бездной

Жажда 4, Голод 3, Мания 1, Гордыня 1.

Максимальное количество состояний 6.

Проклятый абсолют: Когда вы впервые накладываете Ранен, вы накладываете еще и Проклят.

Срощенный реликварий (Хозяин)

Жажда 4, Голод 3, Мания 1, Гордыня 3

Максимальное количество состояний 7.

Стеклянная броня: Тубус защищает Хранителя Тайны, создавая прочную, но хрупкую броню.

Урон, который он получает, частично поглощается стеклом. Однако сильные удары могут расколоть тубус, нанося серьезные повреждения.

У вас есть 2 бесплатных базовых защиты в раунд.

Преломление света: Хранитель Тайны может преломлять свет, создавая иллюзии, дезориентируя врагов и скрываясь от них. Он способен создавать временные искажения пространства, затрудняющие прицеливание.

Создание слуг: Вы можете создавать двух пигмеев или одного старосту пигмеев, они исчезают после получения первого состояния

Раздатка

Ветвь готовый персонаж

Когда-то знатный род с западных земель дерзнул похитить у тёмных богов их запретное знание — рецепт вечной молодости. С той поры всякий, в чьих жилах течёт их кровь, избавлен от гнёта времени. Они не дряхлеют, не увядают, не рассыпаются в прах, как прочие смертные. С годами их стало слишком много, чтобы мир мог игнорировать их существование. Они — угроза, тёмная тень на судьбах королевств. Но вечность не терпит разбавлений: с каждым новым поколением их дар меркнет. Те, кто дальше всего от прародителей, уже чувствуют холод старости, что крадётся за ними, настойчиво напоминая, что украденное бессмертие не бывает вечным.

Лидер(ы): Первая пара, которая и выкрала секрет вечной молодости.

Другие названия: Аристократы, Узурпаторы.

Профильные характеристики: Жажда и Гордыня.

Имя:

Концепт: Палач слабых.

Характеристики:

Жажда(П) - 4

Голод - 2

Мания - 2

Гордыня(П) - 3

Ресурсы:

Тело(Жажда+Голод) - 9.

Разум(Мания+Гордыня) - 5.

Состояния - максимум 6.

Воспоминания:

Я помню свой первый меч.

Таланты ковенанта:

Пожирание останков - когда вы **Казните** противника снимите **состояние** или восстановите 2 ресурса.

Пресечение - когда вас или вашего союзника атакуют, вы можете реакцией использовать

Усиленное выбивание оружия.

Таланты характеристик:

Могущество похищенного - +3 Тела(уже подсчитано).

Лик террора - все противники рядом с вами получают страх.

Снаряжение:

Оружие. Алебарда(двуручное) - +2 к сложности Казни.

Облачение. Доспехи палача - уменьшают макс число состояний на 1.

Действия:

Персонаж владеет всеми базовыми действиями.

Выбивание оружия (щит) - на ОУ отнимите 1 Меч, на ИУ все как в базовой атаке(меч).

Заряженная атака (меч вспышка) - Казнь +2, ИУ: Спровоцировать Казнь как один из вариантов доп эффектов.

Безрассудная атака (меч щит) - Казнь +2, при успехе противник получает Два стака Раненный, а не один. Бросок с преимуществом, но и следующая атака по вам с преимуществом.

Усиленное выбивание оружие (щит вспышка) - при попадании ОУ: -2 Меча, + еще одно состояние Раненный. ИУ: еще -1 любой символ, как один из вариантов доп эффектов.

Ложный Хрусталь готовый персонаж

Тайное братство шпионов и лазутчиков, торговцев секретами и похитителей тайн. Они крадут знания, продают судьбы, исчезают, не оставляя следов — лишь шёпот за спиной. Те, кто посвящены в Искусство Стекла, видят сквозь зеркала, вплетают в ожерелья чуткие уши, слышащие даже шорох мысли. В смертельный миг их тела рассыпаются хрустальной пылью, оставляя убийцу наедине с собственной растерянностью. Но ложное бессмертие требует платы: с каждым шагом вверх, с каждым бегством от гибели Ложный Хрусталь забирает своё. Глаз. Кисть. Голос. Никто не знает, что исчезнет в следующий раз, пока не окажется перед зеркалом — и не увидит пустоту там, где ещё вчера была часть его самого.

