

Бесплатная
версия

GODBOUND

ИГРА О БОЖЕСТВЕННЫХ ГЕРОЯХ

КЕВИН КРОУФОРД



GODBOUND

ИГРА О БОЖЕСТВЕННЫХ ГЕРОЯХ

Бесплатное издание

КЕВИН КРОУФОРД



Содержание:

Пробуждение новых богов	3
Создание персонажа.....	7
Правила игры.....	17
Божественные силы	25
Географический справочник Аркема.....	70
Оживляя мир.....	99
Враги Небес	145
Сокровища за гранью цены.....	175

Автор: Kevin Crawford

Обложка: Jeff Brown

Карты: Maxime Plasse

Лист персонажа: Craig Judd

Художники: Jeff Brown, Christof Grobelski, Aaron Lee, Joyce Maureira, and Tan Ho Sim

Copyright 2016, Sine Nomine Publishing

Перевод на русский язык: Zoid ZZX, cinober

Вёрстка русскоязычной версии: minun_juttu

Пробуждение новых богов

Небеса пали. Мир разрушен. Трон пуст.

Больше тысячи лет назад Былые Империи правили в сиянии славы. Жизнь народов этой древней эры была полна невообразимых чудес, и даже последний из людей того времени жил в роскоши, достойной олигархов Светлой Республики. Голод, болезни, невежество, боль – все слабости, которые несут в себе смертные тела, были побеждены чудесами Былых Империй.

Эти благодеяния совершались с помощью теургии – ужасной Высшей магии, открытой усердными книжниками прошлого. Располагая секретом теургии, мудрецы могли дотянуться даже до тех сфер мироздания, которые управляют космическими силами, далеко за пределами возможностей обычных смертных. Наконец-то в их распоряжении оказались силы Творца, способные прославить их род и возвысить их дела.

А дел хватало. Свободные от материальной нужды, Былые Империи нашли иные причины для борьбы. Никто уже не довольствовался лишь тем, что живот полон, а дети – здоровы, ведь новооткрытая мощь теургии могла помочь принести справедливость сопредельным землям, которые оспаривали мудрость их путей и правосудность их законов. Наконец-то зло и испорченность будут побеждены, а достойные сожаления беды соседей – заблуждающихся или злонамеренных – излечены светом прекрасной истины.

Конечно же, каждая из Былых Империй придерживалась собственной истины. Их народ уже ни в чём не нуждался, но материальное изобилие лишь заставляло жаждать вещей более эфемерных. Например, того, чтобы соседи не только хотели мира, но и чтобы соглашались с ними, признавая те же законы и идеалы. И если такое согласие делает бывших соседей новыми подданными – не это ли достойная награда за бесстрашную защиту справедливости?

Никто не знает, как долго войны разрывали народы старого мира. Кто-то говорит, что они длились века, а кто-то считает, что древние теурги решили покончить с проблемой уже через несколько лет. Борьба должна была закончиться. Теурги решили использовать своё искусство, чтобы достичь Небес и там представить свои дела пред лицом Единого. Только Бог мог определить, как должно жить человечество.

Ангелы отчаянно сражались, сдерживая вторжение теургов, но их было слишком мало, чтобы устоять против магии человечества. На стороне теургов были сотни армий, великолепная машинерия и ужасные боевые звери, перемалывающие небесные легионы. Множество смертных погибло, но в конце концов ангелы были отброшены и вынуждены бежать с Небес и искать убежища в Аду.

Так теурги с триумфом достигли священного сердца Небес – божественного Трона, где Творец, наконец, ответит им. Однако когда великие двери открылись, тысяча Имён была произнесена и огонь ангельских крыльев больше не заслонял святилища, Трон предстал пред теургами пустым. Бога там не было.

Теурги отпрянули в смущении и гневе. Некоторые, в печали, клялись, что Творца не было вовсе, и Единый был всего лишь фокусом ангелов. Другие в ужасе причитали, что именно они стали причиной того, что Бог их оставил. Однако большинство увидело не пустоту, а возможность. Если Бога больше нет на Троне, разве это не освобождает Трон для других?

Последняя Война не прекратилась, но изменилась. По всем Былым Империям теурги и теотехники трудились, чтобы создать новых богов – Сотворённых Богов – делая их из осколков разграбленных небесных механизмов и артефактов, похищенных из Божьего Дома. В эти пустые оболочки поместили невообразимые силы. Чтобы воплотить эти силы и зажечь созданных ими богов-големов были призваны

святые, воплощающие идеалы своих народов, и через некоторое время, Сотворённые Боги выступили вперёд.

Разрушения, которые они произвели, были неисчислимы. Друг за другом боги штурмовали Небесные чертоги, пытаясь найти ещё силы в сломанных механизмах и разрушенных чудесах. Они боролись друг с другом на земле, сея смуту в народах, сражались в Небесных садах, круша и без того хрупкие остатки небесного города. И пока они рылись в обломках небесных механизмов, мир под ними дал трещину, и раскололся на малые земли, которые отделила друг от друга тьма Несотворённой Ночи. Некоторые безрассудные Сотворённые Боги пытались захватить и сам Трон, но это кощунство оставило от них лишь кости. Они не были готовы узурпировать место Бога.

Не было никакой последней битвы. Не было великого противостояния, положившего конец Последней Войне. Были только века медленного угасания после гибели Сотворённых Богов. Кто-то пал жертвой Небес, убитый мстительными ангелами или уничтоженный силами, которых не смог понять. Иные погибли в битве, разбитые другими Сотворёнными Богами или уничтоженные энергией могучего и смертельного оружия. Некоторые просто затерялись, попали в ловушки или скрылись в осколках сокрушённых Небес, вдали от дома и своих народов. Сотворённые Боги исчезли.

Теперь есть только народы-наследники, обломки Былых империй, влачащие жалкое существование в разбросанных землях. Чудеса ушедшего века больше не работают, а теургия, которая когда-то приводила Небеса в ужас, сейчас стала хрупким и непостоянным искусством, пострадавшим от её же вызванных разрушений. И короли, и чернь теперь вынуждены жить в мире, который перестал быть к ним дружелюбным.

С каждым годом жизнь становится немного труднее. Теперь, когда ангелы бежали, машины, оставшиеся среди осколков Небес, часто ломаются и практически никогда не обслуживаются. Времена года стали неопределёнными, а природа – причудливой и вредоносной. Болезни приходят неожиданно, а чудовища зарождаются в потайных местах. Иногда земная кора собирается в складки и расходится, и тогда на землю прорывается Ночная Дорога, идущая откуда-то из неизмеримых глубин Несотворённой Ночи. Мироздание угасает медленно, но непрерывно.

Но в мирах есть кое-что новое: древняя сила касается обычных мужчин и женщин. Потерянные Слова Творения возгораются в телах обычных людей, в мгновение пропитывая их силой, которую раньше могла вместить только оболочка Сотворённого Бога. Это началось лишь несколько лет назад, но о таких «Обожествлённых» говорят, что они благословлены сошествием огня павших Сотворённых Богов. Части этих божеств и их небесные связи падают с мёртвых тел на землю, чтобы попасть на смертные души.

Еретики Единой Церкви шепчутся о том, что таков был план Бога, что так и должно быть, что эти Обожествлённые искупят грехи своих предков и восстановят разрушенный мир. Другие говорят, что они – всего лишь проклятые, обречённые вновь пережить ужасную Последнюю войну, которая до них уже уничтожила Сотворённых Богов. Но сейчас они – всего лишь мужчины и женщины, которым дано что-то большее.

Вы – Обожествлённый. Вы унаследовали священный огонь. Какой бы ни была ваша прошлая жизнь, какой бы мелкой душой вы в ней ни были, свет Слов нашёл вас. Ваш мир медленно угасает и ужасы его заката восстают из пыли. Ваш народ не может и надеяться выстоять против них.

Станете ли вы его спасителем или же эпитафией?

Мир славы и крови

Godbound – игра о героях-полубогах, противостоящих невзгодам сломленного мира. Вы и ваши товарищи-Обожествлённые работаете вместе, чтобы достичь общих целей, какими бы эти цели ни были: океан сияющих золотых монет или возрождение медленно угасающего мира. В разбросанных землях бывшего мира таится множество бед и ужасов, но у вас и ваших союзников есть силы победить их все.

Что вы делаете в *Godbound*?

Обожествлённый герой противостоит миру вместе со своим пантеоном – группой друзей-божеств, связанных судьбой или случайностью. Может товарищи по пантеону не всегда вам нравятся, но вместе они дают силу и полноту мощи, которой ни один полубог не достигнет в одиночку. Они будут вашими союзниками против мириад опасностей падшего мира.

Обожествлённые прогоняют создания ночи. Они побеждают чудовищ и богов-отступников, на победу над которыми смертный не может и надеяться. Они дерзают ступить на Ночные Дороги в поисках осколков Небес или кипящих огней Ада, чтобы исправить повреждённые машины, поддерживающие их землю, или чтобы похитить богатства из-под тени ангельских крыльев.

Обожествлённые – защитники своего народа. И для скромной деревни, и для целой угнетённой нации один-единственный Обожествлённый герой может обернуть полное поражение славным успехом. Многие Обожествлённые имеют природные силы, позволяющие делать самые горемычные деревеньки с соломенными хижинами процветающими островами мира и благополучия, если только они и их союзники смогут противостоять силам, которые захотят завоевать столь лакомый кусок.

Обожествлённые добиваются соглашений между воюющими народами и начинают крестовые походы против тёмных сил. Они говорят с огнём и силой божественной воли, их гнева боятся смертные полководцы и императоры. Если даже собственные дары Обожествлённого не могут решить проблему, лежащую в сердце конфликта, они в силах добиться его разрешения.

Обожествлённые создают чудеса. Повреждение небесных машин разрушило много чудес былого – их лишили надёжного закона природы, который был необходим для работы. Обожествлённые могут восстанавливать эти чудеса, создавая невероятные сооружения, завораживающие экипажи или чудесное оружие прошедшей эпохи. Обожествлённый со Словом Мастерства может дать своей скромной деревеньке трескучее электричество, бегущую горячую воду, латунные автоматы, движимые духами, если у него будет достаточно времени и божественного Владычества.

Обожествлённые правят народами. Когда пактов и обещаний недостаточно, когда люди взывают к славному божественному лидеру, чтобы он защитил и поддержал их, Обожествлённый может ответить на призыв. Возможно, эти новые полубожества не так мудры, как люди надеялись, и, может, не всем из этих божеств дано применить свои силы достойно, но бог-император может делать многое и не бояться упреков. Многие ли могут остаться в стороне, когда страдающие люди умоляют стать их лидером?

В конечно счёте, ваш Обожествлённый герой делает всё, что вы хотите. Даже будучи новоявленным Обожествлённым, даже впервые открыв в себе в себе силы, вы можете выстоять против самых могучих смертных героев своей земли. Вы можете творить чудеса одной своей волей или подгонять под себя законы природы, послушные вашим божественным Словам. Над вами нет власти, которая могла бы вами командовать. На Троне нет Бога, который мог бы говорить вам, что правильно, а что – нет. Есть только ваша воля, ваш выбор и мир, который вы хотите создать. Со своими союзниками вы сделаете землю такой, какой вы хотите, или будете уничтожены бесчисленными легионами, которые восстанут против вашей священной воли..

Как играть в *"Godbound"*?

Godbound основывается на структуре «Ренессанса Старой Школы», который во многом навеян классическими играми Гэри Гайгакса, Дейва Эрнесона Тома Молдуэя и Зеба Кука. Сейчас есть много современных систем, и играть во многие из них очень весело, но классическую структуру OSR прекрасно понимают и используют миллионы игроков во всем мире.

Это крайне важно, ведь *Godbound* – игра, в которую, как мы ожидаем, будут играть. *Godbound* с самого начала поддерживает стиль кампаний «игра в песочнице». При игре в песочнице, Ведущий придумывает для персонажей игроков интересный мир, с которым им предстоит контактировать, и позволяет делать это любым способом, который они выберут. В книге, которую вы держите в руках, есть пример – мир Аркем, который можно взять за образец, но ваш Ведущий может решить создать свой при помощи правил и инструментов из этой книги или использовать для игры свой любимый сеттинг, позаимствованный из другого источника.

Ваше дело, как Обожествлённого героя – исследовать этот мир и начать подчинять его своей воле. Да, здесь вас будут ждать опасности. В особенности, если вы станете вмешиваться в планы могущественных существ и противостоять воле других полубожественных сил – тогда вы обнаружите, что они наносят вам ответный удар со всей мощью, которой располагают. Но, в сущности, это игра о вашем герое и изменениях, которые он хочет привнести в мир. К сожалению или к счастью, здесь нет ни суда, ни судей. Здесь есть только вы, ваши соратники по пантеону и ваши мечты о собственном мире.

Конечно, великие дела нелегко совершить. Чтобы достичь славного финала, вам придётся спускаться в забытые руины и собрать ресурсы и небесные артефакты, для того, чтобы запустить существенные изменения в мире. Вам придётся отбиваться от паразитных богов, теургических ужасов, Несотворённых левиафанов, легионов смертных и других безымянных врагов, которые стремятся помешать вашим великим планам. Вам нужно будет найти способы решать проблемы средствами более скромными, чем пламя божественной ярости, т.к. слишком прямолинейные решения будут разрушать те самые структуры, которые вы стараетесь сохранить. Быть богом непросто.

С ростом опыта и уверенности в своих силах, ваш герой будет открывать новые перспективы. Обожествлённые-новички ещё могут беспокоиться по поводу разъярённых толп смертных, но гнев опытных пользователей Слов может сметать армии. И, что более важно, вы сможете бросить вызов опасностям павших Небес и рискнуть совершить рейд в пламя Ада, сразиться с падшими ангелами, чтобы выручить несправедливо приговорённые души или получить божественную добычу из сломанных механизмов давно исчезнувшей земли. Возможно, вы даже наберёте достаточно сил, чтобы создать собственный Рай – мир-убежище, где души ваших верующих будут в безопасности от постоянного притяжения Ада.

Мир будет таким, каким вы его сделаете, если вы готовы платить по счетам. Конечно, не все Обожествлённые захотят оставить такой след в мироздании. Некоторые просто не желают лепить мир по своему образу и подобию, и просто любят жизнь, полную восторга, приключений и грозных врагов, достойных их божественных кулаков. Другие сомневаются в собственной справедливости и не особенно хотят навязывать свою волю миру, который, возможно, не в восторге от их представлений о совершенстве.

Вы столкнётесь с каждым из этих выборов в ходе своих приключений. Если Ведущий предоставит фон и испытания для ваших героев, если игроки станут двигателем для великих планов и целей, то игра станет отличным вечерним развлечением для вас всех.



Как пользоваться этой книгой

Чтобы играть в «Обожествлённых», нужен кто-то желающий быть Ведущим и ещё 2-4 человека чтобы играть Обожествлённых героев. В игру прекрасно может играть и большее количество игроков, но Ведущий должен быть готов к тому, что группа обладающая большей мощностью и большим набором способностей, столкнётся и с более сложными испытаниями. Также Ведущий может провести сессию всего с одним Обожествлённым героем, следя за тем, чтобы не попасть в переделку, с которой полубог не сможет справиться в одиночку.

Вам понадобится набор специальных игровых костей, желательно по одному на каждого игрока за столом. Кости для НРИ имеют чётное число граней, для *Godbound* Вам понадобится одна кость с 20-ю гранями, одна – с 12-ю, одна – с 10-ю, одна – с 8-ю, одна – с 6-и и одна с 4-мя. Можно обойтись и всего одной из них, но, возможно вы захотите ещё, т.к. ваши способности потребуют участия всех костей. Если у вас есть смартфон, вы также можете скачать приложение с цифровыми костями.

В книге вы будете часто видеть обозначения типа «2к10+2», это означает просто «бросьте две кости с 10-ю гранями, сложите выпавшие числа и прибавьте к 2 к получившейся сумме». Если вы встретите обозначение «к100», нужно просто бросить две десятигранных кости и считать результат каждой кости цифрой двузначного числа, результат 00 следует читать как 100.

Вам понадобится карандаш и листок, чтобы записывать детали и делать пометки. Вы можете скопировать или распечатать листы персонажей из этой книги, такой лист понадобится каждому игроку. Для игроков может быть полезным распечатать так же страницы, на которых описаны их божественные Слова – это поможет легко отслеживать доступность различных способностей.

Не будет лишним и набор фишек, чтобы отслеживать Усилие, прилагаемое вашим героем. Если у вас есть горсть монеток, они вполне

подойдут, так же как фишки для покера, бусины, или ещё что-то, что можно кинуть на лист бумаги чтобы следить за расположением ваших сил.

Если вы читаете эту книгу в формате PDF

Если вы читаете книгу в PDF, то можете поменять её внешний вид для того, чтобы её было проще распечатать на домашнем принтере или чтобы вам удобнее было её читать.

Если вы читаете в Adobe Acrobat Reader, вам нужно найти вкладку «Слои» слева, и кликнуть по ней, чтобы показать/скрыть меню слоёв этого PDF. Отключив Corner Pieces, вы сможете убрать украшения в углах страниц, а отключив Art и Background Paper – убрать иллюстрации и фон страниц, что сэкономит тонер при печати на домашнем принтере.

Слой Maps управляет картами в главе «Географический справочник». Они размещены на отдельном слое на случай, если вы не хотите печатать иллюстрации, но карты вам всё же нужны.

Некоторые PDF-ридеры не распознают слои или не позволяют управлять ими – такое часто случается с ридерами для планшетов. Если вы хотите обойти это ограничение, откройте файл в Adobe Acrobat Reader, деактивируйте слои, которые вам не нужны, а потом сохраните в новый PDF-файл – в нём будут только те слои, которые вы оставили и он, скорее всего, будет правильно отображаться другими ридерами.





Создание персонажа

Куём Героя Новой Эпохи

Первый шаг к величию – создание своего Обожествлённого героя. Эта секция объясняет правила формирования новоиспечённого полубога и указывает на некоторые обстоятельства, которые необходимо иметь в виду при развитии вашего персонажа. Ваш герой – многообещающий полубог, повелевающий немислимыми силами, но даже ему необходимо сотрудничать с остальными членами пантеона, если они хотят добиться успеха в этом опасном мире.

При создании героя желательно общаться с Ведущим и другими игроками, чтобы у всех были одинаковые представления об игре. Ведущий сообщит подробности сеттинга кампании, которым вы будете пользоваться, будь то мир Аркем, приведённый в этой книге в качестве примера, мироздание, придуманное им самим, или же существующий фантастический сеттинг, взятый из широкого игрового мира. Эти подробности помогут вам сформировать прошлое вашего героя и выбрать для него подходящие цели.

В то же время, вам желательно работать вместе с остальными игроками, чтобы создать героя, хорошо подходящего к прочим персонажам. Хотя одиночные кампании в *Godbound*, в которых участвует единственный игрок и Ведущий, возможны, игры, включающие полноценный пантеон, требуют полубогов, которые хотя бы терпят присутствие друг друга. Их цели не обязательно идеально совпадают, а их таланты и ниши могут перекрываться, но этим героям нужна причина, чтобы желать работать вместе друг с другом.

Пантеон создаёт большую часть этой причины. Хотя в последние несколько лет Обожествлённые только начали проявлять свои способности в большинстве земель, достаточно часто судьба сводит их в небольшие группы. В эти ячейки полубожеств влекут способности, которыми они обладают, и возможности, которые представляются объединённому пантеону, ибо вместе они могут вершить чудеса, недоступные Обожествлённому-одиночке. Вы и остальные игроки должны иметь возможность сотрудничать друг с другом, ограничиваясь небольшим и доставляющим обоюдное удовлетворение напряжением внутри группы.

При создании своего героя следуют опасаться божественной апатии. Критически важно, чтобы у вашего героя были цели и амбиции, касающиеся мира, будь то простая жажда сказочных смертных богатств, желание освободить свою покорённую родину или мечта закончить длящуюся столетиями войну, разрывающую его народ. Ваш герой – полубог, и он может достичь практически любой цели

при наличии достаточного времени, усилий и союзной помощи. Нормально сделать своего героя со всех сторон крутым, но эта крутизна должна иметь направление.

Это критически важно, поскольку большинство кампаний *Godbound* – песочницы. Ведущий создал сеттинг с огромным количеством конфликтов, злодеев, героев, сочувствующих прохожих, давнишними бедствиями и неслыханными наградами, ждущими своего обладателя. Он подготовил стартовую сессию, чтобы забросить пантеон в кризисную ситуацию и помочь всем вам разогреться в игре и сеттинге. Дальнейший игровой прогресс, однако – ваша ответственность. Ваши цели и решения будут управлять игрой, и хотя мир, несомненно, будет реагировать на ваши действия, и в нём хватает своих амбициозных личностей, сердце игры – о новом мире, создаваемом вашим героем.

Каждый участок мироздания подвержен влиянию Обожествлённого. Изменить что-то может быть нелегко. Возможно, потребуются героические свершения и ужасные жертвы, чтобы накопить ресурсы и силы, необходимые для колоссального изменения. Но даже в этом случае ваш герой и его товарищи определяют границы дозволенного. Нет никакой высшей силы над вами, которая решила бы, каким должен быть мир. Нет никакого пантеона старших божеств, который покарал бы вас за отказ принять мир таким, какой он есть.

Это может стать отдельным конфликтом. Ваши герои будут достаточно заняты схватками с конкурирующими Обожествлёнными, свержением паразитных богов, противостояниями с правителями человечества и попытками сохранить свои принципы перед лицом стольких искушений и возможностей выбора. Действительно ли они хотят добавить к своим обязанностям ещё и опеку над миром? Действительно ли их идеи о мироустройстве лучше того, к чему уже привёл случай и выбор смертных?

По этому поводу, безусловно, будут разногласия, даже внутри вашего пантеона. У разных Обожествлённых будут разные представления о том, какой мир ждёт их пришествия, и эти разногласия должны быть разрешены тем или иным путём. И тем не менее, даже после того, как дело сделано, даже после того, как злобные ангелы изгнаны, времена года возвращены на своё место, а голодающие накормлены с полей божественного изобилия, действительно ли всё устроено так, как должно быть? Однажды мир уже был расколот противоречивыми мечтами тех, кто хотел стать Богом. Будет ли он сломлен снова?

Создаём своего героя

Для создания своего новоявленного полубога вы можете воспользоваться этими шагами. Менее опытные игроки могут прочитать о каждом шаге подробнее на последующих страницах, а те, кто с процессом уже знаком, могут просто пройти по списку. Лист персонажа, представленный ниже, пронумерован, чтобы показать, куда идёт каждый пункт. Вы найдёте пустой и заполняемый PDF-файлы вместе с загрузками для бесплатной и платной версий этой книги.

1. Бросьте или распределите значения **атрибутов** вашего героя, чтобы определить его врождённые сильные и слабые стороны. Если вы хотите бросать их, бросьте 4к6 шесть раз, каждый раз отбрасывая меньшую кость и складывая результаты оставшихся трёх. Чем больше результат, тем сильнее герой в этом качестве. Распределите полученные шесть значений по этой секции в любом порядке. Если вы хотите просто распределить готовый набор, используйте эти числа в любом порядке: 16, 14, 13, 13, 10, и 8.
2. Запишите **модификаторы атрибутов** своего героя. Как правило, вы не используете полное значение атрибута при соответствующем броске. Вместо этого вы просто применяете бонус или штраф. Если значение вашего атрибута равно 3, модификатор атрибута равен -3. Для значений 4-5 он равен -2, для значений 6-8 он равен -1, для значений 9-12 модификатор равен +0, для значений 13-15 это +1, для значений 16-17 модификатор равен +2 и для выдающегося значения 18 модификатор составит +3.
3. Отметьте **проверки атрибутов** своего героя. Чтобы определить значение проверки для каждого атрибута, вычитите значение этого атрибута из 21. Каждый раз, когда ваш персонаж пытается совершить что-то, способное подвергнуть испытанию даже мастерство легендарного героя, бросьте 1к20 и получите результат равный или больший, чем это значение проверки. Особо сложные задания могут налагать штрафы, в то время как относящийся к делу Факт может дать вам бонус, либо вовсе превратить попытку в автоматический успех.
4. Определите три **Факта** о вашем герое и запишите их здесь. Факт – это важная истина о вашем герое, которая определяет его прошлое и способности. Один Факт должен быть о том, откуда герой родом, один – о том, как он приобрёл навыки, которые использовал для выживания до пробуждения своих божественных способностей, и один Факт должен касаться каких-либо важных взаимоотношений или организаций, с которыми ваш персонаж был связан.

Каждый Факт достаточно описать одним-двумя предложениями. Факты помогают вам, когда вы пытаетесь пройти относящуюся к нему проверку атрибута. Каждый раз, когда вы пытаетесь пройти проверку атрибута чтобы совершить что-то, в чём ваши Факты делают вас мастером, вы получаете бонус +4 к броску на проверку атрибута. В некоторых случаях проверка вам может и вовсе не понадобиться, в то время как герою, не обладающему уместным опытом, придётся совершить бросок. Факты не модифицируют броски на попадание и повреждение.

Если ваша кампания проходит в Аркеме, обратитесь к странице 97 для краткого описания местных наций и нескольких идей для прошлого своего героя. Если вы играете в другом сеттинге, поговорите с Ведущим и выберите концепцию персонажа.
5. Выберите три **Слова** из перечисленных в главе «Божественные Силы». Эти слова описывают божественные способности вашего героя и мощь Обожествлённого. Они должны выражать некие значимые особенности личности персонажа и его предпочитаемый подход к решению проблем. Однако, в конечном счёте, Слова Обожествлённого – это излучение его природы. Ваш герой контролирует свои Слова и решает, как он проявляет свои способности.

6. Запишите специальные способности, которые дают вам связанные с вами Слова. Каждое слово даёт особую силу Обожествлённому, выбранному его. В некоторых случаях это магические способности, в других – возможность увеличить значение определённых атрибутов. Не забудьте изменить модификаторы и проверки ваших атрибутов при необходимости или перераспределить параметры, если вы этого захотите.
7. Потратьте шесть очков на выбор **божественных даров**. Вы можете выбирать дары из связанных с вами Слов, тратя одно очко на освоение меньшего дара или два очка на освоение большего. Вы можете овладеть меньшими дарами вне ваших связанных Слов, тратя два очка за каждый, если сможете объяснить, как ваши существующие Слова создают такой эффект. Дары перечислены в главе «Божественные Силы», но не забудьте взглянуть на страницу 29, где указаны дары, предлагаемые всеми словами. При желании вы можете потратить три очка, чтобы связать с собой ещё одно Слово. Со временем и опытом вы научитесь связывать и другие Слова и дары.
8. Здесь запишите ваши **спасброски**. Для спасброска Стойкости, определяющего вашу сопротивляемость утомлению, яду и телесным трансформациям, вычитите больший из модификаторов Силы или Телосложения из 15. Для спасброска Уклонения, отвечающего за уворачивание от взрывов, лучей смерти и прочих надвигающихся опасностей, вычитите больший из модификаторов Ловкости или Интеллекта из 15. Для спасброска Духа, отвечающего за сопротивление контролю сознания, проклятиям и магическим посланиям, вычитите больший из модификаторов Мудрости или Харизмы из 15. Обратите внимание, что если оба ваших модификатора – штрафы, то результирующее значение спасброска может быть больше 15.

Когда Ведущий говорит вам сделать спасбросок, бросьте 1к20 и попробуйте получить результат равный или больший, чем значение в данной категории. Как Обожествлённый, вы всегда можете автоматически пройти проваленный спасбросок, если у вас осталось достаточно божественной энергии, чтобы спасти себя.
9. Если вы хотите носить оружие – выберите его со страницы 13. У оружия есть кость повреждений и соответствующий атрибут, обычно Сила для оружия ближнего боя и Ловкость для дальнего. Если для оружия приведено два атрибута, можете выбрать лучший. Запишите оружие в этом разделе. В пункте «+ попадание» запишите бонус относящегося к оружию атрибута плюс один. Для кости повреждений запишите повреждения оружия плюс модификатор вашего атрибута. Таким образом, если ваш модификатор Силы +2 и вы решаете, что ваш герой носит двуручный молот, вы записываете «+3» для бонуса к попаданию и «1к10+2» для повреждений.

Кроме того запишите вашу кость Схватки, обычно 1к8 для большинства героев. Ваша кость Схватки бросается каждый раунд для повреждения меньших противников, и обычно вы можете разделаться с одним-двумя обычными людьми каждый ход даже без специальных атакующих действий. Достойные противники, однако, иммунны к кости Схватки, так что с ними вам придётся разбираться более прямыми способами.
10. Выберите тип брони со страницы 13, которую ваш герой хотел бы носить. Броня снижает **класс брони** вашего героя, усложняя попадание по нему. Люди без брони и особого проворства имеют КБ, равный 9, в то время как лучшая броня снижает это значение, а отдельные божественные дары улучшают базовый класс брони.

Однако броня мешает своему владельцу, и чем она тяжелее, тем сильнее помеха. Если вы носите среднюю броню, выберите одну категорию спасбросков: Стойкость, Уклонение или Дух. Вы получаете штраф -4 ко всем спасброскам этой категории, поскольку броня утомляет вас,

ОБОЖЕСТВЛЕННЫЙ

Имя _____

Описание 16

Цель _____

Ур. Опыт

АТТРИБУТЫ

	Значение	Модификатор	Проверка
Сила	_____	_____	_____
Ловкость	_____	_____	_____
Телосложение	_____	_____	_____
Мудрость	1	2	3
Интеллект	_____	_____	_____
Харизма	_____	_____	_____

СПАСБРОСКИ

	База	Модификатор	Штраф брони	Итог
Стойкость	_____	_____	_____	<input type="text"/>
Уклонение	_____	8	_____	<input type="text"/>
Дух	_____	_____	_____	<input type="text"/>

ХИТ-ПОЙНТЫ

Текущие ХП _____ Максимум

Текущие ХП 11

ФАКТЫ

Родина _____

Карьера _____

Отношения _____

Другое 4

БРОНЯ

КБ

Тип _____ Щит _____

Описание 10

Штраф спасброска Стойк. Уклон. Дух

ОРУЖИЕ

Базовый бонус атаки

Описание	Атрибут	Бонус атаки	Повреждение
9	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

	Таблица урона
Кость схватки <input type="text"/>	Бросок (на кость) Урон
	1 или меньше 0
	2-5 1
	6-9 2
	10 или больше 4

РЕСУРСЫ

12-15 Всего Свобода

Усилие Дух

Влияние Дух

Владычество Дух

Богатство _____

СЛОВА И БОЖЕСТВЕННЫЕ ДАРЫ

Слова Приложение Усилие

5 6

Божественные дары 7 Приложение Усилие

замедляет ваши движения или привлекает негативные духовные силы. Если вы носите тяжёлую броню, выберите две категории спасбросков для штрафа. Лёгкая броня и щит штрафов не налагают.

После того, как вы выбрали броню (если вообще решили её носить), вычтите ваш модификатор Ловкости из своего класса брони. Однако даже штраф от Ловкости не может сделать его хуже, чем 9.

11. Здесь запишите *хит-пойнты* своего героя. Хит-пойнты отмеряют близость вашего Обожествлённого к поражению. Если хит-пойнты вашего героя закончились – он смертельно ранен или выведен из строя своими противниками и больше не может действовать. Если при нуле хит-пойнтов ваш герой снова получит повреждение – он погибнет.

Новый Обожествлённый имеет восемь хит-пойнтов плюс его модификатор Телосложения. Потерянные хит-пойнты можно восстановить с помощью отдыха. Полноценный ночной сон восстановит всё, что вы потеряли.

12. Запишите *Усилие* своего героя, равное 2, если вы не взяли увеличивающие его дары. Усилие измеряет доступную вашему герою божественную энергию. Вы прикладываете его для использования определённых даров или прохождения проваленных спасбросков и получаете обратно, когда дары больше не нужны или когда у вас есть время на отдых.

Усилие – это топливо для божественных сил вашего Обожествлённого. Если всё Усилие вашего героя приложено – он на грани своих возможностей.

13. Вы начинаете игру с 0 *Богатства*. Обычно у вашего Обожествлённого хватает денег или способностей получить любую незначительную услугу или товар, которые он пожелает, но если вам захочется приобрести недвижимость, суда, закатывать пышные вечеринки или каким-то другим способом предаваться расточительству, придётся раздобыть достаточно блестящие горы Богатства.

14. Вы также начинаете игру с 0 очков *Опыта* и *Владычества*. Количество Опыта увеличивается по мере того, как ваш Обожествлённый преодолевает достойные преграды и приносит значимые изменения в мир. Когда вы накопите достаточно опыта, ваш герой получит новые способности и силы. Владычество измеряет доступную Обожествлённому власть над творением и его способность создавать масштабные изменения и чудеса в мире. Вы заработаете его, преодолевая препятствия, и потратите на претворение в жизнь своей воли.

15. Ваш Обожествлённый начинает игру с 2 очками *Влияния*, если вы не взяли увеличивающие его дары. Влияние измеряет возможности вашего героя поддерживать проекты и изменения своим персональным вниманием. Вы можете использовать Влияние вместо Владычества для совершения изменений, но как только вы заберёте очки Влияния обратно, чтобы сделать что-то ещё – ситуация вернётся в своё обычное русло.

16. Здесь запишите имя своего героя и решите, как он выглядит и действует. Подумайте, как выглядит проявление его божественных способностей, как он относится к товарищам по пантеону, обычным людям или своим возможным верующим. Старайтесь не создавать героев-одиночек или склонных устраивать неприятности своим товарищам. Хотя небольшое количество напряжения внутри группы может оживить ход игры, лучшие кампании обычно включают в себя причинение чудовищного количества неприятностей людям, не являющимся вашими коллегами-героями.

И наконец, запишите здесь текущую цель вашего Обожествлённого. Возможно, он хочет использовать свои новые способности, чтобы отомстить прежде недоступному обидчику, совершить великие дела на благо своего народа или просто собрать неприлично большие суммы золота и товарищей с приемлемыми достоинствами. Вы можете изменять цели, когда сочтёте нужным, однако всегда имейте как минимум одну цель, чтобы направлять легендарные деяния своего полубога.

Генерация атрибутов

Создание персонажа вы начинаете с определения значений атрибутов своего божественно-одарённого героя. Это шесть значений от 3 до 18, представляющие естественные наклонности вашего персонажа. Значение 3 – очень низкое, оно может найти отражение в будущих легендах о вашем герое, как о хромом или безрассудном божестве. 18 – максимальное значение, которое Обожествлённый или человек может достичь в обычных условиях, хотя особые дары могут дать вашему персонажу поистине сверхчеловеческие возможности.

- **Сила** измеряет мощь мускулов вашего персонажа. Она улучшает возможности вашего героя в ближнем бою и позволяет применять силу без участия своих сверхъестественных способностей. Ваш модификатор силы влияет на броски на попадание и повреждение в ближнем бою.
- **Ловкость** – это проворность и меткость вашего персонажа. Она улучшает возможности вашего героя в дальнем бою, его способность к акробатическим манёврам и уклонению от опасности. Ваш модификатор Ловкости влияет на класс брони, а также броски на попадание и повреждение оружия дальнего боя и лёгкого оружия.
- **Телосложение** – это чистая выносливость вашего Обожествлённого и его способность продолжать действовать при ранениях и утомлении. Оно влияет на хит-пойнты героя, определяющие, сколько повреждений он может вынести прежде, чем свалится без сил. Модификатор Телосложения применяется к вашим максимальным хит-пойнтам.
- **Мудрость** – это одновременно внимательность и рассудительность героя, помогающая ему подмечать детали, определять истину и здраво оценивать ситуацию. Модификатор Мудрости используется нечасто, для определённых божественных способностей или спасбросков Духа.
- **Интеллект** отражает интеллектуальные способности героя и его склонности к логике и запоминанию. Многие задачи обучения или применения психических способностей подвергают испытанию интеллект Обожествлённого. Модификаторы Интеллекта также используются относительно редко, но могут применяться к вашим спасброскам Уклонения или способностям, полагающимся насообразительность героя.
- **Харизма** – это сила личности героя и его способность инстинктивно управлять подчинением и почтением окружающих. Обладатели низкой Харизмы могут быть уродливыми или легко игнорируемыми, в то время обладатели высокой Харизмы кажутся прирождёнными лидерами, достойными уважения. Ваш модификатор Харизмы применяется к броскам на реакцию незнакомцев на действия вашего героя, а также может применяться к броскам на атаку и повреждение способностей, зависящих от производимого вами впечатления или силы воли.

Для генерации значений вы можете выбрать один из двух методов. В первом случае, бросьте 4к6 шесть раз, каждый раз отбрасывая меньшую кость. Эти суммы вы можете распределить по атрибутам как пожелаете. Шанс очень хорошего результата компенсируется вероятностью получить весьма не впечатляющий набор значений, но основная сила Обожествлённого лежит в его сверхъестественных способностях, а некоторые значения можно позже увеличить в зависимости от выбранных вами Слов и даров.

Если вы предпочитаете не доверять генерацию случаю, то можете просто распределить по атрибутам следующий набор значений в любом порядке: 16, 14, 13, 13, 10 и 8.

Значение	Модификатор атрибутов
3	-3
4 – 5	-2
6 – 8	-1
9 – 12	Нет модификатора
13 – 15	+1
16 – 17	+2
18	+3

Модификаторы атрибутов

После генерации атрибутов вам нужно записать модификаторы атрибутов для каждого из них. Эти модификаторы добавляются как бонус или вычитаются как штраф из определённых бросков и значений. Если ваш атрибут изменится позже во время игры, вы также должны изменить и модификатор.

Проверки атрибутов

Когда ваш Обожествлённый пытается совершить что-то, способное подвергнуть испытанию даже его героические способности, он должен пройти проверку атрибута. Значение проверки для каждого атрибута равно 21 минус значение атрибута. Чтобы успешно пройти проверку атрибута, игрок должен выбросить на 1к20 результат равный или лучше значения проверки. Натуральный результат 1 всегда оканчивается провалом или какими-то неудачными осложнениями, в то время как натуральная 20 всегда означает успех.

Проверка атрибута может быть модифицирована бонусами или штрафами. Если у вашего героя есть Факт, относящийся к его попытке, он добавляет +4 к броску, в то время как задачи, лежащие на пределе человеческих возможностей, могут накладывать штраф в -4, а поистине героические вызовы могут вычитать из броска до -8 очков штрафа.

Спасброски

Последним шагом генерации атрибутов вашего героя идёт запись его спасбросков. Когда ваш Обожествлённый сталкивается с какой-то страшной опасностью, требующей от него стойкости, решительности или быстроты, ему, возможно, придётся сделать спасбросок, чтобы избежать худшего.

Чтобы сделать спасбросок, вы бросаете 1к20 и пытаетесь получить результат равный или больше, чем значение требуемого спасброска. Бросок на 20 всегда успешен, бросок на 1 – всегда неудача.

Ваш спасбросок **Стойкости** равен 15 минус лучший из модификаторов ваших Силы и Телосложения. Вы делаете спасбросок Стойкости против магических ядов, отвратительных болезней, ужасных превращений, сверхчеловеческого напряжения сил и схожих физических испытаний.

Ваш спасбросок **Уклонения** равен 15 минус лучший из модификаторов ваших Ловкости и Интеллекта. Вы делаете спасбросок Уклонения, когда пытаетесь отпрыгнуть от падающего идола, пригнуться под веером брошенных ножей или нырнуть за укрытие, чтобы спрятаться от страшного взрыва.

Ваш спасбросок **Духа** равен 15 минус лучший из модификаторов ваших Мудрости и Харизмы. Вы делаете спасбросок Духа, когда боретесь со зловещими чарами, сопротивляетесь контролю сознания или другим магическим эффектам, не подпадающим под две другие категории.

Может случиться так, что модификаторы обоих атрибутов вашего Обожествлённого отрицательны. В этом случае наилучший из них увеличивает значение спасброска. Не бойтесь, спасброски вашего героя улучшаются, когда он набирается опыта, и у вас будет шанс улучшить значения своих атрибутов, когда вы будете выбирать специальные способности вашего Обожествлённого. В случае крайней необходимости, отчаявшийся Обожествлённый может использовать свои божественные силы, чтобы избежать провала спасброска.

Определяем Факты

Теперь, когда вы знаете основные наклонности своего Обожествлённого, вам необходимо определить три **Факта** о нём. Факт – это просто предложение или короткая фраза, означающая что-то важное о вашем герое. Когда вы совершаете проверку атрибута, имеющую отношение к факту, вы получаете бонус +4 к броску. Факты не складываются, так что если у вас есть два качества, позволяющих улучшить бросок, вы по-прежнему получаете бонус +4. Факты применяются только к проверкам атрибутов, но не к броскам на попадание и повреждение.

Кроме того, факты могут позволить вам призывать контакты или делать что-то автоматически, что прочие игроки могут совершить с большим трудом, если вообще могут. Для вновь созданного персонажа большинство Фактов будут иметь отношение к его жизни до того, как он стал Обожествлённым.

Ваш первый факт должен быть о вашем происхождении. Где родился ваш герой? Какое общество сформировало его поведение и жизненный выбор? Если вы используете страны из этой книги, то можете выбрать конкретную нацию или город в качестве места своего происхождения, в то время как Ведущий, проводящий кампанию в собственной вселенной, может предложить другие варианты. Ваш герой будет естественным образом знаком с родными землями, говорить на родном языке и знать о местных важных и влиятельных фигурах. Кроме того, у него может быть и своя доля неприязни к местным.

Ваш второй Факт должен быть о прошлой профессии вашего героя. Как он зарабатывал на жизнь, и было ли ему вообще нужно работать? Был ли он богатым потомком торговца специями Государства-Оазиса или свирепым рейдером-Ревуном из Золотых Пустошей? Выучил ли он суровые уроки войны в Патрийском легионе или был странствующим лекарем, посвятившим себя искусству Милосердной Руки? Его жизнь могла круто измениться после превращения в Обожествлённого, но старые уроки и связи сохраняются.

Ваш третий Факт должен быть о взаимоотношениях вашего героя с какой-нибудь организацией, религией или другой группой. Возможно, эти отношения враждебны и вы обнаружили, что убийцы покинутой вами без разрешения гильдии устроили на вас охоту. Это могут быть узы крови, когда ваши родственники всё ещё верны вам в вашем родном городе. Этот факт может определить ваши нынешние взаимодействия, давая вам дополнительные возможности влиять на союзников или глубокое знание о зловещем культе, с которым вы боролись годами. Кроме того, он может позволить вам автоматически призывать контакты и союзников из организации, хотя не все они, возможно, смогут помочь.

Могут существовать и другие истины о вашем Обожествлённом, но эти три Факта – самые важные и значимые. Во время их выбора также задумайтесь о пробуждении вашего персонажа в качестве Обожествлённого героя. Иногда этот момент откровения наступает во время ужасного кризиса, когда только божественная мощь может спасти героя или что-то ему дорогое. В других случаях новообращённая сила приходит тихо и без предупреждения, просто наполняя обычного человека, не имеющего и надежды понять, что привлекло к нему это странное благословение.

Иногда Факты могут использоваться для приобретения особого знания или способностей. Одно из них – традиция низкой магии, описанная в главе «Божественные Силы», а у вашего Ведущего могут быть и другие варианты для обладателей нужных Фактов. Факты, используемые для приобретения этих способностей, должны быть очень узкими и конкретными, например «Я – архимаг Академии Ясного Мышления» или «Я был Рыцарем-Сурцессантом Анкалии до её падения». Если Ведущий позволяет такие покупки при создании персонажа, эти специальные способности обычно определяются Фактом, описывающим прошлую профессию героя. Также при наличии нужных союзников эти умения можно выучить с помощью Фактов, заработанных при повышении уровня.



Выбор Слов и даров

Замечательные способности Обожествлённых выражаются через *Слова Творения* – сферы власти над элементами мироздания. Осколки духа и странный очищенный огонь Сотворённых Богов слились в душах Обожествлённых и даровали им власть над самой тканью мироздания. Низкая магия играет на краю мира, а теургия манипулирует глубокими законами, но мощь Слов может ковать реальность по желанию своего хозяина.

В этой книге приведено множество Слов, хотя существуют и другие. Каждое из них касается одного из фундаментальных свойств мира: Огонь, Ночь, Время, Звери и прочие архетипические элементы создания. Каждое имеет свою область власти, хотя эффекты некоторых перекрывают друг друга; например, и Плодородие, и Здоровье могут даровать лечение, а Ночь и Небо знают секрет стремительного полёта. Каждое слово описывает рамки своих потенциальных способностей.

Герой связан с тремя из этих Слов. Выберите их из приведённых здесь или обсудите с Ведущим и придумайте свои собственные Слова Творения. Вы сможете связать себя и с другими Словами, когда наберётесь силы и опыта, однако не бесплатно. Каждое из Слов даёт специальную способность тому, кто связывается с ним: улучшенный атрибут, естественную силу, особый иммунитет или другую награду.

Также вам нужно обдумать взаимоотношение вашего героя со своими способностями. Может показаться, что Обожествлённый Огня должен быть вспыльчивым и безжалостным, а Обожествлённый Смерти – мрачным, но на самом деле это не обязательно. Слова Обожествлённых принадлежат им. Они оставляют следы на своих способностях так же, как способности оставляют следы на них самих. Их личность и убеждения выражаются через их способности разумным для них способом. Обожествлённый мира может иметь Слово Меча, но выразить его через неуязвимые защитный дары, позволяющие ему идти по полю боя нетронутым. Обожествлённый, казалось бы, противоположенных элементов, таких как Огонь и Море, может быть внутренне противоречивой личностью, а может принимать их силу как грани своей разносторонности, с огнём в одной руке и потоком в другой. Способности вашего героя подчиняются его воле и личности и вы должны выразить их так, как вам кажется лучше всего.

Выбор даров

Хотя Слова позволяют Обожествлённым проявлять свою волю в кратких, могущественных чудесах, большинство Обожествлённых быстро учатся совершать определённые сверхъестественные трюки регулярно и непринуждённо. Это *дары*. Мощные чудеса могут подражать дарам, но не столь эффективно и легко, поэтому Обожествлённые предпочитают овладевать своими любимыми сверхъестественными способностями в более удобной форме.

Дары бывают двух степеней могущества: меньшие и большие. Меньшие дары затрагивают только Обожествлённого и его непосредственное окружение, в то время как большие дары могут творить чудеса в масштабах городов или совершать деяния ужасающей мощи. Каждый новоявленный Обожествлённый интуитивно владеет несколькими такими дарами, как частью своего связывания.

Вы можете потратить шесть очков на свои дары и связывание новых Слов. Меньшие дары стоят одно очко, большие стоят два, а связь с новым Словом стоит три очка. Вы можете изучать только дары Слов, с которыми связаны, за одним исключением; можно потратить 2 очка, чтобы выучить меньший дар из другого Слова, если вы сможете объяснить, как ваши собственные способности позволяют достигнуть этого эффекта. Например, игрок с Проворством может купить дар Меча Жажущая Бритва и объяснить это тем, что его невероятная скорость позволяет наносить сверхточные удары. Ведущий решает, позволяет ли представленное объяснение приобрести желаемый дар.

Слова Творения

<i>Проворство</i>	Ловкость и стремительность движений
<i>Мастерство</i>	Строительство, ремонт и разрушение объектов
<i>Звери</i>	Контроль и превращение зверей
<i>Лук</i>	Дальний бой и невероятная точность
<i>Приказ</i>	Лидерство, власть и принудительное повиновение
<i>Смерть</i>	Нежить, смерть и угасание
<i>Обман</i>	Жульничество, скрытность, иллюзии и ложь
<i>Земля</i>	Камень, сила, почва, негибкая прочность
<i>Выносливость</i>	Неиссякаемая энергия и презрение к ранам
<i>Плодородие</i>	Растения и рост, обычный и неестественный
<i>Огонь</i>	Жар, дым, свет, ярость и вождение
<i>Здоровье</i>	Энергия, лечение и контроль над болезнями
<i>Знание</i>	Знание приземлённое, и сверхъестественное
<i>Удача</i>	Дарование удачи и неудачи себе и окружающим
<i>Ночь</i>	Тьма, сон, течение ночи и сны
<i>Страсть</i>	Эмоции, преданность, обиды и желания
<i>Море</i>	Вода, моря, реки, морские животные и очищение
<i>Небо</i>	Погода, молния, полёт и ветра
<i>Колдовство</i>	Введение в теургическое колдовство
<i>Солнце</i>	Свет, зрение, правда, жар и изгнание
<i>Меч</i>	Ближний бой и безоружная борьба
<i>Странствие</i>	Стремительное, беспрепятственное путешествие на далёкие расстояния
<i>Мощь</i>	Чистая сила и её использование для потрясающих дел
<i>Время</i>	Пророчество, знание прошлого и ткань времени
<i>Богатство</i>	Деньги, процветание и изобилие имущества

Создание новых Слов и даров

Предложенные здесь Слова Творения и перечисленные в следующей главе дары ни в коем случае не единственно возможные. Различные сеттинги кампаний и концепции персонажей могут потребовать других Слов. Если вы и Ведущий хорошо ориентируетесь в системе и хотите создать свои собственные Слова и дары, это вполне возможно. Общее руководство по созданию новых способностей приведено на странице 28.

Однако вам не обязательно менять механику способности, чтобы она удовлетворила ваши потребности. Иногда вполне достаточно просто изменить название Слова и немного отредактировать его специальные эффекты, чтобы уместить его в вашу концепцию. Обожествлённый, посвятивший себя Пустыне, может иметь дары и способности, идентичные Слову Огня, просто описанные как иссушающая жара, ледяной холод или испепеляющая сушь. Возможно, он не сможет совершать чудеса, связанные с всепоглощающим пламенем, но сможет вызывать чудеса, связанные со смертельной сухостью, струями песка и миражами-иллюзиями.

Если ваша концепция вписывается в немного изменённую интерпретацию мирового порядка, вы можете вместе с Ведущим добавить такие модификации и позволить своему герою использовать знакомые способности под новым названием.

Богатство и снаряжение

Ваш герой носит с собой или имеет в распоряжении неподалёку боевое снаряжение или собственность, причисляющие его прошлому и ситуации. Каждый Обожествлённый может получить подходящее оружие или броню, если потратит немного времени, но в случае возникновения вопроса, владеет ли он чем-то или имеет ли при себе, просто оцените ситуацию. Если он подготовился к конкретному заданию или роли, например экспедиции на потерянную Ночную Дорогу, или выполнению роли бродячего торговца специями, или проникновению во дворец, чтобы отравить злобного короля-бога, у него есть любое снаряжение, необходимое для выполнения задания, в разумных количествах. Специальное оборудование, такое как магические предметы и божественные артефакты, всегда отслеживается отдельно.

Особо крупные покупки, не вписывающиеся в существующие Факты, должны приобретаться с помощью очков *Богатства*. Парусники, недвижимость, грандиозные празднования, легендарные попойки, взятки высокопоставленным чиновникам, снаряжение группы наёмников и прочие существенные траты подпадают под эту кате-

Броня

Посреди сверкающих клинков и громовых раскатов битвы немного стали между кожей воина и вражеским мечом никогда не помешает. Броня улучшает *класс брони* своего обладателя, делая его менее уязвимым в бою. Чем меньше класс брони – тем лучше. Класс брони модифицируется модификатором Ловкости субъекта: бонус его уменьшает, а штраф увеличивает. КБ героя не может быть хуже 9, даже если он не носит никакой брони и исключительно медлителен.

Однако ношение брони имеет свою цену. Он стесняет, отягощает и имеет неприятные оккультные примеси. Если вы носите среднюю броню, применяйте штраф -4 к спасброску на ваш выбор; возможно, ваш хауберк замедляет вас, мешая вашему Уклонению, или он просто слишком давит на ваши плечи, вредя вашей Стойкости, а может быть лёгкий, гибкий сплав, из которого он сделан, это опасный проводник проклятий, наносящий вред вашему Духу. Вы можете выбрать любой спасбросок по вкусу, однако в дальнейшем не можете изменить его для данного конкретного комплекта брони. Если вы носите тяжёлую броню, выберите две категории спасбросков для штрафа. Щиты и лёгкая броня штрафов не накладывают.

Оружие

Вместо того чтобы приводить длинный список различного вооружения, во многом идентичного по своему убийственному действию, оружие в *Godbound* разделено на несколько основных категорий. Лёгкое оружие это небольшие и лёгкие носители смерти, такие как ножи, короткие клинки, рапиры, дубинки, бронзовые кастеты и тому подобное. Среднее оружие это одноручные мечи, булавы, копыя и похожие инструменты. Тяжёлое оружие требует двух рук – это двуручные мечи, боевые топоры, молоты и огромные дубины. Дистанционное оружие – это луки, арбалеты и магические винтовки Светлой Республики, при этом меньшие одноручные варианты дистанционного вооружения бросают на повреждения 1к6.

У каждого типа оружия есть своя кость повреждений и один или более связанных с ним атрибутов. Пользователь добавляет модификатор данного атрибута к своему броску на попадание и повреждение с этим оружием. В случае если указано два атрибута, владелец может использовать наилучший из них. Оружие, используемое как часть магической атаки, данной Даром, может использовать любой наиболее приемлемый в ситуации атрибут.

горю, в то время как менее значительные покупки могут просто засчитываться автоматически, поскольку у Обожествлённых есть много способов получить необходимое. Поскольку ваш герой – новоиспечённый Обожествлённый, он ещё не успел заработать достойного упоминания Богатства, однако он непременно исправит эту досадную оплошность в кратчайший срок.

Доступность снаряжения и имущества будет зависеть от окружения персонажа. Если пантеону повезёт иметь в своих рядах Обожествлённого Мастерства, они не будут нуждаться ни в чём, что могут себе представить мастера мироздания. Другим группам придётся довольствоваться талантами местных ремесленников или тем, что они сами смогут найти.

Технологии большинства наций мироздания в лучшем случае не превосходят уровня Европы времён Ренессанса, а во многих истощённых землях нет и этого. Пороховое оружие неизвестно в большинстве стран и лишь с помощью сложных изобретений, упорных раскопок или особого колдовства герои могут добыть более продвинутое снаряжение.

Тип	Базовый КБ	
Нет	9	Голая кожа или одежда
Лёгкая	7	Шкуры и кожаная броня
Средняя	5	Кольчуга или лёгкая пластинчатая броня. -4 к одному спасброску
Тяжёлая	3	Тяжёлая пластинчатая броня. -4 к двум спасброскам
Щит	Бонус -1	Нет штрафа к спасброскам

Тип	Урон	Атрибут	
Без оружия	1к2	Сила / Лов	Пинок, удар, укус
Лёгкое	1к6	Сила / Лов	Кинжал, дубинка, рапира
Среднее	1к8	Сила	Меч, копьё, булава
Тяжёлое	1к10	Сила	Двуручный меч, молот
1Р Дистанционное	1к6	Ловкость	Пистолет, дротик, нож
2Р Дистанционное	1к8	Ловкость	Лук, ружьё, арбалет

Максимальная дистанция бросаемого оружия – 40 ярдов. Луки и арбалеты могут доставать до 300 ярдов, а магнитные ружья могут попадать в цели, отдалённые на 500 ярдов. Высокотехнологичное оружие по большей части не работает за пределами Светлой Республики.

Пользователи двух видов оружия одновременно должны рассматривать два своих оружия как одно, наносящее 1к10 повреждений и использующее модификатор либо Силы, либо Ловкости для модификации бросков.

Последние штрихи

Ваш Обожествлённый почти закончен. Осталось записать ещё несколько значений и ваше бесстрашное полубожество будет готово встретиться с павшим миром лицом к лицу.

Запишите ваш максимум хит-пойнтов. Ваши хит-пойнты отмеряют крепость и целеустремлённость вашего героя. Когда они достигают нуля, ваш Обожествлённый либо мёртв, либо побеждён. Ваш максимум хит-пойнтов равен 8 плюс модификатор Телосложения вашего героя. Все потерянные хит-пойнты восстанавливаются после ночи отдыха, безопасности и расслабленности. Определённые формы магии также могут их восстанавливать, однако обычно требуют для этого приложения Усилия с вашей стороны.

Запишите ваш класс брони. Он определяет, насколько трудно ранить вашего Обожествлённого, и чем меньше это значение – тем лучше. Ваш базовый класс брони равен 9 с модификатором Ловкости. Дары и броня могут давать вам более низкий естественный класс брони. Существует несколько типов брони, доступных для вашего героя; выберите вариант, соответствующий желаниям и прошлому опыту вашего героя. При необходимости выберите штрафы к сброскам, накладываемые бронёй.

Запишите ваше максимальное Усилие. Усилие – это способность вашего Обожествлённого использовать свои дары и чудеса. Использование более сильных способностей может потребовать «Приложить» его, посвящая часть своего Усилия поддержанию эффекта на время его действия. Могущественные эффекты могут потребовать Приложения Усилия на более длительные промежутки времени, даже если сам эффект краткосрочен. Вы начинаете игру с 2 очками Усилия плюс полученными от даров, дающих дополнительные очки.

Запишите ваше максимальное Влияние. Влияние используется для принесения изменений в мир. Новые персонажи начинают с максимумом в 2 очка.

Запишите ваш бонус атаки и подробности предпочитаемого вами вооружения. Бонус атаки новоявленного Обожествлённого +1. Вы можете выбрать оружие из приведённого выше списка. Кроме того, запишите кость Схватки вашего героя – 1к8, использование которой объяснено в разделе «Бой» следующей главы.

У вас могут быть особые дары, дающие вашему оружию необычную мощь или специальные свойства. Такие божественные дары заменяют обычную кость повреждений оружия и позволяют использовать любой подходящий атрибут, даже не физический, для модификации его бросков на попадание и повреждение.

Запишите своё предпочитаемое оружие, включая модификаторы от атрибутов. Так, если вы – гибкий Обожествлённый Обмана со значением Ловкости 16, Силы 8 и лёгким коротким мечом в руке, вы должны записать суммарный бонус к атаке +3 и бросок на повреждения 1к6+2 при его использовании.

Выбор цели

Заключительным шагом для вашего персонажа является выбор цели. Ваш герой – Обожествлённый и хотя он пока что не титан божественной мощи, он всё равно способен на неслыханные свершения. Свергать тиранов, приносить мир в истерзанные войной земли, искоренять бедность наций или зловещие традиции народов – всё это цели, способные увлечь Обожествлённого с головой, не говоря уж об удовольствии простой погони за личным могуществом.

Очень важно, чтобы у каждого героя была цель. Земли кампании лежат перед ними, и без целей бывает очень сложно решить, чем же заняться вашему пантеону. Попробуйте убедиться, что цель вашего персонажа совместима с целями остальной группы или, по крайней мере, не противоречит им напрямую.

Некоторые персонажи могут оставить свои цели в подвешенном состоянии на некоторое время, пока помогают соратникам по пантеону выполнить их задачи. В этом нет ничего плохого. Назначение целей – мотивировать группу к приключениям и отважным поступкам, и если приключения происходят – дело сделано.

Особые случаи создания персонажей

Приведённые здесь правила создания персонажей призваны охватить большинство кампаний и концепций героев. Ваша группа может играть в несколько иную игру, возможно, используя тематических Обожествлённых или смертных героев, описанных в делюкс-версии базовых правил *Godbound*, однако есть несколько общих модификаций, которые стоит упомянуть для групп с тем или иным особым случаем.

По усмотрению Ведущего персонаж может начать игру с меньшим магическим предметом, вписывающимся в его концепцию. В частности, набор *церемониальной брони*, описанный на странице 185, может дать герою приличный класс брони, не принося в жертву его внешний вид. Подобные небольшие подарки не являются серьёзной угрозой балансу, поскольку Обожествлённым достаточно легко добыть их в ходе игры.

Также возможно начать игру с полноценным артефактом, однако обычно это требует посвящение одного из Фактов персонажа тому, как он этот артефакт получил. Данный Факт, как правило, по большей части бесполезен для другого применения, и вероятно столь специфичен, что практически никогда не будет применяться для бонуса при проверке атрибута. Создание такого стартового артефакта не должно стоить больше восьми очков Владычества, однако если артефакт задуман как некий ключевой элемент наследия героя, Ведущий может позволить персонажу увеличить его силу со временем, тратя Владычество, возможно, по двойной стоимости от того, что стоил бы оригинал.

Некоторые игроки захотят быть сверхъестественными существами или могучими зверьми, такими как личи, драконы или невообразимо одарёнными героями трансгуманных миров. В большинстве случаев это может быть достигнуто простым подбором подходящих Слов, представляющих способности нужных существ. Так, если игрок желает быть драконом, он может выбрать Огонь, Выносливость и Мощь в качестве слов и потратить два очка даров на *Сапфировые Крылья* из Неба. Впоследствии этот игрок может вложиться в Слово Богатства, чтобы отразить таким образом несметные сокровища, собранные и сохранённые им.

Ведущий должен быть готов позволить игрокам определять подробности своих даров и способностей. В общем случае, если способность по-прежнему имеет тот же эффект, игрок волен описывать её любым удобным ему способом. Персонаж-дракон со Словом Богатства может приобрести и *Божественный Гнев*, и *Ореол Ярости*. Первый может быть описан как дыхание расплавленным золотом, сублимирующимся спустя мгновение, а второй – ударом усыпанных бриллиантами крыльев зверя, осыпавшим окружающих врагов градом корундовых осколков, и оставляющим после себя лишь бесполезные фрагменты драгоценностей. Несмотря на впечатляющий вид, реальный механический эффект даров остаётся неизменным, так что опасности для игрового баланса нет.

Некоторые концепции могут потребовать способность, просто не вписывающуюся ни в одно из перечисленных в книге Слов. Персонажу может понадобиться не больше одной-двух таких способностей, и в этом случае необходимости в создании нового Слова нет. Вместо этого, Ведущий должен просто создать способность как одиночный меньший дар, не входящий ни в одно Слово, и позволить игроку приобрести его за два очка. Обратите внимание, что если способность слишком сильна и больше подходит для большего дара, она может быть слишком могущественной, чтобы позволить персонажу приобрести её без необходимости связи с подходящим Словом. Возможность приобретать большие дары это одно из преимуществ, которые герой получает, тратя свой ограниченный выбор Слов с определённым набором способностей. Если дать игроку возможность просто брать сильнейшие способности других Слов, это может привести к проблемам с балансом, так что Ведущий должен как следует подумать, прежде чем позволять такое.

Создание Кассандры Корво

Ди решила присоединиться к игре в *Godbound* и собирается создать своего персонажа. Она решила, что хочет играть колдуньей, утончённой учёной-аристократкой с магическими способностями, лишь недавно приобретшей могущество Обожествлённой. Ведущий рассказал ей, что их кампания будет происходить в мире Аркем и что она вольна выбрать место своего происхождения оттуда, так что она открывает страницу 97 и просматривает различные нации. Города-государства Виссио выглядят любопытно, так что она открывает страницу 91, немного читает о них и решает, что дочь аристократа из Виссио – хорошее начало для создания её персонажа. Список имён для Виссио даёт ей вдохновение и она называет свою героиню Кассандрой Корво.

Ди не особо нравится случайная генерация атрибутов, так что она решает использовать набор атрибутов по умолчанию для описания Кассандры. Она решает, что Кассандра не обладает выдающимися физическими качествами, но необыкновенно умна и харизматична. Она распределяет 16 в Интеллект, 14 в Мудрость, 13 в Харизму, 13 в Ловкость, 10 в Телосложение и 8 в Силу. Она записывает модификаторы атрибутов и вычитает каждое значение из 21, чтобы определить свои параметры для проверки атрибутов.

Ди знает, что Кассандра происходит из богатой виссийской семьи, поэтому она формулирует первый Факт: «Виссийская дочь, богатая и привилегированная». Но ей хочется, чтобы Кассандра была больше, чем просто дочерью-любителем, она хочет, чтобы та была отважной исследовательницей древностей. Она записывает второй факт соответственно: «Опытная учёная-исследователь древней архитектуры и культуры». Третий факт – самый сложный. Он должен касаться взаимоотношений героини с окружающими, однако Ди не уверена, какие возможности для этого есть в Виссио. Ведущий советует ей просто что-нибудь придумать, поэтому она решает, что Кассандра – член Виссийского Сообщества Антикваров, свободной ассоциации исследователей, расхитителей руин и учёных, странствующих в поисках секретов. Таким образом, её третий Факт: «Член Виссийского Сообщества Антикваров с хорошей репутацией».

Теперь Ди необходимо выбрать Слова, чтобы описать сверхъестественные способности, которые проснулись в ней, когда она стала Обожествлённой. Она хочет, чтобы Кассандра была колдуньей, поэтому одним из Слов она выбирает Колдовство. Знание подходит её статусу учёного, а третьим Словом Ди выбирает Обман. Кассандра знакома с запутанными дорожками виссийской политики, поэтому ложь и увёртки даются ей легко. Она записывает специальные способности каждого Слова, используя Знание, чтобы поднять свой Интеллект до 18. Она задерживается, когда переходит к Обману, поскольку 8 в Силе не особо ей нравится. Она не представляет Кассандру особо хилой в плане физической силы. Она перераспределяет 8 в Харизму, после чего использует способность Слова Обмана, чтобы увеличить её до 16. Прочие атрибуты слегка перемешиваются, оставляя Мудрость на 14, Телосложение на 13, Ловкость на 13 и силу на 10.

Шесть очков тратятся на дары Кассандры. В Колдовстве она тратит два на *Адепта Врат* и *Проницательный Глаз Знания*. Обман получает три очка на *Немигающий Глаз Обманщика*, *Безупречное Изящество Лжеца* и *Игру Теней*. Наконец, Знание получает *Лучший Способ*. Кассандра не выделяется боевыми способностями, но, в крайнем случае, может использовать чудеса, чтобы эмулировать боевые дары, такие как *Божественный Гнев*, или приводить в действие дары Обмана, такие как *Ходячий Призрак*, чтобы сбежать.

Теперь у неё есть её окончательные значения атрибутов, и она записывает свои спасброски. Для Стойкости это 14, благодаря её модификатору Телосложения, для Уклонению это 12 из-за её высокого Интеллекта, а для Духа это 13 из-за модификатора Харизмы. Что касается оружия, она носит с собой только нож в рукаве и несколько закалённых метательных дротиков в волосах.



Всё это – лёгкое оружие, наносящее 1к6 повреждений, +1 за её модификатор Ловкости. Бонус на попадание для них равен +2, включая базовый +1 и +1 от Ловкости.

Дальше Ди раздумывает о броне, однако представить учёного, разгуливающую в кольчуге, ей непросто. Она просит у Ведущего разрешения получить пару магических браслетов в качестве *церемониальной брони* со страницы 185, имитирующую обычную лёгкую броню. Ведущий соглашается, что проблемы здесь нет, поскольку браслеты, вспыхивающие потрескивающим голубым щитом, блокирующим оружие, это всего лишь элемент стиля. При базовом классе брони в 7, из него вычитается её модификатор Ловкости +1, доводя класс брони Кассандры до 6. Поскольку браслеты – лёгкая броня, они не накладывают штрафов на спасброски.

Поскольку Кассандра – Адепт Врат, ей также необходимо выбрать начальные теургические призывы Врат со страницы 63. Ди решает выбрать те, что будут соответствовать возможным нуждам Кассандры: *Маяк Божественной Чистоты*, чтобы поддерживать аристократическую безукоризненность, *Поцелуй Журавля* в качестве атакующего заклинания, *Печать Царственного Господства*, чтобы контролировать слабые умы, и *Трубу Далёкого Слова*, чтобы иметь возможность общаться со своими союзниками на расстоянии. Новые заклинания можно будет исследовать со временем.

И наконец, Ди необходимо придумать цель Кассандры при вступлении в игру. Она вспоминает недавнее пробуждение Кассандры в качестве Обожествлённой и решает, что героиня столь молодая и любопытная, как Синьорина Корво всё ещё исследует её новоприобретённые удивительные способности. Она будет искать самые большие загадки и самые опасные места, чтобы вырвать их секреты... если ничего больше не привлечёт её внимание. Вполне возможно, что её цель со временем изменится, по мере её вовлечения в дела Аркема, но на данный момент этого достаточно, чтобы дать ей начальный толчок.





Правила игры

Лицом к лицу с миром приключений и опасностей

Godbound – во многих отношениях традиционная игра старой школы. Давно играющие читатели, скорее всего, узнают практически все механические концепции в этом разделе, и их понимание не займёт много времени. Краткое руководство представлено на странице 23 – вы можете распечатать его и держать на столе. Если игроки будут отслеживать свои дары и способности, вам не понадобится многого, чтобы провести сессию *Godbound*.

Однако опытным игрокам в более старые игры рекомендуется очень внимательно ознакомиться с разделом боя. В *Godbound* используется иная система определения урона от попаданий в бою, и если вы этого не учтёте, ваши результаты в бою покажутся вам бессмысленными.

Что содержится в этих правилах

Это раздел включает руководства для сражений, для определения результатов попыток совершения непростых действий и попыток сопротивления враждебным силам злой магии, ужасных ядов и неудачных обстоятельств. Кроме того читатели найдут здесь правила для улучшения способностей героя через опыт и великие свершения.

Эти правила достаточны, чтобы охватить подавляющее большинство ситуаций, которые могут встретиться героям, однако они не всеобъемлющи. Ведущий должен быть всегда готов вмешаться и вынести решение о попытке или применить модификатор к броску там, где это кажется уместным. Всегда лучше принять соответствующее решение на месте и разобраться в дальнейшей политике после окончания сессии, чем потратить пять минут, копаясь в книге посреди сцены в поисках идеального решения.

Когда правила не нужны

Ведущий должен помнить, что Обожествлённые герои действуют немного на другом уровне, нежели обычные крестьяне-ставшие-героями. Да, Обожествлённые – не неприкосновенные образцы сияющей безупречности, однако множество ситуаций не вызывают у них таких затруднений, как у более традиционных героев ролевых игр. Бывают случаи, когда проверка способности или раунд боя, идеально подходящий для другой системы, совершенно не нужен в *Godbound*.

Игроки – это полубоги. Когда Ведущий рассматривает ситуацию или принимает решение по чему-то, чего игрок пытается достичь, он должен держать этот факт в уме на первом месте. Абсолютно уместно заставить помощника свинопаса с копьём сделать бросок на проверку Ловкости, чтобы пройти по скользкому бревну через ревуший поток.

И куда менее уместно требовать тот же бросок от Божественной Королевы Клинков.

Точно так же, когда свинопас пытается проткнуть своим копьём банального бандита с ножом, бросок на попадание имеет смысл. Если же Божественная Королева Клинков хочет оборвать жизнь жалкого головореза, единственным вопросом будет: как именно она хочет разбросать его составные части. Она – богиня Пронзания. Пронзание произойдёт.

Также важно помнить, что большинство NPC не являются полубогами. Большинство людей, даже большинство обычных монстров и ужасных зверей, просто не смогут противостоять Обожествлённому. Низкоуровневым полубогам, возможно, потребуется относиться с некоторым уважением к смертным героям и крадущимся монстрам, но Обожествлённые-ветераны смогут смести почти любое сопротивление смертных с минимальными усилиями. Игрок должен тратить своё время на описание того, как он победил в соревновании или как преследует своих жалких врагов.

Значит ли это, что герои должны следовать к короне всех своих желаний в неприкосновенном величии? Конечно нет. Это всего лишь означает, что Ведущий должен уважать их врождённый героизм и поддерживать разумный мир, в котором большинство обитателей не предназначены для противостояния носителям Слов Творения. Существует множество ужасающих полу-божественных противников, способных заставить даже самых могучих Обожествлённых содрогнуться, и их влияние на игру будет куда более значительным, если будет очевидно, что только игроки способны справиться с подобной угрозой.

Импорт правил из других игр

Godbound – игра в стиле OSR и потому полностью совместима с огромным диапазоном других фэнтезийных НРИ. Многие другие игры предлагают дополнительный контент или специальные правила для особых ситуаций. Возможно, у вас уже есть любимая система, и вы хотите заимствовать некоторые из её особенностей.

Если вы знакомы со вкусами вашей игровой группы – это отличная идея. Механические системы *Godbound* достаточно легки и просты, чтобы Ведущий легко смог начать настраивать их под предпочтения своей группы. Возможно, сначала стоит сыграть пару сессий «напрямую», просто чтобы понять, как части системы работают в игре. Однако когда вы с ней освоитесь, не стесняйтесь подгонять её под свои вкусы.



Проверки атрибутов

Проверка атрибута проводится, когда герой пытается совершить что-то, что подвергает испытанию пределы даже его непомерных возможностей, либо если ему противостоят достойный противник. Целевое значение проверки атрибута равно 21 минус значение атрибута. Чтобы совершить проверку атрибута, бросьте 1к20 и сравните результат со значением проверки наиболее подходящего атрибута, добавив +4 при наличии Факта, способного помочь в данной ситуации. Если бросок равен значению или больше него, проверка успешна. Если результат меньше, значит, случилось что-то, осложнившее ситуацию и всё пошло не так, как хотелось. Обожествлённые практически никогда не проваливают свои попытки что-то сделать, однако результат может занять слишком много времени, не соответствовать ожиданиям или добавить какое-то новое осложнение в ситуацию.

Натуральный бросок на 1 всегда означает неудачу, в то время как натуральный бросок на 20 – всегда успех, если только успех в принципе возможен.

Если Обожествлённому кто-то противопоставит, то и Обожествлённый, и его противник совершают бросок, и тот, кто добивается успеха с большим запасом, побеждает в состязании. Если значения атрибутов для оппонента не записаны, Ведущий просто подбирает подходящее.

Некоторые проверки могут быть модифицированы ситуацией или сложностью задачи. Деяния, подвергающие испытанию человеческие способности, могут получать штраф -4 на бросок, а для едва возможных для человека задач может быть назначен штраф до -8. Совершенно невозможные свершения требуют для своего выполнения использования дара или чуда.

Спасброски

Сможет ли герой оправиться от яда, грызущего его сердце? Сумеет ли он идеально спрыгнуть с огромной нефритовой колонны, погружающейся в землю? Способен ли он противостоять ментальному влиянию Несотворённой мерзости? Чтобы выяснить это, герой должен совершить спасбросок. Некоторые тёмные силы или смертельные опасности могут в явном виде позволять спасбросок, в других случаях разрешить его может Ведущий.

Чтобы сделать спасбросок, герой должен бросить 1к20 и сравнить результат со значением своего наиболее подходящего типа спасбросков. Если результат равен значению или больше него, спасбросок пройден. Натуральный бросок на 1 всегда означает неудачу, в то время как натуральный бросок на 20 – всегда успех.

Стойкость используется для испытания физической выносливости и телесной целостности Обожествлённых, и модифицируется лучшим из модификаторов Телосложения и Силы. **Уклонение** предназначено для вызовов ловкости и скорости реакции, и модифицируется лучшим из модификаторов Ловкости и Интеллекта героя. Спасброски **Духа** делаются против магических угроз или ментального влияния, не подпадающих под другие категории, и модифицируются лучшим из модификаторов Харизмы и Мудрости. В случае сомнения, тип спасброска выбирает Ведущий.

Базовые значения спасбросков игрока для каждой категории равны 16 минус уровень его персонажа, минус наибольший из применимых модификаторов атрибутов. Так, герой первого уровня с модификатором Телосложения +1 и Силы -1, будет иметь спасбросок на Стойкость 14.

Монстры, персонажи Ведущего и прочие создания также могут при необходимости пытаться совершать спасброски. Для большинства врагов значения их спасбросков будут указаны в их боевой статистике, но в случае спешки Ведущий может считать его равным 15 минус половина хит-даймов существа, до минимума в 5. Существа, особо приспособленные или не приспособленные к сопротивлению конкретному типу опасности, могут получать бонус или штраф от -3 до +3.

Когда проверки атрибутов не нужны

Не всё, чего пытаются достичь Обожествлённый, требует проверки атрибутов. Если у героя есть подходящий Факт, то большинство действий, относящихся к этому Факту, должны быть автоматически успешны. Обожествлённый из бродячих племён Ревунов не должен проходить проверки атрибутов для ездовых трюков или обращения с животными, если только он не пытается сделать что-то действительно абсурдное, а герой с Фактом, касающимся его членства в некоей группе, не должен делать бросок на Харизму для обычных контактов с членами этой группы или получения от них простых услуг.

Не используйте проверки атрибутов, когда герой использует свои дары или чудеса связанных с ним Слов. Если герой вызывает чудо, чудо просто работает. Способности героя всегда успешны, если только в ситуацию не вмешиваются другие Обожествлённые, достойные противники или выдающиеся силы.

Не используйте проверки атрибутов, если герой пытается совершить смертное деяние, соответствующее его Слову Творения. Обожествлённый Земли, пытающийся поднять тяжёлый камень или свалить каменную колонну молотом, добьётся успеха. У Обожествлённого Плодородия не возникнет проблем с приёмом родов. Единственный случай, когда всё это потребует проверки атрибутов – это если некие сверхъестественные противники попытаются сделать задачу сложной.

Используйте проверки атрибутов, когда герой пытается совершить что-то за пределами своих Слов или специальностей, что обычный человек теоретически может сделать, но что будет вызовом даже для супергероя.

Обожествлённые и спасброски

Некоторые дары и специальные способности действуют только на врагов с количеством хит-даймов, равным или меньшим, чем количество уровней или хит-даймов пользователя. Другие автоматически действуют на слабых существ, но позволяют более сильным сделать спасбросок, чтобы противостоять им. Против таких даров Обожествлённый всегда считается достойным противником, как будто их количество хит-даймов больше, чем у пользователя, даже если бы в другом случае они были бы подвержены действию дара.

Кроме того, Обожествлённые и прочие могущественные сверхъестественные враги в моменты крайней необходимости способны призывать свои запасы силы. Если Обожествлённый проваливает спасбросок, он может Приложить Усилие до конца дня и превратить неудачу в успех. Чтобы сделать это, герой может быть вынужден отозвать Усилие, приложенное на защитные дары.

Спасброски это привилегия

Многие ужасные способности дают шанс спасброска, чтобы противостоять им. Мгновенные смертельные яды, трансформация тела, переваривание проклятой синей слизи или ментальное влияние Несотворённой мерзости могут позволить злополучной жертве сделать спасбросок. Схожие ситуации «спасись-или-проиграй», созданные чудесами Обожествлённого героя, также должны давать шанс на спасение, вместо автоматического поражения в конфликте.

Исключение из этого правила – когда способность направлена на единственного меньшего врага. Если специальная способность или сила направлена против единственного существа с равным или меньшим количеством хит-даймов, чем количество хит-даймов или уровней нападающего, оно, вероятно, не заслуживает спасброска. Обожествлённый или другое могучее создание могут быстро победить столь несущественного противника практически без шансов на неудачу.

Повышение

Обожествлённые получают силу с помощью великих подвигов и явления своей воли миру. Им нужны и практический опыт мира, и возможность осуществления своих желаний в нём прежде, чем они будут готовы освоить новые дары.

Обожествлённые получают *очки опыта* за выполнение достойных задач. Такие задачи должны каким-то образом подвергать испытанию способности Обожествлённых; свержение смертного тирана в важном городе-государстве может быть серьёзным испытанием для низкоуровневого пантеона, в то время как группа опытных полубогов сделает это походя. В то же время, победа над богом-королём целого проклятого королевства может стать вызовом и для способностей величайших Обожествлённых. У Ведущего есть рекомендации для того, чтобы решить, скольких очков опыта достойно свершение.

Обожествлённые получают очки Владычества за совершение великих подвигов, почитание со стороны своего культа и поглощение определённых божественных реликвий. Впоследствии эти очки Владычества тратятся на постоянные изменения в мирах, ими населяемых, или даже на создание своего собственного Рая посреди хаоса Несотворённой Ночи. Обожествлённый, не затративший достаточного количества Владычества, не принял свою царственную волю по-настоящему, и должен работать над большими изменениями прежде, чем будет готов к вознесению.

Получение уровня

Как только Обожествлённый набирает достаточно очков опыта и тратит достаточно Владычества на свои проекты, чтобы заслужить новый уровень, он немедленно получает полезные последствия своего повышения.

- Его бонус атаки увеличивается на 1.
- Максимум его хит-пойнтов увеличивается на 4 плюс половина его модификатора Телосложения, с округлением вверх.
- Максимум его Усилия и Влияния увеличивается на 1.
- Каждое из его значений спасбросков уменьшается на 1.
- Он добавляет новый Факт, касающийся его приключений или свершений.

После того, как он записал все эти изменения, игрок может потратить 2 очка на дополнительные дары известных им Слов. Меньшие дары стоят 1 очко, большие дары стоят 2. Он также может отложить эти очки для последующих покупок или для того, чтобы получить доступ к новому Слову за 3 очка. По усмотрению Ведущего, герои могут покупать меньшие дары других Слов за 2 очка каждый, если смогут объяснить, как их способности могут создать эффект нового дара. Когда он связывается с новым Словом, в котором ранее приобретал отдельные дары по увеличенной стоимости, эта наценка возвращается ему обратно.

По усмотрению Ведущего, во время обычной игры герою может быть позволено немедленно потратить сохранённые очки, чтобы овладеть дарами, которые он призывал с помощью чудес. Такая покупка будет представлять внезапное овладение силами, обнаруженными внутри себя.

Приведённая здесь таблица заканчивается на 10-м уровне. Обожествлённые могут достигать и более высоких уровней, но такие герои обладают мощью истинного божества, способного творить чудеса и вознаграждать веру своих последователей. Ведущему, желающему исследовать высшую степень божественной власти, рекомендуется разработать собственные дары. Даже те герои, которые не превосходят 10-й уровень, могут зарабатывать Владычество и тратить его на свои цели.

Уровень	Требуемый опыт	Потрачено Владычества
1	0	0
2	3	2
3	6	4
4	12	10
5	24	22
6	48	38
7	72	57
8	96	76
9	130	95
10	170	124

Дары Обожествления

Обожествлённые это прото-божества и мощь самих богов постепенно расцветает в них с ростом их силы. Слово Обожествления отражает это постепенное вознесение, а его дары автоматически выдаются Обожествлённым, достигающим определённого уровня.

В некоторых кампаниях Ведущий может решить проигнорировать Слово Обожествления. Оно может не соответствовать фокусу игры, либо же игроки могут быть не заинтересованы в собирании массы последователей и заботе о них. Некоторые Обожествлённые не захотят брать на себя подобные хлопоты и это вполне нормальный выбор.

Такие «бесцерковные» Обожествлённые – свободные божества, они получают определённое количество Владычества каждый месяц по мере того, как осваивают свои божественные способности. Количество ежемесячно получаемого Владычества равно одному очку, начиная со второго уровня, плюс ещё одно за каждые три полных уровня персонажа. Они не получают обычных даров Слова Обожествления и не могут иметь прихожан. Свободное божество может создать церковь, а Обожествлённый с последователями может покинуть их и стать свободным, однако такие действия совершаются с усмотрения Ведущего и подобное изменение статуса может потребовать великого подвига.

Прочие Обожествлённые получают дары автоматически при достижении определённых уровней.

Уровень	Дары Обожествления
1	–
2	Принять Фимиам Веры
3	Освятить Храм Покарать Отступника
4	Услышать Молитву
5	Ощутить Просителя
6	Знак Пророка
7	Посетить Правосверных
8	Благословить Народы
9	–
10	–

Обожествлённые повелевают ужасающими силами разрушения, но даже обычные мужчины и женщины могут бороться за свою жизнь с клинком и дубиной в руках. Могучие герои могут укладывать врагов кровавыми грядами, но достаточно решительная и готовая к убийству толпа может внушить страх даже полубогу.

Раунд боя

Бой измеряется раундами длительностью примерно шесть секунд. Персонажи игроков всегда действуют первыми в пределах раунда боя, если только они не попали в засаду и их не застали врасплох. В таких ситуациях нападающая группа получает полный раунд действий прежде, чем сможет действовать жертва. После того, как все герои завершили свои действия, прочие участники действуют в произвольном порядке, определяемом Ведущим.

За время своего хода участник боя может переместиться на полное расстояние своего движения и совершить одно действие. Расстояние движения обычного человека равно 30 футам, в то время как другие создания могут быть более быстрыми.

Действием сражающегося в течение раунда может быть атака, использование специальной способности или дара, повторное движение, а также что угодно ещё, занимающее примерно шесть секунд времени. Незначительные действия, такие как выхватить оружие, бросить предмет или что-то сказать, считаются свободными действиями и не занимают раунд сражающегося.

После того, как в пределах раунда боя все завершили действия, последовательность повторяется сначала.

Активация даров и чудес

Обожествлённые могут свободно использовать свои дары и чудеса вне боя, если у них остаётся достаточно Усилия для их активации. В бою всё становится более лихорадочным.

Мгновенные дары могут быть активированы в любой момент, вне зависимости от того, чей ход активен. Они даже могут быть использованы в качестве реакции на вражескую атаку. Прекращение действия дара для освобождения Усилия также считается Мгновенным.

Дары категории «На Ходу» могут использоваться только во время хода Обожествлённого, однако количество их использования в пределах хода ограничено только желанием и возможностями героя.

Дары категории «Действие» засчитываются за действие Обожествлённого за раунд, так что использовать их можно только один раз за ход.

Атакующие чудеса, наносящие врагу урон или рассеивающие его усиливающие дары, считаются действием. Прочие чудеса считаются Мгновенными.

Атака противника

Чтобы попасть атакой, нападающий бросает 1к20 и добавляет свой бонус атаки, модификатор соответствующего атрибута и класс брони цели. Если сумма равна или превышает 20, атака успешна. Натуральный бросок на 1 всегда промахивается, а натуральный бросок на 20 всегда попадает. Большинство атакующих могут совершать только одну атаку за своё действие, однако некоторые звери и искусные бойцы могут атаковать за действие несколько раз.

Сражающийся в ближнем бою, который пытается отойти от противника, не тратя действие на отступление, немедленно навлекает на себя свободную рукопашную атаку от всех близлежащих противников. Некоторые дары позволяют герою избежать таких ударов.

Броски на повреждение

В случае успешной атаки нападающий бросает кость повреждение своего оружия и добавляет модификатор соответствующего атрибута. Для Лёгкого оружия используется лучший из модификаторов Силы и Ловкости. Для Среднего и Тяжёлого используется модификатор Силы, а для Дистанционного оружия – Ловкости.

Сверхъестественное оружие или эффекты могут использовать модификатор любого наиболее подходящего им атрибута.

Полученный результат сравнивается со значениями в приведённой таблице, по которой определяется количество нанесённого цели урона. В случае противников-Обожествлённых урон вычитается из их хит-пойнтов. В случае остальных противников урон вычитается из их хит-дайсов.

<i>Бросок на повреждение</i>	<i>Полученный урон</i>
1 или меньше	Нет
2 – 5	1 очко
6 – 9	2 очка
10 или больше	4 очка

Если атака наносит более одной кости повреждений, они все обчитываются отдельно. Любой модификатор применяется только к одной кости по выбору атакующего. Таким образом, взрыв с 5к8 повреждений нанесёт цели от 0 до 10 очков урона, в зависимости от результатов отдельных костей.

Если нанесённого героем урона достаточно для того, чтобы убить цель, оставшийся «переполняющий» урон может быть применён к любой другой цели в радиусе действия с таким же или худшим классом брони. Так, если при атаке четырёх одинаковых крестьян с одним хит-дайсом герой выбрасывает 10 на кости повреждений своего двуручного меча, все четверо могут быть убиты за один жестокий раунд. Этот эффект переполнения не распространяется на урон, наносимый по площади, затрагивающий всех противников в зоне действия. Только персонажи игроков наносят переполняющийся урон, персонажам Ведущего эта возможность недоступна.

Некоторые способности наносят урон «напрямую». Эти жуткие кости наносят количество урона, равное своему результату, без использования таблицы.

Примечание переводчика: здесь и далее термин «повреждения» подразумевает результат броска костей, в то время как «урон» обозначает уже преобразованное значение, получаемое целью.

Кости Схватки

У каждого героя есть кость Схватки, представляющая его небрежные удары, незначительные проявления божественной мощи и общую свирепость. Каждый раунд боя в свой ход он может бросить кость Схватки, даже если занят чем-то ещё. Кость Схватки для большинства героев равна 1к8, хотя некоторые дары могут её увеличивать. Модификаторы атрибутов к этой кости не применяются.

Результат кости Схватки сверяется с таблицей повреждений, и итоговое количество очков урона может быть нанесено любому *меньшему противнику* в зоне видимости. Меньшим противником считается создание с количеством хит-дайсов, равным уровню героя или меньшим. Таким образом, если герой выбрасывает 6 на кости во время битвы с вышеупомянутыми крестьянами, двое из них могут быть убиты на месте переполняющимся уроном. Однако в бою против *достойного противника*, количество хит-дайсов которого превышает количество уровней героя, кость Схватки бесполезна.

Боевой дух

Персонажи Ведущего не всегда полны энтузиазма, когда дело заходит о сражении против полубогов. Значения Боевого Духа для большинства созданий варьируется от 2 для отъявленных трусов до 12 для безмозглых или фанатичных врагов. Когда у противника появляется причина для бегства, он бросает 2к6; при результате, превышающем его Боевой Дух, он бежит, в противном случае он продолжает сражаться. Смерти союзника обычно достаточно, чтобы вызвать проверку Боевого Духа для обычных людей, так же как и потери половины своих союзников или выражения грозной сверхъестественной мощи.



Смерть и умирание

Противники, доведённые до нуля хит-дайсов, мертвы, без сознания или покорены на усмотрение нападающего, если такой выбор приемлем. Большинство смертельно раненых созданий умирают через несколько раундов, медицинское вмешательство может спасти их, если целитель пройдёт проверку атрибута. Обожествлённый, доведённый до нуля хит-пойнтов, смертельно ранен и беспомощен, и умрёт от дальнейшего урона. Будучи оставлен умирать, он восстановит 1 хит-пойнт через час.

Божественная ярость

Когда Обожествлённый оказывается на краю смерти, отчаяние может вынудить его почерпнуть силу из неизведанных запасов божественной энергии. Будучи доведённым до нуля хит-пойнтов, Обожествлённый может решить войти в состояние божественной ярости.

Обожествлённый мгновенно получает количество хит-пойнтов, равное половине максимума с округлением вверх и дополнительное Усилие, равное его уровню. Он немедленно освобождается от любых магических эффектов, связывающих или ограничивающих его, физических или ментальных, и на время действия ярости не может быть связан или подчинён магией.

Максимальная длительность ярости равна уровню Обожествлённого в раундах. По истечении этого времени Обожествлённый становится совершенно беспомощен на пять раундов. Все его дары становятся неактивными, он не может совершать действия и автоматически проваливает все спасброски. Если какой-либо из противников, способных нанести ему урон, всё ещё присутствует, герой может быть автоматически убит единственной атакой. Обожествлённый, доведённый до нуля хит-пойнтов во время или сразу после окончания божественной ярости, мгновенно умирает и не может быть воскрешён; его дух слишком ослаблен, чтобы быть восстановленным.

Ярость Обожествлённого опустошает глубинные запасы энергии. После их исчерпания, он должен получить новый уровень опыта,

прежде чем снова сможет впасть в ярость. Обожествлённые под управлением Ведущего, как правило, не могут впасть в божественную ярость, поскольку истратили её когда-то в прошлом.

Лечение и восстановление

Герои, пережившие схватку, могут восстановить свои утраченные хит-пойнты отдыхом. Полный день отдыха в безопасном, достаточно удобном месте восстановит Обожествлённому все его потерянные хит-пойнты. В случае менее выносливых созданий, полный день отдыха восстановит один хит-дайс. Некоторые Обожествлённые могут комфортно отдыхать в ситуациях, в которых остальным отдых недоступен.

Обожествлённые каждое утро получают обратно всё приложенное Усилие, вне зависимости от того, отдыхали они или нет. Они могут решить оставить некоторое Усилие приложенным в случае каких-то даров длительного действия, которые они желают поддерживать, но Усилие, затраченное на активацию чудес и приложение до конца дня, возвращается обратно.

Некоторые волшебные заклинания или сверхъестественные эффекты могут восстанавливать потерянные хит-пойнты или лечить затяжные болезни. Если они используются для лечения болезней, нейтрализации ядов, снятия проклятий или иного избавления от недуга, эти способности не требуют дополнительных затрат. Однако же, если они используются для восстановления хит-пойнтов, их получатель должен Приложить Усилие до конца дня. Подобное магическое лечение истощает запасы сил того, кого исцеляет, и если он не может или не хочет Приложить Усилие, чтобы принять лечение, оно не подействует. Если такие способности применяются к созданию, для которого Усилие не указано, считайте, что оно может извлекать пользу из такого лечения раз в день.

Броски на магическое лечение восстанавливают количество хит-пойнтов, равное своему результату. Если они применяются на существах с хит-дайсами, они восстанавливают такое же количество хит-дайсов.

Задержка действия в бою

Иногда герой может решить задержать своё действие в раунде, сохраняя его для ответа на некую нависшую опасность. Например, если герои знают, что ангел-тиран собирается окатить их потоком расплавленного золота, игрок со Словом Богатства может захотеть подождать и атакующе рассеять нападение вместо того, чтобы защитить только себя защитным рассеиванием.

При желании игрок может задержать своё действие в пределах раунда. Он должен описать, чего ждёт и что намерен делать, когда это случится. Если этого не произойдёт до конца раунда, его действие пропадает.

Игрок может ждать какой-то общий тип событий, но не может просто ждать, пока будет готов действовать. Ведущий решает, достаточно ли подробны те или иные наборы условий.

Конфликтующие дары

Большинство даров безусловны в своём действии; они просто работают. Иногда цель получает возможность сделать спасбросок, но действия дара обычно абсолютны и неумолимы. Однако иногда Ведущий может обнаружить, что игроки и их противники используют дары, эффекты которых противоречат друг другу.

Защита превосходит атаку. Если дар защищает от чего-либо или ставит какое-либо препятствие перед атакой, защитный дар действует вне зависимости от источника атаки. Так, дар *Безошибочный Клинок* Слова Меча, скорее всего, промажет против дара *Неприкасаемый* Слова Проворства.

В случае прочих противоречий, сделайте встречную проверку атрибутов, используя наиболее подходящие к ситуации атрибуты и Факты, если таковые имеются. Соперник, победивший с наибольшим преимуществом, побеждает в противостоянии. В случае ничьей побеждает игрок. Если ничья случается при противостоянии двух игроков, они могут подбросить монету. Если для персонажа Ведущего не прописаны атрибуты, Ведущий просто подбирает значение для проверки, которое имеет смысл с учётом его природы и мастерства.

Несмертельная победа над противником

Враг, доведённый до нуля хит-дайсов, не обязательно мёртв или смертельно ранен. Если нападающий не хочет убить цель и способ его атаки может быть в разумной степени несмертельным, то он может просто объявить свою цель оглушённой или подчинённой.

Вопрос о том, можно ли выполнить атаку несмертельным способом, остаётся на усмотрение Ведущего. Обожествлённый со Словом Меча, вероятно, сможет несмертельно использовать цепную пилу, в то время как более мирным божествам, скорее всего, не стоит пытаться усмирять людей двуручным топором. Никому из них не рекомендуется использовать для усмирения Алый меч Кровотокающего Императора или удар Божественного Гнева из Слова Огня.

Некоторые атаки могут рассматриваться как несмертельные, если иное не желаемо, например кулачный бой в таверне или тренировочная дуэль.

Мгновенные защитные чудеса

Хотя полные описания защитного и атакующего рассеивания объясняются на странице 26, важно понимать, какие опасности могут быть рассеяны, а какие нет. Вне зависимости от типа, чудеса всегда требуют от защищаемого Приложить Усилие до конца дня.

Сражающиеся могут использовать защитное рассеивание как Мгновенное действие. Рассеивать можно только способности и дары, для которых собственные Слова или способности защищаемого предлагают разумное противодействие, а игрок должен описать, как он использует свои Слова, чтобы заблокировать или рассеять надвигающуюся опасность.

Только способности, направленные непосредственно на защищаемого, могут быть рассеяны. Если враг использует способность или дар чтобы увеличить собственные силы, например, дать себе идеальную точность или пропитать свой лук чудовищной мощью, такой дар не может быть рассеян защитно. Атакующий усиливает себя, а не вредит жертве непосредственно.

Только тот, кто активирует рассеивание, защищается от приближающегося эффекта. Поток коррозионной тьмы может быть защитно рассеян Обожествлённым со Словом Солнца или отведён в сторону Словом Ночи, но лишь этот герой избежит его действия. На его товарищей рядом тьма подействует как обычно.

Обычные физические атаки и опасности окружающей среды не могут быть рассеяны. Кто-нибудь с подходящим Словом Меча или Выносливости может использовать чудо, чтобы имитировать Мгновенный защитный дар против приближающегося удара, но он не может просто рассеять летящий в голову топор. Героям, желающим уничтожить могучего сверхъестественного врага, зачастую лучше сосредоточиться на усилении атак своего оружия, чем пытаться измотать его дарами *Божественного Гнева*, которые могут быть успешно рассеяны.