Лидер(ы): Стекланный человек.

Другие названия: Стекланные.

Профильные характеристики: Мания и Голод.

Имя:

Концепт: Помощник Стекланного человека.

Характеристики:

Жажда - 2

Голод(П) - 4

Мания(П) - 3

Гордыня - 2

Ресурсы:

Тело(Жажда+Голод) - 6.

Разум(Мания+Гордыня) - 9.

Состояния - максимум 7.

Воспоминания:

Я потерял секрет(какой?).

Таланты ковенанта:

Стекланная кукла - каждый раз когда вы должны быть поглощены бездной, вместо этого отнимите 2 Тела, очистите себя от всех состояний.

Заглянуть в отражение - за 1 Разум вы можете всмотреться в гладкую отражающую поверхность и чтобы увидеть происходящее рядом с похожей поверхностью. В зависимости от расстояния мастер укажет сложность сюжетного броска.

Таланты характеристик:

Уклонение - одна дополнительная базовая защита реакцией.

Внимание к неочевидному - вы замечаете присутствие скрытых противников и засады до того, как будет совершено нападение. Ваша пассивная проверка в таких случаях равна Мания+3.

Снаряжение:

Оружие. Рапира(фехтовальное, мечи) - +1 пункт действия Меч.

Хрустальный шар(окультиное) - +1 пункт действия Вспышка, Ресурсы(+2 Разума)(подсчитано).

Облачение. Одевание шпиона - +2 Разума(подсчитано).

Действия:

Персонаж владеет всеми базовыми действиями.

Отведение (меч) (мечи) - физическая защита от другого символа.

Парирование (меч щит) (маленький щит, фехтовальное, легкое) - если атака отражена, совершите базовую атаку.

Отталкивание (вспышка) (окультиное) - ментальная защита от другого символа.

Ментальное усиленное парирование (меч вспышка) (меч и окультиное) - если атака отражена, противник получает помеху на следующее действие.

Ментально усиленная атака (меч вспышка) (одноручное и окультиное) - первое усиление за ресурсы стоит 1, может быть до трех усилений. Можно усиливать только Разумом.

Шахта готовый персонаж

Отверженные и презренные находили приют в трещинах и кавернах старого мира. Они прятались от людского гнева, скрывались в холодных недрах, где солнце не тревожит камень. Время шло, и их убогие убежища сплетались туннелями, разрастались, ветвились, срастаясь в гигантский лабиринт подземных дорог.

Когда изгнанники поднялись на свет, мир увидел их новый лик. Они пришли не с мольбами, а с дарами: металлы, камень, ископаемые – плоды их труда, плата за место среди живых. Но какой ценой...

Глубже, за границей света, обитали те, чьи глотки жаждали крови. Веками изгнанники платили дань теням – жизнями своих братьев, костями перворожденных. Лишь через страх, жертвы и шёпот под каменными сводами были выработаны правила: **не смотреть, не мешать, не забывать платить.**

Лидер(ы): Совет старейшин.

Другие названия: Подземники, Отбросы.

Профильные характеристики: Мания и Жажда.

Имя:

Концепт: Скрытный искатель.

Характеристики:

Жажда(П) - 3

Голод - 2

Мания(П) - 4

Гордыня - 2

Ресурсы:

Тело(Жажда+Голод) - 5.

Разум(Мания+Гордыня) - 8.

Состояния - максимум 7.

Воспоминания:

Я забыл своего преследователя, но помню, что он есть.

Таланты ковенанта:

Отведение глаз - в первом раунде первого хода вас нельзя атаковать и вы атакуете из засады.