Сражающиеся с несколькими действиями

Очень сильные противники могут иметь более одного действия за раунд: некоторые – два, а наиболее могучие – три. Если вы используете делюкс-версию правил *Godbound* с рекомендациями для смертных героев в качестве персонажей игроков, у таких исключительных смертных также могут быть дополнительные действия каждый раунд.

Каждое из этих дополнительных действий может включать и движение, и нормальное действие. Так, боец с +10 к попаданию и скоростью движения 30' может использовать оба действия чтобы ударить дважды и переместиться до 60 футов за один раунд. Если сражающийся может совершать несколько атак за действие, он может совершать полную последовательность атак каждое действие.

Существа со специальными способностями обычно должны использовать свои действия за раунд, чтобы этими способностями воспользоваться. Так, если некий грозный противник может совершать три атаки с +12 на попадание за действие и имеет два действия за раунд, он может потратить одно из них чтобы трижды ударить своего соперника, а другое – чтобы активировать специальную способность. В некоторых случаях существа могут иметь дары или способности категорий «На Ходу» или «Мгновенный» и эти способности могут быть использованы так же часто и тем же способом, что и в случае персонажей игроков.

Хотя для героических смертных и сверхъестественных противников иметь несколько действий за раунд вполне возможно, способов сделать то же самое для Обожествлённых очень и очень мало. В Слове Проворства есть несколько дорогих способностей, позволяющих дополнительное действие для божественного героя не существует.

Это сделано намеренно, и Ведущий должен это учитывать, когда придумывает собственные дары и магические артефакты. Обожествлённые обладают огромной гибкостью и прочностью в сравнении со смертными героями и монструозными врагами. Если Обожествлённые смогут уверенно получать больше одного действия за раунд, пантеону будет слишком легко сокрушить противников потоком божественных чудес и громopodobных ударов. Достойным соперникам дополнительные действия нужны, чтобы помочь уравновесить серьёзную разницу между их количеством действий и количеством действий всего пантеона Обожествлённых. Если такие возможности будут и у игроков, это быстро превратится в гонку вооружений.

Хит-дайсы и Хит-пойнты

В других играх старой школы хит-дайсы обычно бросаются для определения количества хит-пойнтов противника. В *Godbound* этого не происходит. Противник может получить количество урона, равное его хит-дайсам, прежде чем погибнуть.

Так зачем вообще использовать хит-дайсы? Почему не дать всем хит-пойнты? Потому что при импорте существ и материала из других игр старой школы проще всего лишь записать хит-дайсы существа и выдать ему бонус атаки, равный этому значению. Хит-дайсы также подчёркивают разницу между простыми персонажами Ведущего и героическими полубогами игроков.

Краткий справочник правил

Проверки атрибутов

Значение проверки атрибута равно 21 минус значение атрибута. Чтобы совершить проверку атрибута, бросьте 1к20 и сравните результат со значением проверки наиболее подходящего атрибута. Добавьте +4 при наличии Факта, способного помочь в данной ситуации и примените штраф, если задача испытывает предел человеческих или героических способностей. Штраф обычно не превышает -8. Если бросок равен значению или больше него, проверка успешна. Если результат меньше, значит что-то пошло не так или возникло непредвиденное осложнение, поскольку Обожествлённые очень редко просто терпят неудачу в своих попытках.

Не совершайте проверки атрибутов для божественных даров, чудес Слов или задач, попадающих в сферу Фактов или Слов героя. Подобные усилия всегда будут успешными кроме случаев вмешательства достойного соперника.

Спасброски

Бросьте 1к20 и сравните со значением наиболее подходящего типа спасброска героя: Стойкость для физических вызовов, Уклонение для проверок ловкости и реакции или Дух для сопротивления магическому или ментальному воздействию, не попадающему в другие категории. Если результат больше значения спасброска или равен ему, спасбросок успешен. Натуральная 1 – всегда неудача, натуральная 20 – всегда успех.

Средняя броня накладывает штраф в -4 на одну категорию спасбросков по выбору пользователя. Тяжёлая броня накладывает штраф на две категории. Обожествлённые и серьёзные сверхъестественные противники, провалившие спасбросок, могут Приложить Усилие до конца дня чтобы автоматически получить успешный результат.

Приложение усилия

Обожествлённый должен Прилагать Усилие для использования многих своих способностей. Усилие, приложенное до конца сцены или дня, не может быть возвращено раньше. Усилие, приложенное на меньшее время, может быть возвращено в любой момент, даже не в ход героя. Герой может вернуть Усилие, используемое им для поддержания защитной способности, чтобы использовать мощный атакующий дар или чудо, или забрать приложенное на дар Усилие, чтобы воздвигнуть внезапную защиту.

Божественные чудеса требуют от героя Приложить Усилие до конца дня. Если чудо имитирует дар, уже требующий приложения до конца дня, вместо этого должно быть приложено два очка Усилия.

Всё приложенное усилие возвращается каждое утро, хотя Обожествлённый может оставить какую-то часть Усилий приложенной к дарам, если хочет продолжить их использование.

Использование даров и чудес

Вне боя и прочих чувствительных ко времени ситуаций дары могут использоваться когда Обожествлённый того пожелает, если у него есть достаточно Усилия.

Во время боя Обожествлённый может использовать Мгновенные дары в любой момент, вне зависимости от того, чей сейчас ход. Дары категории «На Ходу» могут использоваться только во время хода героя, но не считаются действиями и могут использоваться столько раз, сколько пожелает Обожествлённый. Дары категории «Действие» считаются действием героя, так что использоваться может только один.

Чудеса, как правило, считаются Мгновенными, хотя атаки, атакующее рассеивание, изменения окружения и прочие внешние эффекты считаются использованием действия за раунд.

Некоторые дары относятся к Постоянным. Эти способности действуют всегда, хотя у некоторых из них могут быть дополнительные эффекты, вызываемые Приложением Усилия. Их вызов считается Мгновенным, если иное явно не указано.

Раунды боя

Бой измеряется раундами, примерно по шесть секунд каждый. Игроки всегда ходят первыми, если их не застали врасплох или они не попали в ловушку – в этом случае нападающие получают полный раунд действий, прежде чем жертвы могут ответить. После того, как игроки закончили, действуют персонажи Ведущего в определённой Ведущим последовательности.

В свой ход персонаж игрока может переместиться на полное расстояние своего движения – 30 футов для человека – и совершить одно действие. Этим действием может быть атака, активация дара, вызов атакующего чуда, повторное перемещение на своё максимальное расстояние или что угодно ещё, занимающее около шести секунд. Незначительные действия, такие как выхватить оружие, бросить объект и тому подобное, считаются свободными.

Попадание и броски на повреждение

Чтобы попасть по цели, атакующий бросает 1к20 и добавляет свой бонус атаки и класс брони цели. Если результат равен или больше 20 – атака успешна. Натуральная 1 – всегда промах, натуральная 20 – всегда попадание.

Бонус атаки для персонажа игрока равен его уровню плюс модификатор атрибута, применимого для его оружия. Для большинства типов оружия ближнего боя это Сила, в то время как дальнобойное оружие использует Ловкость. Лёгкое оружие использует лучший из этих двух модификаторов. Атаки с использованием сверхъестественных способностей, усиленного дарами оружия или божественных чудес используют наиболее подходящий к их действию атрибут.

Чтобы определить урон, наносимый цели, бросьте кость повреждений оружия и добавьте соответствующий модификатор атрибута. Сравните результат с нижеприведённой таблицей, чтобы определить, сколько нанесено единиц урона. Обожествлённые вычитают этот урон из своих хит-пойнтов. Прочие противники вычитают его из своих хит-дайсов.

Если атака наносит несколько костей повреждений, каждая кость обсчитывается отдельно, а любые модификаторы применяются только к одной из них по выбору атакующего. Так, удар, наносящий 5к6 повреждений, нанесёт от нуля до 10 единиц урона цели.

Если герой наносит достаточно урона, чтобы убить цель, избыток может быть применён к любому другому противнику в зоне досягаемости с таким же или худшим классом брони. Так, если взмах меча Обожествлённого наносит 4 хит-дайса урона воину-ветерану с 2HD, удар убивает ветерана и может заодно рассечь его товарища, стоящего рядом, если его класс брони не лучше. Это переполнение не затрагивает атаки по площадям, наносящие урон всем целям в зоне действия. Только персонажи игроков наносят переполняющийся урон.

Бросок на повреждения	Полученный урон
1 или меньше	Нет
2 – 5	1 очко
6 – 9	2 очка
10 или больше	4 очка

Кость схватки

Обожествлённые – опасные противники и могут ранить меньших врагов автоматически каждый раунд своей костью Схватки 1к8, представляющей их небрежные удары и незначительные проявления божественной мощи. Герой может сделать это, даже если использует своё действие в текущем раунде для других целей. Он может бросить кость и применить урон из таблицы к одному врагу с количеством хит-дайсов, меньшим или равным количеству уровней Обожествлённого. Переполнение применяется обычным образом, если цель умирает.





Божественные силы

Небесные дары и могучая теургия

Каждый Обожествлённый благословлён определёнными божественными Словами Творения, относящимися к носимым им божественным фрагментам. Простого обладания такой связью достаточно, чтобы дать героям способность вызывать чудеса, относящиеся к этим силам, но кроме этого они способны получать от Слов и определённые дары. Дары – это чудеса, в которых герой достаточно практиковался и доводил до совершенства, чтобы сделать их вызов лёгким. Приведённые здесь дары это лишь примеры и рекомендации. Герой может создать множество уникальных даров при согласии Ведущего.

Усилие

Как дары, так и чудеса приводятся в действие *Усилием*. Запас Усилия героя представляет собой смесь божественной мощи, личной воли и физической энергии, требуемой для использования могучих способностей. В начале у персонажа игрока есть 2 очка Усилия, и с ростом уровня это количество увеличивается. У обычных существ, как правило, есть только одно очко Усилия и нет способностей, требующих его применения, но героические или сверхъестественные противники могут обладать большими запасами.

Дары часто требуют, чтобы Усилие было *Приложено* к ним, чтобы их использовать. Обычно Усилие Прикладывается столько времени, сколько герой пользуется способностью. Например дар, позволяющий летать, может потребовать от пользователя Приложить Усилие. Герою потребуется потратить одно очко из своего запаса, чтобы полететь, но он может вернуть это Усилие обратно, как только перестанет нуждаться в этой способности. Длительное проклятие, наложенное на врага, также может потребовать Усилия, и его пагубное воздействие будет длиться, пока Усилие приложено. Возвращение Усилия мгновенно и может быть совершено в любой момент.

Некоторые дары требуют, чтобы Усилие было приложено на более длительный период, например на время сцены или до конца дня. *Цена* означает столько времени, сколько длится текущее событие. Сражение это обычно одна сцена, так же как проникновение в дом, прения в суде, преследование убегающего врага и тому подобные действия. Большинство сцен длится не более пятнадцати минут, хотя возможно и дольше по усмотрению Ведущего. По окончании сцены приложенное Усилие возвращается. Усилие, затраченное до конца сцены или до конца дня, не может быть возвращено раньше.

Усилие, затраченное до конца дня, возвращается каждое утро, отдыхал ли герой или нет. Столь длительное приложение обычно требуется только для наиболее впечатляющих даров, либо для не доведённых до совершенства чудес. Большинство этих способностей создают единственный мгновенный феномен, длящийся всего лишь миг, но Усилие остаётся приложенным до утра.

Дары

Дары – это чудеса, доведённые до совершенства либо длительной практикой, либо интуитивным пониманием. Как и чудеса, дары крайне могущественны и традиционная магия не может превозмочь или рассеять их. Так, иллюзия, созданная Словом Обмана, не может быть развеяна магией смертных или обнаружена смертным прорицанием.

Дары бывают двух степеней: меньшие и большие. Меньшие дары очень могущественны, но обычно затрагивают только героя или его непосредственное окружение. Более масштабные эффекты возможны, но, как правило, они более утончённые или включают в себя ощущения или общение.

Даже герои без связи со Словом могут выучить версии его меньших даров, если смогут объяснить Ведущему, как они используют свои имеющиеся Слова для создания требуемого эффекта. В некоторых случаях это столь уместно, что Ведущий может позволить им купить желаемое в качестве дара их существующих Слов, а в других эффект может столь сильно отличаться, что Ведущий не позволит покупку вовсе.

Большие дары – вершина могущества Слов, чистая энергия чудес, переработанная в феномены, более доступные для применения героем. Большие дары могут поражать целые города разрушительными проклятиями или щедрыми благословениями, или превращать персонажа в неудержимого джаггернаута против более слабых врагов. Лишь герой, связанный со Словом, может владеть большими дарами.

Дары делятся на четыре категории активации: *Постоянный*, *На Ходу*, *Действие* или *Мгновенный*. Постоянные дары функционируют всегда и не требуют Усилия для активации, хотя у некоторых могут быть дополнительные способы использования с Усилием. Дары категории «На Ходу» могут быть активированы в любой момент хода героя и не считаются его действием за раунд. Любое количество даров этой категории может быть активировано или деактивировано одновременно, если у героя есть достаточно Усилия для этого. Дары-Действия должны быть активированы в ход героя и считаются его действием за раунд. Мгновенные дары могут быть активированы в любое время, даже в ответ на вражескую атаку или действие или после броска костей на атаку или спасбросок. Многие защитные дары относятся к Мгновенным, позволяя герою стремительно реагировать на угрозы.

Дары действуют, пока к ним прилагается Усилие, если в тексте не указано иное. Таким образом, если в благословении говорится, что Усилие должно быть приложено на время сцены, его помощь будет длиться всю сцену, если в описании дара не сказано иначе.



Противники и особые обстоятельства

У многих даров имеются эффекты, действующие только на противников с меньшим или равным уровню героя количеством хит-дайсов. Такие цели называются **меньшими противниками**, неважно, дружественные они или враждебные. Таким образом, для свеже созданного Обожествлённого первого уровня все существа с одним хит-дайсом, в том числе подавляющее большинство обычных мужчин и женщин, являются меньшими противниками. Персонажи Ведущего используют свои хит-дайсы, чтобы определить, является ли их враг для них меньшим противником.

Обожествлённые никогда не являются меньшими противниками, даже если у них меньше уровней, чем хит-дайс у нападающего. Их сверхъестественные силы столь велики, что дары, которые сметают меньших противников или подчиняют более слабых существ, не могут так же легко воздействовать на них.

Многие дары или чудеса действуют на меньших противников автоматически или же имеют эффекты, действию которых более слабые враги не могут противостоять. Дстойные противники – это враги, количество хит-дайс которых больше количества уровней Обожествлённого или хит-дайс персонажа Ведущего. Многие дары либо не действуют на достойных противников, либо дают им возможность совершить спасбросок и избежать наихудшего. Обожествлённые – всегда достойные противники.

Способности, позволяющие спасбросок, дают жертве возможность понять, что с ней происходит что-то неестественное, если спасбросок был успешным и она как-то знакома со сверхъестественным. Например, затрагивающий сознание дар Слова Приказа может быть осознан как неестественный эффект, если жертва пройдёт против него спасбросок. Если спасбросок будет провален, очарованная цель ничего не заподозрит. Конечно, даже если жертва поймёт, что происходит что-то странное, она не обязательно сможет связать это с Обожествлённым или осознать истинное назначение этого воздействия.

Дары, затрагивающие Обожествлённых и их спутников, обычно распространяются максимум на дюжину людей плюс их ездовых животных. Спутникам не обязательно быть вплотную к Обожествлённому, но они должны находиться относительно недалеко. Некоторые дары позволяют затрагивать большее количество союзников.

Некоторые дары можно использовать в качестве оружия. Герой может усиливать ими свои безоружные атаки или физическое оружие. Некоторые атаки могут быть использованы даже на расстоянии, позволяя Обожествлённому швырять в цель сгустки энергии или призывать на неё повреждающие эффекты. Окутанное силой дара оружие приобретает базовые повреждения дара, если те превосходят его собственные, но сохраняет все свои магические свойства и полезные эффекты.

С таким даром герой может использовать любой подходящий атрибут для модификации атаки. Например, герой, применяющий для усиления своего оружия чудо Приказа, может использовать Харизму в качестве атрибута для модификации бросков на попадание и повреждение, а покорённые противники будут застывать перед ним в трепете. Оружие, окутанное силой элементарного дара, может наносить как элементарные, так и физические повреждения по усмотрению владельца.

Некоторые дары позволяют герою использовать свою кость Схватки на противников. Если иное не указано прямо, кость Схватки может причинять вред только меньшим противникам. Таким образом, существа, у которых больше хит-дайс, чем уровней у героя, обычно не подвержены действию таких даров.

Некоторые дары дают «непреодолимую защиту» против определённой угрозы. Герой получает полную невосприимчивость к любым вредным воздействиям от этого источника, даже если такие атаки пробивают обычное сопротивление и защитные печати. Эта невосприимчивость распространяется на вещи героя, одежду и любое ездовое животное, которое он использует в тот момент.

Некоторые дары или противники бросают кость повреждений «напрямую». Это означает, что после броска кости повреждений, вы не сравниваете полученное значение с таблицей повреждений, а используете его напрямую. То есть повреждения 1к10+2, нанесённые напрямую, причинят от 3 до 12 единиц урона.

Чудеса

Иногда Обожествлённый хочет проявить свою силу способом, который не совпадает с обладаемыми им дарами. Это возможно, но такие чудеса более затратны, чем отточенные дары.

Чтобы использовать чудо, герой сначала выбирает эффект, описывая, как он использует Слово для получения результата. Если Ведущий считает эффект разумным и подходящим для Слова, игрок может приложить Усилие, чтобы вызвать чудо. Усилие, приложенное к чуду, остаётся приложенным до конца дня, даже если действие чуда кратковременно.

- Чудо может имитировать эффект дара своего Слова, обычно длящийся не более сцены. Незаметные проклятия и благословения могут действовать дольше по усмотрению Ведущего. Полное описание эффектов, которые может создать чудо, приведено на странице 27.
- Чудо может подавить другой дар, если возможно объяснить, как Слово противодействует его эффекту. Например, если герой хочет временно свести на нет дар Ночи противника, он может использовать своё Слово Солнца и объяснить, что очищающее сияние изгоняет вражеские тени. Дар противника немедленно заканчивается, как будто тот добровольно прекратил его действие, и не может быть активирован снова, пока не наступит следующий раунд действий создателя чуда. Подавление происходит автоматически, но действует только на один враждебный эффект за раз. Атакующее рассеивание способностей таким способом считается действием за раунд, но защитное рассеивание дара, напрямую направленного на героя, считается Мгновенной защитой. Дары, усиливающие атаку или пользователя, не могут быть защитно рассеяны.
- Чудо может рассеивать магию смертных и снимать проклятия смертных, если правдоподобно объяснено, как Слово здесь применимо. В отличие от вражеских даров, такое рассеивание перманентно.
- Чудо может создать какой-либо внушительный эффект или драматическое изменение в непосредственной близости, вплоть до нескольких сот футов. Это изменение очень кратковременно, однако его последствия могут длиться дольше. Такие изменения могут накладывать штрафы на противников на время сцены или причинять около одного хит-даиса повреждений окружающим героя врагам, но подобные свободные проявления божественной энергии не могут мгновенно уничтожить важных противников. Меньшие противники могут получать штрафы в виде потери раунда действий или -4 к спасброскам или броскам на попадание до конца схватки. Достойные противники получают шанс избежать действия чуда с помощью спасброска.

В качестве общего правила, чудеса могут делать всё, что могут делать дары, но с меньшей длительностью и более долгим приложением Усилія. Чудеса не должны создавать длительных эффектов, большинство из них должны вызывать одно драматическое, временное изменение или результат.

Чудеса могут быть совершены в любой момент и обычно считаются Мгновенными действиями. Если чудо используется как оружие или вредоносный эффект, оно считается Действием и должно быть использовано в ход Обожествлённого, вместо его обычных действий. Атакующее рассеивание способностей цели считается действием, но защитное рассеивание способности, направленной непосредственно на героя, может быть Мгновенной реакцией. Так, Обожествлённый Моря, желающий потушить пламенный щит огненного ангела, должен сделать это своим действием за раунд. Если после этого ангел метнёт в пантеон шар обжигающего света, Обожествлённый может Мгновенно использовать чудо, чтобы свести на нет его эффект для себя, хотя стоящие рядом товарищи будут обожжены. В неоднозначной ситуации Ведущий решает, является ли рассеивание защитными или атакующим.

Что могут делать чудеса

Учитывая гибкость Слов, игроки неизбежно захотят использовать в игре удобные им чудеса. Ведущий может свериться с этим небольшим набором рекомендаций, чтобы решить допустимость того или иного божественного действия. При округлении уровней, округляйте вверх.

Каждая рекомендация ниже предполагает, что Усилие приложено до конца дня для создания чуда. Затраты большого количества Усилия для получения «большого» чуда невозможны. Однако если Обожествлённый имитирует дар, уже требующий Приложения Усилия до конца дня, чудо требует приложения двух очков Усилия.

Навредить одной цели

Слово может нанести единичной цели 1к8 повреждений за уровень или два хит-дайса пользователя, максимум до 10к8. От этих повреждений нет спасброска. Для этого может быть использовано любое слово, но такое действие классифицируется как «Кара» и не может быть использовано два раунда подряд.

Навредить нескольким целям

Чудо может нанести группе целей в радиусе видимости 1к6 повреждений за два уровня или хит-дайса пользователя, с лимитом в 10к6. Обычно затрагивается одна группа врагов в пределах видимости, однако если в радиусе действия союзники смешаны с противниками и Обожествлённый не хочет им навредить, враждебные цели получают соответствующий спасбросок, чтобы избежать повреждений. Как и в случае с единичной целью, такое действие считается Карой.

Получить броню или защиту

Если для Слова не приведены никакие дары, улучшающие Класс Брони, герой может симпровизировать, объяснив, каким образом его дар его защищает. Натуральный Класс Брони персонажа до конца сцены становится равным 3 с модификатором от Ловкости, но не от брони и щита.

Если Обожествлённый пытается получить невосприимчивость к определённом эффекту окружающей среды или типу атаки, это должно соответствовать Слову. Обожествлённый Огня, желающий защитить своих союзников от пламени, сможет сделать это в разумных пределах, в то время как Обожествлённый Приказа в такой же ситуации будет бессилен. Подобная защита длится до конца сцены для узконаправленного иммунитета, или одну атаку для иммунитета к оружию и подобным общим категориям.

Противостоять атаке или эффекту

Большинство Слов не может просто свести атаку на нет, если это не соответствует теме Слова; Меч может быть использован, чтобы противостоять ближним атакам, Лук может остановить дистанционные атаки, Выносливость поможет не обращать внимания на практически любые эффекты физической природы, Знание может блокировать ментальные повреждения, Огонь может остановить ледяные ветра и так далее. Такое сопротивление может быть призвано Мгновенным действием, даже если атака достигла цели, но длится только одну атаку.

То же самое касается сверхъестественных эффектов; чудо может свести на нет их действие на Обожествлённого, если это соответствует теме эффекта. Обратите внимание, что Обожествлённый всегда может Приложить Усилие до конца дня, чтобы считать проваленный спасбросок успехом, вне зависимости от того, соответствуют ли его Слова опасности или нет.

Помешать или ослабить врага

Слабые проклятия могут затрагивать группу, например, давая штраф -4 к броскам на попадание или спасброскам. Сильные проклятия могут затрагивать несколько меньших противников или одного достойного противника и могут останавливать их передвижение, заставляя совершать броски на попадание и повреждение дважды и выбирать меньший результат, или даже стоять им действия за раунд. Большинство сильных проклятий должно позволять совершить спасбросок, чтобы избежать их действия.

Создать что-то

Чудо может создать подходящий объект или существо. Обожествлённый может призвать достаточно необходимых вещей, чтобы оснастить своих товарищей, хотя такие предметы не должны быть больше повозки и должны подходить используемому Слову. Меч может призывать броню, Огонь может создать факел или костёр, Странствие может вызвать ездовых лошадей, а Мастерство и Богатство могут создать практически всё, что угодно. Эти объекты существуют столько, сколько необходимо, обычно не дольше дня. Созданные существа, как правило, бесполезны в качестве бойцов, но абсолютно верны своему Обожествлённому создателю.

Если созданное существо предполагается полезным бойцом, оно должно иметь примерно в два раза больше хит-дайсов, чем уровнем Обожествлённого, но не более 10, класс брони 5, бонус к попаданию, равный количеству своих хит-дайсов, и кость повреждений 1к8 для каждой атаки. Полные подробности о призванных существах приведены на странице 164 в бестиарии.

Имитировать дар слова

Герой, связанный со Словом, может призывать его дары чудесами. Это менее эффективно, чем на самом деле освоить дар, но делает Обожествлённого очень гибким в использовании своих способностей. Герой может использовать чудо, чтобы имитировать эффект любого дара Слова. Такие имитируемые дары длятся не дольше, чем до конца сцены, даже если сам дар Постоянный. Если использование дара обычным способом требует Приложить Усилие до конца дня, для чуда необходимо два очка.

Изменить что-то

Чудо может совершить изменение в соответствии со Словом. Обычно такие изменения постоянны, если включают в себя естественный процесс, в то время как невозможные преобразования, как правило, держатся не более дня.

Сопrotивляющиеся меньшие противники обычно не получают спасброска против такой трансформации. Достойные противники могут пройти спасбросок, чтобы избежать изменения, как правило, на Стойкость, если изменение физическое, или на Дух, если изменение ментальное. Если изменение должно убить или полностью вывести цель из строя, совершите бросок как для наносящего урон чуда. Если полученного урона недостаточно, чтобы убить цель, чудо тоже не может радикально её изменить, и вреда или урона цели не наносится.

Создать стену или зону безопасности

Чудеса, призывающие стену огня, запечатывающие жертву в каменной глыбе, или иным способом создающие опасную зону, требуют раунд на формирование. Если жертвы в радиусе действия выйдут из зоны в течение этого раунда, урона им не наносится. В противном случае, урон в зоне, как правило, составляет одну единицу за уровень каждый раунд.

Решить проблему

Некоторым героям захочется использовать свои силы, чтобы просто отбросить безотлагательные проблемы. В большинстве случаев такое возможно, однако решение, как правило, будет временным по своей природе. Для целей героя этого может быть достаточно, но если он захочет внести в ситуацию постоянные изменения, им придётся приложить больше усилий для изменения её фундаментальных факторов.

Выпендриться

Если эффект чуда не даёт никаких боевых преимуществ, длительных материальных последствий, и не решает срочных проблем, Ведущему нужно просто его позволить. Действие может впечатлить сторонних наблюдателей или сделать жизнь героя легче, но если он просто разбрасывает вокруг свою силу незначительными проявлениями божественности, вы можете даже не затребовать с него Усилия. Нет смысла быть прото-богом, если нельзя иногда выпендриться.

Создание новых Слов и даров

Для Ведущего в порядке вещей ожидать, что игроки захотят разработать новые дары и совершенно новые Слова для Обожествлённых своей кампании. У игрока может быть концепция персонажа, не вписывающаяся в имеющиеся варианты, или идея специальной способности, которой он хочет наделить своего героя. Создать такие новые способности несложно, но есть несколько общих рекомендаций, которые Ведущий должен иметь в виду при разработке новых даров и Слов.

Создание нового Слова

Любое божественное портфолио потенциально может стать источником нового Слова. Даже очень узкая специфика может послужить базой для Слова, например бог-защитник определённого города или божество, покровительствующее определённому типу искусства. С другой стороны, Слово может фокусироваться на определённой стороне большей силы, такой как бог морских путешествий вместо просто Моря.

В Словах нет «защиты ниши». То, что одно из них позволяет выполнять какой-то трюк, не значит, что никакое другое слово не может делать то же самое, пусть и другим способом. Не переживайте о том, что возможности Слов перекрывают друг друга.

Вместо этого убедитесь, что сфера применения Слова не слишком широка. Оно должно быть о чём-то, и это что-то должно быть достаточно конкретным, чтобы с помощью единственного Слова было невозможно достичь всего, чего герой только пожелает. Например, Слово Приказа очень гибко в части контроля разума других созданий. Однако оно не способно затрагивать неодушевлённые предметы. Предложения хитрого игрока о том, что он должен иметь возможность «командовать» этими предметами в метафорическом смысле, должны решительно отклоняться, поскольку это просто за пределами специфики Слова и делает его слишком широко полезным.

Если вы создаёте новое Слово для своей кампании просто, чтобы было, следует включить в него шесть меньших и три больших дара. Не копируйте этими дарами универсальные. Если Слово может быть использовано для прямого нанесения повреждений, это не должно быть прямой копией *Божественного Гнева*. Возможно, оно наносит меньше урона, но имеет дополнительный эффект, или, может быть, наносит больше, но требует особых обстоятельств.

Если вы создаёте новое Слово по желанию игрока, позвольте ему придумать дары. Предположительно, у него есть некая идея относительно возможностей, которыми он хочет наделить своего героя и которые не могут быть легко реализованы существующими Словами. Ему не обязательно придумывать все девять даров, достаточно тех, что он хочет иметь с самого начала или тех, которые он захочет получить с ростом уровня.

Дайте Слово внутреннюю способность, подходящую его природе. Слова, фокусирующиеся на элементах или окружающей среде должны давать иммунитет к их присущим им опасностям. Другие могут увеличивать атрибут до 16, или до 18, если значение уже так велико. В этом случае подумайте над тем, чтобы позволить Обожествлённому выбор из двух тематически подходящих атрибутов, дабы дать ему некоторое разнообразие выбора.

Способности Слов – отличное место для умений и трюков, которые должны быть свойственны каждому Обожествлённому, связанному с некой сферой деятельности. Будьте осторожны, чтобы не сделать способность просто более слабой версией какого-нибудь дара в Слове, поскольку это обесценивает его уникальность. Можно создать дар, усиливающим или улучшающим природную способность Слова, но этот дар должен в первую очередь требовать связи со Словом.

Создание даров для Слова может быть непростым занятием. Как вы можете сказать, что дар достаточно хорош и не разрушит всю кампанию или не окажется слишком слабым или ограниченным, чтобы его можно было использовать?

Создание новых даров

Начните с существующих даров в качестве примеров. На самом деле, вы можете просто полностью их позаимствовать, если создаваемое вами слово – смесь уже существующих. Слово Луны, например, может включать в свой список несколько даров Ночи вместе с несколькими дарами, делающими акцент на безумии, волках, серебре и ночном небе.

При создании даров используйте существующие в качестве шаблонов. Если вы создаёте для Слова дар, дающий натуральный Класс Брони 3, то можете посмотреть, как другие Слова предлагают дополнительные побочные бонусы вместе с классом брони, и выбрать что-то, подходящее для вашего Слова. Другой пример – дары, увеличивающие стоимость повреждений оружия персонажа до 1кЮ всегда предлагают свои дополнительные эффекты, потому что иначе это довольно ограниченное улучшение в сравнении с простым использованием большого оружия.

Постоянным дарам желательно добавлять новые способности или особенности, нежели просто улучшать существующие значения. Дар, дающий +4 к попаданию, скучен, и что хуже, практически обязателен к овладению всеми пользователями Слова, поскольку он очень полезен в бою. Дары, просто увеличивающие числа, должны использоваться крайне ограниченно.

Мгновенные дары обычно должны быть либо защитными, либо разного рода усиливающими. Мгновенная защита хороша тем, что может быть использована уже после наступления опасности. Поэтому не стесняйтесь делать её дорогой; приложение Усилия до конца сцены – достойная плата за такую защиту. Мгновенные усиления или специальные эффекты для атаки также могут быть задействованы уже после того, как атака достигла цели или наступила требуемая ситуация, поэтому и их активация должна быть дорогой.

Дары На Ходу это обычно усиления для действия, добавляющие ему какой-нибудь специальный эффект или позволяющие Обожествлённому сделать со своим движением или действием что-то необычное. Дары На Ходу должны быть активированы до того, как персонаж что-то сделает, так что их стоимость должна быть ниже. Приложение Усилия на время действия усиления будет хорошим выбором, хотя исключительно мощные усиления могут требовать приложения Усилия до конца сцены.

Дары-Действия занимают действие игрока, поэтому они должны быть чем-то впечатляющим. Это может быть удар божественного гнева, перемещение союзников по полю боя, подавление вражеских способностей или что-то ещё достаточно полезное, чтобы ради него стоило отказываться от обычного действия за раунд. Многие из этих даров не должны требовать Усилия вовсе, поскольку персонаж платит за них своим действием за ход. Если вы не хотите, чтобы игрок слишком злоупотреблял этим даром в схватке, сделайте его стоимостью Приложение Усилия до конца сцены. Если эта способность гораздо сильнее, чем обычно, и персонаж не должен использовать её слишком свободно, она должна требовать Приложения Усилия до конца дня.

Не бойтесь создавать дары, которые просто работают, без привлечения спасбросков или проверок способностей. Против меньших противников большинство способностей должны быть автоматически успешными. В случае достойных противников, им должен быть позволен спасбросок, а некоторые особенно сокрушительные и завершающие конфликт способности не должны действовать на них вовсе. Большинство могущественных противников имеют способность потратить Усилие, чтобы автоматически пройти даже проваленный спасбросок, так что даже способность типа «спасись или умри» не обязательно уничтожит их слишком быстро, но истощит запасы их Усилия.

Меньшие дары должны затрагивать одну ситуацию в присутствии Обожествлённого. Они не должны иметь особо длительных или далекодействующих эффектов, если только в этом не основная часть Слова. Действие больших даров может быть более выраженным, делящимся бесконечно или затрагивающим гораздо большую зону, чем непосредственное окружение героя.

Слова Творения

Ниже приведён список наиболее часто встречающихся среди Обожествлённых Слов. Существуют и другие, и вы можете решить самостоятельно создать их для конкретных героев.

Каждое Слово приносит какую-то врождённую пользу тем, кто связан с ним. Это естественная способность, которая не может быть подавлена или рассеяна и не требует Усилия для использования.

Приведённый для каждого Слова список меньших и больших даров не является исчерпывающим, а лишь предоставляет примеры способностей, которые может дать Слово. Действия некоторых Слов могут перекрываться; например, и Обожествлённый Богатства, и Обожествлённый Плодородия могут успешно производить какие-нибудь сельскохозяйственные товары. Ведущий, желающий создать новое Слово, не должен чувствовать себя обязанным сохранять его способности отдельными и уникальными.

Свежесозданный Обожествлённый получает шесть очков на покупку даров из своих Слов: меньший дар стоит одно очко, а больший – два, в то время как связь с новым Словом стоит три очка. Каждый раз, когда герой достигает нового уровня, он получает дополнительные два очка на покупку новых даров. Эти очки могут быть сохранены или потрачены немедленно.



Универсальные дары

Некоторые эффекты достаточно распространены, чтобы каждое Слово могло проявлять их. Вместо того чтобы повторять их для каждого Слова, они приведены здесь, все эти дары – меньшие.

Божественный Гнев

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы обрушиваетесь на выбранного противника в пределах видимости энергией Слова, нанося 1к8 повреждений за уровень персонажа. Вы всегда иммунны к гневу своих связанных Слов, как и прочие создания, владеющие схожими способностями. Поскольку *Божественный Гнев* относится Каре, он не может быть использован два раунда подряд.

Ореол Ярости

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы обрушиваете поток энергии своего Слова на группу врагов, затрагивая всех, кто находится в радиусе 30 футов от целевой точки в радиусе видимости. Каждая жертва получает 1к8 повреждений за каждые два уровня вашего персонажа, с округлением вверх. Ярость может избирательно пощадить союзников в зоне своего действия, но в этом случае жертвы получают возможность пройти спасбросок, чтобы избежать действия дара. Вы всегда иммунны к ярости своих связанных Слов, как и прочие создания, владеющие схожими способностями. Ореол Ярости не может быть использован два раунда подряд.

Усилие Слова

Постоянный

Максимум вашего Усилия увеличивается на одно очко. Это дар может быть взят один раз для каждого связанного с вами Слова, но каждая покупка после первой будет стоить два очка вместо одного.

Влияние Слова

Постоянный

Максимум вашего Влияния увеличивается на два очка. Это дар может быть взят один раз для каждого связанного с вами Слова.

Превосходство Слова

Постоянный

Выберите значение одного атрибута и увеличьте его до 18. Это превосходство обычно окрашено дающим его Словом; Огонь, дающий Ловкость, может вызывать искры позади героя при стремительном движении, а Земля, дающая Мудрость, может задавать тяжеловесный и размеренный тон вашим мыслям. Этот дар может быть взят только один раз, вне зависимости от того, со сколькими Словами связан ваш герой.

Способности-кары

Некоторые дары или чудеса поражают врагов прямым всплеском божественной ярости, карая их силой богов. Хотя это выглядит впечатляюще, Обожествлённый не может направлять такую энергию продолжительное время. Вы не можете использовать дар или чудо с ключевым словом «Кара» два раунда подряд, даже если вы – персонаж Ведущего с несколькими действиями за раунд.

Дары, усиливающие атаку или наносящие умеренные повреждения большому количеству противников, обычно не являются Карой. Это ключевое слово предназначено, чтобы удержать игроков от вливания всего своего Усилия в бесконечные мощные удары вместо более творческого боя.

Проворство

Слово стремительности и невероятной грациозности, Проворство дарует чуда спешки обладающему им герою. Его Чудеса могут включать завершение какого-либо задания за считанные мгновения, уклонение от неизбежной опасности или реакцию на событие прежде, чем инициатор сможет его начать. Тем не менее, Проворство – это не Странствия, и его движение обычно ограничено одним конкретным местом или короткой дистанцией, вместо быстрого перемещения между отдалёнными локациями.

Героев со Словом Проворства невозможно застать врасплох. Они могут увеличить свою Ловкость до 16, или до 18, если она уже равна 16 или более.

Меньшие дары

Все Направления как Одно

Постоянный

Вы можете передвигаться по вертикальным или нависающим поверхностям, как если бы они были ровной землёй. Вы можете без усилий преодолевать пересечённую местность. Вы обладаете неуязвимой защитой против попыток толкнуть вас или заставить упасть.

Мерцающее Продвижение

На Ходу

Приложите Усилие до конца сцены. Мгновенно достигните любого места, которое вы можете видеть без посторонней помощи до горизонта, что обычно равно примерно трём километрам для персонажа, стоящего на ровной поверхности. Для больших возвышенностей максимальная дистанция в десять раз больше.

Туман над Водой

На Ходу

Приложите Усилие до конца сцены. До конца своего хода вы можете игнорировать во время движения любое твёрдое вещество, при условии, что в итоге окажетесь в месте, которое физически можете занимать. Вы не можете влиять на мир во время этого невероятно быстрого рывка, но обладаете неуязвимой защитой от всех не-магических форм урона. Если по окончании хода вы оказываетесь в сплошном объекте, вас безопасно выбрасывает из него в ближайшее пустое пространство.

Начинается Буря

Мгновенный

До начала первого раунда каждого боя или чувствительной ко времени ситуации, вы можете Приложить Усилие до конца сцены и получить бесплатный дополнительный раунд прежде, чем кто-то ещё начнёт действовать. Два героя, использующие этот дар, проходят встречную проверку атрибута по Ловкости, чтобы определить, кто действует первым.

Быстрее Солнца

На Ходу

Приложите Усилие. Скорость вашего движения в два раза выше скорости самого быстрого вашего преследователя или жертвы, не меньше 60 футов за передвижение. Если преследуется цель, которая обладает даром, позволяющим обгонять преследователей, быстрее оказывается участник с большим количеством хит-дайсов, ничья разрешается броском монеты.

Прогулка Между Каплями Дождя

Постоянный

Ваш натуральный Класс Брони равен 3. Ничто, не движимое целенаправленной силой, не может попасть в вас, если вы сами того не позволите; падающие предметы никогда не поразят вас, если только они не были приведены в движение кем-то с намерением причинить вам вред. Вы можете попасться в ловушки, предназначенные для нарушителей. Броня и щиты не приносят вам пользы.

Большие дары

Всеххватывающее Присутствие

На Ходу

Приложите Усилие. Дважды за свой ход, в качестве действия На Ходу, вы можете оказаться где угодно в пределах 100 футов от своего текущего расположения, при условии, что потенциально можете достичь этой точки своими силами.

Быстрее Мысли

(Кара) Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены, когда кто-то видимый заявляет действие. Вы получаете бесплатный раунд действия и движения прежде, чем он сможет выполнить своё действие. Если его желаемое действие стало невозможным из-за вашего, его действие пропадает. Поскольку этот дар относится к Карам, он не может быть использован два раунда подряд.

Неприкасаемый

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. В вас практически невозможно попасть до начала вашего следующего хода. Физические атаки попадают в вас только на натуральную 20, даже если исходят от противников, которые обычно попадают автоматически. Поскольку это Мгновенный дар, он может быть использован после броска на атаку.

Слово Проворства в игре

Она почти опоздала. Меч палача уже занесён, мальчик уже прижат к плахе. Она в ста шагах позади, между ней и стенающим ребёнком буйная толпа, но этого расстояния недостаточно, чтобы её остановить. Прежде, чем меч успеет упасть, она уже посреди дальней улицы, с извивающимся маленьким мальчиком в руках и криками стражи магистрата позади.

Когда палач решает ударить, Эден использует свой дар Быстрее Мысли и получает бесплатный раунд действия за очко Приложенного до конца сцены Усилия. Ещё одно Приложенное Усилие запускает её Мерцающее Продвижение, перенося её через площадь в мгновение ока. Она подхватывает мальчика своим действием за раунд и бежит с ним, веря, что её дар Быстрее Солнца не позволит ни одному смертному преследователю её догнать.

Её плечи болят, а руки трясутся от веса вырывающегося мальчика. Она не может больше нести его, даже с грохотом копыт шести самых быстрых лошадей стражи магистрата позади неё. Её онемевшие руки нащупывают нож на поясе, и огонь в её венах ярко разгорается. Стражники бросаются вперёд всадниками. Они останавливаются грудой изрезанного мяса, ибо нож Эден режет их быстрее, чем они могут истекать кровью.

У Эден не осталось не приложенного Усилия, нет и атакующих даров. Она может бросить мальчика и бежать, но отказывается спасаться бегством. Вместо этого она возвращает Усилие, приложенное к Быстрее Солнца, возвращается к своей обычной скорости и Прилагает Усилие до конца дня, чтобы вызвать чудо, повторяющее действие универсального дара Проворства Ореол Ярости. Каждая лошадь и всадник получают 1к8 повреждений за каждые два уровня Эден, с округлением вверх. В случае с обычными смертными солдатами этого достаточно, чтобы уничтожить их всех в мгновение.

Обожествление

Слово Обожествления – особенное. Оно не может быть выбрано для связи Обожествлённым и не имеет собственных чудес. Вместо этого оно символизирует подходящие перспективному божеству специальные способности, автоматические приобретаемые по мере увеличения мощи.

Многие способности обожествления действуют только на *последователей*. Последователь – это разумное существо, осознанно и добровольно поклявшееся поклоняться Обожествлённому или другому божественному существу, связанному со Словами, например паразитному богу или Сотворённому Богу. Заставить существо стать последователем могут угрозы или обстоятельства, но не магическое внушение или принуждение. Последователь может служить только одному божеству одновременно. Те, кто приносит клятву пантеону, распределяются по его членам, наиболее подходящим их природе, знает об этом последователь или нет. Последователи могут выступить против своего бога, но не могут отказаться от своего статуса. Максимум, что они могут сделать – это найти нового бога, согласного принять их поклонение.

Боги всегда знают, является ли некто их последователем, хотя и не знают автоматически, является ли он послушным последователем. Они могут отвергнуть последователя в любой момент, или принять смену приверженности от последователя другого бога. Бог не узнаёт автоматически о решении существа поклоняться ему, хотя может понять это, бросив взгляд на нового последователя.

Боги всегда обладают властью над душами своих почитателей. Они могут проклясть своих умерших правоверных и отправить прямиком в Ад, но в противном случае души мёртвых парят, невидимые и спящие, в присутствии их бога, или отправляются в рай божества. Души, не защищённые раем, падают в Ад, если их покровитель убит.

Единственный способ получить дары обожествления – при увеличении уровней персонажа. Они могут быть использованы в том виде, в котором приведены, но это Слово не даёт чудес и чудеса не могут быть использованы, чтобы имитировать его дары.

Принять Фамилам Веры

Постоянный

При достижении второго уровня, Обожествлённый становится способен принимать поклонение от смертных верующих и может начать создавать собственный культ.

Освятить Храм

Действие

При достижении Обожествлённым третьего уровня, его последователи получают способность освящать храмы и церкви своего божества. При правильном освящении, Обожествлённый может осознавать всё, что происходит в их пределах, хотя должен намеренно начинать наблюдение. Он может использовать дар или чудо на любом существе в пределах освящённой местности за его обычную цену в Усилии. Такой феномен бесплатен один раз в день, но каждое последующее чудо требует от Обожествлённого Приложить Усилие до конца дня. Правильное освящение храма требует ритуалов и компонентов, стоимостью в Богатстве равной количеству уровней Обожествлённого, и увеличение его уровня требует дополнительных расходов. Если храм был осквернён, повторное освящение требует полной стоимости.

Покараить Отступника

Действие

Также на третьем уровне Обожествлённый может мгновенно убить провинившегося последователя или наслать на него подрывающие силы страдания, подходящие своим Словам. Это мучение длится так долго, как того желает Обожествлённый. Однако если другой бог принимает последователя, проклятие снимается.

Услышать Молитву

Постоянный

На четвёртом уровне Обожествлённый может слышать молитвы своих верующих. Обычно это подсознательный шёпот просьб, но Обожествлённый может специально «прислушиваться» к определённым темам или людям по своему желанию, узнавая, когда поднимаются выбранные темы или избранные люди обращаются к нему. Обожествлённый может общаться со своими верующими во время их молитв, хотя этот внутренний голос мягок и не внушает повиновения.

Ощутить Присителя

Действие

На пятом уровне Обожествлённый может в качестве действия увидеть определённого последователя и его окружение, узнав о его текущей ситуации всё, что знает сам последователь. Это не даёт глубокого или пронизательного понимания ситуации, но этого достаточно, чтобы прояснить текущие обстоятельства.

Знак Пророчья

Действие

На шестом уровне Обожествлённый может рукополагать определённых последователей в избранные апостолы или первосвященники. За каждый уровень Обожествлённого можно выбрать одного апостола, но первосвященник может быть только один. Если у вас есть доступ к делюкс-версии *Godbound* и правилам создания смертных героев, апостолы немедленно становятся смертными героями с уровнем, равным половине уровня их покровителя с округлением вверх, а первосвященник становится смертным героем одного с Обожествлённым уровня. И тот, и другие обычно выбирают способности, отражающие наклонности своего покровителя, включая один или два дара. Если правила смертных героев недоступны, рассматривайте апостолов как Опытных Магов или Старших Героев из раздела смертных в бестиарии, а первосвященника – как меньшего Мистика. Процесс рукоположения длится всего мгновение, но новый статус не может быть отнят у служителя, пока он жив, даже если позже он покинет службу своему богу.

Посетить Правоверных

Действие

На седьмом уровне Обожествлённый может явиться перед молящимся последователем, мгновенно появляясь перед ним вне зависимости от того, как далеко он может находиться, даже в отдалённых мирах. Однако это явление длится не более сцены, после чего Обожествлённый возвращается в своё изначальное местоположение. Этот дар может использоваться один раз за день.

Благословить Народы

Действие

На восьмом уровне Обожествлённый может избирательно благословлять или проклинать судьбы фракций, включающих значительное количество своих последователей. Если количество последователей во фракции равно размеру группы на один уровень Могущества ниже, Обожествлённый может выборочно прибавлять или вычитать 2 из любого броска костей на действия, предпринимаемые этой фракцией. Таким образом, если в городе с Могуществом 2 имеется количество верующих, равное деревне с Могуществом 1, он попадёт под влияние Обожествлённого. Обожествлённый должен быть осведомлён о предпринимаемых фракцией усилиях, чтобы влиять на бросок, однако обычно лишь самые неуловимые и тайные действия могут избежать внимания столь большого количества последователей и их молитв.

Мастерство

Это Слово ремесленников, строителей и создателей удивительных творений. Некоторые Обожествлённые выражают свою связь в определённых формах ремесла, таких как кузнечное дело или кораблестроение, в то время как другие покровительствуют более широкой области творческой работы. Однако даже специализированный ремесленник может использовать свои способности в широком спектре. Чудеса Мастерства включают в себя создание, управление, починку или разрушение физических объектов.