Шахтерский ритм - два раза в бой вы можете получить +1 пункт действия Меч.

Таланты характеристик:

Уши летучей мыши - вы не можете быть Ослеплены.

Знахарство - ваш исключительный успех на Вспышке получает дополнительный вариант - снять 1 состояние.

Снаряжение:

Оружие. Кирка(одноручное, тяжелое) - +1 сложности Казни;

Фонарь(окультиное) - +1 пункт действия Вспышка, Ресурсы(+2 Разума)(подсчитано).

Облачение. Одежда шахтера - вы можете раз за встречу перебросить бросок на смерть.

Действия:

Персонаж владеет всеми базовыми действиями.

Заряженная атака (меч вспышка) (двуручное, громадное, тяжелое, копья) - казнь +2,

Исключительный успех: Спровоцировать Казнь как один из вариантов доп эффектов.

Безрассудная атака (меч щит) (тяжелое, двуручное, громадное) - при успехе противник получает Два стака Раненный, а не один. Бросок с преимуществом, но и следующая атака по вам с преимуществом. Казнь +2.

Ментально усиленная атака (меч вспышка) (одноручное и окультиное) - первое усиление за ресурсы стоит 1, может быть до трех усилений. Можно усиливать только Разумом.

Ментальное усиленное парирование (меч вспышка) (меч и окультиное) - если атака отражена, противник получает помеху на следующее действие.

Матерь готовый персонаж

Низшие последователи, ещё не принесшие пользы Матери, пригнаты её волей, раздавлены её силой. Но те, кто доказал свою преданность, получают свободу. А избранные, постигшие её дар, меняют своё тело, перекраивая плоть в инструмент, в оружие, в чудовище.

Мать дарует жизнь — и отнимает её. Говорят, она пожирает слабых, растворяет их в себе, чтобы вернуть к существованию павших старших. Их кости смыкаются заново, плоть сшивается в новом рождении, но остаются ли они самими собой?

Последователи её бродят во мраке, крадут тела, утаскивают людей, приносят их в её ненасытное лоно. Зачем? Никто не знает. Тайны Матери не поддаются пыткам. Всякий, кто попадает в руки чужаков, становится пустым сосудом — живым, но безразличным к жизни, не чувствующим боли, не способным говорить. Только молчание. Только вечная, зловещая тишина.

Лидер: МАТЕРЬ.

Другие названия: Рой, Сыновья, Дочери.

Имя:

Концепт: Перерожденный похитель.

Характеристики:

Жажда - 2

Голод(п) - 4

Мания - 2

Гордыня(П) - 3

Ресурсы:

Тело(Жажда+Голод) - 6.

Разум(Мания+Гордыня) - 5.

Состояния - максимум 7.

Воспоминания:

Я помню как открыл глаза в чужом теле.

Таланты ковенанта:

Отравленная жизнь - вы можете получить состояние кровотечение(1), и тогда ваши Меч и Щит при исключительном успехе также накладывают состояние Отравление (можно выбрать как дополнительный эффект а не просто по факту.

Связь с роем - даже на обычном успехе вы можете выбрать дополнительный эффект у тактического действия, за исключением получения ресурсов.

Таланты характеристик:

Самоуверенность - вы можете получить дополнительное очко тактического действия за 3 Разума.

Ободряющее кровопролитие - вы получаете 1 разума за каждую успешную атаку (в случае Исключительного успеха только если не выбрали получить 2 единицы ресурса).

Снаряжение:

Оружие. Короткий меч(одноручное, легкое) - +1 пункт действия Меч.

Средний щит(щит): +1 пункт действия Щит.

Облачение. Обмотки последователя - все атаки Вспышка по вам бросаются с Помехой.

Действия:

Персонаж владеет всеми базовыми действиями.

Выбивание оружия (щит) (нелегкие мечи, малые щиты, древковое) - на ОУ отнимите 1 Меч, на ИУ все как в базовой атаке(меч).