Герои со Словом Мастерства могут действием за раунд создать любой немагический объект, который способен унести обычный человек, используя любые имеющиеся под рукой материалы. Хотя полученный предмет может выглядеть странно, а любая «еда» будет несъедобна, он функционирует и работает столько же времени, сколько и обычный предмет такого типа и обычного состава. В случае необходимости оценки, ремесленные усилия Обожествлённого в день равны эквиваленту 100 рабочих за уровень персонажа.

Меньшие дары

Безукоризненный Ремонт

Действие

Вы можете починить что угодно с помощью доступных инструментов и материалов. Каждый раунд эквивалент 10х10х10-футового куба предметов или конструкций за уровень персонажа может быть отремонтирован как новый, если они не разрушены полностью. Любая форма гнили, разложения, повреждений и гниения устраняется, даже для скоропортящихся вещей, таких как еда. При починке магических или зачарованных предметов, с каждым использованием этого дара Прикладывается Усилие до конца сцены.

Управлять Колёсами

Действие

Приложите Усилие. Вы захватываете управление любым видимым транспортным средством, механизмом, дверью или другим объектом с движущимися частями размером до небольшого корабля. Если предмет был создан вами, ограничение по размеру отсутствует. Пока Усилие остаётся Приложенным, объект будет вести себя так, как будто управляется вами. Каждая новая команда требует действия, а достойный соперник может пройти спасбросок против Духа, чтобы свести на нет действие дара на используемый им предмет.

Рука Молот

На Ходу

Приложите Усилие. Каждая ваша безоружная атака или оружие, которым вы пользуетесь, использует как минимум кость повреждений 1к10 и считается магическим оружием. Искусственным сооружениям и неодушевлённым предметам броски на повреждения наносятся напрямую.

Слово Мастерства в игре

Люций просовывает ноготь большого пальца под неприметную красную кляксу запечатывающего письмо воска. Бумага внутри не подписана, дюжина строк обыкновенного Единого текста, начертанного решительной рукой. Кончик пальца Обожествлённого следует по письму, чувствуя практически незаметные следы пера, пробуждая в его сознании лицо женщины и трепет её намерения. Она хочет, чтобы это письмо привело в действие план... но какой план, Люций сказать не может. Восковая печать вновь идеальна к тому моменту, как он кладёт письмо обратно.

Люций использует *Отметить Создателя*, чтобы допросить записку, определяя её автора и общую цель её создания, даже если он не может прочитать шифр. *Безукоризненный Ремонт* позаботится о том, чтобы конверт был правильно запечатан вновь.

Отметить Создателя

Действие

Аккуратно исследовав в качестве действия любой созданный объект, магический или обычный, вы понимаете его предназначение и принцип действия. Вам также является короткое видение каждого человека, который внёс существенный вклад в его создание, и краткое описание этого вклада.

Десять Тысяч Инструментов

Постоянное

Ваши природные дары создания усиливаются. Вместо того чтобы тратить на создание портативного обычного предмета целый раунд, вы можете сделать это в качестве действия На Ходу, как часть любого вашего действия. Предмет может быть постоянным или же может исчезнуть после использования по вашему усмотрению. Ваша ежедневная работоспособность над проектами стоит 1000 работников за уровень. Этот дар бесполезен для Обожествлённого, не связанного со Словом Мастерства.

Трунсмуйтатор

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и превратите 10х10х10-футовый куб материала за уровень героя из одного физического вещества в другое. Предметы, которые используют или держат существа, нельзя изменить. Если эффект используется, чтобы причинить вред цели, она получает 1к6 повреждений за каждые два уровня персонажа с округлением вверх. Если создаваемое вещество редкое или драгоценное, Усилие прикладывается до конца дня. Крайне редкие и магические субстанции нельзя создать таким способом, хотя горы золота вполне можно изготовить. Просмотрите Слово Богатства для ограничений использования новоприобретённых сокровищ, поскольку обычную экономику региона слишком легко погрузить в инфляционный хаос.

Большие дары

Глаза Создателя

Действие

В качестве действия вы можете мгновенно ощутить пространство вокруг любого созданного вами предмета, как будто находитесь там, видя и слыша всё вокруг вас. Если Приложить Усилие до конца сцены, то можно предпринять одно действие с предметом, как если бы вы присутствовали там. Если вы захотите сфокусироваться на определённом месте, то будете смотреть сквозь ближайший подходящий предмет.

Постоянное совершенство

Постоянное

Всё, что вы создаёте, безусловно и не подвержено обычному обветшанию и износу. Только преднамеренные попытки разрушения имеют какой-то шанс уничтожить ваше творение. Созданные вами оружие и броня считаются магическими предметами, способными наносить повреждения сверхъестественным противникам и дающими +1 к броскам на попадание и повреждение смертным пользователям. Вы и прочие Обожествлённые слишком могущественны, чтобы получать пользу от этих бонусов.

Почитание Стали

Постоянное

Любая одежда или броня, сделанная вами для себя, даёт вам КБ 3 без штрафов к спасброскам. Если вы делаете броню для кого-то другого, штрафы к спасброскам от неё на один уровень ниже: отсутствуют для средней брони и накладываются только на одну категорию спасбросков для тяжёлой. В качестве Мгновенного действия Приложите Усилие до конца сцены, чтобы свести на нет одно попадание по вам изготовленным или созданным оружием.

Звери

Это Слово царства животных, дары Зверя могут быть использованы на любом обычном или магическом животном, но не на существах, полностью созданных магией или искусным ремеслом. Большинство созданий, равных интеллектом человеку, не считаются животными, хотя некоторые особо примитивные или дикие существа могут быть к ним отнесены. Чудеса Слова Зверей позволяют принимать черты животных, переносить эти черты на других, совершать полные или гибридные трансформации, управлять животными или призывать их.

Некоторые способности дают пользователю полный или частичный облик животного, или позволяют ему трансформировать других. При использовании в качестве проклятия герой может придать цели животный интеллект или позволить ей сохранить её собственное сознание в новой оболочке. При использовании в качестве благословения или личной трансформации, исходный разум сохраняется, хотя и с инстинктивным пониманием того, как использовать природные способности животного. Правила трансформаций приведены на странице 162. Если природное оружие существа используется для атаки, небольшие, но опасные животные используют кость повреждений 1к6, существа размером с волка или медведя – 1к8, а ещё большие – 1к10. Таким образом, трансформация человека в свирепого зверя на самом деле не увеличит его боевое умение, но лишь изменит внешность и позволит использовать естественный способ передвижения зверя. Хотя приведённые здесь дары этого не делают, но прочие чудеса или дары Слова Зверей могут давать специальные способности или свойства животной формы за дополнительное Усилие.

Герои со Словом Зверей могут разговаривать с животными. Неразумные звери всегда подчинятся запросам, не являющимся для них противоестественными.

Малые дары

Далёкий Вой

На Ходу

Приложите Усилие. Вы можете дистанционно общаться с любым животным, положение которого вы знаете с точностью до мили. Вы можете позаимствовать их чувства, если они это позволят. Вы можете дотянуться до животных, которые провели как минимум неделю в вашем присутствии, где бы они ни находились.

Глаза Кота

Постоянное

Ваши чувства божественно остры; вы можете видеть в полной темноте, идеально слышать любой звук в пределах сотни ярдов и находить след по запаху.

Слово Зверей в игре

Племя голодает и ломиты окружили холм. Она может выбраться, когда пожелает, но её люди не смогут последовать за ней. С края обрыва она смотрит вниз на собирающееся серое воинство и повышает голос в песне. Небо испещрено крыльями, когда тысячи птиц ныряют вниз, в ожидании ножей и огня её родичей. Кто заметит парящего прочь сокола в этом трепете крыльев и когтей?

Три Ярких Аккорда использует *Учуять Жертву* чтобы призвать всех птиц в радиусе мили, пролетающих над осаждающими ломитами. Любое сомнение, которое птицы могут испытывать по поводу того, чтобы стать похлёбкой для Ревунов, подавлено *Повелителем Дикой Природы*. Три Ярких Аккорда использует *неразбериху* чтобы *Приложить Усилие* до конца дня и призвать чудо, имитирующее *Мантию* из *Многих Шкур*, чтобы бежать и искать помощи среди разбросанных племён Ревунов.

Узы Единства

Постоянное

Вы можете связать себя узами с животным как с продолжением вашего духа, позволяя обмен чувствами и общением. Животное использует свои обычные характеристики, но его атаки рассматриваются как магическое оружие, а количество его хит-дайсов в два раза больше вашего уровня. Если оно умирает, оно исчезает, но может быть возвращено обратно Приложением Усилия до конца дня. Оно может быть телепортировано рядом с вами за ту же цену. Только одно животное может быть связано с героем одновременно, а люди, связанные через *Покорить Зверя Внутри*, должны быть обычными смертными.

Закон Джунглей

На Ходу

Приложите Усилие. Вы обладаете природным оружием, наносящим 1к10 повреждений и считающимся магическим, и можете мгновенно его обнажить. Против обычных или магических животных эти когти или клыки всегда атакуют против Класса Брони 9, без усилий разрывая шкуры и чешую своих противник

Учуять Жертву

На Ходу

Приложите Усилие и получите интуитивное знание о положении и типах всех животных в радиусе мили. Вы можете телепатически позвать любое из них прибыть к вам там быстро, насколько это для них безопасно возможно. Магические или разумные животные могут отказаться прийти, если захотят.

Неприрученная Воля

Мгновенное

Приложите Усилие. Пока оно приложено, никакая внешняя магия или принуждение не смогут заставить вас делать или чувствовать что-либо против вашего желания. Вы можете использовать это дар даже после провала спасброска или удара ментального эффекта.

Большие дары

Покорить Зверя Внутри

Постоянное

Когда вы побеждаете противника в бою, доведя его до нуля хит-дайсов, вы можете покорить его при использовании неслетельной атаки, как описано на странице 22. Такая покорённая жертва воскресается с 1 хит-дайсом и после этого навсегда становится объектом ваших даров Слова Зверей, как будто она – животное.

Повелитель Дикой Природы

Постоянное

Животные инстинктивно служат и подчиняются вам, даже до смерти, выполняя команды, как если бы они обладали человеческим интеллектом. Магические или разумные животные получают спасбросок Духа, им не может быть отдан приказ, который кажется для них суицидальным или полностью противоречащим их природе.

Мантия Из Многих Шкур

Действие

Примите форму любого животного или гибрида, обычного или магического. Либо превратите видимое создание в обычное животное; Приложите Усилие до конца дня, чтобы воздействовать на достойного противника, который получает возможность пройти спасбросок на Стойкость, чтобы избежать эффекта. Если дар используется как благословение, человек может прекратить трансформацию по своему желанию. Те, кто прокляты этим изменением, не могут быть возвращены в свою прежнюю форму иначе, как другим даром или похожим мощным рассеиванием.

Лук

Слово Лука включает в себя всю божественность дальнего боя, будь то лук, брошенное копьё, пистолет, винтовка, метательный кинжал или удар молнии. Герои с *Вездесущей Дальностью* могут и вовсе не использовать физическое оружие, забрасывая противников сгустками подходящей энергии. Такие сгустки могут наносить элементарные повреждения, если герой связан с соответствующим Словом, или же быть физическими ударами сотрясающей божественной силы.

Чудеса Лука включают невероятно точные попадания с огромных расстояний или проклятия дистанционных атак противника. Обратите внимания, что полезные эффекты даров Лука затрагивают только снаряды и другое оружие или энергию, вызванную дарами этого Слова. Они не применяются к дальнебойным атакам других Слов или к магии, которая используется на расстоянии, например к дару *Божественный Гнев*, доступному для всех Слов.

У героев со Словом Лука никогда не закончатся обычные боеприпасы. Они могут мгновенно призывать себе в руки дистанционное или метательное оружие, которым пользовались, через любое расстояние, а их дистанционные атаки никогда не навредят цели, которой они не предназначены. Их дистанционные атаки всегда считаются магическими для преодоления защиты

Малые дары

Прегради́ть Альи́й Спуск

На Ходу

Приложите Усилие. Вы обладаете непреодолимой защитой против обычных метательных снарядов и получаете не больше 1 единицы урона от магических. Эффект затрагивает только настоящее оружие, такое как стрелы, пули, копья и камни требушетов, но не заклинания и магические эффекты.

Стрела Неодолимого Мастерства

Мгновенное

Вы всегда точно попадаете в не осознающую опасность или недоушевлённую цель, неважно, насколько она маленькая или далеко в укрытии. По желанию вы можете Приложить Усилие до конца сцены чтобы удостовериться, что ваша текущая или следующая атака нанесёт максимальный урон и попадёт на любой результат, кроме натуральной 1.

Оперённая Буря

На Ходу

Приложите Усилие. Атакуя меньших противников дистанционно, вы всегда попадаете в цель. Вы можете распределить переполняющийся урон на любую цель в зоне досягаемости, подверженную этому дару.

Всё в Пределах Досягаемости

Мгновенное

У ваших дистанционных атак нет максимальной дальности, при условии, что вы можете видеть цель своим обычным взглядом или знаете её положение с точностью до десяти футов. Эта способность распространяется только на тот же мир, в котором вы в настоящий момент находитесь.

Вездесущая Дальность

Постоянное

Максимальная дальность вашего дистанционного оружия равна дальности вашего естественного взгляда. Ваше дистанционное оружие всегда наносит минимум 1к10 повреждений и считается магическим оружием. Даже без лука или ружья вы можете метать сгустки энергии или сотворённое оружие на 1к10 повреждений. Пистолеты

и винтовки Светлой Республики работают в ваших руках даже в отсутствие стабилизирующего эффекта электрических узлов

Иници́й Полёт

На Ходу

Выберите видимую цель и Приложите Усилие до конца сцены. Ваши дистанционные атаки находят её независимо от расстояния, считают её Класс Брони равным 9 и полностью игнорируют укрытие, при условии наличия какого-либо пути, по которому ваша стрела может достичь её.

Большие дары

Неумолимо́е Дре́вко

На Ходу

Приложите Усилие. Ваши дистанционные атаки бьют с ужасающей силой, всегда нанося максимальные повреждения при попадании. Ваши снаряды могут пробить не-магические материалы любой толщины, чтобы пронзить защищающую цель укрытие, хотя её броня применяется как обычно.

Повелите́ль Того, Чт́о Падаёт

Мгновенное

Приложите Усилие. Перенаправьте любые атаки дистанционным оружием в вашем присутствии, с применением их бросков к атаке новой цели. Атаки достойных противников могут быть перенаправлены, только если они стреляют в вас. Снаряды могут быть перенаправлены на любые цели, хотя одна жертва может стать целью только одной такой атаки за раунд. Существа, также связанные со Словом Лука, иммунны к этой способности, как и прочие божества, связанные с луком.

Дождь Скорби

На Ходу

Приложите Усилие. Против Толпы кости повреждений вашего дистанционного оружия бросаются напрямую с добавлением вашего уровня. Таким образом, Обожествлённый 4 уровня, стреляющий из оружия с повреждениями 1к10 и бонусом атрибута +2 нанесёт от 7 до 16 хит-дайсов урона Толпе. Против целей, не сгруппированных в Толпу, вы можете каждый раунд бросать свою кость Схватки против каждого подходящего противника в радиусе обзора.

Слово Лука в игре

В далёком замке есть башня, а в этой башне есть железная дверь. За этой железной дверью лежит комната, а в этой комнате стоят двадцать сильных солдат. За этими солдатами находится убежище, в котором жестокий правитель лежит в своей кровати. А из груди правителя торчит стрела, потому что ни расстояния, ни замки, ни башни, ни солдаты не могут защитить жизнь человека от стрелы, пущенной Алтан Ханом.

Алтан Хан отомстил правителю с помощью *Всё в Пределах Досягаемости*, узнав точное расположение кровати аристократа и дождавшись часа, когда тот должен уснуть. *Стрела Неодолимого Мастерства* позаботилась о том, что он не промахнётся в спящего человека, а *Неумолимое Дре́вко* послало стрелу прямо сквозь каменные стены башни. Несмотря на дальность, Алтан должен был быть уверен, что первый выстрел выполнит работу. Если бы вельможа прожил достаточно, чтобы отойти на десять футов от своей кровати, лучник не знал бы его положение достаточно точно, чтобы попасть с такого огромного расстояния.

Приказ

Слово Приказа говорит о повиновении, лидерстве и правлении. Обожествлённый Приказ может принудить других к подчинению своей воле и принятию своего правления, но не может затронуть сердца тех, кем командует. Хотя очарованные существа будут выполнять приказы дотошно и разумно, сами они не будут проявлять инициативу, если только не согласны с желаниями Обожествлённого.

Герои со Словом Приказа могут установить значение своей Харизмы равным 16, или 18, если она уже равна 16 или больше. Они могут общаться с любым разумным существом, понимая его и будучи понятными. Их приказы всегда верно понимаются, хотя подчинение будет зависеть от их убедительности и применения даров.

Малые дары

Стража! Взять его!

Действие

До эквивалента Маленькой Толпы прислужников или до полудюжины отдельных слуг может быть мгновенно призвано в текущую локацию, при условии, что они находятся в пределах десяти миль от Обожествлённого. Только формально присягнувшие последователи Обожествлённого могут быть призваны, и их нельзя призвать в место, которого они не смогли бы достичь своими собственными силами. Призванные слуги появляются в местах, наиболее логичных для их входа – силы Обожествлённого заставили их спешить, чтобы ответить на призыв ещё до того, как он был отдан.

Узнать Внутреннюю Правду

На ходу

Приложите Усилие до конца сцены. Поймите истинные мотивы и намерения любого собеседника, выраженные Ведущим в нескольких предложениях. Достойные Соперники получают спасбросок Духа, чтобы скрыть правду.

Мудрость Лейтенанта

Действие

Приложите Усилие перед тем, как отдать приказ существу или группе, находящимся у вас на службе. Пока Усилие остаётся приложенным, вы можете потратить действие, чтобы позаимствовать чувства любого члена группы или телепатически общаться с любым из них, а они могут выходить на связь с вами. Подчинённый может оборвать эту связь, однако вы немедленно об этом узнаете. Действие дара заканчивается, когда Усилие возвращено или приказ выполнен.

Линии Власти

На ходу

Вы можете определить лидера любой группы или социальной среды. Кроме того, вы можете Приложить Усилие; группа персонажей Ведущего, являющихся меньшими противниками, будет инстинктивно повиноваться вам, как будто вы их старший или работодатель. Если обстоятельства или кто-то, не затронутый действием дара, укажут им на странность этой ситуации, они получат спасбросок Духа.

Преданное Сердце Солдата

Постоянный

Видимое существо с количеством хит-даймов, меньшим или равным количеству ваших уровней, добровольно поклявшееся вам в верности, обнаруживает эту клятву нерушимой. Лишь магическое принуждение может заставить его не подчиниться или предать вас, пока вы не освободите его от действия этого дара, даже если речь идёт о самоубийственных или противоестественных приказах. Этот дар не может затрагивать в сумме более ста человек за уровень персонажа.

Тысяча Верных Воинов

Действие

Приложите Усилие. Видимый персонаж Ведущего немедленно желает с вами сотрудничать, выполняя всё, что он выполнил бы для старшего или работодателя. Достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы избежать действия дара. Стремление к сотрудничеству остаётся даже после того, как Усилие возвращено, при условии, что этой покорностью не злоупотребляют или она не является совершенно невероятной.

Большие дары

Носитель Алой Короны

Постоянный

Ваша легитимность как правителя непоколебима. Вы интуитивно знаете обо всех публично известных значительных событиях в группах или сообществах, которыми вы правите или координируете, и можете сообщать свою волю своим наместникам и официальным лицам в любой момент, хотя они не могут отвечать вам непосредственно. Вы получаете одно дополнительное очко Владычества каждый месяц, но можете тратить его только на свои земли и управляемые организации. При этом новые Обожествлённые начинают игру без запаса очков.

Непобедимый Железный Генерал

Постоянный

Все солдаты - персонажи Ведущего, служащие под вашим командованием, получают +1 хит-дайс, бонус к попаданию, равный вашему уровню, и Боевой Дух, равный 11. Ваши приказы автоматически известны всем вашим лейтенантам, а вы всегда знаете месторасположение, состояние и в общих чертах текущие занятия всех военных подразделений, принявших ваше командование.

Переработанный Крик

Действие

Приложите Усилие до конца дня и отдайте приказ. Если он направлен на группу, все меньшие противники, числом до Огромной Толпы, мгновенно подчиняются всему, кроме самоубийственного распоряжения или приказа не защищать себя от очевидной опасности, при условии, что они ещё не вступили в бой против Обожествлённого. Повиновение этому единственному приказу длится до конца сцены. Если приказ направлен на одиночную цель, не вступившую в бой против Обожествлённого, от неё можно требовать чего угодно до тех пор, пока Обожествлённый её не освободит. Достойные противники получают спасбросок Духа, чтобы избежать контроля.

Слово Приказа в игре

Армия для неё – как для других женщин пальцы. Она чувствует их вокруг себя, созвездие воинов, ожидающих её приказов. Здесь и там её чувства согревает горячий шип схватки; моментальный фокус посылает союзников в эти точки. Разведчики, отправленные к перевалу, мерцают в её сознании срочным запросом внимания. Она на мгновение заимствует глаза их капитана, видя патристских легионеров, припавших к земле вдоль линии хребта в хорошо подготовленной засаде. Мгновенный фокус останавливает её авангард, пока она ослабляет меч в ножнах. Этим она займётся сама.

Способность Мин Сиа Непобедимый Железный Генерал даёт ей интуитивное понимание своих войск и их действий, позволяя ей идеально управлять ими из тыла. Мудрость Лейтенанта, которую она применила к своим разведчикам, даёт ей более точные разведанные и позволяет напрямую заимствовать их чувства.

Смерть

Смерть известна всем смертным, и данное Слово даёт власть над этой неизбежной участью. Его чудеса предотвращают или приносят смерть, открывают подробности о смерти, создают или управляют неуспокоенными.

Герои со Словом Смерти могут управлять неуспокоенными в своём присутствии в качестве действия, отдавая приказы вплоть до одной Толпы любого размера. Старшие неуспокоенные получают спасбросок Духа, им нельзя отдать приказ на самоуничтожение. В качестве действия На Ходу, герои узнают подробности о том, кто, где и как умер или умирает в пределах 100 футов от них.

Малые дары

Хранитель Могил

На ходу

Вы точно знаете, где расположены каждый труп, неуспокоенный или фрагмент останков в пределах 200 футов от вас. Вы можете точно сказать, как они умерли, как будто вы наблюдали их смерть лично. Если вы Приложите Усилие, то получите непреодолимую защиту от меньших неуспокоенных.

Мантия Смерти

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Нападение на вас приносит смерть. Любой меньший противник, пытающийся нанести вам физический вред, получает 1 очко урона прежде, чем определяется результат его атаки, а Толпы получают 1к20 обычных повреждений. Противники с несколькими атаками за раунд получают этот урон только один раз за раунд.

Зов Бледной Короны

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы можете вызвать неуспокоенных, при необходимости призывая части из ближайшего источника. Вызывается один старший неуспокоенный, с количеством хит-даймов, не превышающим ваш уровень более чем в два раза, либо одна Маленькая Толпа 1ХД меньших неуспокоенных за каждые три уровня вашего персонажа, с округлением вверх. Труп, превращаемый в старшего неуспокоенного, не должен быть подвергнут погребальным ритуалам или быть мёртвым более месяца. Неуспокоенные верны герою, но рассыпаются, когда вы вновь используете этот дар. Призванные существа или Толпы могут быть сохранены бесконечно за 1 очко Владычества каждое.

Рука-Коса

На ходу

Приложите Усилие. В вашем взгляде или клинке - смерть, которую вы можете использовать как магическое оружие. Оно обладает костью повреждения 1к10 и дальностью 200 футов. Эта атака всегда наносит как минимум 1 единицу урона живым существам и неуспокоенным, даже если бросок на попадание провален.

Жатва Белой Кости

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. В качестве действия вы можете мгновенно уничтожить любых враждебных неуспокоенных в пределах видимости, при условии, что это меньший противник. Прочие неуспокоенные в пределах видимости получают количество очков урона, равное вашему уровню, Толпы - в три раза больше.

Сдерживая Милосердие

Постоянный

Те, кто доведён до нуля хит-даймов или хит-пойнтов в пределах 200

футов от вас, автоматически стабилизируются или умирают по вашему желанию. Если вы захотите, согласное на то живое существо с нулём ХД или хит-пойнтов рядом с вами может продолжить действовать количество раундов, равное вашему уровню, после чего неизбежно пасть замертво.

Большие дары

Нет Освобождения

На ходу

Приложите Усилие и выберите видимую цель. Она просто не может умереть, пока вы не вернёте Усилие. Будучи доведена до нуля хит-даймов или хит-пойнтов, она будет выведена из строя на час, после чего оживёт с 1 хит-пойнтом. Если её тело будет уничтожено или далеко разбросано, она будет существовать в постоянном тумане слепой агонии, пока магия или восстанавливающие чудеса не соберут части тела вместе, или пока Усилие не будет возвращено. Обожествлённые не могут использовать эту способность на себя.

Пожинаящее Слово

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите цель на любом расстоянии. Жеста достаточно, если вы можете видеть цель, в противном случае вы должны использовать имя, которое цель считает своим истинным именем. Меньшие противники падают замертво и не могут быть воскрешены без вашего разрешения. В случае достойных противников Усилие должно быть приложено до конца дня, и они получают спасбросок Стойкости, чтобы избежать эффекта. Кроме того, достойный противник должен быть ранен, чтобы позволить Смерти добраться до него; достаточно даже одного очка урона.

Призвать ко Дню

Действие

Приложите Усилие до конца дня. Любое обычное смертное существо может быть призвано обратно из мёртвых, при условии, что труп относительно нетронут, цель не получила погребальных обрядов или не была доставлена в Рай, и не была мертва дольше месяца. Существо воскрешается с 1 хит-даймаем. Обожествлённые и другие сверхъестественные создания не могут быть возвращены таким способом.

Слово Смерти в игре

Хенгест идёт сквозь армию некроманта и бледные кости рактинских солдат отшатываются от него, когда он проходит мимо. Где-то на дальнем берегу этого моря мертвецов худая женщина выкрикивает бесполезные команды. Обожествлённый убирает свой топор за пояс и поднимает руку, окутанную чёрным сиянием.

Рука падает и вместе с ней рушится армия вокруг него. Её разрушение расцветает в стороны от Обожествлённого расширяющейся волной окончательной смерти, в которой солдаты распадаются с тихим стуком костей и ржавчины. Мгновения спустя на поле остаются только некромант и полубог. Она вопит под его взглядом и собирается бежать, но взмах его тёмной руки заставляет её замолчать так же мягко, как и её рабов.

Хенгест Прилагает Усилие к Хранителю Могил, чтобы получить неуязвимость против меньших неуспокоенных армии некроманта. Подойдя ближе, он возвращает Усилие и тратит его на Жатву Белой Кости, мгновенно уничтожая всех меньших неуспокоенных в пределах видимости. Его взгляд Руки-Косы ранит некроманта совсем немного, но этого достаточно, чтобы сделать её уязвимой к Пожинаящему Слову, которое убивает её, как только она проваливает спасбросок Стойкости. Однако если бы она была более могущественным последователем секретов Чёрных Академий, то смогла бы Приложить своё Усилие и автоматически пройти спасбросок.

Обман

Мастерство Обмана касается скрытности, иллюзий и лжи. Искусный мошенник столь же умен в раскрытии уловок, как и в их создании, и его чудеса могут как проливать свет на обман, так и внушать его другим. Дары скрытности и маскировки, как правило, работают, пока герой избегает внимания или действует осторожно. Насилие, громкие звуки и прямое раскрытие себя страже или другим бдительным личностям несёт в себе риск потери маскировки.

Герои со Словом Обмана могут поднять либо Ловкость, либо Харизму до 16, в зависимости от того, предпочитают ли они скрытность или ложь. Если выбранное значение уже равно 16 или больше, его можно установить равным 18.

Малые дары

Немигающий Глаз Обманщика

Постоянный

Вы всегда можете сказать, когда кто-то пытается солгать или обмануть вас. Вы видите иллюзии и маскировку смертных насквозь. Этот дар не действует на других Обожествлённых со Словом Обмана.

Знакомое Лицо

Действие

Приложите Усилие, чтобы раствориться среди населения или в группе. Если они не занимаются активным поиском нарушителей, никто вас не потревожит, если вы этого сами не захотите. Вы будете интуитивно знать, как действовать, говорить и вести дела, чтобы не привлекать внимание. Этот эффект действует даже на существ, совершенно не похожих на людей.

Безукоризненное Изящество Лицея

Постоянный

Ваша ложь никогда не может быть обнаружена, ни с помощью магии, ни с помощью других специальных способностей, в том числе и Слова Обмана. Меньшие противники всегда будут верить ей, если только она не является совершенно невероятной, эмоционально неприемлемой или не заставляет их причинить себе вред.

Идеальный Маскарад

На ходу

Приложите Усилие. Мгновенно примите облик гуманоида, которого вы видели. Только у достойных противников и тех, кто хорошо знает имитируемого индивидуума, есть какой-то шанс совершить спасбросок Духа против обмана, если вы не сделаете что-то совершенно противоречащее его характеру. Вы инстинктивно имитируете голос, одежду, манеры и ожидаемые привычки.

Игра Теней

Действие

Приложите Усилие. Вы можете создать идеальную иллюзию по звуку, запаху и внешнему виду, хотя она будет неосязема при попытке дотронуться. Иллюзия появляется где угодно в пределах видимости, может быть размером до 30 футов в диаметре и её можно заставить двигаться и выглядеть правдоподобно без дополнительного внимания со стороны создателя, пока Усилие остаётся приложенным. Невидимость не является иллюзией.

Скрытый Шаг

На ходу

Приложите Усилие. У меньших противников нет шансов обнаружить вас, пока вы избегаете их непосредственного присутствия и не привлекаете внимания. Достойные соперники могут пройти спасбросок Духа, чтобы избежать эффекта, когда они рядом.

Большие дары

Убеждённости в Ошибке

Действие

Приложите Усилие. Все выбранные присутствующие цели становятся уверены в том, что одно из их убеждений на ваш выбор – на самом деле ужасная ложь, которую им внушили, будь то существование бога или верность их супруги. Достойные соперники получают спасбросок Духа. Они могут пересмотреть свою убеждённость в ошибке после того, как Усилие возвращено, однако сделают это лишь под большим давлением эмоций или очевидных фактов.

Непроницаемый Обман

Действие

Вы заявляете что-то, что считаете ложью, и Прилагаете Усилие. Все, кто вас слышит в этот момент, поверят этому, хотя достойные противники получают спасбросок духа. Спасбросок также предоставляется при предоставлении доказательств обратного или если ложь эмоционально невыносима для цели. Эта вера сохраняется и после того, как Усилие возвращается, если только ей не противоречат чёткие доказательства или ложь слишком болезненна, чтобы в неё поверить.

Ходячий Призрак

На ходу

Приложите Усилие. Вы не можете быть обнаружены меньшими противниками, даже если вы будете стоять прямо перед ними, если не атакуете их или не привлечёте их внимание каким-то другим явным образом. Достойные противники могут заметить вас спасброском Духа, если вы появитесь в их присутствии или если они активно разыскивают скрытых врагов. Атаки и громкие действия всегда привлекают внимание. Покупка этого дара возвращает очки за Скрытый Шаг, если он уже был куплен.

Слово Обмана в игре

Рэндольф навсегда запомнил точный момент, когда он понял, что Советник собирается предать его. Он сидел дома, с бокалом хорошего рактинского токайского вина в руке и монотонными новостями в телевизоре, когда предельно чётко увидел это в своём сознании. Все «услуги», выполненные для Советника, все небольшие задания, в которые Министр Внутренних Дел не мог быть вовлечён лично, все частные пикники и доступные маленькие патрийские девушки, которых он ему предоставлял, были лишь полировкой инструмента, который он собирался сломать.

Разве сам Рэндольф не подчищал раньше такие концы? Теперь он сам стал одним из них, и Советник уничтожит его, как уничтожил столь многих – это было лишь вопросом времени. С этим нужно было что-то делать, и быстро, пока Советник не понял, что он знает. Возможно, настало время посетить Отдел Особых Ресурсов. Одна из тамошних девушек вышла с ним на связь по поводу работы, и теперь он к ней готов.

Для Арабеллы было самой лёгкостью проникнуть в поместье Рэндольфа с помощью Скрытого Шага. Как только она смогла взглянуть на него, использования Убеждённости в Ошибке было достаточно, чтобы внушить, что его хозяин далеко не так верен ему, как он считал. С позаимствованной личностью одной из спецопераций ООР, явленной через Идеальный Маскарад, направить Рэндольфа к его неизбежному бунту будет очень просто.

Земля

Слово Земли даёт власть над камнем и почвой, и пробуждает твёрдость и непреклонность скалы. Чудеса Земли вращаются вокруг камня, земли, силы, жёсткости и прочности, и могут быть использованы, чтобы кратковременно перенести эти свойства на героя или других. Металл может быть уничтожен или очищен из руды этим Словом, но ему нельзя придавать форму так, как чистому камню или почве.

Герои со Словом Земли могут установить свою Силу или Телосложение равными 16, в зависимости от того, делают они упор на силу несущего камня или прочность сплошной скалы. Если выбранное значение уже равно или превосходит 16, его можно установить равным 18.

Малые дары

Идущий Сквозь Землю

На ходу

Приложите Усилие. Вы и ваши товарищи можете проходить сквозь сплошной камень и землю без необходимости дышать. Вход и выход из земляного окружения требует действия. Этот дар работает и для естественной земли, и для обработанного камня, и может быть использован с почвой любой плотности, не разреженнее ила. Вы можете чувствовать пустоты в земле в пределах 100 футов.

Изумрудно-Яркие Глаза

На ходу

Приложите Усилие. Пока Усилие приложено, вы можете видеть сквозь землю и камень. Моментально сосредоточившись, вы можете взглянуть из любого драгоценного камня, которого когда-либо касались, вне зависимости от того, где он сейчас.

Гора Мускулов

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Выполните действие невероятной силы. Это действие требует слишком большой концентрации, чтобы быть эффективной атакой, но вы можете поднять, бросить или сломать практически всё, до чего можете дотянуться, размером вплоть до приличного дома или небольшого корабля.

Непреклонность Камня

Постоянный

Ваш натуральный класс брони равен 3, и вы обладаете неодолимой защитой против вреда, наносимого камнем, землёй или погребением. Вам не нужно есть, пить или дышать. Броня и щиты не улучшают этот базовый класс брони.

Восстание Земли

Действие

Заставьте один видимый не магический каменный или металлический объект, не больше дома по размерам, разрушиться или обвалиться. Вы можете разрушать большие не магические структуры по одной части за раз. Обвал может быть разрушительным, нанося 1к20 повреждений всем, находящимся внутри, или контролируемым, чтобы оставить находящиеся внутри невредимыми. Носимая броня или предметы не могут быть затронуты этой способностью.

Говорящий с Камнем

На ходу

Приложите Усилие. Вы можете общаться с землёй и камнем, видя и чувствуя всё, чему они были свидетелями в выбранное вами время. У камней нет мыслей, в понимании людей, но они могут идеально передавать звуки и изображения, имевшие место в их присутствии. Однако вы должны указать конкретное время, на котором требуется сфокусироваться.

Большие дары

Строитель Горных Пиков

Действие

Каждый раунд создавайте, изменяйте или разрушайте каменные или земляные сооружения размером до 20х20х20 футов в пределах вашей обычной видимости. Сооружения могут быть замысловатыми, ограниченными только вашим воображением. Обратитесь к странице 27 для правил заключения жертв в стенах или зонах. Существа, состоящие целиком из камня или земли, могут полностью контролироваться героем, достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы избежать контроля.

Ярость Лавины

На ходу

Земля дрожит и выбрасывает куски камней. Приложите Усилие, чтобы использовать эти извержения как магическое оружие с повреждениями 1к10, пока Усилие остаётся приложенным. Пока длится действие дара, ваша кость Схватки может быть применена к каждому меньшему противнику, стоящему на земле или камне в пределах видимости.

Дрожь Сердца Мира

Действие

Приложите Усилие до конца дня, чтобы вызвать локализованное землетрясение в точке в пределах видимости, разрушая большинство зданий в радиусе 300 футов и бросая меньших противников на колени. Упавшие должны потратить своё движение, чтобы подняться на ноги. Полное разрушение окрестностей требует около шестидесяти секунд.

Слово Земли в игре

Он объехал границу пастбища, и стена выросла вдоль его пути. В два раза выше наездника и толщиной с вытянутую руку, её гладкая серая поверхность была отмечена следами чистых и священных молитв лам, служивших ему. Через каждые сто шагов он создавал башню, где его люди могут стоять на страже, а ворота обрамляла пара каменных молитвенных барабанов, столь идеально сбалансированных, что маленькие дети смеялись, когда он раскручивал их одним пальцем.

Старики клана чувствовали беспокойство, глядя на огромный каменный загон, но он научил их не протестовать, когда жестом направил скот клана внутрь ограждения. Сегодня не будет верховой стражи, охраняющей стадо клана от чужих рук. Всадники будут нести охрану на башнях, как бы они ни ворчали при мысли о сражении пешком.

Утром он вернёт стены, ворота и молитвенные барабаны обратно в землю, но сегодня на тобанской равнине не было клана, имеющего шанс украсть корову у сподвижников святого Атлан Хана.

Атлан Хан использует свой дар Строитель Горных Пиков, чтобы возвести укрепления. Он может с лёгкостью сконструировать что угодно, что можно сделать из камня или земли, будь то стены дома или каменное оружие, но если бы он захотел сделать конструкцию постоянным Свойством для пользы клана, то столкнулся бы с риском проблем со стороны традиционалистов. Эффект от использования даров для создания Свойств для фракций разъяснён на странице 132.

Выносливость

Слово Выносливости – Слово стойкости, решимости и неослабевающих усилий. Его чудеса могут даровать выживание даже перед лицом неизбежной гибели, силу, когда усталость иначе взяла бы верх, и сопротивление нежелательному колдовству и проклятиям. Обожествлённого, благословлённого этим Словом, ужасно сложно ранить физически, но Слово не может отразить источники ментальных или духовных повреждений или принуждения, такие как **Божественный Гнев** Знания или принуждение Приказа. В качестве руководства, если что-то включает в себя спасбросок Духа, Выносливость не может это остановить. Его чудеса не могут распространять неуязвимость на других, если не указано иное.

Героям Выносливости не требуется есть, спать, пить или дышать, и они могут установить значение своего Телосложения равным 16, или 18, если оно уже равно 16 или больше.

Малые дары

Неутомимое вдохновение

Постоянный

Выберите один проект Влияния, над которым вы работаете. Добавьте 1 к эффективному Влиянию, поскольку вы без сна концентрируетесь на этом задании. В качестве действия, Приложите Усилие. Все союзники в пределах 100 ярдов постоянно свежи и не нуждаются в отдыхе, еде, питье или дыхании.

Тело Железной Воли

Постоянный

Ваш натуральный класс брони равен 3. Вы неуязвимы к любым естественным повреждениям от окружающей среды, например вызванным экстремальной жарой, холодом, давлением, радиацией или вакуумом. Подобные силы, используемые против вас в качестве оружия или опасности, действуют как обычно. Броня или щиты не улучшают этот базовый класс брони.

Бросить Вызов Железу

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Отмените одну физическую атаку или случай телесного повреждения. Этот дар не может защищать от ментальных или духовных повреждений, а также от магических эффектов, которые обычно требуют спасброска Духа. Если вы противостоите длительной опасности, наносящей повреждения каждый раунд, эта неуязвимость распространяется только на один раунд.

Элементальное Презрение

Постоянный

Выберите жару, холод, молнию или другую форму энергии. Вы обладаете неуязвимой защитой против любых её форм. В качестве действия На Ходу вы можете Приложить Усилие и распространить эту защиту на всех союзников в пределах ста ярдов. Вы можете брать это дар несколько раз, чтобы получить иммунитет к другим элементам; единственное приложение Усилия распространяет всю вашу защиту.

Крепче, чем Ты

На ходу

Приложите Усилие. Станьте неуязвимым к одной физической опасности или специальной атаке, пока Усилие остаётся приложенным. Вы не можете адаптироваться к оружию, дарам или заклинаниям, но можете стать неуязвимым к дыханию дракона, взгляду василиска, яду животного или кальдере вулкана.

Живучесть Амаранта

Постоянный

Пока вы живы, каждые пятнадцать минут вы восстанавливаете один потерянный хит-пойнт за три уровня персонажа, с округлением вверх.

Большие дары

Не Бойся Стали

На ходу

Приложите Усилие. Ваша решительность и сверхъестественная стойкость позволяют вам игнорировать меньшие опасности мира. Вы получаете на 1 очко урона меньше от всех источников входящих повреждений, физических или магических. Опционально, Приложите Усилие до конца дня и станьте неуязвимым к атакам меньших противников без магического оружия до конца сцены.

Неразрушимый

Мгновенный

Приложите Усилие до конца дня. До начала вашего следующего хода вы обладаете неуязвимой защитой против любых физических, материальных атак или эффектов заклинаний. Этот дар не действует на ментальные или духовные повреждения или вред.

Неумирающий

Постоянный

Хотя вас можно довести до нуля хит-пойнтов, изувечить или сжечь, вас нельзя на самом деле убить без помощи дара какого-либо Слова, божественного чуда, или усиленной даром атаки. Если вас не убили, через час вы регенерируете из наибольшего оставшегося от вас куска с одним хит-пойнтом.

Слово Выносливости в игре

Она шла сквозь огонь, и её люди шли за ней. Лес был огненным адом, с высокими соснами, трещащими как факелы, и подлеском, превратившимся в простыню мерцающего пламени. Причитания её объятых страхом соседей утонули в сокрушительном взрыве разрушающейся древесины, но они не сгорели и они не задохнулись. Солдатам, пришедшим их убить, повезло меньше.

Верити ещё предстоит изучить дар Элементальное Презрение, но она Прикладывает Усилие до конца дня, чтобы имитировать его, Прикладывая дополнительное Усилие, чтобы распространить его действие на соседей по деревне. Если бы она обладала даром, то могла бы подерживать его бесконечно, но в качестве чуда оно длится примерно пятнадцать минут. Ей нужно перевести свою группу через ручей прежде, чем у неё кончится Усилие, иначе она и её соседи тоже сгорят.

Они сожгли её, когда поймали. Там был Подавитель, чтобы удостоверить, что она не защитится от огня снова, в заляпанной остатками недавней трапезы робе, с челюстью, которая отвисла и дрожала от страха при виде его хозяина. Антижрец, приговоривший её, обвинил её в предательстве своего народа и Разума, и отправил к столбу, чтобы она приняла то, чему так кощунственно не поддавалась.

И они сожгли её, и Подавитель следил за тем, чтобы она сгорела, а потом её прах бросили в реку. Через неделю она выползла в двадцати лигах вниз по течению.

Верити восстановила немного Усилия после своей поимки. Она знает, что Подавитель использует свою способность подавлять её дары, если она попытается не поддаться пламени, так что вместо этого она призывает неуловимое чудо Неумирающего. Она сжорает, но без благословлённого Словом противника, наносящего последний божественный удар, регенерирует и прячется, пока не исцелится..

Плодородие

Плодородие для своих земель и дети для своих семей – два самых заветных желания простых людей, и Слово Плодородия дарует эти благословения. Но то, что оно даёт, оно может и забрать, и его чудеса можно использовать для гибели земель и проклятия семей. Мгновенные чудеса обычно затрагивают желание, сексуальность, урожай и проклятия, в то время как дары Слова могут создать более длительные эффекты.

Герои со Словом Плодородия обладают идеальным контролем над своим воспроизведением и могут установить значение своего Телосложения равным 16, или 18, если оно уже равно 16 или больше. Они обладают неуязвимой защитой против деревянного оружия или предметов, растительных монстров и ядов, основанных на растениях.

Малые дары

Благословение Родов

Действие

Мгновенно сделайте цель стерильной, спровоцируйте выкидыш или же благословите цель гарантией здорового зачатия, в котором вы можете сформировать черты ребёнка. Вы также можете излечить врождённые дефекты или гарантировать безопасные роды. Сила этого дара такова, что он может вызвать даже непорочное зачатие. Сопротивляющиеся цели, являющиеся достойными соперниками, получают спасбросок Стойкости.

Вторая Весна

Действие

Приложите Усилие до конца дня. Все союзники в пределах видимости освежаются, вновь обретая силы, как будто после хорошего отдыха, и восстанавливая 1к6 потерянных хит-пойнтов плюс уровень Обожествлённого. В отличие от большинства лечащих эффектов, целям не нужно прикладывать Усилие, чтобы извлечь пользу из этого благословения.

Семена Смерти

На ходу

Приложите Усилие. Вы можете вызывать рак и смертельные опухоли, используя их как магическое оружие с повреждениями 1к10 в пределах 200 футов, совершая броски на атаку как обычно. Первый раунд использования этого оружия незаметен для наблюдателей и жертвы, но второй и последующий раунды вызывают видимые опухоли и наросты. Меньшие противники умрут от рака через 1к6 месяцев после использования на них этого дара без вмешательства магического лечения, даже если вы решите не наносить урон при попадании.

Ощущение Пепла

На ходу

Приложите Усилие. Вы чувствуете все яды, эпидемии, урон окружающей среде или проклятия, наложенные на земли в пределах видимости. Вы получаете впечатление о существе, ответственном за них, даже если оно сокрыто магией. Вы узнаете болезни или переносящие болезни существа с первого взгляда и можете определить, от какого заболевания они страдают или переносят на других.

Прикосновение Зелёных Пути

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Растения в радиусе 50' вокруг выбранной точки в пределах видимости вырываются на поверхность, чтобы схватить противников. Все враги в зоне действия должны проходить спасбросок Уклонения в начале каждого раунда, чтобы отбросить лианы и обрести свободу передвижения, хотя они по-прежнему могут сражаться на месте как обычно или использовать дистанционные атаки, при их наличии. Противники, подверженные вашей кости

Схватки, получают повреждения от неё каждый раунд, в котором они остаются скованными. Враги, доведённые таким образом до нуля хит-дайсов, могут быть либо абсолютно обездвижены, либо раздавлены насмерть, по выбору Обожествлённого.

Иссушающее Проклятие

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Сорок акров растений мгновенно умирают, а земля, на которой они росли, становится бесполезной на поколение, если эффект не отменён способностями этого Слова. Опционально, растения и живое или срубленное дерево по желанию могут быть обращены в пепел в радиусе 50 футов. Деревянные предметы, которые кто-то держит или носит, не подвержены влиянию дара, хотя здания или средства передвижения могут быть уничтожены. Растительные монстры получают 1к12 повреждений за уровень.

Большие дары

Благословение Рота Изобилия

На ходу

Приложите Усилие. Выберите контейнер, содержащий не магическое сельскохозяйственное вещество; пока Усилие остаётся приложенным, запас никогда не закончится, вне зависимости от того, сколько взято из контейнера. Контейнер может выдать до десяти тонн содержимого в день за уровень героя, при условии, что отверстие в нём достаточно широко, чтобы извергнуть такое количество.

Оборвать Нить

Действие

Приложите Усилие до конца дня и выберите цель в пределах видимости. Цель становится стерильной и лишь дар схожей силы может исправить это. Все её дети немедленно получают 1к12 повреждений, внуки – 1к10, правнуки – 1к8 и так далее до пятого колена, которое получает 1к4. Это проклятие действует на каждую цель только один раз, и герой может пощадить отдельных потомков.

Бесконечное Изобилие

Действие

Приложите Усилие до конца дня. Выбранная вами земля в радиусе десяти миль становится невероятно плодородной, с урожаем, всходящим через считанные часы, способной прокормить любое количество людей в этом районе. Если эффект применяется даром, а не единичным чудом, постоянное плодородие считается полезным свойством для любой фракции, контролирующей землю, хотя не может быть принесено в жертву в случае проигранного Конфликта, в который она была вовлечена.

Слово Плодородия в игре

У князя было золото. У него была земля и крестьяне, и свой город со стенами. У него была жена и дочь, и дружба отца жены. Но у него не было сына и поэтому его владения были бы разорваны на части соседями, как только его слабое сердце отказало бы. Лекари говорили, что его жена никогда не сможет иметь ещё одного ребёнка, а её отец первым бы потребовал его крови, если бы он отверг её ради другой.

Яков даст ей этого сына, сильного и красивого, как две капли воды похожего на своего отца. Он даст ей сына и надежду на несожжённый город, а потом князь сделает так, что определённый человек умрёт. Жизнь за жизнь, ибо боги справедливы.

Благословение Родов Якова гораздо могущественнее родильных амулетов колдунов и куда безопаснее. Если князь забудет о своей части сделки, Оборвать Нить сможет уничтожить его сына в мгновение ока.

Огонь

Рождённое в алом пламени, Слово Огня даёт силы сжигать, расплавлять и уничтожать вещи, вызвавшие недовольство героя. Также оно может быть использовано, чтобы защищать союзников от ярости пламени или отменять вред, причинённый огнём существу или предмету. Его чудеса могут также освещать места или скрывать что-то покровом удушающего дыма. Более утончённые чудеса могут вызывать связь Огня со страстью и вожделием, разжигая эти чувства в других или заставляя их распространяться подобно разрастающемуся пламени.

Герои со Словом Огня обладают неуязвимой защитой против огня и дыма. Они могут использовать огонь в качестве магического оружия с радиусом до 50 футов и костью повреждений 1кю.

Меньшие дары

Поглощающий Взгляд

Действие

Объект в пределах видимости размером до 20х20х20 футов поглощён пламенем и превращён в пепел, даже если он не горюч в обычных условиях. Для полного сгорания больших объектов может потребоваться несколько раундов. Объекты, которые кто-то несёт, не могут быть затронуты. Обратитесь к странице 27 для правил по созданию стен огня и прочих зон опасной местности.

Огненный Шторм

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Выберите точку в пределах видимости; каждая выбранная цель в радиусе 100 футов от неё поражена падающим пламенем на 1кб повреждений за уровень Обожествлённого. Позволяется пройти спасбросок Уклонения, чтобы получить половину повреждений с округлением вверх.

Идущий Сквозь Огонь

На ходу

Приложите Усилие до конца сцены. Мгновенно узнайте расположение всего огня в радиусе мили. В качестве действия, телепортируйтесь и появитесь из любого пламени больше свечного, с любым согласными товарищем в физическом контакте с вами. Вы не можете переместиться более чем на милю в сумме за каждый час.

Выпустить Пепел

Действие

Восстановите от огня предметы или существ в кубе размером 20х20х20 футов каждый раунд, ремонтируя повреждения и восстанавливая состояние сожжённых предметов. Огненные повреждения лечатся без приложения Усилия, но мёртвые не воскрешаются.

Мастер Горна

На ходу

Приложите Усилие. Придавайте форму любому пламени в пределах видимости, направляя или гася его, как вам угодно. В качестве действия, воспламените оставленный без присмотра неживой предмет в пределах видимости, если он горюч. Предметы больше повозки могут быть зажжены лишь частично.

Пламенный Нимб

На ходу

Приложите Усилие. Вы окружены ореолом обжигающего жара. Любой, кто атакует вас в ближнем бою, получает 1 единицу огненного урона прежде, чем определяется результат атаки. Нападающие получают этот урон только один раз за раунд, даже если совершают несколько атак.

Большие дары

Жгущий Упрёк

На ходу

Приложите Усилие. Каждый противник, который атакует вас, будучи разгневан или взволнован, получает повреждения вашей кости Схватки прежде, чем определяется результат каждой атаки, даже если у них больше хит-дайсов, чем у вас уровней, или они совершают несколько атак. Обычно только бессмысленные создания или удивительно дисциплинированные противники могут оставаться достаточно спокойными, чтобы избежать повреждений. Толпы получают повреждения напрямую.

Тлеющие Слова

На ходу

Приложите Усилие. Ваш голос обжигает ваших врагов. Каждый меньший противник в пределах слышимости получает повреждения вашей кости Схватки каждый раунд. Вы можете воспламенить словом оставленные без присмотра предметы в качестве свободного действия один раз раунд.

Обжигающий Клинок

На ходу

Приложите Усилие. Вы используете огонь как оружие, либо окутывая им клинок, либо используя огненные снаряды как магическое оружие с дальностью 200 футов и костью повреждений 1кю. Индивидуальные жертвы, убитые этим оружием, взрываются огненными шарами, нанося 1кб повреждений всем желаемым целям в радиусе 20 футов. Повреждения этого дара всегда бросаются напрямую против Толп меньших противников.

Слово Огня в игре

На дюне между разбойниками принца и караваном специй стояла лишь одна женщина. Налётчики перешли на бег, завывая в радостном предвкушении, пока их возгласы не превратились в вопли, когда песок перед ними изверг пламя. Атака прервалась, люди отшатывались от огня, когда он прыгнул, как живое существо, танцуя перед ними стеной пламени.

Некоторые разбойники прорвались сквозь огонь, крича от ужаса и ярости. Дюны знали о Киноварном Ордене ещё когда земли были зелёными, и если ведьма была одной из них, она умрёт от удара меча как любой другой огненный маг. Только когда она заговорила, они поняли свою ошибку, в то время как одеяния воспламенились на их телах, а кожа обуглилась дочерна от выжигающей силы её слов.

Киноварный Орден служил огню. Рыжая Атет была огнём.

Бандиты пришли Большой Толпой, которая является особым способом представления значительных масс врагов, описанным на странице 155. Способности, затрагивающие всех существ в радиусе своего действия, против Толп работают несколько по-другому. Сначала Атет использует свой Поглощающий Взгляд, чтобы зажечь песок, что даёт ей пламя, необходимое для создания стены огня с помощью Мастера Горна. Когда она убедилась, что бандиты не набросятся на неё толпой, она выпустила свои Тлеющие Слова, крича, чтобы опалить разбойников. Обычно её кость Схватки наносит 1к8 повреждений всем меньшим противникам в пределах слышимости, нанося от 0 до 2 единиц урона в зависимости от результата броска. Однако против Толпы меньших врагов повреждения наносятся «напрямую», что означает, что Рыжая Атет наносит от 1 до 8 единиц урона своим криком каждый ход, когда использует его.

Здоровье

Хлеб, дети и здоровье – эти вещи всегда присутствуют в людских молитвах. Слово Здоровья предлагает как минимум одну из них, изгоняя болезни и исправляя искалеченную плоть. Чудеса Здоровья могут изгонять эпидемии и исцелять раны, хотя для масштабных дел, за исключением относительно незначительного исцеления, обычно нужны дары. Мстительные полубоги Здоровья также могут насыпать те же самые эпидемии, которые могут лечить.

Хотя исцеляющие силы могущественны, зачастую они требуют многого от внутренних запасов тех, кому приносят пользу. Некоторые дары требуют от исцеляемых Приложить Усилие до конца дня, чтобы принять целительную энергию. Для персонажей Ведущего и прочих существ, у которых не указано Усилие, можно предположить, что они способны получать пользу от такого лечения не более одного раза в день.

Герои со Словом Здоровья обладают неуязвимой защитой против любых болезней и ядов и могут мгновенно их диагностировать. Они могут установить своё Телосложение равным 16, или 18, если оно уже равно 16 или больше.

Меньшие дары

Усмиритель Чумы

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Исцелите все болезни и отравления в пределах видимости. Если Усилие прикладывается до конца дня, радиус исцеления увеличивается до полумили вокруг героя, преодолевая стены и другие препятствия, а вам немедленно становится известно обо всех вызывающих болезни проклятиях или источниках эпидемий в этой области.

Исправленная Плоть

Действие

Один раз за раунд вы можете исцелять увечья, слепоту, отравления и врождённые дефекты цели. Этот дар не возвращает хит-пойнты, но может восстановить потерянную руку или утраченную функциональность.

Внутреннее Здоровье

Постоянный

Ваш максимум хит-пойнтов увеличивается на 2 очка за уровень, включая уровни, полученные до покупки этого дара. Этот дар не может быть подавлен.

Милосердный Взгляд

Действие

Взглянув на цель в пределах видимости, вы можете исцелить 2кб плюс уровень вашего персонажа очков урона. При этом цель должна Приложить Усилие до конца дня, чтобы воспользоваться этим лечением. Персонажи Ведущего и прочие простые смертные обычно могут извлекать пользу из этого дара один раз в день.

Приносящий Мор

На ходу

Приложите Усилие. Ваше прикосновение или успешная атака оружием вызывают болезнь по вашему выбору. Достоянные соперники получают спасбросок Стойкости, чтобы противостоять этому. Болезнь может быть ограничена целью или же ей может быть позволено обычное распространение. Болезнь проявляется в течение 1кб часов и достигает полной силы в течение дня. Смертельная болезнь убьёт за 1кб дней без магического лечения.

Горн Жизни

На ходу

Приложите Усилие до конца дня. Мгновенно восстановите все потерянные с момента окончания вашего последнего хода хит-пойнты, при условии, что повреждения не убили вас.

Большие дары

Жгучая Живучесть

На ходу

Приложите Усилие до конца дня. Восстанавливайте 1 хит-пойнт за раунд, пока не достигните максимума. Либо Приложите Усилие до конца дня чтобы восстановить 1 хит-пойнт или хит-дайс всем союзникам в радиусе 100 ярдов и воскресить рядовых смертных существ из мёртвых с 1 хит-дайсом, при условии, что они умерли за последние пять минут и не были полностью изувечены. Получателям не нужно Прикладывать Усилие, чтобы принять лечение.

Источить Здоровье

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите цель. Она заболевает, её хит-дайсы или хит-пойнты падают до половины текущего значения с округлением вверх. Достойные соперники получают спасбросок Стойкости, чтобы противостоять этому. Потерянные хит-дайсы возвращаются после окончания сцены, если цель жива. Действие дара не складывается от нескольких применений.

Дающий Жизнь

Постоянный

Союзники в вашем присутствии автоматически стабилизируются при нуле хит-пойнтов или хит-дайсов, при условии, что их тела не разорваны на части. В качестве действия, Приложите Усилие до конца дня, чтобы воскресить обычное смертное существо, при условии, что оно мертво не более дня и какая-то часть его тела осталась нетронутой. Обожествлённые и другие могучие создания не могут быть воскрешены.

Слово Здоровья в игре

Покупатель Чумы стоял на палубе бедара с грифельной доской торговца в одной руке и куском мела в другой. Руки и ноги лежащего на палубе капитана пиратов был связаны, канат, стягивающий его лодыжки, свисал с правого борта корабля. Покупатель улыбнулся всхлипывающему человеку и заговорил.

«Навигатор моей сестры, Инда».

Шесть человек на правом борту дёрнули верёвку, и пират с воплем полетел за левый борт. Люди с того борта отпустили канат, пока их пленник не оказался где-то под килем бедара, и начали петь.

Ритмично перетягивая канат между левым и правым бортом, под старую касирутскую шанти о доме и золоте, и иноземных девушках, мокрые от пота спины тянули вперёд и назад, распиливая пирата килем корабля и приросшими к нему обломками раковин. Они пропели двадцать строк и начали по второму разу, когда, наконец, пропилили жертву насквозь.

Правому борту досталась большая часть, когда верёвку вытянули вверх. Покупатель выступил вперёд, чтобы пнуть его обратно в человеческую форму, и первым вздохом воскрешённого предводителя пиратов был вопль.

Покупатель жестом отправил экипаж к свежей бухте верёвки и отметил ещё одно имя на доске.

"Боцман моей сестры, Ракти..."

Благословение Дающего Жизнь неизбежно, даже если его субъект предпочёл бы не быть воскрешённым. Если дар не позволяет однозначно цели не поддаваться ему, его действие неизбежно наступает.

Странствие

Герой может далеко забраться со словом Странствия, которое касается дальних путешествий и опасных маршрутов. Чудеса Странствия включают стремительное перемещение в желаемое место, разрушение преград на пути героя и избегание опасностей в дороге. Другие чудеса могут запечатывать или открывать существующие Ночные Дороги. Обратите внимание, что дары Странствия применяются к путешествию, а не простому движению. Дары, говорящие о путешествии, означают, что герой движется из одного места к другой точке пути, вместо того, просто бегать в одной области.

Герои со Словом Странствия всегда точно знают, где находятся, никогда не сбиваются с пути к известной цели, и путешествие для них успокаивающе и питательно, как хороший сон и сытный обед.

Малые дары

Пыль у Твоих Ног

На ходу

Приложите Усилие. Вы и те, кто с вами, не можете быть пойманы преследователями, пока вы продолжаете путешествие. Ваша группа всегда будет двигаться быстрее, чем они, вне зависимости от их скорости, пока вы не остановите движение.

Знай Дорогу

Постоянный

Вы всегда знаете самый безопасный и лёгкий путь к любому месту, которое не держится от мира в секрете. Те, кто идёт с вами, также считают путешествие пищей и сном, что позволяет непрерывно продолжать путь.

Повелитель Ключа

Мгновенный

Вы можете мгновенно победить любую обычную ловушку, замок, узел, связь или печать. Приложите Усилие до конца сцены, чтобы преодолеть магические преграды, ловушки и связи в пределах видимости, включая ментальные по своей природе. Вы можете сделать это даже если эффект связи сделал бы вас беспомощным в другой ситуации.

Открывая Путь

Действие

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы открыть дыру в системе безопасности, будь то охранник, внезапно, отошедший со своего поста, или портал, появившийся в магическом барьере. Дыра откроет вам свободный проход в нужное место или сквозь него, и будет действовать столько, сколько возможно, не меньше пяти минут. Такая дыра в системе безопасности обычно недостаточно велика, чтобы позволить свободное перемещение внутри места, это лишь точка входа.

Стремительное Продвижение

На ходу

Приложите Усилие. Вы и все, кто путешествует с вами, передвигаетесь за день в два раза дальше обычного и можете пересекать любые пространства, даже горы и моря, как если бы они были ровной землёй. Естественный климат или прочая вредная окружающая среда никогда не причинит никому из вас вреда.

Спокойный Проход

На ходу

Приложите Усилие. Пока вы путешествуете, ни вам, ни тем, кто с вами, никогда не помешают случайно встреченные существа или плохая погода. Достойные соперники, встретившиеся вам на пути, получают сбросок Духа, чтобы заметить вас.

Большие дары

Дорога Исхода

На ходу

Приложите Усилие. Ваши дары Странствия могут применяться к любому количеству добровольных спутников в пределах видимости, включая целые армии или города.

Час Нужды

Действие

Приложите Усилие до конца дня. До дюжины союзников в радиусе недельного пути осознали, что вы будете нуждаться в них в этот момент и придут в этом раунде, как будто сами захотели прийти. Это может вызвать некоторые проблемы с причинностью, но сила дара всё равно позволяет их прибытие.

Преследуя Восход

На ходу

Приложите Усилие. Вы и те, кто с вами, можете летать или иным способом игнорировать местность, двигаясь со скоростью 100 миль в час, во время путешествия. Вы можете преодолевать и более короткие препятствия по воздуху, хотя полёт недостаточно точен, чтобы быть полезным в бою или в тесных внутренних пространствах.

Слово Странствия в игре

Изгнанные из Чёрной Пирамиды монстры ползали по дороге вокруг её ног. Они пригнулись через влажные щели, стонали на луну сверху и сжимали отполированные песком скипетры своих благородных предков, но никто не обратил внимания на фигуру в капюшоне среди них.

Спокойный Проход защищает Тихую Дочь от внимания слоняющихся жителей пустыни. Однако эта защита длится, лишь пока она путешествует куда-то или откуда-то; оказавшись внутри Пирамиды, она должна будет беспокоиться о её охранниках.

Песчаные бури и засухи стёрли старые охранные печати, некогда обезобразившие камни пирамиды. Она положила руку на камень, чувствуя путь сквозь дегенеративные отродья и базальтовые плиты. Мир боролся с ней полвздоха и затих.

Безмолвие звенело вокруг неё, отталкивая отродий, открывая путь сквозь их кишасящие тела и прорезая дорогу сквозь пески. Тихая Дочь шла по пути, проделанном для неё тишиной, обходя чёрные камни, пока не достигла подточенный туннель, созданный существами. Он был пуст, покинутый своими охранниками, и тишина в нём была идеальной.

Тихая Дочь Прикладывает Усилие до конца сцены, чтобы призвать Открывая Путь. Дар гарантирует, что для Обожествлённого всегда найдётся путь внутрь места или из него. Даже когда путь требует абсурдных совпадений или чудесных порталов в преграде, у Обожествлённого всегда будет способ проникнуть внутрь.

Пыль и экскременты отродий испачкали сандалии Тихой Дочери, но это не было для неё преградой. Она плотнее надвинула капюшон, чтобы защититься от вони. Внутри того, что странник ошибочно принимает за культ полоти, будет больше опасностей. У древних Хамитов были свои секреты, и вскоре Дочь овладеет ими.

Знание

Знание – это Слово понимания. Всё, что известно смертным учёным, находится в сфере действия этого Слова, вместе с тайнами прошлого и настоящего. Слово Знания не может пронзить завесу будущего, но может показать практически что угодно о настоящем мире. Однако глубокие тайны мира, в котором происходит кампания, не могут быть им раскрыты.

Факты или события, совершённые кем-то со словом Обмана, позволяют своему автору пройти спасбросок Духа, чтобы скрыть события от Слова Знания.

Герои со Словом Знания могут установить значение своего Интеллекта или Мудрости равным 16. Если значение уже равно 16 или больше, его можно установить равным 18.

Меньшие дары

Лучший Способ

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Получите от Ведущего одно предложение правдивой информации о наилучшем способе достичь текущей цели или желания. С помощью этого дара нельзя получить новую информацию, пока не предприняты действия по уже полученной, или цель не заброшена.

Лучшие Планы

Действие

Приложите Усилие до конца дня и предложите план. Ведущий сообщает наиболее актуальное осложнение или угрозу осуществлению плану, о которой вы ещё не знаете. Эта догадка может быть получена только один раз для каждой отдельной цели, что считается разными целями – решает Ведущий.

Исечение Понимания

Действие

В качестве действия сотрите знание видимой цели о языке, интеллектуальном навыке или конкретном событии или теме. Этот дар не может стереть колдовские способности или другие силы, но длится до тех пор, пока навык не будет выучен заново или Обожещённый не отступит. Достойные противники получают спасбросок Духа, чтобы противостоять дару.

Истина, что Обсуждает

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите видимую цель. Узнайте информацию о ней или её планах, которую она сильнее всего хотела бы от вас утаить, по усмотрению Ведущего. Достойные соперники получают спасбросок Духа, чтобы противостоять этому неуловимому дознанию.

Раскрытая Правда

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Получите правдивый ответ на любой вопрос, при условии, что правда о нём не скрывается намеренно всеми, кто её знает. Ответ обычно короткий, не более нескольких предложений.

Далёкое Слово

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Узнайте, что происходит в определённом месте или сообществе, в котором вы побывали, максимум в трёх предложениях Ведущего о том, что, по его мнению, наиболее важно или актуально для ваших текущих интересов.

Большие дары

Обнаружить Дефект

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены и выберите цель – либо существо, либо организацию. Узнайте о её текущей слабости и наиболее уязвимых в настоящее время элементах, включая тайные способы, с помощью которых оно может быть убито или уничтожено. Существа раскрывают свои общие хит-дайсы и Усилие.

Неотразимый Вопрос

Действие

Приложите Усилие до конца дня. Задайте Ведущему вопрос о текущих или прошедших событиях и получите ответ из одного слова или короткой фразы. Эта способность не может быть использована больше одного раза для конкретной темы, пока ситуация существенно не поменяется.

Всёведущий Учёный

Постоянный

Вы овладели всеми сферами академического знания смертных. Вы всегда знаете ответ на вопрос, относящийся к такому знанию, если какой-то из смертных мудрецов знает его, и автоматически проходите проверки атрибутов, необходимые для выполнения интеллектуальных заданий, если они находятся в пределах возможностей смертных.

Слово Знания в игре

Полдня Рамат вёл собирателей сквозь развалины города. Блуждающие остовы сожрали бы маленькую группу заживо, если бы касиртанец не знал об логове, спрятанном под собором, и стае, всё ещё скрывающейся в катакомбах, где столь многие анкалийцы безнадежно искали убежище. Вместо этого, собиратели прошли через крышу собора при свете дня, спускаясь по шпильам, чтобы начать грабёж.

Изначально Рамат намеревался зайти в собор снизу, пробившись сквозь стену канализации в катакомбы и избежав бродящих по улицам остовов. Использование Лучших Планов во время подготовки предупредило его о непрактичности этого плана, и вместо этого он решил зайти сверху.

Предатели настигли их на выходе из города. Их было как минимум тридцать, сбившихся у края моста в массу стали и щербатых ухмылок. Позади собирателей приближалась шаркающая толпа остовов.

Хотя дар Лучшие Планы могущественен, он раскрывает лишь наибольшую проблему в плане, а не все осложнения, которые могут возникнуть.

Рамат открыл своё сознание прошлому разбойников впереди. Вспышки крови и ужаса с готовностью замерцали перед ним, когда он переместил фокус и вылил свою волю на группу предателей, заставляя их понять, пережить своим собственным сознанием страдания, которые они принесли. Они с криками упали, пока собиратели пробежали мимо. Остовы закончат работу.

Аура Ярости может использоваться даже с неосязаемыми Словами. Подобные силы могут пронзить защиту, рассчитанную на более материальный вред.

Удача

Удача – это, в основном, незаметное Слово, без многих абсолютно очевидных эффектов других сфер. Вместо этого Удача осеняет тех, кто благословлён её силой, гарантируя, что ситуации каким-то образом разрешаются очень хорошо для них и очень плохо для тех, кто пришёлся им не по вкусу. Чудеса Удачи могут быть использованы, чтобы исправить судьбу, убедившись, что случайные на первый взгляд события закончатся хорошо или плохо для целей, привлёкших внимание героя.

Герои, одарённые Словом Удачи, могут бросить 1к20 раз в день. В любой момент этого дня они могут заменить свой или чужой результат броска 1к20 на этот оставленный в запасе результат. Заменить бросок можно только один раз в день.

Малые дары

Проклятая Удача

Действие

Одна не являющаяся Толпой цель проклята неудачей. Она всегда будет проигрывать в азартных играх, с ней постоянно будут происходить неприятности различной несмертельной природы, и она всегда будет совершать броски на попадание и спасброски дважды, выбирая худший результат. Достойные соперники требуют приложения Усилия до конца сцены и получают спасбросок Духа, чтобы противостоять эффекту дара. Действие дара длится, пока не будет рассеяно, пока вы не отмените его сами или не произойдёт определённое событие.

Десять Жизней

Постоянный

Автоматически перебрасывайте спасброски или вражеские броски на атаку, которые привели бы к смерти или смертельному ранению героя. Второй бросок принимается, даже если он хуже.

Заселить Удачу

Мгновенный

Приложите Усилие после того, как герой бросил кость, выполняя что-то важное. Кость перебрасывается, но изначальный результат сохраняется в запасе. Чтобы вернуть Усилие, этот результат должен быть передан кому-то в присутствии героя, при условии, что бросается кость с тем же количеством граней. Сопrotивляющиеся достойные противники могут совершить спасбросок Духа, чтобы избежать такого пожертвования. Этот дар может хранить только один бросок в каждый момент.

Поворот Судьбы

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Другое существо перебрасывает свой только что сделанный бросок, о котором вам известно.

Не Омрачённое Благоедеяние

Постоянный

Герой обладает натуральным классом брони, равным 3, удачно избегая опасностей. Если неудача случайно свалится на голову одного из членов его группы, он никогда не будет её жертвой. Этот базовый класс брони не улучшается бронёй или щитами.

Мир Против Тебя

На ходу

Приложите Усилие. Герой может использовать удачу в качестве оружия с дальностью 100 футов, принося противникам внезапные и совершенно невероятные беды обычными бросками на атаку. При использовании для атаки, повреждения равны 1к10, а оружие счита-

ется магическим. Источник этих невероятных невезений незаметен для смертных наблюдателей и несверхъестественных существ.

Большие дары

По Воле Случая

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Игрок заявляет событие в своём присутствии, которое не является совершенно невероятным, и оно происходит. Повреждения противникам ограничено костью 1к12 для сконцентрированного на одной цели бедствия и 1к6 каждому для неприятностей, затрагивающих группу. Эта способность затрагивает только физические предметы и события, но не сознание и эмоции.

Невозможная Победа

Постоянный

Ровно один раз герой автоматически побеждает в конфликте или оборачивает ситуацию в свою пользу из-за чистой удачи. Это может быть не полной победой, но основная цель достигается. После герой теряет этот дар, его стоимость возвращается, и он никогда не может быть куплен снова. Чудеса Удачи не могут имитировать этот дар.

Неизменное Везение

Постоянный

Герой всегда может перебросить натуральную 1 на любом своём броске кости. Они могут определять результат любого случайного элемента в азартных или обычных играх.

Слово Удачи в игре

"Пожалуйста, господа. Вам не следует пугать девушку столь непристойными разговорами". Света подняла руки, пятась от трёх пьяных крепостных, тихо проклиная себя за беспечность. Ножи и палки деревенщин не были угрозой, но она не могла позволить себе оставлять необъяснимые трупы так близко к границе. Теперь было бы хорошо получить свидетеля. Стражник? В этой вонючей дыре такого не водилось, но уважаемая сударыня... как, например, та, что только что заглянула в переулочек. Теперь надо закончить всё быстро, пока женщина не убежала.

По Воле Случая может вызывать события, но они должны быть возможными. В деревне нет стражников, так что Света не может заставить одного из них случайно наткнуться на надвигающуюся драку, но может сделать так, чтобы появился какой-нибудь свидетель. Подробности желаемого события лежат на Ведущем, который может не разрешить очень маловероятные события или ограничить определённость желаемого результата.

Рука сударыни метнулась ко рту, когда она увидела буянов и светловолосую девушку, на которую они надвигались. Однако она не успела даже закричать, когда один из крепостных завизжал и схватился за почку, которую пронзил нож его неаккуратного товарища. Третий инстинктивно обернулся на крик, и палка, которую он держал в руке, попала прямоком в промежность его поделщику, заставив того сложиться пополам. Он тупо смотрел на извивающегося человека, когда Света бросила в него камнем. На его несчастье камень попал ему прямо в правый глаз, сокрушив глазное яблоко и оставив несчастного вопить и хвататься за лицо.

Подробности атаки Мир Против Тебя описываются игроком, с разрешения Ведущего. Случайные повреждения от окружения, несчастные случаи при неуклюжем обращении с оружием или удивительно удачные атаки Обожествлённого могут представлять действие этого дара.

Мощь

Первобытная сила заключена в Слове Мощи. Многие воинственные Обожествлённые сильны, но Обожествлённый Мощи превосходит их по чистой физической силе и может совершать чудеса подъёма, бросания и ломания вещей голыми руками. У него также есть способность одаривать своих союзников похожими благословениями силы, хотя, как правило, для определённых действий и вызовов, а не в качестве постоянного бонуса к их способностям.

Обожествлённый со Словом Мощи чрезвычайно силен, значение его Силы увеличивается до 19, а модификатор атрибута для силы равен +4. Это позволяет ему поднимать и ломать всё, что в человеческих возможностях, хотя поистине сверхчеловеческие проявления силы требуют использования дара или чуда.

Малые дары

Падение Горы

Действие

Обожествлённый может метнуть любой предмет, который способен поднять, в любую точку в пределах видимости. Если это дар используется в качестве атаки, герой должен совершить обычный бросок на попадание с модификатором Силы. Очень большие или тяжёлые предметы неудобны в качестве оружия и получают -4 к попаданию, но наносят 1к12 повреждений плюс модификатор Силы всем в зоне падения.

Удар Падающего Метёра

Действие

После мгновения концентрации Обожествлённый может разбить один любой не магический предмет меньше десяти футов в диаметре. Если предмет больше, в нём пробивается дыра шириной, высотой и глубиной десять футов. Если предмет магически прочен или упруг, Обожествлённому необходимо Приложить Усилие до конца сцены, чтобы разрушить его. Концентрация, требуемая для такого удара, делает его бесполезным против подвижных противников, но если Обожествлённый бьёт неподвижную или беспомощную цель этим даром, она получает четыре очка урона за каждый уровень Обожествлённого.

Кулаки Чёрного Железа

Постоянный

Атаки Обожествлённого, с оружием или без, наполнены его ужасающей силой. Одноручное оружие в его руке наносит 1к10 повреждений, а двуручное или безоружные атаки, совершённые двумя свободными руками, наносят 1к12. Эти атаки считаются магическим оружием.

Широкие как Мир Плечи

На ходу

Приложите Усилие. Обожествлённый может поднять предмет размером не больше боевого корабля и нести его со своей обычной скоростью передвижения. Дар позволяет предмету не разваливаться, а Обожествлённому не погружаться в землю, но предмет слишком неудобен для использования с целью насилия.

Сильнее Тебя

Постоянный

Когда Обожествлённый вовлечён во встречную проверку Силы или соревнование против другого создания, или противостоит ему в борьбе или другом проявлении силы, Обожествлённый всегда побеждает. Если борются два Обожествлённых с этой способностью, проверка разрешается как обычно. В качестве действия Обожествлённый может даровать эффект этого дара союзнику для одного состязания или действия.

Всплеск Силы

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы получить максимальный результат одного броска на повреждение с модификатором Силы. Аура вашей ужасающей мощи может даровать этот эффект вашему союзнику в пределах видимости, если вы пожелаете.

Большие дары

Перепрыгни Луну

На ходу

Приложите Усилие. Обожествлённый может прыгать на огромные расстояния, игнорируя повреждения от падений, и способен прыгнуть в любую точку в пределах видимости вместо своего передвижения за раунд. Он может сражаться с летающими врагами, подпрыгивая в качестве своего движения за раунд, прежде чем нанести своей цели удар. Однако в сумме он не может прыгнуть больше десяти миль за час.

Расплатись Богу Зубы

Действие

Приложите Усилие до конца дня и совершите одну атаку, с оружием или без. Если удар достигает цели, повреждения на броске применяются напрямую. Этот бросок на повреждения не может быть максимизирован другими дарами и способностями. Даже при промахе сотрясение от удара наносит повреждения как попадание обычной атаки.

Мускулы Бога

Постоянный

Обожествлённый всегда способен поднять что угодно, размерами меньше большого здания, и пробить, разбить или оторвать любое не магическое вещество в качестве свободной части своего движения или других действий. Эта мощь используется быстро, но недостаточно точно контролируется, чтобы помочь броскам на повреждение или другим атакам.

Слово Мощи в игре

Короткие ноги Согласно устали от ходьбы, а его спина устала от хлыста печатника. Почему вербовщики Ордена схватили такого карлика, как он, было загадкой, но что угодно было лучше, чем страдания дома. Старейшина Неверующий угрожал донести на него евгеникам, когда красные мантии придут в следующий раз, так что когда вербовщики спустились на поля, Согласно бежал достаточно медленно, чтобы его поймали.

Но это было три дня пути назад и теперь они были в предгорье, далеко от Подавителей и красных мантий, и чего угодно, кроме двадцати скованных рекрутов и десяти худых печатников Ордена Разума. Достаточно далеко. Настала пора уходить.

Его кандалы разлетелись осколками горячей стали, когда карлик развёл свои руки. Осколок пролетел сквозь череп печатника фонтаном серого вещества, а второй был разорван пополам взмахом короткой стальной цепи. Маленькие кулаки Согласно прошли сквозь живот третьего, чтобы схватить его позвоночник, и печатник был всё ещё едва в сознании, когда карлик использовал его, как дубину, чтобы прибить его товарища. Остальные шестеро побежали.

Длинные ноги им не помогут.

Благословение Слова не всегда очевидно по его носителю. Мускулы Бога могут разрывать оковы с лёгкостью, а усиливающие атаки дары, такие как Кулаки Чёрного Железа, не требуют оружия, чтобы воспользоваться их помощью.

Ночь

Сновидения, сон, тьма и спокойствие можно найти под знаменем ночи. Ночь проходит над многими местами одновременно и проникает даже в самые охраняемые покои. Слово Ночи может совершать чудеса, включающие сон, слепоту, стремительный переход во тьму и физическую неосязаемость. Для лучшего эффекта этим дарам зачастую нужны слабо освещённые зоны.

Герои со Словом Ночи могут идеально видеть в темноте. Им не нужен сон, а их действия никогда не станут невольной причиной пробуждения спящих вокруг них.

Малые дары

Проклятье Их Глазам

Действие

Выберите цель в пределах видимости. Меньшие противники ослеплены, в то время как достойные противники получают спасбросок Стойкости, чтобы противостоять дару, и требуют Приложить Усилие до конца сцены, чтобы дар на них подействовал. При желании вы можете ослепить цель к определённым людям или вещам. Те, кто выборочно ослеплён, не осознают свою слепоту, пока на неё не укажет кто-то другой, или они не столкнутся с ней физически. Слепота длится сколько вам угодно для меньших противников, а для достойных противников заканчивается по окончании сцены. Слепые враги обычно получают -4 ко всем броскам на попадание в ближнем бою и не имеют каких-либо значимых шансов попасть дальними атаками, если у них нет других сверхчеловеческих чувств.

Темнеющая Лестница

Постоянный

Вы можете летать или двигаться по вертикальным поверхностям со своей обычной скоростью, при условии, что вас окружает темнота настолько плотная, что невозможно отличить белую нить от чёрной. Способность продолжает действовать один раунд после попадания на яркий свет.

Ножи Ночи

На ходу

Приложите Усилие. Теперь вы способны сгущать тьму в оружие с дальностью 200 футов. При использовании для атак оно наносит 1к10 повреждений и считается магическим оружием. Противники, доведённые до нуля хит-пойнтов, могут быть либо убиты, либо усыплены, либо навсегда ослеплены по вашему выбору.

Дорога Теней

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Ступите в тень и появитесь из другой, ближайшей к желаемой цели, при условии, что она находится в пределах мили. Этот дар не может переместить вас дальше, чем на десять миль в сумме за каждый отдельно взятый час.

Неподвижное Безмолвие Сна

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите точку в пределах видимости. Все меньшие противники в радиусе 50 футов от этой точки должны пройти спасбросок Духа или уснуть. Вы можете диктовать сновидения и кошмары спящего существа, если можете видеть его, хотя достойные противники получают спасбросок Духа, чтобы противостоять этому. Вы можете посылать и принимать сообщения вашим товарищам по пантеону и близким соратникам через сны, если они позволяют.

Присутствие Закат

Действие

Приложите Усилие. Создайте вокруг себя тьму любой формы до 30 футов радиусом. Вы можете видеть сквозь неё, а она может следовать за вами.

Большие дары

Тьма в Полдень

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы приносите или рассеиваете ночь в радиусе до мили за уровень. Ночью луна будет в той фазе, в которой вы захотите, в то время, как изгнанная ночь оставляет в небе солнце. При желании вы можете гарантировать, что ни один из спящих меньших противников в зоне действия дара не проснётся ни от чего, за исключением серьёзной физической травмы, или посылать им определённые сновидения.

Плоть Тени

Действие

Приложите Усилие. Станьте почти неосязаемой тенью, неспособной влиять на реальный мир или проходить сквозь твёрдые объекты, но с неуязвимой защитой против немагических атак, но не заклинаний.

Говорящий в Снах

Действие

Приложите Усилие. Вы можете общаться с теми, кого видели раньше, с помощью общих снов, которые они идеально запомнят. Вы также можете подглядывать за их снами, чтобы получить представление о том, что их больше всего беспокоит, и определить их местоположение. Сопrotивляющиеся достойные противники получают спасбросок Духа, чтобы избежать действия дара.

Слово Ночи в игре

Шрайк поправила очки ночного видения, разглядывая силы, рассеянные в долине под ней. Двести тысяч долларов пригодных к экспорту технологий Светлой Республики, и половина их функционала стала бесполезна для неё после превращения. По крайней мере, она по-прежнему могла извлечь пользу из их бинокля, и с его помощью и ночным зрением обнаружить дозоры было легко. С колдунами было сложнее, поскольку патриоты были слишком профессиональны, чтобы позволить тем как-то отличаться внешне от обычных легионеров. Ей было необходимо рискнуть.

Она на мгновение закрыла глаза и почувствовала луну наверху. Её холодное и изменчивое присутствие сверху ответило, когда воля Шрайк зажгла её свет. Часовые внизу подняли тревогу, когда безлунное небо внезапно осенил свет, но их товарищи не поднялись.

Тьма в Полдень не требуется вызывать изменения в луне или солнце, чтобы подействовать на спящих, но Шрайк нужен был сигнал, который наверняка предупредит её союзников. Даже если бы она избежала очевидного изменения, смертные колдуны внизу, скорее всего, заметили бы мощную магию, внезапно сошедшую на их союзников.

Шрайк поднялась на ноги и натянула покров ночи, чтобы укрыть себя. Патриотские маги некоторое время будут пытаться рассеять сонное проклятие, но когда это не принесёт успеха, сфокусируются на убийстве его источника. Часовые не были проблемой, но если её найдут маги – дело примет неприятный оборот. Пришла пора двигаться и надеяться, что думбалийские войска подойдут быстро.

Обычная низкая магия не может рассеять действие дара. Только мощная, специализированная теургия или другое божественное действие может оборвать его.

Стрaсть

Слово Стрaсти управляет сердцем, наполняя его эмоциями по желанию Обожествлённого или изгоняя чувства, приносящие проблемы. Хотя эти эмоции могут ошеломлять, Обожествлённый не может указывать цели, что с ними делать. В этом смысле Стрaсть вдохновляет цель на личное действие, но не даёт прямого управления, как Слово Приказа.

Герои со Словом Стрaсти одарены изяществом и пониманием сердца. Они могут установить значения своей Харизмы или Мудрости равным 16, или 18, если значение уже равно или больше 16.

Малые дары

Зная Стрaсти

Действие

Приложите Усилие. Все персонажи Ведущего в пределах слышимости или видимости, являющиеся меньшими противниками, переполнены сильной эмоцией по вашему выбору, направленной на выбранный вами объект. Достойные соперники каждый раунд получают спасбросок Духа, чтобы избавиться от наваждения. Эта эмоция заставит их действовать в рамках своего характера и продлится как минимум день после того, как Усилие возвращено.

Подобрать Друга

Действие

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы обольстить видимое существо, внушая ему чувство дружбы и сотрудничества к вам. Оно не усомнится в этих чувствах, какими бы иррациональными они ни были, и они останутся до тех пор, пока вы не предадите жертву очевидным образом или явно не навредите ей. Меньшие противники не могут противостоять этой способности, в то время как достойные соперники могут пройти спасбросок Духа, чтобы избежать чар.

Следуй за Ниточками

Действие

Вы можете изучить цель в течение одного действия, чтобы определить поддожины людей, наиболее важных для неё эмоционально, узнавая их внешность, имена, под которыми они известны цели, и несколько слов описания связи между ними. Меньшие противники не могут избежать действия этого дара, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы сохранить свои секреты.

Сердце Льва

Постоянный

Вы обладаете неуязвимой защитой против страха и любых нежелательных эффектов, затрагивающих эмоции. Вы можете Приложить Усилие до конца сцены в качестве Мгновенного действия, чтобы разделить этот иммунитет со всеми союзниками в радиусе 100 ярдов.

Затушить Свечу Сердца

Действие

Мгновенно подавите эмоцию видимой цели. Вы можете полностью затушить определённую эмоцию, такую как страх, верность или любовь, либо вы можете подавить её выборочно к определённым людям или действиям. Цель неспособна чувствовать эту эмоцию к выбранным субъектам, пока вы не освободите её от действия дара. Меньшие противники попадают под действие дара автоматически, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять подавлению.

Ужасающий Облик

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Все персонажи Ведущего, которые могут вас видеть или слышать, должны немедленно пройти проверку Боевого Духа. Меньшие противники совершают бросок со

штрафом -2. Противники, провалившие проверку, обычно в ужасе бегут, хотя те, у кого нет путей к бегству, могут сдаться на месте. Этот дар может использоваться против врага только один раз за сцену, а персонажи игроков к нему иммунны.

Большие дары

Сердце как Глина

Действие

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы полностью контролировать эмоции цели, диктуя все её чувства и эмоциональное отношение к любому человеку или объекту на ваш выбор. Меньшие противники абсолютно беспомощны против такого придания формы и могут быть принуждены к совершенно нехарактерным для них крайностям. Достойными противниками можно управлять только в пределах их обычного эмоционального диапазона, также они могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять изменению. Эмоции сохраняются, несмотря на все неприятности, пока Обожествлённый не освободит цель.

Заразная Стрaсти

Действие

Приложите Усилие до конца сцены, чтобы заронить в видимой цели семя определённого эмоционального отношения к выбранной персоне или теме. Если цель затронута, она становится заразной, распространяя такое же отношение среди своих друзей и коллег через единственный контакт. Инфекция может распространиться на пять или шесть ступеней прежде, чем потеряет свою магическую силу; обычно этого достаточно, чтобы полностью поглотить деревню, двор или окрестность. Меньшие противники не получают спасброска, но достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять действию дара. Эффект сохраняется, пока Обожествлённый не освободит жертву, либо пока эмоция не станет абсолютно неуместной.

Глубоко Похороненная Песня

Действие

Приложите Усилие до конца дня и выберите фразу, музыкальный фрагмент, изображение или персону в вашем присутствии. В выбранное вами время или ситуации вид или переживание этого объекта высвобождает эффект *Знамени Стрaсти* на всех присутствующих. Вы можете определить ситуацию так подробно, как вам захочется и заранее выбрать действие и фокус *Знамени*. Максимальная дальность этого эффекта равна одной миле за уровень Обожествлённого. Обратите внимание, что действие дара распространяется на любую подходящую фразу, музыку или изображение; если Обожествлённый применит эту способность на боевой флаг народа и установит целью дружественных солдат, идущих в бой, каждая союзная боевая единица в пределах многих миль будет затронута её действием, при условии, что у них есть подходящий боевой флаг. Если Обожествлённый наполняет переживаниями традиционное приветствие, каждый человек, который это приветствие услышит, будет затронут.

Слово Стрaсти в игре

Архи-Инженер Джовини была деликатным объектом. Тираническая, выдающаяся и чрезвычайно преданная своей богине, она была идеально предназначена для своей роли, как и любая высшая жрица Тысячи Богов. Однако, как бы они ни были талантливы, у неё имела слабость к красивым рабам. Тобиас знал, что сама она была слишком опытна в магии, чтобы безопасно попытаться установить связь, а вот её слуги – другое дело. Будет несложно убедиться, что его доставят в неприкосновенности.

Цель, успешно проходящая спасбросок против влияющих на сознание способностей, может заметить попытку, если у неё есть опыт с такими умениями.

Море

Слово Моря управляет водой во всех её формах, но чаще всего – речной и морской. Все существа, живущие в воде, подчинены морю, и его воды могут далеко унести тех, кому оно благоволит, либо сокрушить и размыть тех, кто вызвал его неудовольствие. Чудеса моря могут уничтожать разрушающим давлением, призывать огромные массы воды, управлять потоком жидкостей, или очищать солью океанов.

Герои со Словом Моря обладают неуязвимой защитой против холода, могут дышать под водой, плыть с удвоенной скоростью, и идеально видеть под водой, вне зависимости от наличия освещения. Они могут поделиться этими эффектами со своими товарищами, за исключением иммунитета к холоду.

Малые дары

Тело из Воды

Постоянный

Ваша плоть плывёт вокруг опасностей и изолирует токсины. Ваш натуральный класс брони равен 3 и вы иммунны к ядам. Вы можете применить яд прикосновением, если ранее вы проглотили дозу или получили её другим способом, таким образом удаляя токсин из своего тела. Этот класс брони не улучшается бронёй или щитами.

Сокрушающие Глубины

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Уничтожьте любой не магический предмет, которого вы касаетесь, размером до 20x20x20 футов, размывая его или давя в щепки. Живые существа требуют попадания по ним атакой, с обычным оружием или безоружной, и не уничтожаются автоматически, хотя считается, что на броске повреждений выпал максимальный результат.

Живой Поток

На ходу

Приложите Усилие. Извергните поток воды под опасным давлением. Эта вода может использоваться в качестве оружия с дальностью 100 футов, наносящего 1к10 повреждений и считающегося магическим. Оно может уничтожить до одного фута земляных или деревянных преград за раунд. Вода может остаться после использования дара, либо исчезнуть по вашему желанию.

Поселитель Вод

На ходу

Приложите Усилие. На время действия дара вы превращаетесь в любое немагическое морское существо больше креветки, но меньше кракена. Вы можете разговаривать со всей естественной морской жизнью и командовать ею, чувствовать любое создание под водой или на её поверхности в радиусе мили, и призывать такую жизнь к себе по необходимости. Разумные существа не обязаны подчиняться вашим приказам, если сами того не желают. Корабли и флоты в вашем обществе не подвержены штормам и рифам.

Тайны Глубин

На ходу

Приложите Усилие. Вы чувствуете точное положение всех текущих жидкостей в пределах 200 футов, включая кровь в живых венах. Когда вы касаетесь водоёма и ищете определённую вещь или тип предмета, вам становится известно каждое место, где эта вещь утонула, плавает или омывается волнами в пределах десяти миль.

Прогулка с Волной

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Войдите в водоём, достаточно большой, чтобы вы в него погрузились, и появитесь из любого другого подходящего водоёма в пределах мили, находящегося ближе всего к вашей желаемой цели. Если водоёмы соединены водами, достаточно широкими, чтобы пропустить существо вашего размера, дистанция увеличивается до ста миль.

Большие дары

Укротитель Реки

Действие

Приложите Усилие. Вы можете изменить направление объёма воды, не превышающего небольшую реку, заставив его течь в воздух или двигаться иным невероятным способом. Вода может смывать здания или существ, в зависимости от её количества, и достаточно быстра, чтобы увеличить скорость корабля в море в десять раз. Поток продолжается, пока Усилие остаётся приложенным, им можно управлять на расстоянии до 1000 футов от героя в качестве действия. Эта вода никогда не причинит вред и не сдвинет с места героя или его союзников против их воли.

Чистота Солёного Тумана

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Автоматически противодействуйте или рассейте любой один магический эффект, целью которого являетесь вы или ваш союзник. На всё время сцены этот эффект или дар не может воздействовать на субъекта, которого вы защитили, даже если использован снова. При желании, вместо этого действия, вы можете подавить дар любого другого Обожествлённого на один раунд, как будто успешным чудом.

Рука Цунами

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Вы наносите удар, который превращается в разрушительную волну, устремляющуюся вперёд на 200 футов в ширину, 30 футов в высоту и 100 футов в длину, прежде чем высохнуть. Маленькие здания и непрочные сооружения разрушаются, а существа получают количество очков урона, равное вашему уровню, Толпы – в три раза больше. Такая волна при желании может быть вызвана в меньшем масштабе, не наносит вреда целям, которые вы хотите сохранить, и исчезает сразу после окончания действия, чтобы не оставить местность затопленной.

Слово Моря в игре

Дыхание Врожденной твари было облаком чёрной смерти. Тела её товарищей по плаванию осели, как красный воск, когда оно пронеслось над ними, а чёрная кожа Ластри покрылась каплями крови. Она крикнула женщинам отступить от чудовищного червя и призвала святую соль предков на свою защиту.

Белые осколки закружились вокруг неё в свете полуденного солнца, блестя барьером неодолимой чистоты. Чёрный туман рассеялся там, где касался соли, и жжение на коже Ластри уменьшилось. Её мозолистая рука подняла меч, и она шагнула вперёд, очистить палубу своего корабля.

Дар Чистота Солёного Тумана является Действием, что означает, что Ластри не может его использовать, пока не настанет её ход. Однако он позволяет даровать себе невосприимчивость к любой способности, а не только к эффектам, которые может блокировать Слово Моря.

Небо правит погодой, полётом, молниями и ветром. Обладающие его мощью могут путешествовать по воздуху так же легко, как по земле, использовать молнии как оружие, или разрушать целые города штормами и ветрами. Чудеса Неба могут покарать цель ударом молнии, призвать ветер, чтобы поднять и нести предмет, или совершить ещё какой-нибудь трюк с управлением воздухом.

Героям со Словом Неба никогда не навредит падение, они не нуждаются в дыхании и обладают неуязвимой защитой против электричества, холода и травмирующих звуков.

Малые дары

Облака Внизу

На ходу

Приложите Усилие. Наполните воздух вокруг себя туманом, радиусом до 300 футов. Вы и ваши союзники можете видеть сквозь него, но остальные существа с обычными чувствами могут видеть не дальше пяти футов вокруг себя. Облака могут затушить любой обычный огонь и позволяют каждому союзнику внутри каждый раунд игнорировать первые пять очков огненного урона, которые тот получает.

Глаза Наверху

Действие

Узрите вид окрестностей на милю вокруг вас с высоты птичьего полёта, мгновенно замечая определённых личностей или предметы, которые вы можете искать. Вы можете сфокусироваться на отдельном месте в пределах этой мили, наблюдая всё, но не в силах услышать обычную речь. Этот взгляд не может проникать сквозь крыши или другие укрытия.