Усиленное выбивание оружие (щит вспышка) (нелегкие мечи, малые щиты, древковое) - ОУ: -2 Меча, навесить Раненный. ИУ: еще -1 любой символ, как один из вариантов доп эффектов.

Отведение (меч) (мечи) - физическая защита от другого символа.

Парирование (меч щит) (маленький щит, фехтовальное, легкое) - если атака отражена, совершите базовую атаку.

Защита с ментальным усилением (щит вспышка) (средние щиты, меч и оккультное) - первое усиление за ресурсы стоит 1, может быть до трех усилений. Можно усиливать только Разумом.

Мощная защита с контратакой (щит меч вспышка) (одноручное нелегкое и большой щит, копье и большой щит) - если атака отражена, совершите базовую атаку. ИЛИ ваша Защита становится 2го порядка, если атака отражена, совершите атаку 2го порядка (если она вам доступна).

Овадии готовый персонаж

Те, чей голос сгибает чужую волю, чьи слова прокрадываются в разум, заставляя сердце дрожать, а тело повиноваться. Они не просят — они приказывают. Они не убеждают — они навязывают.

Их обучение начинается с простого: ритмичные хлопки, что удерживают концентрацию, якорят их разум в реальности. Но со временем этот жест становится чем-то большим — ритуалом, нитями, вплетёнными в узоры их силы. Великие мастера хлопают в ладони — и мир замирает в ожидании.

Но власть не бывает без последствий. Чем глубже они проникают в чужие умы, тем меньше остаётся от них самих. Они теряют способность видеть в людях не марионеток, а равных. Их собственная воля истончается, харизма выцветает, как засохший цветок. Заглушая чужие голоса, они приглушают и свой.

Чтобы заполнить пустоту, они крадут чужие воспоминания, вплетая их в себя, надеясь вновь почувствовать цельность. Но их «я» — зыбкое, ломкое, бесконечно дрейфующее между украденными жизнями, растворяясь в призрачном хоре чужих голосов.

Лидер(ы): Великий Мейстер.

Другие названия: Мастера, Глашатаи.

Имя:

Концепт: проповедующий мистик.

Характеристики:

Жажда - 2

Голод - 2

Мания(II) - 3

Гордыня(II) - 5

Ресурсы:

Тело(Жажда+Голод) - 4.

Разум(Мания+Гордыня) - 11.

Состояния - максимум 7.

Воспоминания:

Я помню как в первый раз сломил чужую волю...

Таланты ковенанта:

Похищение воспоминаний - ваши атаки содержащие Вспышку, восстанавливают вам разум 1(2 на ИУ).

Симпатическая агония - если вы получили ИУ в атаке Вспышка, и на вас наложено какое-либо

состояние, вы можете в качестве дополнительного эффекта от ИУ, наложить это состояние на противника, сняв его с себя.

Таланты характеристик:

Свежевание воли - ваши содержащие вспышку атаки накладывают Замешательство вместе Раненный.

Оккультный кругозор - когда вы хотите потратить Разум чтобы преуспеть в небоевой проверке, потратьте дополнительные 3 пункта и перебросьте любое количество костей в вашем броске.

Снаряжение:

Оружие. Ритуальный клинок(фехтовальное) - +1 пункт действия Вспышка, Ресурсы(+2 Разума)(подсчитано).

Амулет в виде сотканной маски(оккультное) - +1 пункт действия Вспышка, Ресурсы(+2 Разума)(подсчитано).

Облачение: Одевание Демагога - вы можете проводить Заряженные ментальные атаки (Вспышка Вспышка/Вспышка и трата 3 единиц Разума).

Действия:

Персонаж владеет всеми базовыми действиями.

Парирование (меч щит) (маленький щит, фехтовальное, легкое) - если атака отражена, совершите базовую атаку.

Отталкивание (вспышка) (оккультное) - ментальная защита от другого символа.