Дождь Молний

Действие

Выберите точку в пределах видимости; каждая выбранная цель в пределах 100 футов получает 1к6 электрических повреждений, в то время как облако молний окружает их. Удары молний достаточно сильны, чтобы убить слабых, но не могут разрушать предметы.

Сапфировые Крылья

На ходу

Приложите Усилие. Ваш герой может летать со скоростью, в два раза превышающей его обычную скорость передвижения. Если его ничто не отвлекает и он может лететь по прямой, то его скорость может достигнуть 100 миль в час.

Штормовой Меч

На ходу

Приложите Усилие. Используйте электричество в качестве дистанционного оружия с радиусом действия до 200 футов или окутайте своё оружие молниями. Электричество наносит минимум 1к10 повреждений и считается магическим оружием. Атаки по мокрым врагам или противникам в металлической броне всегда наносят как минимум 1 очко урона, даже при промахе.

Поящий Ветер

Действие

Приложите Усилие. Управляйте погодой в пределах мили, от шторма до штормов, достаточно сильных, чтобы повалить непрочные сооружения и сделать обычную стрельбу из лука невозможной. Изменения погоды происходят мгновенно при использовании этого дара и длятся, пока Усилие остаётся приложенным. После возвращения Усилия погода быстро возвращается к своему нормальному состоянию.

Большие дары

Арктический Пик

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Обрушьте ледяной холод небес на точку в пределах видимости. Каждая выбранная цель в пределах 200 футов замораживается на количество очков урона, равное вашему уровню. Толпам пик наносит 1к10 повреждений напрямую за каждые два уровня героя с округлением вверх. Жидкости в зоне действия дара полностью промерзают до 200 футов в глубину, а весь обычный огонь гаснет.

Ярость Небес

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. До конца сцены, находясь на открытом воздухе, вы можете поражать одну цель или Толпу в пределах видимости ударом молнии, который наносит количество урона, равное вашему уровню, со спасброском Стойкости для половины. Удары могут уничтожать сооружения, менее прочные, чем каменное здание. Призывы этих ударов считаются Карой и, следовательно, не могут использоваться два раунда подряд.

Глас Ветров

Действие

Вы можете сконцентрироваться на определённой точке в пределах десяти миль, чтобы услышать всё, что там происходит, при условии, что место не изолировано от внешнего воздуха. Вы можете говорить с этой точкой и быть услышанным там. Если вы потратите действие на крик, противники в пределах 100 футов вас получают повреждения вашей кости Схватки, если она к ним применима.

Слово Неба в игре

Гарм Громовой взвился в небо, когда ульстангские рейдеры ринулись на стену анклава. Жиденький поток копий и камней без вреда пролетел под ним, светоловолосый гигант находился слишком высоко, чтобы его достали броски врагов. Стрела скользнула по его нагруднику, когда он занёс свой искрящийся молот, привлекая внимание к опасности лучников среди их завывающих соплеменников.

Сапфировые Крылья могут легко обезопасить героя от врагов, у которых есть только метательное оружие. Однако если герой не обладает атаками с исключительно большого расстояния, ему, скорее всего, придётся оставаться в пределах выстрела из лука, если он хочет продолжать сражаться. Большинство разумных сверхъестественных противников тоже обладают дистанционными атаками, хотя те могут быть не так эффективны, как их обычное оружие.

Другая стрела прочертила алую линию вдоль огромного бицепса Гарма. Выжившие анкалийцы удерживали стену, которую он помог им построить, но усилие от этой постройки истощило большую часть его энергии. Теперь ему придётся полагаться на свои меньшие силы, чтобы уничтожить вопящих слуг смерти внизу. Широкий взмах молота пролил бесконечные вспышки молний на поле под ним. Более сильные рейдеры продолжали наступать, но слабые и невезучие умирали искрящимися кучами.

Дождь Молний наносит ограниченные повреждения, но не требует Усилия для использования и затрагивает очень большую площадь. Поскольку Гарм использует дар, работающий по площади, против Толпы, повреждения бросаются напрямую.

Колдовство

Колдовство – необычное Слово, представляющее связь с фундаментальными законами мироздания и глубокими, незаметными тайнами его функционирования. У Колдовства нет своих чудес, а само оно не может использоваться для создания эффектов или имитации своих даров. Вместо этого обладание его дарами позволяет Обожествлённому использовать гибкие и могущественные силы теургии.

Обожествлённые, связанные со Словом Колдовства, смахивают в сторону заклинания меньших магов. В качестве Мгновенной способности персонаж игрока может Приложить Усилие до конца сцены и мгновенно свести на нет любое заклинание низкой магии, сотворяемое в его присутствии, изгнать или разрушить магического конструкта или призванное создание. Это противодействие не действует против теургии или колдовских способностей, лишь напоминая заклинания низкой магии.

Малые дары

Адепт Врат

Постоянный

Вы были приняты во Врата, самый скромный уровень теургии, хотя даже он достижим лишь для самых могущественных смертных волшебников. В качестве приобретённого знания вы можете овладеть четырьмя призывами Врат по своему выбору, и сможете изучить другие, когда найдёте их.

Идеальная Пауза

Мгновенный

Когда вы сотворяете теургический призыв или заклинание низкой магии, вы можете Приложить Усилие прямо перед тем, как оно действует. После этого заклинание временно приостанавливается и может быть запущено в качестве действия в любое время позже, при этом Приложенное Усилие возвращается по окончании той сцены. Вы можете приостановить несколько заклинаний, если хотите Приложить Усилие для каждого из них, однако освобождение заклинания требует вашего действия за ход.

Большой Щит Власти

Действие

Приложите действие до конца сцены. На время действия дара вы иммунны заклинаниям низкой магии и получаете бонус +4 к спасброскам против теургии. Если теургический призыв обычно не позволяет совершать спасбросок, вы можете пройти спасбросок без бонусов, чтобы избежать его действия.

Совершенство Понимания

Постоянный

Вы удивительно способный исследователь магии. Вы можете изучить любой путь низкой магии в течение месяца, тратя по одной неделе за уровень посвящения вашего учителя, без необходимости выделять для этого Факт. Также вы можете изучать теургические заклинания гораздо быстрее обычного; один день на призыв любой степени. Вы автоматически понимаете любую низкую магию или теургию, используемую против вас или в вашем присутствии, осознавая её назначение, ограничения и степень могущества. Вы также можете узнать автора магической работы, если вам доводилось видеть образцы его других работ.

Проницательный Глаз Знания

На ходу

Сосредоточившись на мгновение, вы можете различить любую низкую магию или теургию, активную в окрестностях, идентифицируя её основное предназначение. Другие формы магического присутствия

отмечаются, но для них чувствуется лишь расплывчатое ощущение опасности или благополучия. Этот взгляд мгновенно различает любых теургов или пользователей низкой магии в пределах видимости.

Обжигаящая Веля

Мгновенный

Если по вам попала вражеская атака в то время, когда вы поддерживаете концентрацию, например при использовании теургического призыва, вы можете Приложить Усилие до конца сцены, чтобы продолжить поддерживать концентрацию, предотвращая потерю заклинания, и нанести мистической отдачей 1к8 прямого урона противнику, попавшему по вам.

Гнев Колдуна

Мгновенный

Приложите Усилие. Ваша кость Схватки может поражать даже достойных противников, количество хит-даймов которых превышает ваш уровень. Эта способность также затрагивает дары, которые позволяют вам применять свою кость Схватки как часть их действия, увеличивая силу таких способностей.

Большие дары

Адепт Трона

Постоянный

Вы были приняты в Трон, глубочайший уровень теургических тайн. Чтобы приобрести этот дар, вы должны быть адептом Пути. Вы получаете два призыва Трона при приобретении этого дара и можете изучать другие, когда найдёте их.

Адепт Пути

Постоянный

Вы были приняты в Путь, второй уровень теургических тайн. Вы должны быть адептом Врат, чтобы изучить этот дар. Вы получаете три призыва Пути при его приобретении и можете изучать другие, когда найдёте их.

Повелитель Меньших Путей

Постоянный

Приложите Усилие. После часовой медитации вы можете выбрать любую традицию низкой магии, изучению которой вы посвятили как минимум день с пользователем любого уровня мастерства. Пока Усилие остаётся приложенным, вы можете сотворять заклинания как архимаг этой школы. На время действия этого дара вы можете быть полностью невосприимчивы к заклинаниям этой школы, если захотите.

Слово Колдовства в игре

Кассандра вдумчиво листала древний том. «Бумага» была тонкой, гладкой, блестящей субстанцией, идеально украшенной яркими цветами и запутанными теургическими схемами. Справа была диаграмма для переливания небесной божественной энергии в материальную форму, слева находилась сложная математическая формула, подстраиваемая под выбранного субъекта. Если верить остальной книге, это была формула юного бессмертия.

Кассандра уже заметила восемь разных мест, в которых древняя теория заклинаний больше не совпадала с теургическим окружением современного мира. Всё, что ей было нужно для исправления – второй том этого набора, с таблицами преобразований.

Несомненно, Королева-Ведьма Сиф никогда его не хватится.

У Колдовства нет чудес, но опытный теург может изучать новые заклинания, не тратя очки даров или ресурсы.

Солнце

Свет, надежда, зрение и чистота – вот сферы Слова Солнца. Солнце изгоняет злое колдовство и даёт отбаву своим сиянием. Чудеса Солнца могут разрушать заклинания, раскрывать истину, давать надежду или карать нечестивцев потоками небесного пламени. Глаза Солнца видят всё, и дары зрения также попадают в его сферу.

Герои со Словом Солнца могут по желанию проливать свет до 200 метров, не могут быть ослеплены, их зрение не может быть затруднено тьмой или туманами, и они обладают неуязвимой защитой против огненных повреждений. Их зрение может проникать сквозь повязки на глазах и пережить даже физическое удаление глаз.

Малые дары

Тело Горящего Света

На ходу

Приложите Усилие. Ваше сияние делает вас целью, в которую практически невозможно попасть созданиям, полагающимся на зрение. Пока вы сияете, ваш натуральный класс брони равен 3 против существ со зрением. Ваше оружие или безоружные атаки считаются магическим оружием с дальностью 200 футов и минимум 1к10 повреждений. Ваша аура считается естественным солнечным светом для подверженных ему существ. Броня и щиты не улучшают этот класс брони.

Спешка к Свету

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Мгновенно появляетесь в любом месте, освещённом естественным солнечным светом или вашим собственным сиянием, при условии, что оно находится в пределах мили. Вы появляетесь в ближайшем к вашей цели подходящем свете. Этот дар не может переместить вас суммарно дальше, чем на милю за час.

Надежда Зари

На ходу

Приложите Усилие. Вы и союзники неподалёку от вас получаете Боевой Дух, равный 12, и неуязвимую защиту от магического влияния на эмоции. Союзные персонажи Ведущего получают +1 хит-дайс и +1 к попаданию. Те, кто находится в пределах вашей видимости, инстинктивно знают ваши желания, хотя не обязаны им подчиняться.

Осветить Сущее

На ходу

Приложите Усилие. Ваше сияние проявляет магические эффекты, наложенные на людей, изгоняет магическую тьму, рассеивает смертные иллюзии и выявляет магические предметы. Обладатели даров Обмана или Ночи могут пройти сброс Духа, чтобы сохранить свои иллюзии или сумрак.

Чистота Блистательного Закона

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Защитно рассейте любой враждебный магический эффект, направленный на вас, или атакующе рассейте другой дар на раунд, как при использовании чуда. Этот дар действует быстрее, чем обычные чудеса рассеивания, и приложение Усилия не столь длительно.

Освещённый Солнцем Взгляд

Действие

Приложите Усилие. Выберите место, в котором вы побывали, в настоящий момент освещённое прямым солнечным светом. На время приложения Усилия вы видите и слышите всё, что происходит в этом

месте, как будто сами там присутствуете. Находящиеся в этом месте могут слышать ваш голос.

Большие дары

Первый Свет Творения

На ходу

Приложите Усилие. Ваше зрение проходит сквозь любой немагический барьер, позволяя вам видеть сквозь что угодно до горизонта. Фокус на чём-то, не находящемся в непосредственной близости, занимает раунд. Это зрение автоматически пронзает иллюзии и видит истинное обличье оборотней. Однако оно не может видеть сквозь дары Слова Обмана.

Очищающее Полуденное Пламя

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Обжигающий свет навсегда изгоняет все нежелательные эффекты низкой магии из зоны видимости. Если Усилие прикладывается до конца дня, он подавляет все атакующие дары или магические способности одиночной цели на один раунд, как будто к каждому из них было применено успешное чудо. Данный дар может быть использован для такого атакующего рассеивания только один раз за сцену.

Солнечный Удар

(Кара) Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Если в небе солнце, его сияние бьёт выбранного противника на 1к10 огненных повреждений за уровень Обожествлённого. Эта вспышка пробьёт любую крышу или потолок, не защищённый от божественных даров, чтобы попасть в цель. Если на небе нет солнца, удар наносит 1к6 повреждений за уровень Обожествлённого. Создания не из этого мира, такие как призванные существа, ангелы или Несотворённые, всегда получают 1к10 повреждений за уровень, при этом повреждения бросаются дважды и выбирается наибольший результат.

Слово Солнца в игре

Борислав сидел и смотрел в стену. Всё утро низкорослый крестьянин занимал скамью в грязной рактинской таверне, потягивая плохой эль и глядя в середину заляпанной стены таверны. Время от времени к нему подсаживались незнакомцы, но Борислав не удостоивал их ничем, кроме редкого ворчания. С учётом его вонючести и молчания, мало кто задерживался рядом.

И ещё меньше посетителей заметило, когда он поднялся в полдень и шаркающей походкой вышел из комнаты, бросив последнюю тусклую монету бледной девушке за стойкой. Никто из них не понял, что Борислав искал что-то, сидя в таверне, глядя сквозь многие стены.

Первый Свет Творения может с лёгкостью видеть сквозь стены и внутрь других зданий, но для того, чтобы сфокусироваться на правильном месте, требуется некоторое время. Для того чтобы смотреть сквозь одну стену комнаты, не глядя сквозь противоположенную, обычно нужно потратить действие, дабы правильно сфокусироваться.

Сокровищница князя находилась наверху выложенной из гладкого камня башни, с семью смертными проклятиями, вырезанными как на её внешней стене, так и на внутренней лестнице. Правитель до рога заплатил Чёрной Академии за заклинания, но его собственные проклятия были почти так же ужасны, когда он обнаружил золотую раку Святого Андрея пропавшей из хранилища. Никому не пришло в голову обвинить свет, проникающий сквозь крохотную трещину в крыше.

Спешке к Свету требуется лишь малейший кусочек солнечного света.

Меч

Слово Меча – это Слово ближнего боя, прямого противостояния Обожествлённого и его противников. Чудеса меча включают в себя точные атаки, ужасающие удары и чудесное избегание урона в битве. Хотя эти чудеса весьма могущественны, они не действуют на расстоянии.

Герои со Словом Меча рассматривают всё своё вооружение или невооружённые атаки как магическое оружие, не могут быть обезоружены и могут призвать любое оружие ближнего боя, которым они когда-либо пользовались, в свою руку Мгновенным действием.

Малые дары

Презрение к Дистанции

Постоянный

Ваше действие передвижения может переместить вас в любую точку в радиусе вашего движения, при условии, что путь к этой точке не преграждён и в конце пути есть цель, которую можно атаковать. Таким образом, герой может ринуться прямо на крышу или балкон без необходимости проходить весь физический путь до них. Противников, которые слишком далеко, чтобы достичь их за один раунд, можно преследовать несколько раундов, но вы обязаны атаковать их, когда достигнете. Это преследование может даже простирается в воздух, поддерживая героя, пока он не победит врага или не решит отступить, после чего безопасно приземлится на точку внизу.

Десять Железных Стен

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Вы обладаете неуязвимой защитой против любых физических атак до начала вашего следующего раунда. Эта защита не касается опасностей окружения, заклинаний и других не-атакующих форм урона. Как и в случае остальных Мгновенных действий, этот дар можно использовать даже после того, как нападающий совершил успешный бросок на попадание.

Сталь Без Конца

Постоянный

Все ваши атаки в ближнем бою, включая безоружные, считаются магическим оружием с костью повреждений 1к10+1. Как и в случае прочих усиливающих оружие даров, вы можете использовать любой

Слово Меча в игре

Марица не была сообразительной девушкой. Она была милой и весёлой, и правдивой, и прекрасной, какой может быть молодая девушка, но она так медленно понимала разные вещи. Её отец год пытался научить её буквам, но не добился ничего, кроме румянца смущения. Тем не менее, она так сильно старалась, что отец не решился ругать её, а лишь отправил помочь матери с вязанием.

Юная Марица была так добра и вежлива, что даже грубые дети деревни не хотели дразнить её, хотя, возможно, этому немного помогли тяжёлые кулаки её брата и острый язык её сестры. Все любили Марицу, а Марица радовалась всем, кого знала.

Поэтому когда в деревню ворвались солдаты, крича и требуя женщин, Марица была в недоумении. Никто ещё не вёл себя так с ней, и она не могла придумать, что же ей делать. Но когда чернородый казак разорвал её юбку, она решила, что солдаты должны уйти. Все они должны уйти.

Неделю спустя капитан нашёл своё пропавшее подразделение разведчиков. Пятьдесят человек лежали как кули снаружи маленькой деревеньки, с сотнями маленьких дырочек в глазах, в которые поместилась бы вязальная спица.

Жажущая Бритва и Перерезая Алую Дорогу могут превратить даже начинающего Обожествлённого в машину для убийства Толп обычных солдат. Более сильные противники не так подвержены этим дарам.

атрибут, чтобы модифицировать атаки, совершённые с его помощью, при условии, что объясните, как они подходят к вашему стилю.

Жажущая Бритва

На ходу

Приложите Усилие. Вы всегда попадаете своими атаками в ближнем бою по меньшим противникам. Бросок на атаку не нужен, но этот эффект касается только настоящего оружия ближнего боя или безоружных атак, и не затрагивает прочие действия, требующие попадания по противнику для нанесения враждебного эффекта.

Сквозь Красный Лес

На ходу

Приложите Усилие. Если вы сражаетесь с несколькими меньшими противниками или Толпой, состоящей из них, пока Усилие приложено, вы можете решить получить повреждения от одного из них на выбор Ведущего, как при успешном попадании. После этого вы получаете неуязвимую защиту против оружия и безоружных атак остальных меньших врагов из этой группы до начала вашего следующего раунда.

Безотбитный Клинок

Мгновенный

Приложите Усилие до конца сцены. Ваша текущая или следующая ближняя атака попадает на любом результате, кроме натуральной 1, и наносит максимальные повреждения. Этот удар может пробить любые защитные средства, кроме неуязвимой защиты от используемого оружия.

Большие дары

Перерезая Алую Дорогу

На ходу

Приложите Усилие. Против противников, количество хит-даймов которых равно или меньше половины ваших уровней, до минимума в 1, ваши броски на повреждение читаются напрямую и всегда максимальны. Переливающийся урон может быть применён к любым другим противникам, подходящим под условие и находящимся в пределах 10 футов. Против Толп, состоящих из подходящих созданий, вы просто бросаете вашу кость повреждений напрямую, не максимизируя её. Этот дар не затрагивает кость Схватки.

Путь Сквозь Войну

На ходу

Приложите Усилие. Пока вы не совершаете бросков на атаку и не сотворяете враждебные заклинания в этот раунд, вы обладаете неуязвимой защитой против любого оружия и безоружных атак. Вы всё ещё можете использовать свою кость Схватки, находясь под действием этого дара. Данная защита не действует на повреждения от окружения, заклинаний или магических эффектов. После того, как действие этого дара прекращается, он не может быть снова активирован в течение той же сцены.

Дробящая Рука

На ходу

Приложите Усилие. Ваши броски на повреждения в ближнем бою и кости Схватки всегда максимально возможные. Вы можете разрушать преграды толщиной до пяти футов камня перед собой действием за раунд, разбивая их ударом, либо как часть своего движения. Магические вещества могут противостоять этой способности.

Время

Время – сложное Слово, управляющее событиями прошлого и будущего. Хотя темпоральные дары могут видеть будущее, такие результаты не предопределены. Предсказания могут быть преодолены событиями и выбором, хотя некоторые дары Времени позволяют зафиксировать определённую временную точку, если только их не преодолеют более могущественные силы. Чудеса Времени могут изменить прошлое и переписать бывшие события, но, как правило, необходимо манипулировать определёнными событиями, а не просто продиктовать широкую полосу истории. Темпоральные манипуляции не могут убивать людей или стирать вещи большой оккультной силы, но могут изменять исход минувших событий.

Герои со Словом Времени всегда знают точное время и иммунны к попыткам использовать это Слово, чтобы повлиять на них или шпионить за ними. Они могут установить свою Мудрость равной 16, или 18, если она уже равна или больше 16.

Малые дары

Эхо Прогноза

Действие

Приложите Усилие до конца сцены. Выберите определённое время или известное событие, произошедшее в этом месте, и наблюдайте его, как будто вы при нём присутствовали.

Мгновенное Предвидение

Постоянный

Вас невозможно застать врасплох. Ваш натуральный класс брони равен 3, поскольку вы инстинктивно предвидите удары и избегаете их. Броня и щиты не улучшают этот класс брони.

Взгляд в Будущее

Действие

Приложите Усилие до конца дня. Задайте вопрос о грядущей развязке ситуации или будущих действиях человека, которого вы видели раньше. Ведущий даёт ответ из одного предложения, описывающий наиболее вероятный для него результат или действие.

Пророческая Догадка

На ходу

Приложите Усилие до конца дня. Придумайте пророчество об определённом событии, в котором участвует присутствующий субъект. Оно сбывается, если не является абсолютно невероятным. Если оно непосредственно затрагивает несогласного достойного соперника, тот может пройти спасбросок Духа, чтобы разрушить действие дара. События, одновременно включающие больше сотни человек, не могут быть осуществлены таким способом, как не может быть и предсказана неизбежная смерть субъекта или его великий крах, если он не является меньшим противником. Даже в этом случае он получает спасбросок Духа.

Отражение Сознания

На ходу

Приложите Усилие до конца сцены. Переиграйте ваши действия за этот раунд, как будто они вовсе не происходили. Вы можете использовать этот дар не более одного раза за раунд и не можете использовать его, если вы мертвы или выведены из строя.

Взгляд Увядания

На ходу

Приложите Усилие. Ваше вооружение, взгляд и безоружные удары считаются магическим оружием с дистанцией 200 футов и повреждениями 1к10. Раненые этим оружием стареют или ветшают, даже

бессмертные. Вместо убийства жертвы этим даром, вы можете произвольно её состарить.

Большие дары

Рука Равновесия

Действие

Приложите Усилие до конца сцены, выберите видимое существо или объект, и определите результат или событие, в которое вовлечена цель, каким бы широким или узким ни было определение. Если этот результат или событие когда-либо будут готовы вот-вот случиться, вы немедленно узнаете об этом и сможете предпринять действие, как будто стоите рядом с целью. Вы можете атаковать цель, манипулировать объектом, использовать дар, вызвать чудо или сделать что угодно ещё, что можно выполнить за одно действие, затрагивая цель и остальных присутствующих, хотя на самом деле вы там не находитесь и не можете быть замечены или затронуты действием. Эта способность может затрагивать каждую отдельную цель только один раз в день, и вы не можете накладывать различные приложения этого дара на одну цель.

Разделить Мгновение

На ходу

Приложите Усилие до конца сцены. Выполните своё действие за раунд, потом верните время обратно в начало и выполните другое действие за раунд. Выберите предпочтительный раунд; его результат становится реальным, в то время как другой прекращает существование, даже если вы в нём погибли. Вы, однако, помните оба раунда. Использование этого дара более чем один раз за сцену, увеличивает для него длительность Приложения Усилия до конца дня.

Переткать Время

Действие

Приложите Усилие до конца дня и выберите событие в окрестностях, произошедшее за последний час. Вы можете соткать другую версию прошлого и создать другой исход события, при условии, что этот исход возможен. Такое изменение не может убивать или воскрешать созданий, не может восстанавливать Приложенное Усилие и должно быть ограничено событием длительностью не более 15 минут. Враждебный достойный противник, замешанный в этом событии, может пройти спасбросок Духа, чтобы помешать изменению.

Слово Времени в игре

Зен Зи переступил через сломанного голема-хранителя и приблизился к алтарю. Сияющий нефритовый сосуд светился яркой чистой реликвией Истинного Короля, затмевая отражением своего великолепия стоящие вокруг золотые чаши. За мгновение до того, как он коснулся чаши, его рука замерла, а мысли нырнули в будущее.

Он увидел себя распавшимся вспышкой цвета киноленты, когда его нечистый дух воспламенился в реакции, разорвавшей его на диссоциирующие звуки и рассеивающееся сияние.

Сдержав нечистое проклятие разочарования, Зен Зи глубоко вздохнул и снова применил свою волю. Паутина пророчества улеглась в пустом храме, гарантируя, что он не будет потревожен те три дня, что понадобятся для очищения его грязного духа. С гримасой на лице Обожествлённый запустил руку в свой мешок и в последний раз откусил кусок от лукового пирога с бобами. До тех пор, пока ваза не станет принадлежать ему, в его рационе будут только рис, вода и молитва.

Взгляд в Будущее может быть использован, чтобы проверить исход определённого действия, а Пророческая Догадка может обеспечить правдоподобные события при необходимости.

Богатство

Богатство – это Слово не только золота, но и достатка всех видов. Регулярная плата, полные кладовые, тёплая одежда и крепкая крыша – вот его сферы действия. Некоторые его способности взаимодействуют с системой Фракций, описанной на странице 136, благословляя или проклиная целые города или народы.

Некоторые дары Богатства позволяют создание немагических предметов, и герой может использовать эти способности, чтобы создать огромные суммы золота или других драгоценных материалов. В качестве общего правила, такие дары могут быть использованы, чтобы создать достаточно Богатства для достижения непосредственных целей, но инфляция, вызванная столь внезапным потоком бриллиантов размером с кулак, сделает дальнейшие траты искусственного Богатства в этих окрестностях бесполезными на некоторое время. Герой, действующий медленнее, использующий дар, чтобы создавать предметы для практического применения, не вызывает такую инфляцию. Созданное таким способом Богатство бесполезно для применения Владычества и не может быть потрачено с этой целью.

Герои со Словом Богатства никогда не испытывают недостатка в деньгах и всегда могут позволить себе что угодно, стоящее 1 очко Богатства или меньше. У них всегда есть достаточное количество еды, питья и одежды для себя и своих товарищей, при необходимости возникающее ниоткуда.

Малые дары

Создать Продукт

Действие

Приложите Усилие. Вы можете создать или скопировать любой обычный неодушевлённый предмет, который вы видели раньше, за один раунд, при условии, что он не больше повозки. Предмет перманентен, если создан по большей части из пригодных существующих материалов. Если вы берёте важные части ниоткуда, он существует лишь пока Усилие остаётся приложенным.

Всегда Достаточный Источник

На ходу

Приложите Усилие. Пока приложено Усилие, вы можете произвести любые обычные предметы или одомашненных животных, в количестве, достаточном чтобы экипировать или снабдить лошадьми сто человек за уровень персонажа. Предметы или создания исчезают, когда Усилие возвращается. Предметы должны быть не больше лошади размером, а животные послушны и не пригодны для боя, хотя их можно забить или применить по их обычному назначению. Если Усилие оставлено приложенным достаточно долго, чтобы их съели, они насытят тех, кто их съел, даже после возврата Усилия.

Безупречная Копия

Действие

Приложите Усилие и коснитесь не магического объекта или домашнего животного размером не больше повозки. Пока Усилие остаётся приложенным, каждую минуту где-то рядом с оригиналом появляется его идеальная копия. Копии остаются даже после того, как Усилие будет возвращено.

Избыток Изобилия

Действие

Потратьте достаточно Богатства, чтобы купить общедоступный предмет или услугу, минимум 1 очко. Купленное появляется мгновенно. Услуга выполняется невидимыми руками, качественно, за время, необходимое для её выполнения обычным способом. Только «настоящее» Богатство, не созданное магией или дарами, может быть использовано с этим даром.

Поддержать Массы

На ходу

Приложите Усилие и благословите фракцию со значением Могущества не более 2, затрагивая максимум город. Фракция получает Особенность «У нас всегда хватает для выживания», которая обеспечивает её достаточными запасами еды, одежды и прочего необходимого, несмотря на оголенность их окрестностей и недавние потери. Эта Особенность может быть использована для защиты в подходящих конфликтах, но не может быть пожертвована при поражении и длится, пока Обожестьвлённый оставляет своё Усилие Приложенным.

Высушить Комелек

Действие

Приложите Усилие до конца сцены и выберите цель в зоне видимости. Её финансы немедленно несут огромные потери, будь то от воров, поджога, неудачи или плохой сделки. Она теряет имущества на одно очко Богатства за уровень Обожестьвлённого. Достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять дару. Те, кто управляет деньгами других, или обладает широко разбросанным имуществом, теряют только свои личные сбережения или то, что находится в непосредственной близости. Если дар используется против кого-то, напрямую распоряжающегося средствами или предприятиями фракции, их фракция теряет выгоду от одной относящейся к экономике Особенности, которой заведует жертва, на свой следующий ход.

Большие дары

Всегда Достаточно

Постоянный

У вас и ваших товарищей всегда есть любые обычные предметы или едовые животные, необходимые вам, при условии, что они не превосходят размерами небольшое парусное судно. Удача, предвидение, странные источники сговариваются, чтобы доставить вам желаемое точно тогда, когда вы в нём нуждаетесь, и каждый предмет появляется в вашем кармане, мешке или неподалёку. Эти предметы имеют тенденцию исчезать или теряться после того, как вы перестаёте в них нуждаться, и не могут точно копировать другие предметы, такие как ключи или печати.

Рука Золотого Бога

Действие

Приложите усилие и прокляните или благословите фракцию или сообщество со значением Могущества не больше половины вашего уровня, с округлением вверх. Вы можете либо даровать им полезную Особенность, относящуюся к процветанию и достатку, либо подавить их существующую Особенность, которая полагается на деньги или большие объёмы ресурсов. Дарованная Особенность может защищать, но не может быть принесена в жертву при поражении. Эмпирейские Обереги не препятствуют этому эффекту, если только вся проклинаемая или благословляемая площадь не защищена оберегом. Проклятие или благословение проявляется очень быстро в течение дня, и длится, пока Усилие остаётся Приложенным.

Бич Вора

Постоянный

Меньшие противники совершенно неспособны успешно ограбить вас или ваших товарищей с помощью скрытности или мошеннических сделок. Когда достойный противник пыгается украсть или обманом лишиться денег вас или ваших товарищей, вы улавливаете мгновенное видение попытки и можете совершить одно действие против вора, как если бы стояли рядом с ним, а он ничего не может вам сделать в ответ. Если замешаны несколько воров, вы получаете одно действие против каждого из них. Воры, являющиеся достойными противниками, могут пройти спасбросок Духа, чтобы избежать вашего внимания.

Магия и Колдовство

Существует две основные формы магии: меньшие искусства и секреты высокой теургии. «Низкая» магия – это искусство остатков, дисциплина кусков и обломков, собранных из руин Былых Империй. Она зависит от своих традиций, того магического наследия, что сохранило её остатки и приспособило их к ограниченным ресурсам современной эпохи. «Высокая» магия глубже и сильнее. Теургия, как её называют, это искусство, взывающее к истинным силам творения и призывающее глубинные законы, по которым всё было сотворено. Хотя многие, обладающие природной склонностью, могут заниматься трудоёмкими традициями магии, лишь Обожествлённые и самые могущественные из магов могут использовать истинную теургию.

Подготовка и сотворение низкой магии

Герой может использовать низкую магию, если обладает Фактом, относящимся к его владению традицией. В то время как обычные смертные должны усердно осваивать каждый круг знания, герой с соответствующим Фактом может сотворять все заклинания известной ему традиции. Обычно один Факт не может давать доступ более чем к одной традиции. Меньшие колдуны могут знать лишь некоторые искусства своей традиции, им требуется наставник или колдовская книга, чтобы вывести все её тайные знания.

Если иное явно не указано, для сотворения заклинания требуется продолжительный ритуал и определённые базовые инструменты и расходные материалы. Эти покрытые письменами талисманы, освящённые символы, благоприятствующие материалы и прочие оккультные принадлежности несложно добыть, но если заклинатель лишился своего имущества – ему придётся найти возможность собрать свои инструменты заново. Длительность ритуала зависит от сложности заклинания. Заклинания ученика требуют 15 минут работы, адепта – час, мастера – четыре часа, а сотворение заклинания архимага требует целого дня работы. Эти ритуалы разрушаются, а заклинания распадаются безо всякой пользы, если их прервать или если заклинатель получает урон.

Некоторые традиции способны приостанавливать практически завершённые ритуалы, сохраняя их силу в различных амулетах, эликсирах или свитках. Только заклинатель может активировать силу, содержащуюся в этих предметах, но она может быть высвобождена в качестве действия за ход, активируясь в начале его следующего хода, если не была испорчена уроном. Заклинатель может подготовить таким способом до двух заклинаний за хит-дайс или уровень. Подробности, такие как цель, радиус действия или точный эффект, определяются в момент, когда заклинатель высвобождает заклинание. Если заклинатель овладел несколькими традициями, позволяющими подготавливать заклинания, он всё равно не может готовить больше двух за хит-дайс. Посвящённый всегда может сотворять заклинания медленнее, если того позволяет ситуация.

Другие традиции позволяют спонтанный выбор эффектов, сотворяя заклинания не более чем коротким призывом с правильным оккультным инструментом в руке; сотворение заклинания занимает действие, а эффект активируется в начале следующего хода. Получение урона перед тем, как заклинание активируется, портит его. Хотя эти традиции могут при необходимости использоваться медленнее, посвящённый в искусство может сотворять одно заклинание за хит-дайс или уровень прежде, чем ему понадобится как минимум час передышки, чтобы восстановить свою энергию. Обратите внимание, что если традиция может быть использована спонтанно, это не значит, что она также учит, как хранить силу в подготовленном предмете. В случае если колдун также использует традицию, позволяющую подготавливать заклинания, каждые два подготовленных заклинания уменьшают количество доступных мгновенных заклинаний на одно. Таким образом, адепт с тремя хит-дайсами, с двумя подготовленными заклинаниями из одной традиции, может свободно сотворить два заклинания из другой традиции, прежде чем его силы истощатся на время.

Для каждой традиции приведены примеры заклинаний, которые можно использовать на соответствующих уровнях мастерства.

Другие заклинания схожей тематики и силы могут быть созданы заклинателем по согласованию с Ведущим.

Возможности низкой магии

Хотя некоторые традиции обладают особыми искусствами, у большинства заклинаний есть некоторые общие ограничения. Эти ограничения могут быть несколько ослаблены по усмотрению Ведущего, но большинство колдовских творений должны подчиняться этим принципам.

- Заклинания не могут затрагивать ничего за пределами непосредственного присутствия колдуна, самое большое – на максимальном расстоянии его зоны видимости.
- Действие заклинаний длится не дольше, чем до следующего восхода солнца, хотя последствия могут сохраняться. Исцеление, созданное с помощью ускорения естественного процесса лечения, будет постоянным, а мягкие благословения или проклятия могут длиться вплоть до недели.
- Заклинания не могут создавать постоянную материю. Призванные объекты исчезают на восходе, а созданная еда и напитки дают лишь временное насыщение.

Отдельные традиции нашли способы обходить эти ограничения, призывая древние пакты и тайные техники, чтобы нарушить запреты. Однако эти способы уникальны и индивидуальны для каждой традиции, и постижение секретов одной не означает, что они могут быть использованы для другого пути.

Низкая магия и дары

Магия смертных неспособна напрямую преодолеть дары. Рассеивание пожирателя проклятий не может отменить пагубное влияние Слова Удачи, и даже сильнейшее смертное проклятие должно рассыпаться перед чудом, сотворённым подходящим Словом. Магические обереги, созданные чтобы отражать определённые типы опасностей, также рушатся перед лицом способностей героя; магический щит огненного колдуна от жары не может удержать пламя избранного Огня, а ментальная защита мага мысли не предотвратят воздействие способностей Приказа. Самое большее, что они могут сделать по усмотрению Ведущего – это дать бонус +4 к спасброску, если он позволен.

Призыв созданий

Некоторые магические традиции позволяют призывать существ-слуг. В большинстве случаев колдун может призвать не более одного создания одновременно. Сверхъестественные существа появляются прямо из воздуха, в то время как обычные звери путешествуют к призывающему во время ритуала. Среди представленных здесь традиций только Киноварный Орден и теотехники учат подобным техникам в рамках обычного обучения. Другие традиции либо вовсе не обладают подобным искусством, либо ученики должны выучить его от мастера-затворника, или из давно исчезнувшего тома оккультных тайн.

Для традиций, позволяющих такой призыв, ученик может вызвать лишь очень небольших бесов или фантомов, бесполезных в бою и не обладающих какими-то значимыми способностями. Адепт может призывать существо с 2 хит-дайсами, мастер – с 4, а архимаг может призвать существо с 8 хит-дайсами.

В главе «Бестиарий» на странице 164 приведены примеры боевых характеристик призванных существ. Призванные создания будут повиноваться в рамках своей природы, но не будут действовать самоубийственно, если не являются автоматами или другими сущностями без собственной воли. Большинство призванных существ обладают достаточным интеллектом, чтобы следовать приказам рационально, хотя не все они общаются так, чтобы их понимали люди.

Академия Мысли

Величайшая школа Академиков Мысли расположена в Бронзовой Коллегии в великом городе Зилонг в Дулимбайском Регентстве, где они изучают своё искусство бок о бок с летописцами погибших королевств и безрассудными исследователями останков богов и потерянных артефактов. Они с гордостью заявляют, что являются наследниками философов личности, которые помогли в выборе и подготовке людей для их последующей трансформации в Сотворённых Богов. По этой причине они являются общеизвестно атеистической традицией, всегда сующей нос в неприглядные дела и богохульные секреты, и последователи культа предков Дулумбаи относятся к ним с нескрываемым недоверием.

Академики гордятся возвышенностью своей традиции. Её силы могут быть вызваны спонтанно и столь незаметны, что лишь другой Академик может определить, когда сотворяется заклинание. Однако подобная элегантность дорого стоит, поскольку такое быстрое сотворение вызывает непомерный выброс магической энергии сквозь ткани мозга колдуна, оставляя его слегка ослабленным на последующее время. Каждое заклинание, сотворённое спонтанно, накладывает накапливающийся штраф -1 на все броски на попадание, проверки атрибутов и спасброски, пока заклинатель не сможет отдохнуть полчаса. Заклинатель может избежать увеличения этого накапливающегося штрафа, направив силу через более мягкие ткани и получив 1к6 повреждений.

Помимо этого осложнения, искусство Академиков по природе своей крайне церебрально. Ни одно из их заклинаний не затрагивает материальный мир никоим образом; они действуют лишь на мозг живых созданий, разумных или нет. Меньшие противники не получают спасбросков против их заклинаний, но достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять им.

Ученик

Чувствовать поверхностные эмоции субъекта, понимать говорящего на иностранном языке, перебросить спасбросок против ментального эффекта в качестве Мгновенного заклинания, или провести короткие мысленные переговоры с добровольной целью в пределах видимости.

Агент

Спроецировать эмоции субъекту, создать с добровольной целью ментальную связь общения, которая растягивается до мили, прочитать поверхностные мысли и сильные изображения у цели, или заставить цель слышать или видеть что-нибудь иллюзорное.

Мастер

Полностью контролировать эмоции цели в пределах её обычного диапазона чувств, принудить цель повиноваться на время сцены не-травматичным способом, заронить подсознательное предложение, которое она выполнит позже в этот день, если оно не противоречит её натуре, или прочитать хорошо запомнившиеся цели воспоминания об определённой теме.

Архимат

Нанести 2к6 психических повреждений цели, заставить цель подчиняться на время сцены любым не-самоубийственным способом либо до конца дня любым способом, не вызывающим особых возмущений, или глубоко заглянуть даже в забытые воспоминания на определённую тему.



Киноварный Орден

Духовенство карающего пламени из красных пустынь Государств-Оазисов, Киноварный Орден творит свои дела в огненных храмах и монастырях из пепла. Его адепты даруют пламя без источника жителям великих городов-пирамид. Каждый подходящий мальчик или девочка обязаны провести долгие годы в обучении, прежде чем им будет дозволено покинуть храм, в котором они учились. Некоторых нанимают города, нуждающиеся в ещё одном огненном колдуне, а другие путешествуют во влажные земли за их сырыми зелёными тайнами.

Они почитают мёртвых богов огня и жары, оттачивая свои древние литургии призыва огня, нужные их людям, чтобы выжить в землях, где практически нечего жечь. Их искусство можно призвать легко и быстро, и они могут сотворять свои заклинания спонтанно.

Хотя Киноварный Орден является жизненно важной частью существования великих городов-пирамид Государств-Оазисов, его членов воспринимают со смесью страха и неприязни. Древние адепты Ордена выступали категорически против экспериментов по трансгуманистическому разведению, продолжающихся по сей день среди семей пирамид, и их отказ предоставлять учеников Киноварного Ордена для генетического сырья вызвал неудовольствие колдунов – скульпторов плоти. Загадочные потомки тех древних огненных магов продолжают дистанцироваться от египетских экспериментов знати Оазисов, вынуждая лидеров Ордена оставаться в безопасности своих монастырей из пепла.

Несмотря на древнюю враждебность, пирамиды по-прежнему нуждаются в магическом огне, предоставляемом Киноварным Орденом, чтобы поддерживать свои огромные зачарованные гидропонные сады. Поэтому Ордену платят всем необходимым для его монастырей, а его члены пользуются относительной легальной безнаказанностью в Оазисах. Они могут игнорировать практически все прочие законы, пока не вмешиваются слишком сильно в дела знати.

Ученик

Каждый ученик Киноварного Ордена хорошо умеет выживать в пустыне, находить воду, знает молитвы мёртвым красным богам и покровителям всего, что горит и взрывается. Их не учат никаким магическим секретам, пока они не овладеют всем этим в совершенстве.

Адепт

Адепты могут заставлять факелы и свечи гореть целый день и не сгорать, становиться неуязвимыми к огню не больше костра размером, зажигать ореол огня вокруг своих рук (превращая их в оружие с повреждениями 1к6), призывать Киноварные Искры с 2 хит-дайсами из бестиария, или делать кубический фут вещества горючим, независимо от его состава.

Мастер

Мастера Киноварного Ордена могут метать стуски огня (1к10), становиться неуязвимыми к обычному пламени, тушить огонь размером не больше домашнего очага, создавать ореол пламени до конца сцены, обжигаящий всех вокруг них в радиусе 10 футов на 1к4 повреждений, управлять горением огня не больше костра, призывать Киноварные Искры с 4 хит-дайсами, или приказывать огненным созданиям повиноваться им до конца сцены.

Архимаг

Архимаги могут метать взрывающиеся огненные шары, наносящие 2к10 повреждений всем в радиусе 20' от точки падения, становиться неуязвимыми даже к магическому огню, призывать Киноварное Пламя с 8 хит-дайсами, или тушить весь огонь в радиусе 50' вокруг себя.

Пожиратели Проклятий

Мрачные наследники древних методов ликвидации теотехнических катастроф, «пожиратели проклятий» - это неформальное братство посвящённых, обученных снятию и изгнанию враждебных магических эффектов. Хотя их почитают за ту пользу, которую они приносят, рассеивая опасную магию, мудрые люди понимают, что они могут наложить те же самые проклятия, которые снимают. Большинство радо их прибытию и радо их уходу, когда дело сделано.

Свободное братство этих специалистов находится в Рактинской Конфедерации: некоторые на службе у Чёрных Академий, в то время как прочие служат свободными защитниками крестьян. Некоторое количество пожирателей проклятий можно встретить в Анкалии, где их тайны сформировали основу ордена Инвокатантов анкалийского рыцарства. Их особый опыт иногда требуется там, где Инвокатанты не могут справиться с проблемой самостоятельно.

Проклятия пожирателей проклятий могут принимать разные формы: неудача, болезни и даже смерть в самых серьёзных случаях. Сильные или очевидные проклятия обычно длятся месяц, а более неуловимые – год. Самые могущественные проклятия могут держаться поколения, хотя они обычно лишь затрагивают жертву, но не убивают её. Меньшие проклятия могут либо воздействовать на определённый тип действий и накладывать штраф -4 на броски к20 по ним, либо вызывать общую неудачу и накладывать штраф -2 на все броски к20. Большие проклятия могут вызывать автоматический провал определённых действий несколько раз, пока не развеются, либо просто вызывать автоматический провал первой попытки действия каждую сцену, после чего накладывать штраф -4 на дальнейшие попытки. Большие проклятия также могут вызывать серьёзные, продолжительные болезни, или быть причиной практически гарантированных возможных смертей меньших противников.

Пожиратели проклятий могут готовить свои заклинания в маленьких безделушках, которые они сминают или ломают, чтобы высвободить эффект. Когда они оборачивают проклятие назад на его заклинателя или обнаруживают насылающего проклятие, они могут преодолеть любое расстояние до колдуна, ответственного за это; магия даёт им связь, которая игнорирует обычные пределы расстояния.

Ученик

Ученик может определять присутствие магии, чувствовать и идентифицировать проклятия и их действие, или рассеивать эффекты низкой магии на себе самом.

Адепт

Адепт может рассеять низкую магию на цели, получить видение субъекта, наложившего проклятие на кого-либо, либо наложить на кого-нибудь проклятие, которое может длиться до года и вызывать незаметные, но значительные затруднения.

Мастер

Те, кто овладел искусствами пожирателей проклятий, могут рассеивать низкую магию на зданиях или строениях и всех, кто в них находится, создавать щит, который сводит на нет следующее враждебное заклинание низкой магии, наложить большее проклятие на кого-либо, из-за которого цель, скорее всего, погибнет в течение месяца или навсегда останется искалеченной, или наложить меньшее проклятие на целую группу людей и своим присутствием.

Архимаг

Редкий пожиратель проклятий, проживший достаточно долго, чтобы стать архимагом, может создать щит, отражающий следующее враждебное заклинание обратно в заклинателя, наложить большее проклятие на меньшего противника, которое убьёт его в мгновения, наложить меньшее проклятие, которое ослабляется, пока распространяется на семь поколений потомков цели, или снять проклятие с кого-либо и отправить обратно на его заклинателя.

Пустой Путь

Некоторые рассматривают тайны древности как путь к власти и контролю. Они пользуются магией как инструментом, используя древние заклинания и оккультные молитвы, чтобы заставить истрёпанные остатки божественности подчиняться своим интересам. Адепты Пустого пути повернулись спиной к такому богохульному поведению столетия назад. С тех пор они жили сами по себе в отдалённых монастырях и уединённых местах, принимая в ученики тех, кто искал убежище от мира и путь к совершенству души.

Адептов Пустого Пути можно встретить по всему Аркему, хотя чаще всего это рактинские отшельники или монахи, следующие унитарской версии доктрины, или тобанские ламы и их последователи, использующие своё искусство, чтобы защищать и продвигать интересы своих монастырей. Отдельные мистические последователи встречаются в Дулумбаи, вместе с небольшим количеством ломитских монахов-атеистов далеко на севере.

Магия Пустого Пути применяется быстро, её можно сотворить спонтанно. Ей совершенно не нужны никакие материалы или инструменты, даже когда она сотворяется ритуально. Однако мудрецы этого пути упорно отвергают использование магии для воздействия на внешний мир, поэтому заклинания Пустого Пути могут влиять только на заклинателя. Он может решить использовать свою новоприобретённую силу для действий во внешнем мире, но философы Пустого Пути считают это совершенно другим делом, нежели прямое использование колдовства.

Посвящённые Пустого Пути принимают на себя определённые табу в качестве символа своего отречения от прямого воздействия на мир, будь то celibат, бедность, жёсткая диета, строгое подчинение старшему, длительные ежедневные молитвы, или другие ограничения. Нарушение такого табу или пренебрежение долгом стоит им использования своих способностей до тех пор, пока они не проведут целый день в медитации и очищении.

Последователи Пустого Пути, которые изучили магию других традиций, могут использовать такую магию как обычно, хотя прочие адепты пути будут считать их очень плохими верующими за подобные вмешательства магией во внешний мир.

Ученик

Ученик может сотворить заклинания, чтобы получить невосприимчивость к жаркой или холодной погоде, игнорировать голод, стать невосприимчивым к боли и способным продолжать сражаться один раунд после достижения нуля хит-дайсов или хит-пойнтов, или превратить свои невооружённые атаки в оружие с повреждениями 1к6 до конца сцены.

Агент

Заклинания адепта позволяют превратить невооружённые атаки в оружие с повреждениями 1к8, дать ему натуральный класс брони 5 до конца сцены, прыгнуть до 60 футов горизонтально или половину этого вертикально, получить невосприимчивость к естественному пламени или морозу, или восстановить 1 хит-дайс или хит-пойнт в качестве Мгновенного действия.

Мастер

Заклинания мудрых мастеров могут изгнать болезни или яды из крови, даровать им натуральный класс брони 3 до конца сцены, позволить левитировать вверх или вниз со своей полной скоростью передвижения до конца сцены, чётко видеть даже в полной темноте, или утолить свою нужду в еде, сне и питье на день.

Архимат

Архимат может превратить безоружные атаки в оружие с повреждениями 1кю, стать невидимым до конца сцены, пока он не совершит активное действие, стать неуязвимым к атакам не-магическим оружием до конца сцены, пока он не предпринимает враждебных действий, восстановить юношескую энергию на день независимо от возраста, или приобрести неуязвимость к смертной магии, воздействующей на разум, до конца дня.

Уличная Магия

Требующая долгих лет упорного изучения, уличная магия учит своих воспитанников утончённому знанию простого народа, его лечения и времён посева, и счастливых амулетов. В большинстве мест эта традиция покрыта толстой коркой суеверий и обычаев местных уличных магов, заставляя тратить огромные усилия, прежде чем будет постигнуто настоящее волшебство.

Хотя практически любой достаточно сообразительный человек может научиться использовать разрозненные искусства уличной магии, изучение этого ремесла требует времени и терпеливой работы. Ученики и адепты вовсе не обладают настоящими магическими способностями, и просто хорошо сведущи в знаниях, необходимых деревенским мудрецам. Рассматривайте знакомство с этой традицией как полезный Факт, когда подобные знания применимы к проверке атрибута. Сотворение уличной магии требует обычного для ритуалов времени.

Уличные маги встречаются по всему Аркему. Практически в каждой деревушке, достойной упоминания, живёт как минимум ученик, хотя подавляющая часть этих «магов» не имеет абсолютно никаких магических талантов. Чаще всего встречаются адепты, и большая часть из тех их редких представителей, которые имеют магический потенциал, никогда не получают возможность его развить. Лишь когда их учитель тоже действительно одарён, у них появляется шанс проникнуть в глубокие тайны корней, времён года и отношений с проблемными соседями. Конечно, обладание истинной магией может стать и проклятием, когда эти соседи начинают требовать от вас чудес.

Ученик

Ученик уличной магии изучает травы, домашний скот, основы предсказания судьбы и изготовление необходимых инструментов и амулетов для последующей работы. На этом уровне настоящая магия не изучается. Большинство учеников молодёжи и осваивают этот уровень к своему восемнадцатому дню рождения.

Агент

Адепты – это опытные лекари и травники, способные обращаться как с людьми, так и с животными. Они много знают об управлении людьми, сохраняя в простом человеке должное благоговение перед их знаниями, не обещая слишком многого и не вселяя излишнего ужаса. В большинстве деревень живут уличные маги именно этого уровня, обладающие знаниями, но не настоящей магией.

Мастер

Эта степень очень редко осваивается до достижения пятидесятой зимы адепта. Теперь волшебник может использовать настоящую магию, хоть и скромную и неуловимую. Он может исцелять небольшие недуги людей и домашнего скота, гарантировать, что раны затянутся без осложнений, находить предметы в знакомой местности, приносить удачу или неудачу определённым начинаниям (+/- 2 к подходящим проверкам атрибутов), или совершать ритуалы, чтобы восстановить энергию и бодрствование группы.

Архимат

Лишь самые старые и мудрые из уличных магов достигают этой степени мастерства. Они могут разрушать смертные проклятия, чудесным образом исцелять физические раны на 1к6 очков, лечить любые не магические болезни, благословлять или проклинать начинания, чтобы цель совершала два броска при проверках атрибутов и выбирала лучший или худший результат, определять основные свойства магических предметов и эффектов, околдовывать людей к дружбе или враждебности или предсказывать вероятное близкое будущее для человека. Любое лечение требует от цели Приложить Усилие, чтобы принять его действие. Те, у кого Усилие не указано, могут получать лечение один раз в день.

Милосердная Рука

Во время Последней Войны смертям не было счёта. Когда можно было сохранить лишь некоторые тайны прошлого, чаще всего в число спасаемых входило искусство исцеления. Древние божественные протоколы помощи в трудную минуту передавались среди многих народов и людей, и получившееся в результате сосредоточение знания стало известно во многих землях как Милосердная Рука. Её адепты уважаемы во всех цивилизованных землях, и только монстры или настоящие варвары смеют причинять им вред. Обычаи требуют, чтобы они подарили как минимум час или два своей работы месту, в котором собираются остановиться на ночь.

Академии-приюты редки, но всегда хорошо поддерживаются местными вельможами, хотя в некоторых землях эта поддержка превратилась в нездоровую кровосмесительную связь между Рукой и знатью. В таких местах лишь ученикам достаточно хорошего происхождения дозволяют поступить в академию, пренебрегая подходящими кандидатами менее выдающихся родов, и делая приюты более заинтересованными в делах знати. Учитывая, сколь немногие обладают требуемыми магическими способностями, это может сделать адептов Руки ещё более редкими, чем сейчас.

Заклинания этой традиции могущественны, но не способны навредить человеку или затронуть противящуюся цель. Её посвящённые могут готовить некоторые наиболее часто необходимые заклинания в форме эликсиров или припарок.

Ученик

Ученик начинает изучать искусство исцеления и полезные травы, но не постигает пока настоящую магию. Этот навык даёт полезный Факт при выполнении медицинских услуг.

Агент

Адепт знает заговоры, способные стабилизировать смертельно раненых, исцелить несмертельную болезнь, приглушить боль, устранить не слишком серьёзные симптомы, и магически определить даже очень редкую болезнь.

Мастер

Чары мастера могут восстановить 1кб очков физического урона хит-пойнтам или хит-дайсам, исцелить даже смертельную болезнь, поднять смертельно раненного обратно на ноги, при условии, что в дальнейшем ему не будет причинён вред, восстановить увечную конечность или некритически повреждённый орган и даровать благословение защиты от обычных болезней.

Архимат

Могучие заклинания архимага могут исцелять 2кб физического урона, лечить даже магические болезни, отрачивать обратно потерянные конечности и части тела и давать благословения защиты против заражения магическими недугами. При этом существуют болезни, которые не может исцелить даже архимаг Милосердной Руки, особенно магическое биологическое оружие, использованное некоторыми безжалостными цивилизациями в Последней Войне.

Исцеляющая магия и эффекты

Когда заклинание или эффект исцеляет очки урона цели, цель обычно должна Приложить Усилие до конца дня, иначе её тело неспособно поддержать всплеск магической силы и получить пользу от лечения. Если лекарь исцеляет персонажа Ведущего или монстра, для которых не прописано Усилие, предполагается, что делать это можно один раз в день.

Провидцы Сверкающего Ока

Создание Сотворённых Богов требовало больше, чем простой смертной осведомлённости о потоках магических энергий и божественных сил. Хотя утончённое мастерство знания, применённого для создания этих искусственных богов, давно утеряно, Провидцы Сверкающего Ока сумели сохранить более прозаичное искусство предсказаний и дальновидности, зарабатывающее для них звонкую монету и влияние.

Младшие Провидцы – не более чем предсказатели судьбы на углу, использующие простые трюки, чтобы догадаться, что проситель хочет услышать о будущем. В городах, где живут несколько Провидцев, они, как правило, организуют официальные гильдии оракулов, чтобы избежать взаимного противоречия пророчеств и чтобы обучать своему искусству учеников. Эти новички часто набираются из беспризорников и являются не более чем рабской силой. Многие из них вовсе не обладают магическими способностями и зарабатывают на жизнь бойким языком и навыками холодного чтения.

Некоторые Провидцы, на самом деле обладающие талантом или решимостью, совершенствуют свои способности наблюдать будущее и отправлять свои чувства за пределы их непосредственного окружения. Хотя будущее всегда переменчиво, они могут получать намёки на то, что грядёт, и видения вероятных будущих событий. Эта одарённая элита находит службу при дворах вельмож и принцев, хотя от большинства из них подозрительные покровители регулярно требуют подтверждать свои способности.

Дару могут мешать относительно простые оберегающие приёмы, которые могут использоваться для ослепления предвидения Провидца. Любое место, защищённое такими оберегами, становится неприступными для магии Провидца и предсказания будущего. Любой сведущий мастер оккультных искусств знает, как наложить такие обереги, но они также требуют регулярного обслуживания для поддержания их сил. Однако исключительно мощные и дорогие обереги могут действовать неограниченно долго, пока остаются физически неповреждёнными.

Ученик

Ученик может определить ближайшие возможные хорошие и плохие результаты выбора, обнаруживать проклятия и магию, устанавливать время и положение заклинателя, и определять преобладающие черты характера субъекта, если известна его дата рождения или если ученик видел его самого.

Агент

Адепт может призывать короткие видения знакомых людей и их окружения, идентифицировать магические предметы и действующие заклинания, призывать видения важных событий, которые могут случиться с ними в течение следующей недели, слышать звуки удалённого места, которое он раньше посещал, и находить знакомые ему объекты. Такое наблюдение всегда длится не более получаса для каждого заклинания.

Мастер

Мастер может находить людей, которых видел или которых ему подробно описали, задавать вопросы о вероятном будущем и получать ответы «да» или «нет», призывать видения, показывающие, где найти что-либо, и наблюдать за известными ему далёкими местами. Однако повторяющиеся вопросы на одну будущую тему обычно затуманивают результат.

Архимат

Архимат может пробиваться сквозь слабые обереги против предсказаний, наложенные оккультистами с опытом в своей традиции низкой магии ниже мастера. Также он может находить людей или предметы по их небрежному описанию, предоставлять подробные пророческие описания вероятных событий ближайшего будущего, либо создавать неподвижную точку наблюдения в удалённом месте. Каждое из его заклинаний наблюдения длится максимум час.



Теотехники

Сотворённым богам требовалось духовенство слуг-теотехников, обученных должному техобслуживанию и сохранению искусных сооружений оккультного мастерства, поддерживающих их божественную мощь. Конечно, у каждого бога было своё обслуживающее духовенство, но общие принципы и секреты традиции надолго пережили своих изначальных покровителей. Сегодня Светлая Республика по-прежнему поддерживает надёжную традицию теотехнологии с её сложными эфирными машинами и индустриальной инфраструктурой, но самые глубокие тайны этого искусства хранятся у мудрецов из джунглей Тысячи Богов.

В настоящее время теотехники служат в качестве инженеров и ремесленников великим и малым, и даже ученики способны возводить прочные сооружения и чинить повреждённые инструменты и здания. Они пользуются огромным спросом, когда кто-нибудь находит реликвию Сотворённых Богов или древнее чудо требует ремонта или зарядки. Большинство городов Светлой Республики располагает как минимум одним теотехником, присматривающим за их чудесами, которые ни один из ныне живущих не может воспроизвести. В божественных племенах Тысячи Богов ещё больше таких образованных людей, постоянно служащих своим безжалостным божественным тиранам.

Хотя теотехники могут работать над всевозможными реликвиями и чудесами, их труд дорог. Никакая работа не может быть завершена, если у теотехника нет доступа к серьёзным ресурсам, минимум стоимостью в 1 очко Богатства для любой работы серьёзнее небольшой починки или идентификации. Однако их автоматы и хитроумные творения сохраняют работоспособность, пока остаются нетронутыми, и не исчезают или не отключаются на рассвете. Богатство, используемое для изготовления оборудования, должно быть естественным; магически созданные компоненты испортят магию.

Ученик

Ученики не осваивают магию, но становятся искусными в архитектуре, починке и созданию изысканных изделий, которые могли бы быть созданы ювелирами или золотых дел мастерами. Жители Тысячи Богов больше концентрируются на изучении мириад божеств, населяющих эту землю, их способностях и слугах.

Адепт

Адепты-теотехники считают своё искусство достаточным основанием для возможности создавать незначительные магические предметы, как описано в главе о сокровищах. Каждый месяц их упорной работы засчитывается как 1 очко Владычества для создания незначительного магического предмета, хотя они не могут создавать их партиями, как Обожествлённые, или создавать вооружение или броню более мощные, чем обладающие бонусом +1. Адепты могут определять назначение и силы таких незначительных магических предметов.

Мастер

Мастера-теотехники могут создавать оружие и броню с бонусом до +2, а за 1 очко Богатства и неделю работы они могут построить меньшего сервитора с 4 ХД. Такой сервитор не обладает разумом, но подчиняется хозяину разумно.

Архимаг

Архимаги теотехников могут создавать оружие и броню с бонусом до +3 и могут изготавливать сервиторов с 8 ХД за месяц работы и расходы в 2 очка Богатства. Архимаги автоматически успешно проходят все спасброски, которые их вынуждают проходить эффекты незначительных магических предметов.



Теургия и Призывы

Только Обожествлённые, могучие сверхъестественные существа и архимаги с глубочайшими познаниями могут использовать теургию. Обожествлённый должен обладать дарами Слова Колдовства, чтобы призывать её, в то время как сверхъестественные существа могли изучить её в былые эпохи или она просто была начертана на их душах. Архимаги, познавшие теургию, зачастую достигают этого с помощью ужасающих пактов и чудовищных обещаний силам Несотворённой Ночи. В итоге многие из этих несчастных смертных оказываются не обладателями сил теургии, а лишь инструментами, исполняющими желания своих покровителей.

Теургия делится на три ступени посвящения. Теург Врат постиг начала небесной мудрости и начертал на костях своего духа необходимые соглашения для входа. Теург Пути узрел глубинные схемы Небесных путей и начал понимать истины, скрепляющие всё творение. Теург Трона обратил свой взор вверх к пустому месту правления Единого и познал столько тайн мира, сколько может надеяться любой меньший разум.

Каждая ступень посвящения позволяет теургу овладевать призывами, специальными заклинаниями, происходящими из глубинных законов мира. Каждый призыв нелегко изучить и подчинить, но после этого он навсегда остаётся с теургом. Некоторым смертным колдунам необходимы дополнительные тома или снаряжение, чтобы призывать силы теургии, но Обожествлённые и подобные им создания могут обходиться без этого.

Изучение призыва Врат требует недельных усилий под наставничеством теурга, который владеет призывом, или неделю изучения гримуара с инструкциями. Призыв Пути требует месяца таких занятий, а призывом Трона можно овладеть лишь после трёхмесячных усилий.

После того, как призыв был изучен, он может использоваться когда угодно, если позволяют обстоятельства. Если призыв сотворяется медленно, с осторожностью и концентрацией, он не требует затрат Усилия. Для такого сотворения требуется один час в случае призывов Врат, полдня в случае призывов Пути и целый день в случае Трона. Любая помеха во время ритуала безнадежно его испортит.

Бывают моменты, когда теург не может себе позволить такую аккуратную подготовку. Вместо этого он может сотворить призыв быстрее, всего за один раунд за ступень посвящения, при этом призыв активируется в начале его хода на следующий раунд после того, как сотворение завершено. Однако такое стремительное использование силы требует от него Приложить Усилие до конца сцены, а заклинание будет испорчено и его эффект пропадёт зря, если теург получит повреждения во время его сотворения.

Когда результат необходим прямо сейчас, теург может сотворить призыв мгновенно, действием за раунд. Хотя такой способ не может быть прерван, он требует от теурга Приложить Усилие до конца дня и получить некоторое количество повреждений, когда огонь творения потечёт сквозь его неподготовленное тело. Теург получает 1к6 повреждений за призыв Врат, 1к12 за призыв Пути и 1к20 за призыв Трона. Никакие дары или способности не могут отменить эти повреждения без того, чтобы одновременно не испортить призыв.

Возможности теургии

Теургия гораздо могущественнее низкой магии. Создаваемые ей вещи и накладываемые чары сохраняются бесконечно долго, если не указано иное. Она может дотянуться за пределы отдельных осколков мироздания и даже погрузиться в глубины Несотворённой Ночи. Она может создать новые формы жизни и изменить старые, призывая новые расы созданий, способных к размножению. Похоже, пределов для теоретических возможностей теургии не существует.

Практическим ограничением теургии является тот факт, что даже Обожествлённым практически невозможно изобрести новые призывы. Осуществить такое – огромная работа, требующая жёсткой концентрации, гигантских затрат Владычества и путешествий глубоко в руины Небес и Ада. Практически все теурги вынуждены полагаться на призывы, которые они выучили из существующих источников, либо от редкого преподавателя глубоких тайн теургии, либо из томов и обучающих реликвий, найденных в затерянных местах.

Также теургия не может заменить Влияние и дары при создании масштабных, долговременных изменений в месте или ситуации. Чудеса теургии могут быть долговременными, но они редко настолько идеально подходят нуждам теурга, чтобы устранить необходимость в других формах воздействия для достижения желаемого. Чтобы изменения были стабильными, требуется приложить больше усилий.

Теургия и дары

Хотя теургия гораздо могущественнее низкой магии, она не может сравниться с божественными дарами. Теургия может быть рассеяна, как может быть рассеяна магия смертных, а её силы не могут изгнать творения даров, если обратное не указано в призыве. Некоторые призывы действительно могут быть использованы, чтобы взять верх над дарами, но это, как правило, специфичные или очень ограниченные в своём применении искусства. Если иное не указано, теургия рассматривается как магия смертных для всех взаимодействий с дарами.

Магические связи

Некоторые теургические призывы требуют наличия «магической связи» с целью. Такая связь включает волосы, кровь, слюну или другую телесную жидкость, или некие личные предметы, важные для цели. Необходимо раздобыть как минимум унцию вещества, чтобы его можно было использовать в магии. Поскольку некоторые традиции низкой магии также требуют их использования, большинство образованных важных людей понимают необходимость не упускать такие вещи из своих рук не сожжёнными.

Магическая связь быстро выдыхается, и колдун должен получить её в пределах дня и ночи после того, как она была изъята у субъекта. Как только она окажется у колдуна в руках, тот может провести необходимые незначительные ритуалы, чтобы сохранить её духовную силу столько, сколько потребуется. Однако такая сохранённая связь может быть украдена у него и использована другим колдуном.

Маг может собрать несколько магических связей для одной цели, но они должны быть взяты у той в разных ситуациях, разделённых минимум днём и ночью. Использование магической связи в заклинании обычно портит её, делая бесполезной для дальнейшего применения.

Призыв	Время обучения	Сотворяется медленно	Сотворяется	Сотворяется
			быстро	мгновенно
Врата	1 неделя	1 час	1 раунд*	1к6 повреждений#
Путь	1 месяц	12 часов	2 раунда*	1к12 повреждений#
Трон	3 месяца	1 день	3 раунда*	1к20 повреждений#

* указывает, что заклинатель должен Приложить Усилие до конца сцены

указывает, что заклинатель должен Приложить Усилие до конца дня

Теургические призывы

Это лишь некоторые из наиболее часто встречающихся призывов, известных по миру. Другие заклинания могут быть найдены в давно затерянных библиотеках или среди знаков, высеченных на стенах Небес. Некоторые тайны можно даже найти в форме волшебных артефактов, разветвления и изгибы которых являются метафорами для необходимых магических процедур.

Призывы Брат

Закрытые Врата Запрета
Маяк Небесной Чистоты
Гимн Светлого Бога
Иссечение Дней
Поцелуй Журавля
Открыть Ночную Дорогу
Пора Ада
Ряды Бледной Кости
Печать Царственного Господства
Рассечь Меньшее Заклинание
Неутомимая Железная Кавалерия
Труба Далёкого Слова

Призывы Пути

Проклятие Отравленного Берега
Оглушающее Слово Истины
Задерживая Приход Зари
Дальнобойное Копьё
Глиф Коронованной Безнаказанности
Зеркальное Колесо Сезонов
Дорога к Светлому Убежищу
Запечатать Тёмный Путь
Знак Насильственного Изгнания
Рассечь Большее Заклинание
Курган Освящённой Ночи

Призывы Трона

Желание Сердца
Покровительство Божественного Короля
Направленное Потрясение Закона
Дары Весны и Зимы
Скрежещущие Зубы Бога
Легион Марширующей Глины
Дворец Колдуна-Принца
Пронзить Покров Ночи
Призвать Сервитора Чёрного Железа
Рассечь Всякое Колдовство

Призывы Брат

Закрытые Врата Запрета

С помощью магической связи теург может запретить субъекту войти в определённое место. Запретное место может быть маленьким, как отдельная комната, или большим, как целое государство, но это должна быть одна узнаваемая сущность. Если субъект находится в запрещённой зоне, когда призыв сотворён, он обязан немедленно бежать к ближайшей видимой границе кратчайшим доступным путём. Если его приведут внутрь против воли, он не может делать ничего, кроме как бежать при первой же возможности. Теургу не нужно находиться в запрещаемой зоне при сотворении заклинания, но он должен в общих чертах знать её расположение и размеры.

Меньшие противники неспособны сопротивляться этому заклинанию, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы противостоять запрету. Запрет действует, пока не будет рассеян, либо пока его не снимет заклинатель.

Маяк Небесной Чистоты

Теург сияет идеально чистым светом, мягко освещающим всё в пределах ста футов. Свет очищает всё, чего касается, делая предметы чистыми, нейтрализуя яды и источники болезней, хотя не излечивает больных людей и не изгоняет магию. Любая ложь или намеренная попытка ввести в заблуждение, произнесённая в пределах света, проявляется в виде грязного дыма, поднимающегося изо рта говорящего. Ложь других причиняет боль теургу и наносит как повреждения каждый раз, когда её произносят. Эти повреждения невозможно избежать или заблокировать. Свет держится пока заклинатель того желает и остаётся в сознании. Обладатели Слова Обмана могут лгать без опасения быть раскрытыми этим заклинанием.

Гимн Светлого Бога

Это призыв требует, чтобы заклинатель пел, запрещая ему другую речь или сотворение заклинаний, пока продолжается пение. Пока заклинатель продолжает петь, окружающие не могут осознать его присутствие или присутствие союзников теурга, находящихся рядом с ним. Наблюдатели знают о присутствии заклинателя, но не могут ничего сделать на основании этого знания, если действие призыва не закончено. Эффект прерывается, если маг прекращает петь, или если его союзники атакуют кого-либо или используют враждебные эффекты.

Меньшие противники автоматически попадают под действие гимна. В остальных случаях, достойный противник с самым лучшим спасброском в группе может пройти спасбросок Духа, что бы защититься от действия призыва; в случае успеха ни один из достойных противников не попадает под его действие, а в случае провала гимн действует на них всех.

Иссечение Дней

Колдовство, страстно желаемое наиболее безжалостными теургами, ритуал *Иссечения Дней* крадёт жизнь у человека, чтобы продлить жизнь заклинателя. Субъект должен быть человеком, связанным и беспомощным, а ритуал слишком сложен, чтобы сотворять его мгновенно или за несколько раундов. Больные и старые добавляют к жизни колдуна лишь один день. Молодые и здоровые добавляют месяц, в то время как новорождённые и дети, самый богатый источник жизненной силы, прибавляют к жизни заклинателя два месяца. Жертвы неизбежно гибнут во время ритуала, а их души утаскивают в Ад замешанные в обряде магические силы. В жертву могут быть принесены несколько человек одновременно, если они должным образом подготовлены.

Обновлённая жизненная сила постоянна, но за длительное использование этого призыва неизбежно приходится платить. После первого века у теурга обычно начинаются мутации, связанные с украденной им жизненной силой, и он становится всё более нечеловечным и чудовищным, в то время как в нём остаётся всё меньше и меньше изначальной жизненной силы.

Поцелуй Журавля

Небольшой клинок в форме журавля сначала смазывается кровью цели или иным способом объединяется с магической связью намеченной жертвы. Если субъект видим, клинок можно просто направить в его сторону без необходимости связи. Когда призыв активируется, клинок взмывает в воздух и преследует цель, двигаясь со скоростью до ста миль в час, чтобы безошибочно настигнуть жертву. После этого магический клинок бьёт, нанося 1к6 повреждений за хит-дайс теурга-заклинателя, до максимума 10к6. Журавль безошибочен, но второй журавль не может поразить жертву, пока раны от первого не залечатся.

Меньшие противники не могут противостоять этому заклинанию, но достойные враги могут пройти спасбросок Уклонения, чтобы получить лишь половину урона.

Открыть Ночную Дорогу

Многие Ночные Дороги между мирами скрыты глубоко в земле или спрятаны в отдалённых местах, вдалеке от человеческих городов. Некоторые из них были запечатаны древним колдовством или закрыты медленным воздействием законов природы. Этот призыв может быть использован, чтобы открыть вход в запечатанную Ночную Дорогу или дать заклинателю общее представление о направлении к ближайшей из них. Если заклинатель осторожен, он может открыть Дорогу ненадолго, оставив её доступной лишь на несколько минут, прежде чем печать снова закроет вход. Более безрассудный заклинатель может полностью сорвать печать, оставив Дорогу открытой для всех, пока её снова не запечатают колдовство или законы природы.

Пора Ада

Пылающий знак наносится на твёрдую поверхность и его пламя увядает до слабого янтарного свечения несколько мгновений спустя. Пока призыв остаётся активным, заклинатель может в любой момент активировать пору Мгновенным действием, заставив её извергнуть пламя и обсидиановые осколки в радиусе десяти футов от знака. Заклинатель может установить автоматическую активацию поры, когда цель оказывается в пределах трёх футов от неё. Пора наносит 1к6 повреждений за хит-дайс или уровень заклинателя, максимум до 10к6. Меньшие противники не получают спасброска от этих повреждений, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Стойкости, чтобы полностью избежать урона. После активации пора исчезает. Вторая пора не может быть размещена в зоне действия первой.

Ряды Бледной Кости

Теург заполняет кости или иные останки жизненной силой, поднимая их бездушными меньшими неупокоенными. За каждый хит-дайс или уровень заклинателя может быть поднято неупокоенных с 1к6 эквивалентными хит-дайсами, при условии, что теургу доступно достаточно исходного материала. Трупы не должны быть неповреждёнными, поскольку кости и ткани будут соединяться и формироваться действием колдовства. Однако неупокоенные, уже однажды разрушенные, будут бесполезны для дальнейшей некромантии.

Подавляющее большинство трупов размером с человека встают неупокоенными с 1 хит-дайсом, хотя трупы ужасных зверей и грозных Вырожденных могут быть более опасны. Воскрешённые создания бездумно преданы теургу или назначенным им помощникам, но в остальном действуют как большинство меньших неупокоенных. Они остаются оживлёнными, пока не будут разрушены или пока поддерживающий их призыв не будет рассеян. Если их создатель будет убит, эти восставшие создания бесконтрольно обрушатся на живых.

Печать Царственного Господства

Теург рисует в воздухе перед выбранной целью знак бледным изумрудным светом, подчиняя волю создания своей собственной. Пока жертва находится под действием печати, она полностью подчиняется приказам теурга, даже самоубийственным и невыносимым для неё. Она будет пытаться выполнять инструкции в силу своих способностей и естественного интеллекта. Животные и цели, не знающие языка теурга, могут понимать только приказы из одного слова.

Одновременное количество слуг под действием печати не может превышать количество хит-дайсов или уровней теурга. У меньших противников нет шансов избежать порабощения, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы защититься от действия призыва, и ещё один каждый раз, когда получают ненавистную им команду от теурга. Если защититься не удалось, действие печати сохраняется, пока не будет рассеяно или прекращено заклинателем.

Рассечь Меньшее Заклинание

Теург разрывает деликатные нити теургического колдовства вокруг цели в пределах видимости. Один теургический призыв Врат мгновенно рассеивается в пределах тридцати футов от выбранной точки, вместе с любым количеством чар низкой магии.

Однако разрушение теургической магии всегда влечёт обратную реакцию, поэтому теург получает 1кю повреждений каждый раз, когда это заклинание рассеивает призыв. Эти повреждения невозможно избежать или заблокировать, не испортив действие заклинания.

Неутомимая Железная Кавалерия

Теург призывает скакунов из чёрного железа и углей, лошади появляются из земли перед заклинателем. Призывается достаточно лошадей, чтобы обеспечить дюжину соратников. Создания неутомимы и беспрекословно подчиняются своим всадникам, позволяя им преодолевать двадцать миль за каждый час поездки, или половину этого при пересечении труднопроходимой местности.

Обычные животные боятся скакунов и никогда не приближаются к ним. Лошади не сражаются, но обладают классом брони 0 и пятью хит-дайсами каждая для противостояния урону. Хотя лошади быстры и послушны, они вытягивают плодородие из земли под копытами, чтобы питать свои металлические оболочки. По почерневшим следам копыт всадников можно элементарно выследить в течение месяца после их проезда. Отпечатки, оставленные копытами, слишком малы, чтобы причинить существенный ущерб общему плодородию окрестностей или сбору урожая.

Труба Далёкого Слова

Этот призыв требует магической связи с желаемой целью, хотя с близкими друзьями или соратниками по пантеону можно связаться и без неё. При активации заклинание призывает полупрозрачный образ цели и пяти футов её окружения. Аналогичная иллюзия заклинателя появляется вблизи цели. Заклинатель и цель могут разговаривать друг с другом через эти образы и один неодушевлённый предмет весом не более десяти фунтов может быть передан между ними. Тонкая связь оставляет 25% шанс того, что предмет будет потерян при передаче где-то между двумя образами, но с мимолётным видением места, в котором он оказался.

Связь длится, пока заклинатель не оборвёт её, но не более часа. Если цель не желает принимать связь, достойный противник может пройти спасбросок Духа, чтобы защититься от неё. Если контакт был нежеланным, использованная магическая связь разрушается после прекращения призыва, в то время как добровольное общение оставляет её пригодной к повторному использованию.

Призывы Пути *Дальнейшее Конвё*

Проклятие Отравленного Берега

Теург накладывает на жертву ужасное проклятие, поражая её почти любым уродством, болезнью или неудачей, не являющимися напрямую смертельными. Цель должна находиться в пределах видимости теурга, либо он должен обладать магической связью с ней. Заклинатель может описать любое бедствие, посылаемое на жертву, или неудачу, которая неизбежно постигнет её, если это вообще возможно.

Например, проклятие может заставить жертву всегда калечить себя в бою, или сгноить её глаза, или наслать на неё сто и одну болезнь, которые не совсем её убьют, и так далее. Однако проклятие может воздействовать только на жертву и не может управлять действиями и мыслями других людей, так что проклятие, заставляющее любимых жертвы отвергнуть её, недопустимо – хотя проклятие, заставляющее жертву случайно отравить еду своих любимых, вполне возможно, если она когда-нибудь соприкоснётся с семейным питанием.

Проклятие действует, пока теург не снимет его, пока оно не будет рассеяно, или пока не выполнятся выбранные заклинателем условия. Меньшие противники не могут защититься от проклятия, в то время как достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы избежать его.

Оглушающее Слово Истины

Теург произносит секрет, который усиливается до разрушительного звукового удара. Он воздействует на всех в коне до ста футов длиной и пятидесяти футов шириной на конце, нанося повреждения и снося лёгкие деревянные конструкции. Меньшие противники сбиваются с ног, оглохшие от слова на час, и должны потратить своё движение, чтобы встать.

Величина нанесённых повреждений зависит от важности и значимости секрета. Незначительный секрет, который даже не смутит заклинателя, вовсе наносит повреждений слушателям. Смущающий или неловкий секрет наносит 1к10 повреждений находящимся в зоне действия. Секрет, подвергающий заклинателя серьёзной опасности, раскрывающий уязвимость, которой могут воспользоваться враги, или способный вызвать гнев опасного противника, наносит 1к20 повреждений находящимся в зоне действия, и заставляет все цели пройти спасбросок Стойкости или быть оглушённым и неспособным сотворять заклинания в течение раунда.

Хотя заклинатель может не оставить выживших, способных обсудить секрет, символическое значение призыва оставляет свой след. Любой секрет, использованный для этого заклинания, считается общеизвестным научным знанием для даров Знания или схожих способностей, даже если ни одно другое живое существо о нём не ведаёт.

Задерживая Приход Зари

Чаще всего используемый в качестве быстросотворяемого заклинания, этот призыв вмешивается в естественный поток времени вокруг колдуна. Когда призыв активируется, Ведущий втайне бросает 1к6, чтобы определить, сколько раундов он длится. Пока призыв действует, время вокруг заклинателя останавливается. Он может свободно действовать в это время, но не способен повреждать предметы или людей, забирать имущество у кого-либо или передвигать живые создания из их застывших положений. Те, кто находится вокруг теурга, не знают о событиях, произошедших во время действия заклинания. Обожествлённый со Словом Времени и схожие темпоральные существа невосприимчивы к этому заклинанию и могут свободно действовать, когда оно активно.

Множественное использование этого заклинания опасно. Каждый раз после первого, когда оно сотворяется в пределах одной сцены, бросьте 1к6. Если результат меньше или равен количеству раундов замороженного времени, прошедших до этого момента за сцену, заклинание разрушается и заклинатель получает 2к10 прямого урона.

Этот убийственный призыв требует магической связи с жертвой. После его активации, жертва должна немедленно пройти спасбросок Стойкости или погибнуть кровавым и эффективным способом по выбору заклинателя. Даже те, кто успешно прошёл спасбросок, получают 1к10 повреждений за хит-дайс или уровень заклинателя, до 10к10 максимум. Меньшие противники вовсе не получают спасброска и неизбежно гибнут. Объём силы, вливаемой в призыв, болезненно отражается на заклинателе, и он получает урон, равный половине максимальных хит-дайсов цели.

Хотя этот призыв очень могуществен, проходящая через магическую связь энергия выводит заклинателя из колдовской настроенности с существующими связями. Как только призыв использован на цель, все прочие существующие магические связи с ней становятся бесполезными для заклинателя. После каждого сотворения необходимо собирать новую связь.

Глиф Коронованной Безнаказанности

Теург наносит светящийся глиф правления на своё чело, включая до полудюжины соратников в действие заклинания. Пока глиф остаётся видимым, находящиеся под действием призыва обладают правовой безнаказанностью во всех своих действиях. Они могут грабить, убивать, или оскорблять местные традиции по своей прихоти, и никто из наблюдателей не посчитает это преступлением. Те, кого атакуют, могут защищать себя, но лишь их близкие друзья и союзники придут им на помощь, поскольку сторонние наблюдатели посчитают такое поведение со стороны находящихся под действием призыва абсолютно приемлемым. Безнаказанность длится один час или пока глиф не будет скрыт. После того, как его действие закончится, свидетели преступления поймут, что это было недозволенное поведение, и, скорее всего, обвинят колдовство в своём нежелании вмешаться.

Меньшие противники не могут сопротивляться воздействию глифа, но достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы избежать его.

Зеркальное Колесо Сезонов

Теург кладёт руки на двигатели времени и природы, настраивая местный климат и погоду так, чтобы совпадать с любыми ожидаемыми условиями в окрестностях в следующем году. Так, можно превратить зимний день в летний, или сырой осенний вечер в яростную метель, часто встречающуюся в данной местности зимой. Смена погоды происходит мгновенно, а снег или дождь собираются или исчезают за десять минут, чтобы соответствовать требуемой погоде.

Теург может поддерживать эту временную замену до одного дня за каждый свой уровень или хит-дайс. Заклинание можно поддерживать и дольше, но каждый последующий день после обычного предела оно наносит заклинателю 1к6 повреждений, которые не могут быть восстановлены, пока заклинание не рассеяно или не снято. После его окончания естественная погода должна длиться столько же времени, сколько действовало заклинание.

Дорога к Светлому Убежищу

Теург открывает односторонние ворота между его текущим местоположением и правильно подготовленным убежищем. Ворота достаточно велики, чтобы пропустить повозку и остаются открытыми ровно одиннадцать минут после создания, независимо от желаний заклинателя. Ворота прозрачны и позволяют видеть и слышать происходящее в убежище. Ворота могут преодолевать любое расстояние в пределах мира, но их целью всегда должно быть убежище и их нельзя использовать для телепортации в произвольное место. Теург должен лично подготовить убежище, проведя целую неделю в очищении и аккуратном геомантическом размещении знаков и надписей в желаемом месте. Теург может поддерживать только одно убежище одновременно, хотя ходят слухи о более могущественных призывах телепортации.

Запечатать Тёмный Путь

Ночные Дороги приносят ужасающие бедствия, когда прорезаются вблизи цивилизованных земель. Несотворённые чудовища, реликтовые беженцы и ужасные опасности странной экосистемы тёмных дорог угрожают окружающим землям. Хотя иногда бывает возможно запечатать эти дороги грубой силой и погребением, могущественный теург может захлопнуть их этим призывом.

После его сотворения, дорога закрывается до тех пор, пока снова не будет открыта теургическим призывом или божественным чудом. Теург должен лично находиться у входа в Ночную Дорогу, чтобы запечатать её.

Знак Насильственного Изгнания

Теург черпает силу законов природы, чтобы обрушиться на существ, не принадлежащих обычному миру. Одиночный несотворённый или ангел, поражённый этим призывом, получает 1к10 повреждений за уровень заклинателя, до 10к10 максимум, без возможности спасброска. Если заклинание сотворяется с зоной действия, оно может затрагивать область в радиусе тридцати футов вокруг выбранной точки в зоне видимости теурга, нанося 1к6 повреждений за хит-дайс или уровень заклинателя всем подходящим целям в зоне действия.

Хотя энергии, используемые заклинанием, могущественны, они могут стать опасными, если для них не найдётся выхода. Если теург выбирает целью создание, которое не является Несотворённым или ангелом, или если в зоне действия заклинания нет подходящих целей, теург получает те же самые повреждения, которые получила бы цель. От этой отдачи невозможно защититься или увернуться. Кроме того, призыв истощает окружающую естественную энергию и может быть использован только один раз за сцену.

Рассечь Большее Заклинание

Это рассеивающее заклинание действует практически так же, как *Рассечь Меньшее Заклинание*, но воздействует на теургию как Врат, так и Пути.

Курган Освящённой Ночи

Древние некроманты испытывали особенные затруднения в противостоянии с враждебными Сотворёнными Богами или божественными способностями, обладающими властью над смертью. Их бездумные легионы легко побеждались такими способностями, или даже направлялись против своих хозяев. Это заклинание позволяло опытному теургу защитить своих лишённых плоти рабов от подобного влияния. Записи намекают, что существовали и другие похожие призывы для других элементарных созданий, автоматов и существ, которых легко могло подчинить Слово.

Воздвижение Кургана Освящённой Ночи требует специального освящения погребального холма, мемориального памятника, склепа, катакомбы или иного места смерти в течение недели. Три освящённых обелиска или тотема размером с человека размещаются внутри сооружения; каждый из них должен быть уничтожен или рассеян, чтобы свести на нет действие призыва.

Действие заклинания наиболее сильно внутри кургана. Все неупокоенные внутри рассматриваются как старшие неупокоенные, и любое использование Слова или другой божественной способности, влияющей на них, требует от божества Приложить Усилие до конца дня, эта дополнительная плата взимается максимум раз за сцену. Несколько дюжин представителей неупокоенных или Маленькая Толпа могут быть особо благословлены как телохранители или помощники некроманта, после чего они не считаются неупокоенными для враждебных способностей или влияния.

Вне кургана или катакомбы эффект слабее, но всё ещё достаточно силён. В радиусе одной мили за каждый уровень или хит-дайс заклинателя все неупокоенные считаются старшими, а помощники сохраняют свой особый иммунитет. В радиусе десяти миль за уровень

или хит-дайс заклинателя, помощники сохраняют свой иммунитет, но больше никакой пользы призыв не приносит.

Некромант может воздвигнуть больше одного Кургана, но возведение каждого последующего после первого требует накапливающихся затрат в 2 очка Владычества.

Призывы Трона

Желание Сердца

Этот могущественный призыв может осуществить практически всё, чего пожелает теург, при условии, что это не является совершенно невозможным. Действие может занять больше или меньше времени, в зависимости от вероятности и сложности запроса, но события, которые требуют только естественного случая и сотрудничества меньших противников, автоматически происходят, как того желает теург. Если для получения результата необходимы действия достойных противников, те получают спасбросок Духа, чтобы защититься от побуждений призыва.

К сожалению, вмешательство в естественный порядок вещей оставляет глубокую рану в судьбе самого теурга. В критический момент будущей игровой сессии, Ведущий может заставить героя автоматически провалить спасбросок или проверку атрибута, без возможности Приложить Усилие или использовать дар, чтобы избежать провала. Этот провал никогда не убьёт теурга, но призыв не может быть использован повторно, пока неудача не нанесёт удар.

Покровительство Божественного Короля

Аура универсального царствования окружает теурга, совершившего этот ритуал. Все меньшие противники в его присутствии инстинктивно признают заклинателя своим законным правителем и будут подчиняться ему, как подчинялись бы в нормальных условиях королю. Достойные противники могут пройти спасбросок Духа, чтобы защититься, который можно повторять после каждого противного или неестественного приказа, данного им заклинателем.

Призыв действует, пока заклинатель желает его поддерживать, и околдованные останутся его верными слугами, даже не в присутствии теурга. Рассеивание эффекта может освободить отдельную жертву, но чтобы остановить само заклинание, оно должно быть рассеяно с теурга, его сотворившего. Однако заклинатель особенно уязвим к опасностям восстания; пока действует заклинание, любые кости повреждений, бросаемые против него, автоматически наносят максимальные повреждения.

Направленное Потрясение Закона

Процессы законов природы склоняются перед теургом, управляющим эти призывом. При активации заклинания теург может сделать себя и до полудожины своих союзников невосприимчивыми к определённым законам природы, материальным объектам или природным явлениям. Например, теург может избавить себя от воздействия гравитации и летать со своей нормальной скоростью передвижения, или освободить себя от осознания каменной стены и пройти сквозь неё вместе со своими товарищами. Вражеский меч можно свести на нет, сделав его иллюзорным для теурга; вода в озере может быть проигнорирована, позволив заклинателю свободно ходить по дну. Заклинание воздействует только на одно явление или объект одновременно. Таким образом, заклинатель может игнорировать стену или меч, но не все стены или все мечи. Заклинание может воздействовать только на желающих того союзников, и длится максимум час.

Дары Весны и Зимы

Годы отнимаются или добавляются заклинателю этого призыва, дарую ему любой физический возраст по его выбору. Изменение перманентно и не может быть рассеяно, хотя после этого заклинатель стареет как обычно. К сожалению, такое бессмертие требует источник энергии, чтобы завершить призыв. Божественное чудо



какого-либо подходящего типа, например Выносливости, Жизни или Плодородия, может быть использовано, чтобы обеспечить призыв энергией, как и некоторые могущественные артефакты. При их отсутствии в случае крайней необходимости подойдёт и человеческое жертвоприношение, хотя обойдётся это дорого. Один человек должен быть принесён в жертву за каждый год истинного возраста теурга, чтобы тот смог вернуться к своему желаемому физическому состоянию, и все эти жертвоприношения должны быть совершены в ходе одного сотворения призыва.

Скрежещущие Зубы Бота

Теург затягивает ткань реальности в зубцы небесных шестерней, поддерживающих её, перемалывая каждый твёрдый предмет в области действия в мелкий порошок. Заклинание затрагивает зону тридцать футов в диаметре с центром в выбранной точке в зоне видимости заклинателя. Живые существа, которые продолжают двигаться, могут выскользнуть из перемалывающих шестерней и получают только 1к20 повреждений каждый раунд, пока находятся в зоне действия. Неподвижные объекты перемалываются в пыль за десять раундов, после которых заклинание заканчивается. Только очень прочные сверхъестественные вещества способны противостоять этому заклинанию. Если подобный артефакт или предмет попадёт в зону действия, небесные машины заклинат и рассыплются, скорее всего, создав вход в Ночную Дорогу на месте активации заклинания, а то и приведя к гораздо худшему результату.

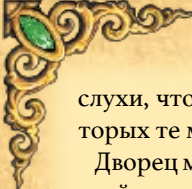
Легион Марширующей Глины

Величайшие теурги могут призывать автоматов, как меньшие колдуны призывают неупокоенные остовы. Заклинание создаёт слуг с 2 хит-дайсами из глины, камня, дерева или другого неживого материала, который имеется у заклинателя под рукой. Призывается один слуга за каждый хит-дайс или уровень заклинателя. Автоматы, как правило, не наделены сознанием, но при выполнении своих обязанностей разумны как человек, и абсолютно верны теургу или его избранным заместителям. Если они созданы из металла или камня, то иммунны к атакам немагическим оружием, а если созданы из глины или более мягких материалов, то могут развивать собственные личности и свободную волю в пределах своего повиновения.

Дворец Колдуна-Принца

С единственным использованием этого призыва теург вызывает богато обставленную башню или подобное сооружение, способное комфортно вмещать до сотни обитателей. В башне имеется дюжина слуг, наложниц и рабочих, хотя никто из них не способен сражаться. Вход в башню закрыт для всех, кроме теурга и его избранных гостей, хотя осадные орудия или могущественная магия могут разрушить стены и прочные как сталь затемнённые оконные стёкла.

Башня естественным образом бесконечно создаёт достаточно еды, питья и прочих необходимых вещей для ста гостей. Однако если эту провизию вынести за пределы башни, она рассыплется в мгновения. Та же судьба ожидает и слуг, если заставить их покинуть пределы стен; они знают об этом и будут жалобно молить о пощаде. Ходят



слухи, что некоторые теурги создали избранным слугам тела, в которых те могут по-настоящему существовать.

Дворец может быть создан в любом месте, где есть достаточно плоской поверхности, чтобы его поддерживать, и может быть рассеян по желанию заклинателя. Любой посторонний предмет или человек, оставшийся в башне в момент рассеивания, окажется на земле, где он раньше стоял, хотя личное имущество заклинателя может быть оставлено на хранение в безвременном карманном измерении, куда отправляется башня после рассеивания. Только один дворец теурга может существовать в каждый отдельный момент.

Пронзить Покров Ночи

Меньшие заклинания могут открывать или закрывать существующие Ночные Дороги, но это могущественное колдовство может их создавать. Это заклинание создаёт временную ночную дорогу от местоположения заклинателя до желаемого мира, в Ад, к известному божественному Раю или к известному осколку Небес. Требуется весьма точное знание пункта назначения, которое может содержаться в древних руководствах или может быть выучено усердными исследованиями.

Заклинатель может определять лишь общее направление дороги, но не точное место, в котором она появится. Как и все Ночные Дороги, он, скорее всего, откроется в каком-нибудь отдалённом или изолированном месте.

Сама дорога является временной и незакреплённой. Для её преодоления требуется 1к6 дней, в течение которых в её незавершённые и грубо очерченные проходы возможны вторжения Несотворённых. Дорога разрушится через 1к10+7 дней. Если герои всё ещё находятся внутри, когда дорога начнёт рушиться, они, вероятнее всего, обнаружат себя выброшенными в Ад, осколок Небес или ближайший доступный мир.

Призвать Сервитора Чёрного Железа

Теург использует глубокие тайны творения, чтобы построить могущественного сервитора. Существо, которое он создаёт, может быть образовано из любого неодушевлённого материала по его желанию или выращено из живой плоти, и будет иметь в два раза больше хит-дайсов, чем хит-дайсов или уровней у теурга, до максимума в 20. Оно разумно, крайне верно заклинателю, и три одобренных Ведущим дара, относящихся к его назначению, предлагаются его создателем. Эти способности должны быть примерно эквиваленты недолго действующим меньшим дарам Обожествлённых, хотя и не являются по-настоящему божественными, а само существо имеет 5 очков Усилия для их использования. Сервитор невосприимчив к атакам немагическим оружием, и один раз за раунд бьёт атакой, которая всегда попадает и наносит 1к10 повреждений напрямую. Его класс брони равен 0, а скорость передвижения 30' за раунд.

Создание такого сервитора занимает неделю работы, и теург не может иметь активным больше одного из них одновременно.

Рассечь Всякое Колдовство

Этот карающий призыв действует практически как *Рассечь Большое Заклинание*, но может разбивать любую форму теургии. Он может даже рассеивать дары и прочие божественные чудеса, при условии, что эти дары не Постоянные, а чудеса – не постоянные чары или проклятия. Однако разрушение столь могущественных эффектов опасно и заклинатель получает 1к20 повреждений каждый раз, когда аннулирует дар или божественное деяние.

Использование заклинаний из других игр

Учитывая богатство заклинаний, которые можно найти в играх старой школы, Ведущий может решить импортировать некоторые из них для теургии.

В качестве общего правила, заклинания старой школы 1-3 уровней подходят для теургии Врат. 4-6 уровни подходят для теургии Пути, а 7-9 уровни подходят для Трона. Если вы используете вэнсианские правила сотворения заклинаний из делюкс-версии *Godbound*, распределите 1-6 уровни на Врата, 7-9 на Путь, а заклинания 10+ уровней – на Трон.

Боевых заклинаний, напрямую наносящих повреждения, следует избегать, если только они не воздействуют лишь на конкретный тип существ, наносят отдачей существенные повреждения самому заклинателю или доступны не более раза за сцену. Любое заклинание, которое лучше универсального *Божественного Гнева* для одиночной цели или *Ореола Ярости* для нескольких целей, следует избегать или ослаблять. Боевые заклинания не должны наносить больше 10 костей повреждений.

Заклинания, дублирующие действие даров, должны быть каким-то образом заметно хуже, либо не влияя на достойных противников, либо воздействуя на меньшую область или количество врагов, или же имея гораздо меньшую продолжительность.

Избегайте усиливающих заклинаний или чар, которые просто увеличивают бонусы атаки или защиты цели. Такие заклинания не очень вписываются в идею героических полубогов. Также держитесь подальше от заклинаний, дающих дополнительные действия, поскольку они могут чрезвычайно увеличить мощь игроков.

Многие существующие заклинания старой школы на самом деле значительно слабее, чем им может позволить теургия. Рассмотрите возможность позволить трансформациям, призывам или оберегам быть перманентными, пока их не рассеют какими-либо столь же мощными способностями.



УЛЬСТАНГСКИЕ РИФЫ

МРАЧНЫЕ ПРОСТОРЫ

АТЕОКРАТИЯ
ЛОМА

АНКАЛИЯ

СВЕТАЯ
РЕСПУБЛИКА

РЕВУНЫ

ВИССИО

ГОСУДАРСТВА
ОАЗИСЫ

РАКТИНСКАЯ КОНФЕДЕРАЦИЯ

НЕЗДОХВА

ПАТРИЙСКАЯ
ИМПЕРИЯ

КАСИРУТАНСКИЙ
АРХИПЕЛАГ

РЕГЕНСТВО
ДУЛУМБАИ

РАВНИНЫ ТОБА

ТЫСЯЧА БОГОВ

0 75 150 225 300
Миль

2015



Географический справочник Аркема

Слава и опасности в проклятых историей землях

Мир, который приведён здесь – лишь один из многих, дрейфующих в пустоте Несотворённой Ночи. Для его жителей мир во многом остался таким же, каким был, покрытый шрамами Раскола, но сохраняющий солнечный свет, гравитацию, смену сезонов и все приличествующие миру элементы. И, тем не менее, любая образованная душа знает, что эта успокаивающая прочность рассыпается в прах на дальних границах, где голубое небо превращается в черноту и свет солнца пропадает в сгущающемся мраке. Несчастные глупцы, осмеливающиеся плыть вперёд, обречены упасть и дрейфовать сквозь Несотворённую Ночь, пока нужда, жуткие твари или собственное ужасное отчаяние не приведёт их к смерти.

Миры очень хрупки. Каждый из них – фрагмент былого мироздания, и каждый страдает от прогрессирующего упадка небесных механизмов. Яркие схемы неземного великолепия, некогда поддерживавшие законы природы, теперь сломаны, слишком многие из них разрушены божественными охотниками за артефактами, разбиты Сотворёнными Богами в их войне, или развалились без заботы ангелов. Некоторые миры провалились в Несотворённую Ночь, а земли большинства остальных страдают от неестественных катаклизмов.

В начале

Мудрецы и учёные мало в чём уверены относительно старого мира. Они соглашались в том, что когда-то он был целым, давным-давно созданным далёким Единым, который жил среди ангелов на Небесах. Он был круглым, огромным, населённым бесчисленным количеством человеческих наций, более-менее похожих на те, что существуют в мире сейчас. Некоторые даже утверждают, что миров было много, и каждый из них населяли люди и нелюди.

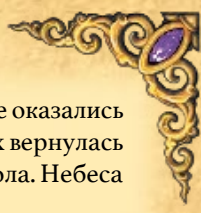
У этих древних было много традиций и обычаев. Государства торговали, воевали и пожирали друг друга, лишь для того чтобы вновь расколоться под грузом собственных проблем. Народы расцветали и погибали в титанических противостояниях, в рассказах о которых упоминались лишь победители. Это был такой же мир, как и все остальные, хотя и со своими редкими чудесами. Одним из этих чудес была великая тайна теургии.

Теургия была формой колдовства, затрагивающей основные законы творения. Хотя искусства низкой магии были полезными и гибкими в своём применении, ни одно из них не обладало таким могуществом, как теургия. Обладание ей стало всепоглощающей целью для каждого государства мира, каждая страна и народ старались вырастить собственных теургов, чтобы покорить соседей, помочь своему населению или просто пережить внезапное возвеличение своих противников. Пока искусство теургии расцветало по всему миру, с его помощью было создано бесчисленное количество замечательных чудес.

Однако этого было недостаточно. Когда с помощью теургических чудес были добыты горы богатства и роскоши, побеждены общие проблемы голода, болезней и страданий, народы мира начали ссориться по более утончённым вопросам. Они спорили о том, что правильно, а что неправильно, что есть зло, а что – добро, о природе мира и роли человечества в нём. Некоторые дискутировали из-за пылкой веры. Другие спорили ради могущества, ведомые жадностью, которую не могло утолить материальное благосостояние.

Были придуманы и реализованы сотни различных райских уголков. Королями и мудрецами были созданы тысячи утопий, каждая из которых выражала кристальный идеал доброты. При этом многие из них были неотличимы от Ада для тех, кто не разделял идеалы их создателей, а другие культивировали счастье людей, которых уже нельзя было назвать людьми. Конфликт был неизбежен, пусть теперь его причиной не были ресурсы, территории или мелкие материальные проблемы. Люди сражались, чтобы определить, какая утопия должна стать всеобъемлющей, какой рай, какая цель достойна стать судьбой всего человечества.

Со временем самые могущественные теурги былого мира согласились представить свой спор перед высшим судьёй. Они хотели взять стены Небес штурмом и найти Единого, чтобы получить финальный вердикт Создателя. Некоторые боялись бросить вызов легионам ангелов-хранителей, бесчисленным слугам Трона, которые преградили бы путь вторжению смертных, но теурги верили в свои чудеса и свою мощь.



Они смогли добиться успеха. Возможно, ангелы никогда и не представляли, что человечество дерзнёт атаковать врата Небес, разрушит стены и разобьёт преграды между смертными и Троном Бога. Ангелы бежали в Ад, а теурги вошли в зал Единого. Там они и нашли пустой трон.

Нации земного мира внизу погрузились в хаос из-за этого известия. Некоторые были уверены, что Создателя никогда не было, и что ангелы обманом заставили людей поверить в ложь. Другие считали, что Единый удался из-за дерзости своих созданий, и что пустой Трон был осуждением человечеству. Некоторые даже полагали, что Единый остался на месте, но слепая гордыня и ужасные грехи не позволяли людям узреть своего творца.

Однако для всех было очевидно, что божественного слова, способного уладить разногласия между тысячами земель, не будет. Точно также было ясно, что ангелы не смогут противостоять могуществу смертных теургов. Теурги посчитали, что если на Троне нет Бога, то человечество должно предоставить замену. Они проникли глубоко в небесные залы, вскрывая странные механизмы и разбирая их части для создания големов-богов. Повреждения, которые они нанесли этим неземным сооружениям, вызвали опустошение в мире внизу, природные катаклизмы и искажения реальности разрывали государства и земли. Однако пока урон наносился соперникам, падальщики Небес не испытывали особых угрызений совести, собирая то, что им было нужно для своих искусственных божеств.

Разные нации создали разные формы Сотворённых Богов. Некоторые из них были полностью искусственными существами, построенными на слепых моральных нормах и нечеловеческом интеллекте. Другие были конструктами, обёрнутыми вокруг людей – воплощений идеалов своей страны, избранных для возвышения к божественности. Некоторые были созданы из смертных королей и правителей, наполненных силой своего народа. Эти существа создавались как единичные божества и как пантеоны, одинокие примеры для подражания и разные боги, сотрудничающие ради продвижения своей общей цели. Конечные результаты иногда напоминали людей, которые их создали, а иногда были странными титанами чужеродной формы.

Эти Сотворённые Боги взяли Небеса штурмом, отталкивая в сторону ангелов-защитников, и воюя друг с другом. У эмпириеев были свои хранители и многие пали от пламенных мечей ангелов или таинственных опасностей небесных залов. Тем не менее, вызванный войнами хаос и беспощадное осквернение небесных механизмов дали свой эффект. Сияющие залы Небес начали раскалываться, а их осколки – уплывать в Несотворённую Ночь.

Последние из ангелов были изгнаны с Небес захватчиками, их легионы отступили в Ад. В ярости от дерзости смертных агрессоров и богохульства Сотворённых Богов, они поклялись вести бесконечную войну против человечества и сломали механизмы Ада, некогда очищавшие души грешников. Такая диверсия гарантировала, что человеческие души, которые раньше очищались от грехов и выпускались навстречу неизвестной судьбе, навсегда окажутся в ловушке мук Ада. Ангелы решили уничтожить мир полностью, заперев всё человечество в адском пламени, чтобы не дать ему больше вмешиваться в судьбу нового мира, который ангелы построят на замену нынешним обломкам.

Внизу эхом урона, причинённого наверху, стал Раскол. Мироздание стало раскалываться на куски, и каждый «мир» уплывал в Несотворённую Ночь. Часть разломов была вызвана повреждениями небесных механизмов и разрушением Небес. Причиной других стали намеренные действия Сотворённых Богов, желавших отделить свои избранные народы от соперников, чтобы обеспечить им безопасность в одиночестве. Некоторые из этих миров сохранили достаточно законов природы, чтобы в них можно было жить, в то время как другие погрузились в пучину хаоса и разрушения.

Конец войны на Небесах не был внезапным. Она постепенно сошла на нет, когда Сотворённые Боги один за другим были уничтожены своими соперниками, убиты защитой Небес или разрушены при по-

пытках захватить больше, чем было в их силах. Некоторые оказались в ловушке в осколках Небес, в то время как горстка других вернулась к своим народам, чтобы защитить их от опасностей Раскола. Небеса были усыпаны телами этих божественных големов.

Тысячу лет миры боролись за выживание. Государства выросли на костях мёртвых, а павшие империи дали потомков в виде бесчисленных небольших королевств и грызущихся городов-государств. Слава былой эпохи по большей части потеряна. Теургия теперь – отчаянно сложное искусство, скрытое от обычных колдунов, а старые законы, которым она командовала, теперь прогнили и изношены из-за небесных повреждений. Большинство государств рады, если удаётся собрать урожай, которого хватит на зиму, не говоря о небрежном изобилии минувших дней.

Повреждения Небес не уменьшаются. С ангелами, полными решимости разрушить то, что раньше поддерживали, и влиянием энтропии, оставляющей свой след на древних механизмах, каждое новое поколение обнаруживает свежие аномалии в своих землях, жуткие чудеса, предупреждающие об изношенных шестернях и увядших силах. Государства становятся жертвами неожиданных природных катаклизмов, народы страдают от голода паразитных богов, а Ночные Дороги внезапно открывают путь в населённые земли для безымянных существ из тьмы между мирами. Жизнь трудна и становится ещё труднее.

Но есть в мирах и кое-что новое. Высохшие трупы Сотворённых Богов распадаются. Связанная с божественными големами сила освобождается от их иссохших оболочек и падает на миры внизу. Что-то изменилось за тысячелетие со времён их падения, какая-то странная алхимия Небес, смерти и смертного могущества очистила эту силу так, как её создатели и не представляли. Слова Творения, некогда используемые Сотворёнными Богами, теперь наследуются смертными мужчинами и женщинами.

Это – Обожествлённые. Смертные по рождению, не отмеченные чудесами или особой родословной, по непонятной причине они избраны Словами. Возможно, дело в каком-то качестве, которое лишь Слова могут разглядеть. Некоторые даже говорят, что такова была воля Единого, что это Единый выбрал Обожествлённых, чтобы исправить то, что так давно натворило человечество. Те, кто знает об их существовании, могут лишь гадать об истине.

Зачастую Обожествлённые получают свои Слова в моменты отчаянья. Возможно, что-то в их нужде взывает к Словам, какое-то свойство их неистового желания притягивает силы Творения. В этот момент они получают Слова и выражают свои силы в потрясающей демонстрации божественной мощи. В любом мире их немного, не более горстки, но знающие о них гадают, не являются ли они лишь авангардом большей волны полубогов, которая вскоре накроет мир...

Их могущество – правда, которую невозможно отрицать. Имея в своём распоряжении Слова Творения, они могут чинить сломанные механизмы Небес и Ада, расстраивать планы злых ангелов, изгонять бедствие паразитных богов, и исправлять жестокость смертных тиранов. Они могут воздвигать новые чудеса среди миров и, возможно, даже исправить Раскол и отрезать Ночные Дороги, извергающие монстров в тёмные места мира. Однако каким бы ни было их могущество, оно не обязательно соседствует с мудростью. Они придадут форму будущему миру, но кто может сказать, что это будет за форма?



Природа Вселенной

Вселенная разделена на четыре великие части: Небеса, миры, Ад и Несотворённая Ночь, которая их окружает. Для живых путешествовать между этими сферами непросто; единственным распространённым способом являются Ночные Дороги, прорывающиеся в изолированных уголках миров. Путешествие по таким дорогам – занятие для героев и безумцев, ибо странные паразиты и эффекты Несотворённой Ночи могут превратить этот узкий путь в коридор смерти для неподготовленных.

Несотворённая Ночь

Обходя всё сущее, найдёшь всё несуществующее. Бездонная, бесформенная, лишённая света в своих глубинах, Несотворённая Ночь – это изначальный хаос, из которого всё произошло. Мудрецы описывают её как бесконечную непроницаемую пустоту, в которой само понятие света и значения не имеют силы. Упасть в неё – значит вечно дрейфовать, возможно, мёртвым, возможно, хуже, чем мёртвым.

Но, несмотря на пустоту, из её тьмы появляются существа. Несотворённые похожи на живых созданий, но какие-то неправильные. Это искривлённые прото-существа, живые осколки, извергнутые Ночью. Мудрецы предполагают, что они – продукт «трения» между сотворённым миром и Несотворённой Ночью, живые точки напряжения, появляющиеся из-за взаимодействия между существованиями. Для обоих миров они – уроды, их действиями, похоже, частично управляют страдания, частично – голод, а частично – простая ненависть. Подавляющее их большинство смертельно опасно для героев, и даже те, кто не проявляет откровенной враждебности, могут оказывать разрушающее действие на рассудок окружающих.

Единственный способ пересечь Несотворённую Ночь – через Ночные Дороги. Эти узкие пути напоминают титанически арки, которые пересекают окружающую их тьму. Некоторые из них выглядят как каменные мосты, другие – как ленты потускневшего металла или чёрные реки, текущие без дна и берегов. Ночные Дороги предстают во множестве обличий, и мудрецы спорят об их создателях. Кто-то утверждает, что их построили ангелы на заре творения, другие называют на Единого, а кое-то говорит, что их создали древние теурги, чтобы соединить миры после Раскола. Некоторые дороги, похоже, появились из самой Несотворённой Ночи, и созданы из безумного смешения сущностей миров, которые они соединяют.

Ночные Дороги опасны. Многие построены с дорожными станциями и цитаделями вдоль пути, большинство из которых пусты, но в некоторых продолжает теплиться какая-то жизнь. Эти оазисы безопасности в бесконечной тьме иногда служат убежищем для потомков исследователей или беженцев, оказавшихся в ловушке на дороге столетия назад, и редко в подобных анклавах рады чужакам. В дополнение к этой опасности, путь зачастую кишит Несотворёнными, что делает путешествие по дороге подвигом, достойным героической доблести. Хотя если дорогу очистить, она обычно останется чистой, пока какая-то сила сможет предотвращать неизбежные вторжения Несотворённых.

Входы в такие дороги обычно «прорываются» в изолированных, отдалённых местах. Как будто дорога – это игла, и лишь в заброшенных местах «кожа» достаточно тонка, чтобы её можно было проткнуть. Однако в особенно хрупких мирах дорога может прорваться и посреди оживлённой столицы или в каком-то другом неудобном месте. Большинство дорог вскоре превращают своё окружение в какую-то неземную чудовищную сцену, и внезапное присутствие невозможного окружения или странных магических предметов является отличительным признаком скрытых дорог. Авантюристы, погружающиеся в глубины древних руин, знают о необходимости опасаться конструкций, которые с увеличением глубины становятся более странными.

После того, как дорога пробилась в мир, она, как правило, остаётся соединённой, пока её не освободит какая-нибудь огромная теургическая сила. Большинство дорог соединяет только две точки, хотя существуют и такие магистрали, в которых многочисленные ответвления соединяют множество миров и мест.

Войти в Ночную Дорогу иногда очень просто – достаточно зайти в правильную дверь, а иногда для этого необходимо исполнить особый магический ритуал в определённом месте в правильное время. Чтобы покинуть её, достаточно просто пройти сквозь выход в конце дороги. Конечно, обитатели пространства между входом и выходом часто не желают разрешать проход, иногда запрашивая странные пошлины, а иногда препятствуя путешественникам силой.

Наихудшим эффектом Ночных Дорог являются неизбежно изрыгаемые ими Несотворённые паразиты. Лишающие рассудка чудовища могут внезапно вырваться из тёмного угла мира, пожирая население, пока какая-нибудь группа отважных героев не загонит их обратно и не запечатает вход в Ночную Дорогу могущественной магией.

Обычным колдовством полностью уничтожить Ночную Дорогу невозможно. Однако некоторые могучие теургические призывы могут повредить или разбить дорогу, и огромная мощь Обожествлённых может сделать то же самое, если найти и сокрушить чувствительные точки конструкции. Конечно же, сделать подобное без какого-то быстрого способа побега – значит обречь себя на бесконечное, дрейфующее изгнание во тьме Несотворённой Ночи.

Миры-трупы

Часто Ночная Дорога соединяет мёртвый мир с живым. Такие разрушенные миры гибнут по многим причинам: жуткие войны, страшное оружие, чудовищные эпидемии или катастрофический отказ законов природы, вызванный повреждениями небесных механизмов, которые его поддерживали. В некоторых отсутствуют даже солнечный свет и воздух, в то время как другие представляют из себя серые миры-гробницы с гниющими городами и полями – кладбищами для павших.

В таких мирах-группах можно найти сказочные сокровища, но вместе с сокровищами и ужасы, разрушившие эти миры. Неупокоенные являются обычной угрозой, не говоря о Несотворённых, пробирающихся туда сквозь истончающуюся кожу мира. В других мирах остаётся тонкая прослойка обитателей, выживающих за счёт поглощения последних остатков средств существования, а иногда и друг друга. Законы природы также могут оказаться предательскими, когда звуки внезапно превращаются в зазубренные клинки, заполняющие воздух, или гравитация переворачивается с садизмом кошки. Некоторые миры буквально распадаются, когда поддерживающие их небесные механизмы сдаются на волю упадка.

В мёртвых мирах нет какой-то разумной надежды. Какие бы усилия ни предпринимали их обитатели, чтобы избежать гибели, они потерпели неудачу, и всё, что осталось – ждать неизбежной финальной тишины. Однако для Обожествлённых героев всё может сложиться по-другому. Возможно, им удастся добраться до расколотого зала Небес, в котором находятся небесные механизмы этого мира, и починить отказывающие устройства, или отогнать силы, вмешивающиеся в их работу. Даже действия в самом мире могут воскресить умирающую экосистему или снова зажечь угасшее солнце. Подобные деяния будут титаническим трудом даже для божества, но если за дело берутся Обожествлённые – надежда ещё не потеряна.

Небеса

Небеса – это разрушенный дом. Как и мир, они были разорваны на части Расколом, либо из-за насилия Сотворённых Богов и их борьбы, либо повреждений, нанесённых небесным механизмам. Теперь их фрагменты плывут в Несотворённой Ночи: здесь зал, там – коридор, а чуть дальше – сияющий парк. Осколки часто соединяются скрытыми Ночными Дорогами, некоторые из которых спрятаны так хорошо, что вход в них можно найти, только если точно знать, где он расположен. Другие осколки плавают свободно, и лишь могущественная теургия может переместить в них чужаков из соединённых с ними земных миров.

Залы Небес выглядят по-разному, но обычно величественно и драматично. Высокие стены из белого как облака камня, арки из пылающего стекла, парки с идеальными деревьями, посаженными в мифически важном узоре, которые переливаются музыкой, когда сладкий ветер колышет их листья... у всякого великолепия есть дом на Небесах. И, тем не менее, эти чудеса обычно покрыты трещинами, ржавчиной и осквернены насилием, некогда бушевавшим в небесных залах. Множество невысказанных красивых творений были разбиты яростью Сотворённых Богов или ангелов, а многое из того, что сохранилось, было превращено в нечто меньшее или опасное.

В некоторых осколках сохраняется экосистема, обычно с помощью магических источников еды и воды, или небесного механизма, поддерживающего жизнь в пределах зоны. В некоторых из этих убежищ до сих пор есть обитатели, будь то обезумевшие ангелы, попавшие в ловушку жрецы Сотворённого Бога, некогда жившего здесь, или незадачливый теург и его свита. Со времён раскола Небес в мире минула тысяча лет, но когда и механизмы времени повреждены, любое место может погрузиться в странное безвременье. Иные беженцы – просто потомки изначальных чужаков, странно изменившиеся за прошедшие века изоляции.

Рай

По Несотворённой Ночи разбросаны маленькие миры-убежища. Эти Раи были созданы Сотворёнными Богами или древними силами Былых Империй, как престолы и свидетельства их славы. Каждый из них был построен по образу своего создателя, чтобы быть цитаделью и обиталищем для бога и душ его верных последователей.

В момент смерти души таких верующих перемещаются в безопасность Рая своего бога вместо того, чтобы оказаться в Аду. Там они могут вечно существовать в блаженстве и спокойствии, охваченные счастьем своего нового дома. Страдания затихнут, боль от потерь успокоится, и бог будет купаться в восхвалениях и неге своего возлюбленного народа.

Конечно, детали этих раёв разнятся от бога к богу, а некоторые из них воплощают идеалы, которые показались бы чудовищными для глаз неверующих. Тем не менее, их предназначение – быть убежищем, и они остаются убежищем. Хотя смерть или исчезновение их хозяев не позволяет новым душам попадать в Рай, изначальные верующие остаются в них, по-прежнему защищённые силой этого мира и его врождёнными чудесами. Среди них – давно потерянные для иных миров мудрецы и те, кому известны забытые секреты.

Иногда такой Рай может испортиться в отсутствие своего создателя. Без его направляющей мудрости и могущества, они могут пасть жертвой вторжения Несотворённых, или быть расколоты противостоянием между душами. Некоторые полностью разрушаются войной или поглощаются вторгнувшейся Ночью. Поскольку зачастую в Раю невозможны смерть и страдания, результаты таких катастроф могут быть в равной степени страшными и ужасающими.

На Небесах также есть врождённые опасности. В некоторых осколках установлены ловушки, капканы, оставленные каким-нибудь Сотворённым Богом в былую эпоху, чтобы уничтожить незваных гостей или защитить что-то ценное. Другие «ловушки» – лишь неудачные последствия угасания самого осколка, различные места которого становятся опасными, а магия прокисает и превращается в угрозу. Сами небесные механизмы особенно опасны: их экзотический вид и странные способности заманивают легкомысленных во внезапное уничтожение силами за пределами понимания.

Каждый кусок Небес изначально был соединён с частью мира. Это духовная связь, а не физический мост, поскольку именно небесные механизмы данного осколка поддерживают существование мира и его законы природы. Если механизмы остановить или разобрать, соединённая с осколком часть мира исчезнет в Несотворённой Ночи. Многие осколки Небес уже потеряли соединённые с ними миры из-за иных катастроф, и теперь являют собой богатую добычу для мародёров, предпочитающих не вызывать космические катаклизмы в неизвестных землях. Конечно, из-за отсутствия соединённых миров до таких осколков сложнее всего добраться.

Многие разграбляли механизмы Небес со времён сотворения мироздания. Сотворённые Боги разбирали их ради бесценных компонентов, чтобы увеличить собственную силу. Теурги крали их осколки, чтобы напитать свою магию новым могуществом. Диверсанты разбивали их, чтобы вызвать катастрофы на регулируемых ими землях, а ангелы хотели разрушить их из-за желания уничтожить предавший небесное воинство мир. Если бы не огромная прочность механизмов, они бы все уже давно развалились.

Лишь величайшие герои рискуют искать павшие залы Небес. Найти Ночную Дорогу до осколка, расчистить путь и исследовать ветшающие залы – подвиг для внушающих трепет смертных героев... или решительного молодого Обожествлённого.

Ад

Ад – это убежище для изгнанников с Небес, пылающий пузырь ужасных механизмов и безымянных мук, управляемый озлобленными ангелами и предназначенный для вечного заключения душ умерших смертных. Его изначальная цель как места очищения и вознесения была искажена извращением его механизмов, и теперь у попавшей в его пасть души нет надежды вырваться.

Изначальный хранитель Ада, архангел Самаэль, был изгнан бежавшими с Небес. Вместе со своими оставшимися сторонниками он прячется в лабиринтах Ада, помогая тем, кто приходит освободить души или противостоят новым хозяевам этого места. Хотя его любовь к человечеству весьма сдержана, ярость от извращения его бывших владений и осквернения священного предназначения делают его лучшим союзником Обожествлённых среди адского пламени.

До Ада можно добраться двумя способами: либо через скрытые Ночные Дороги в местах забытых мучений, либо просто умерев без получения вскоре после этого действенных погребальных обрядов. Душа, которая не прикована надёжно ко сну смерти или не укрыта в Раю своего Обожествлённого покровителя, неизбежно попадёт в Ад, где её поджидают бесконечные страдания.

Лишь некоторые религии обладают необходимыми ритуалами, чтобы приковать душу ко сну в её собственном мире. Единая вера, присутствующая во многих землях, эффективна в этом вопросе, как и поклонение предкам, практикуемое народом Рен этого мира. В других государствах есть свои традиционные и действенные способы, хотя не все они работают так хорошо, как обещают.

Проникнуть в Ад нетрудно, поскольку лишь немногие входы в Ночные Дороги известны и охраняются его обитателями. Однако покинуть его – гораздо более сложное предприятие, особенно если герои хотят сбежать со спасённой душой.

Государства Аркема

Уроженцы этого мира чаще всего называют его «Аркем», по старому патрийскому слову, обозначающему убежище. Даже самый простой крестьянин знает, что раньше он был больше, что он являлся частью огромного замечательного мира, полного чудес и невообразимых наслаждений. Но всё это было давно, до Раскола, а теперь моря выливаются во тьму за горизонтом и народы Аркема – лишь остатки того, что раньше было великим.

Для большинства местных это вопрос философского сожаления. Большинство слишком занято выживанием, чтобы занимать себя минувшими тысячу лет назад катастрофами. Процветают ли их государства сейчас? Технологические чудеса Светлой Республики, прекрасная поэзия Виссио, величественная архитектура Патрии и неподвластная времени культура Дулумбаи на юге... разве всё это недостаточно чудесно? Прошлое годится для сбора трофеев, ибо в древних руинах хранится множество сокровищ и чудес, но для жизни больше подходит настоящее.

Конечно, ситуация всегда может быть лучше. Действительно, ходят рассказы о катастрофах в отдалённых регионах, о странных чудовищах, выползающих из тёмных мест, об испортившейся магии и ужасных чудесах, происходящих в человеческих городах, но у властителей есть более насущные дела, чем разговоры напуганных крестьян. Как насчёт бесконечной войны между Патрией и Дулумбаи, набегов пиратов-некромантов Ульстанга, или чудовищного коллапса Анкалии и их, безусловно, предосудительных магических экспериментов? Это вещи, о которых правители знают и которые могут увидеть, и эти вещи их занимают.

И, тем не менее, простой народ видит то, что великие не хотят признать. Ситуация в Аркеме меняется, и меняется не к лучшему. Каждый год всё больше чудовищ выбирается из теней, каждый год происходит больше необъяснимых магических бедствий и природных катастроф. Небесные механизмы замедляются, и если они откажут, Аркем падёт вместе с ними.

Пока что люди Аркема озабочены своими жизнями и проблемами, которые были всегда. Вскоре к этим проблемам могут прибавиться новые.

Использование Аркема в вашей кампании

На последующих страницах описан Аркем, один из возможных миров, которые может пересечь ваша кампания. Описаны пятнадцать основных государств, вместе с подробностями их текущих проблем, хотя в Аркеме имеются и дюжины менее значительных сил, разбросанных вдоль границ и в менее развитых частях мира. Если вам для своих целей необходим какой-то город-государство, вы можете просто поместить его неподалёку от наиболее подходящей страны, или отрезать немного от её территории.

Карта отображает основной континент мира. Путешествия за его пределы приводят путников к постепенному почернению Несотворённой Ночи и неизбежному концу, если корабль заплывёт слишком далеко.

Аркем начал сталкиваться с Обожествлёнными только в последние несколько лет, и ещё не успел привыкнуть к их могуществу и влиянию. Правительства и общества действуют как обычно, разбираясь с угрозами, к которым привыкли, и в основном игнорируя Обожествлённых, когда это возможно. Обожествлённые персонажи ведущего существуют, но где и как они будут взаимодействовать с местными – решать вам. Многие могут быть не заинтересованы в делах Аркема, и слишком заняты исследованиями Ночных Дорог или построением карманного королевства в изолированной части мира.

Если игроки решат вмешаться в политику, будьте готовы к серьёзным мировым изменениям. Ни одно государство Аркема не сможет легко устоять перед согласованным вниманием пантеона опытных Обожествлённых, и даже группа героев-новичков может вызвать чрезвычайную ситуацию в масштабах страны, если постарается. Если персонажам игроков что-то не нравится в государстве, культуре, религии или значительной географической особенности, при наличии достаточного времени и усилия они смогут это изменить. Как Ведущий вы должны приветствовать подобные инициативы, поскольку такие цели практически пишут приключения за вас.

В конце этой главы приведена раздаточная страница, предназначенная для передачи вокруг стола, когда игроки определяют с происхождением своего героя. Вы можете распечатать её или просто поделиться со своей игровой группой.



Государства мира

Анкалия	Королевство, рухнувшее после катастрофического вторжения из иного мира, страдающее от полевых военачальников и много чего похуже
Атеократия Лома	Земля, отравленная Расколом, которой правят грозные священники Истинного Разума и их колдовство
Мрачные Просторы	Опустошённая страна изгнанников, где беженцы и отверженные цепляются за тяжёлое существование
Светлая Республика	Последний бастион передовой науки в мире, которому угрожает износ жизненно важной технологии
Далёкие Миры	Далёкие земли, плывущие в Несотворённой Ночи, известные лишь их изгнанникам и путешественникам
Ревуны	Племенные рейдеры потерянной империи, которые грабят соседей и охраняют отравленные слова своих предков
Касирутанский Архипелаг	Пираты и торговцы жарких юго-восточных островов, лучшие моряки во всём мире
Нездохва	Государство крепостных, мастеров и противоборствующих големов-вельмож под властью механического Железного Царя
Государства-Оазисы	Живущие в пирамидах обитатели пустыни, выращивающие многое под безумным взором Богов-Фараонов
Патрийская Империя	Военизированное государство, давно погрязшее в войне с Дулумбаи, зависящее от тяжёлой пехоты и рабского труда
Рактинская Конфедерация	Лоскутное одеяло городов-государств и сельских территорий, с тёмными, могущественными волшебниками и свирепой независимостью
Дулумбайское Регентство	Авангард древнего вторжения, гордящееся своей эрудицией и искусством, и уверенное в своём праве владычествовать над всеми
Тысяча Богов	Земля, в которой свирепствуют божества, а бесчисленные племена используют древнюю теотехническую магию на благо своим божественным хозяевам
Равнины Тоба	Гордые всадники, которые служат святым монахам монастырей своих предков и армиям Дулумбаи
Ульстангские Рифы	Ведьмы-викинги с холодных северных островов, порабащивающие мёртвых, чтобы приводить в движение свои корабли с костяными носами
Виссио	Бывшие патрийские колонии, ставшие независимыми городами-государствами купцов, художников, отравителей и поэтов

Анкалия

Лишь пять лет тому назад Анкалия была маяком мирного процветания. Под мудрым руководством Верховного Негуса Арада, Избранного Богом, Анкалия была зелёной страной с процветающими городами, богатыми полями и людьми, благодарными Единому за благополучие. Возможно, такой мир вызывал трения между наследными жан-церарами сельской местности и назначенными королём кантибами больших городов, но странствующие юстициарии семи великих рыцарских орденов стремительно разрешали подобные затруднения своей мудростью и своими клинками.

Пять лет назад всему этому пришёл конец. Из-за какого-то непостижимого отказа небесных механизмов девять ужасных Ночных Дорог прорвались по всей стране. Орды чудовищных Несотворённых обрушились на Анкалию, а Опустошающая Чума подняла каждый труп рыщущим остовом. Некоторые города были вырезаны за несколько дней, в то время как у других было время на эвакуацию, пока рыцарские ордена сдерживали напор врагов. Потери были чудовищны, и древние ордена были практически уничтожены в результате этой жертвы.

Выжившие люди Анкалии отступили в прибрежные анклав и немногочисленные убежища в глубине страны, где чудовища не могут легко до них добраться. Многие хотят вовсе бежать из Анкалии, но соседи им не рады. Люди говорят, что Верховный Негус, должно быть, занимался какой-то запретной теургией или пользовался опасными реликвиями, что и привело к катастрофе. Простой люд опасается, что анкалийцы принесут эту беду с собой, в то время как мудрецы едва могут заставить себя подумать о том, что подобный чудовищный крах может случайно постигнуть и их государство.

Пока что выжившие мужчины и женщины Анкалии находят пристанище в руках бесчисленного количества мелких военачальников,

выживших чиновников и отчаянных пиратов. Некоторые из этих хозяев – самоотверженные защитники простого народа. Гораздо больше – отчаянные мужчины и женщины, готовые пойти на всё, чтобы купить ещё один месяц жизни для своего сообщества, чего бы это ни стоило другим. Некоторые – не более чем короли бандитов, грабящие других выживших. Все они боятся разрушенных городов Анкалии и существ, по-прежнему обитающих там, но иногда нужда в том, что содержится внутри, перевешивает смертельный ужас.

Знаменитые рыцари Анкалии почти вымерли, но несколько странствующих клинков по-прежнему путешествуют по земле. Большинство выживших следуют древним законам своих орденов, принципам отваги, чести, благочестия и преданности правосудию. За пределами этих принципов каждый орден посвятил себя разному набору добродетелей, будь то сострадание лекаря Ордена Сурцессантов или непоколебимая защита простого народа, ценимая павийцами. Каждый посвящённый рыцарь по-прежнему обладает теоретическим правом вершить правосудие над любым человеком, стоящим ниже королевской семьи, но пользоваться таким правом в эти горькие дни непросто.

Анкалийцы – темнокожий народ, из той же акехской породы, что и патрийцы или предки виссиан. Хотя раньше это были миролюбивые люди, ценящие утончённую архитектуру, вдумчивое обучение и благочестивое почитание Единого, последние годы убили большинство из тех, кто не был способен на сложные решения ради сохранения своей жизни. Многие по-прежнему стараются поддерживать здоровьесмыслящее, упорядоченное сообщество, в котором когда-то жили, но ужасные опасности диких земель и голод в их домах иногда приводят к мрачным деяниям.

Население

Неизвестно, хотя пиковое значение составляло около четырёх миллионов.

Правительство

Оставшиеся зоны, населённые людьми, находятся под властью полевых командиров и выживших чиновников, многие из которых называют себя «законными» Верховными Негусами Анкалии. Власть такого правителя простирается не дальше тени его меча.

Проблемы

Земли кишат монстрами, проникшими через многочисленные Ночные Дороги, которые прорвались по всей стране.

Их соседи убеждены, что Анкалия сама вызвала катастрофу, ведя дела с неизвестными силами.

Иноземные авантюристы и военные пытаются разграбить руины искалеченной страны, не заботясь о выживших.

Имена

Мужские: Давит, Яред, Амануэль, Джемал, Наом, Самсон, Берекет, Берук, Кассаун, Кирубель, Еджигу, Джембер, Адису, Аман, Фикре

Женские: Редит, Винта, Самира, Айда, Саба, Хами, Дина, Тисна, Сумея, Гадисе, Макда, Теру, Зенае, Мерет, Ханна

Фамилии: Тиволде, Сенаи, Зережи, Алазар, Немариам, Берхане, Хелебо, Соро, Дега, Гатимо, Минале, Бишоу, Амаре

Концепции происхождения

Падший вельможа, Странствующий рыцарь, Охотник на монстров, Расхититель руин, Исследователь Ночных Дорог, Неудавшийся полевой командир, Участник восстания против полевого командира, Испытывающий трудности фермер, Ребёнок беженцев, Колдун-исследователь, Наёмник-ветеран, Пропавший королевский наследник.



Атеократия Лома

Лом – земля мрачных выживших. Их предки были беженцами, пережившими ужасную техно-теократию, некогда правившую Мрачными Просторами на востоке, рабами холодных искусственных богов, сбжавшими от своих хозяев и поселившимися в болотах и лесах, которые теперь называются Ломом. Их страдания были неописуемы, и их потомки поклялись в вечной вражде против всех богов и вестников божественности. Лишь человеческий разум должен стать мерой справедливости и правосудия.

Лом управляется атеократией, духовенством Истинного Разума, которое отвергает идею истинной божественности. Сотворённые Боги, паразитные божества и даже сам Единый – не более чем загадки недостаточно понятой магии или механические чудовища, враги человечества, недостойные почитания. Доверять можно только Истинному Разуму, который открыт пониманию Атеократа. Естественно, лишь антижрецы Лома могут надёжно интерпретировать веления Истинного Разума людям.

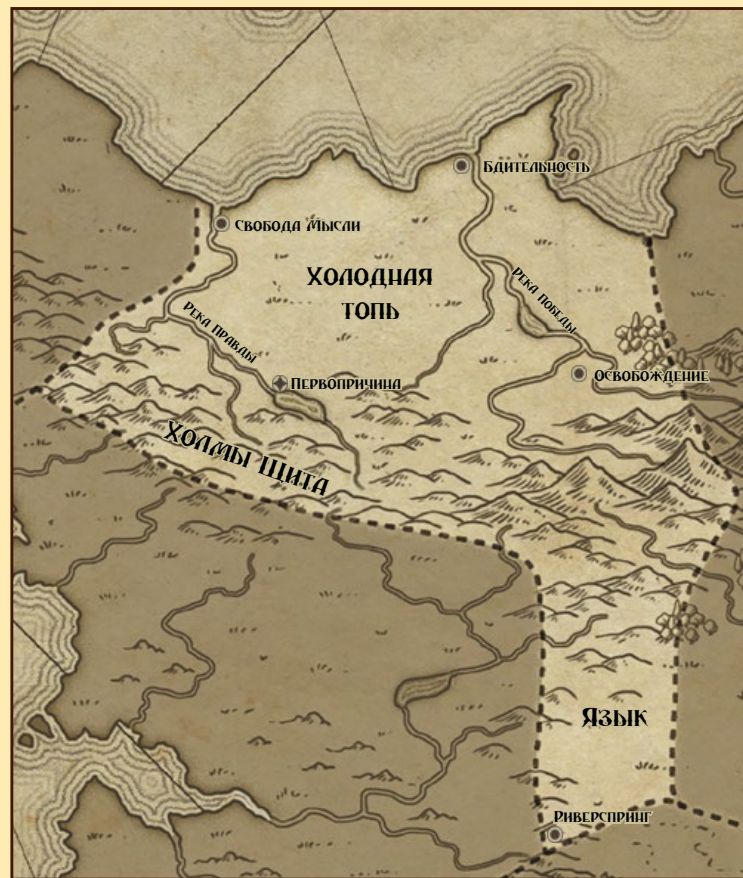
Лом – серая, несчастная земля под властью антижрецов, её города и деревни подчиняются непредсказуемым законам и улучшениям, придуманным иерархами. Произвольное количество простолюдинов небрежно приносится в жертву ради исследования новых культурных порядков и новых организаций общества, их ценность признаётся лишь в качестве подходящих объектов для экспериментов, во благо Истинного Разума и грядущего золотого века человеческих законов. Века, который не приблизился заметно даже после столетий горьких жертвоприношений.

Антижрецы черпают свою силу из Костра, древнего ангельского артефакта, добытого первым Атеократом. Некоторые из антижрецов много лет тщательно готовятся, прежде чем войти в Костёр; большинство выходит из него с выжженным небесными энергиями рассудком, но некоторым удаётся сохранить разум нетронутым. И идиоты, и неповреждённые получают невероятные способности сведения на нет и подавления магии, дары, которые могут погасить даже силы Обожествлённых. Слабоумных жертв тренируют использовать свои способности по команде дрессировщика, как собак, в то время как сохранившие рассудок могут рассчитывать на продвижение в Святую Конференцию, которая правит страной.

Втайне от всех, кроме самых высокопоставленных участников Конференции, Лом взращивается ангельскими существами. Эти жестокие повелители дают Атеократу доступ к тайнам и древним реликвиям в обмен на его усилия уничтожить религию во всем мире. Без укрывающих сил эффективных погребальных обрядов души умерших гарантированно попадают в когти Ада, так что чем меньше остаётся религий – тем лучше для ангелов. Тем, кто знает правду, обещано блаженное место в пламени в обмен на сотрудничество. К тому времени, как они поднимаются до такой должности, немногие сохраняют решимость сопротивляться посулам ангелов.

Появление Обожествлённых стало источником крайнего беспокойства для Атеократа и Святой Конференции. Охотничьи команды из слабоумных антижрецов и их безжалостных поводырей были разсланы по миру, чтобы найти этих смутьянов и разобраться с ними. Их успехи пока что весьма скромны, но каждая встреча даёт антижрецам больше опыта в обращении с дарами Обожествлённых.

В пределах Лома чужаков очень мало. Торговцев принимают как необходимое зло, но иностранцы, собирающиеся поселиться в Ломе, должны принять обычаи народа и оставить свои прошлые верования. Те, кто пытается подстрекать людей к поклонению богам, быстро находят ужасную смерть, хотя многие из угнетённых масс так отчаянно желают лучшей жизни, что готовы предложить своё поклонение любому существу, предлагающему помощь, не важно, насколько оно может быть отвратительным.



Население

Четыре миллиона, из которых семьдесят тысяч – посвящённые антижрецы.

Правительство

Атеократ Истина, Голос Разума, правит с помощью Святой Конференции Наставников. Антижрецы обладают абсолютным превосходством над мирскими разумниками и их приказы могут быть отменены лишь распоряжениями вышестоящих антижрецов.

Проблемы

Антижрецы обращаются с простыми людьми как с расходными инструментами для своих планов, вызывая в народе горькое негодование. Способности Костра препятствовать Обожествлённым вызвали у множества групп желание украсть его у Антижреца. Тайные ангельские покровители Лома вполне готовы пожертвовать всем государством, если это поможет их планам.

Имена

Равнополье имена: Честность, Проницательность, Правдивость, Прозорливость, Сдержанность, Плодородие, Щедрость, Справедливость, Бескорыстный, Единство, Внимательный, Покорность, Неутомимый, Ясность, Точность, Неверие, Счастливый, Подтверждённый, Повторяемый, Восприятие

Фамилии: Учёный, Фермер, Студент, Ремесленник, Клерк, Мельник, Косарь, Слуга, или название другой работы – которая может и не быть фактической работой носителя фамилии.

Концепции происхождения

Антижрец-перебежчик, Лидер тайного культа веры, Бывший шпион атеократии, Телохранитель антижреца, Нищенствующий крестьянин, Эзотерический исследователь Истинного Разума, Посвящённый инженер, Хранитель тайной истории, Подосланный Конференцией убийца жрецов.

Мрачные Просторы

В некоторых частях мира хаос Раскола был хуже, чем в остальных, и Мрачные Просторы оказались одним из таких несчастливых регионов. Города некогда изысканной культуры, родственной современной Светлой Республике, были разрушены землетрясениями, а народ уничтожен волнами небесных испарений и смертельным кармическим дисбалансом. Века после этого землю считали проклятой, обрекающей на смерть любого, кто достаточно глуп, чтобы зайти в её неровные холмы и погружённые в задумчивость леса.

В таких обстоятельствах она стала идеальной целью для изгнанников и мятежников всех мастей. Сообщества и группы заговорщиков, лишённые своей старой жизни, искали новый дом в единственной земле, которая готова была их принять, в пустых полях Мрачных Просторов. Почва была достаточно плодородной, чтобы прокормить их, но жуткие звери холмов и последствия ужасных нарушений небесного равновесия по-прежнему делали её гораздо более опасной, чем предпочёл бы любой обычный поселенец. Большинство городов представляют собой не более, чем полуразвалившиеся селения на побережье, где нечастные визиты торговцев из Касирутана или Виссио помогают жителям обменять необходимые вещи на сушёную рыбу и добытый из руин утиль.

Изоляция и уединение этих земель сделало их любимым убежищем групп, нежелательных в других странах. Среди семей, проигравших в местных политических интригах, и религиозных энтузиастов, изгнанных из своих старых обществ, скрываются круги с более тёмными намерениями, экспериментаторы и колдуны, ищущие спокойного уединения. В этих хаотичных землях особенно легко возникают паразитные боги, и просторы в глубине страны испещрены тёмными храмами, в которых обитают эти отчаявшиеся божественные наркоманы и их испуганные приспешники. Древние руины манят сокровищами, и всегда находятся безрассудные группы авантюристов, готовые добыть потерянные ценности и действующие реликвии из павших городов.

Некоторые решительные души хотят основать свои небольшие королевства на Мрачных Просторах. Такие честолюбивые короли и королевы в итоге редко правят чем-то более впечатляющим, чем небольшая прибрежная деревушка нервных беженцев и изгнанников, но у некоторых хватает харизмы и связей, чтобы предпринять серьёзные попытки колонизации внутренних территорий. Такие попытки обычно бывают успешны некоторое время, иногда создавая основательные карликовые государства, пока чудовищные противники, безумные паразитные боги или просто необъяснимые неудачи наконец не разрушают их. Эти повторяющиеся провалы отбивают желание у других государств искать себе новые территории на полуострове.

Те немногие люди, кто называет Мрачные Пределы своим домом, негибкие и осторожные, искушённые в вопросах выживания и обладающие предсказуемым энтузиазмом по отношению к ритуалам удачи и талисманам всех мастей. Большинство местных живёт непростой жизнью, добывая посевы с полей или рыбу из моря, и множество сообществ вполне готовы заключить сделку с паразитным богом или ещё более зловещими существами, чтобы облегчить свою ношу. Некоторые уверены, что их особые защитники – это всё, что стоит между ними и несчастьями полуострова. Это убеждение приводит некоторые сообщества к ужасным жертвоприношениям и мрачным ритуалам, обычно скрываемым от чужаков.

Местные сообщества безжалостно прагматичны в своих обычаях и законах. Жителей практически не волнует, чем занимаются незнакомцы сами по себе или с чужаками, если они могут надёжно поддерживать сообщество и помогать соседям. Даже самые порочные и низменные могут найти свой дом в деревне Просторов, если сумеют ограничить свою злобу бесполезными незнакомцами или обитателями соперничающей деревни. Некоторые городишки тихо поддерживают таких мужчин и женщин, используя их как оружие против мириад опасностей Просторов.



Население

Вероятно 250000 вдоль побережья и неизвестное количество живущих в глубине полуострова.

Правительство

На Просторах нет общего правительства. Каждая деревня или городок управляется своим главой, боссом, вождём, старейшинами или другой фигурой, достаточно могущественной, чтобы защищать жителей и разрешать их внутренние споры каким-то минимально-приемлемым способом.

Проблемы

Паразитные боги и древние ужасы регулярно создаются тлетворным влиянием полуострова.

Разрушение древних сдерживающих структур зачастую выпускает на волю опасных существ и разрушительные артефакты.

Невыносимо мерзкие мужчины и женщины регулярно находят убежище в деревнях и в глубине Просторов.

Имена

У каждого сообщества обычно имеется преобладающее национальное происхождение, в зависимости от изначального источника колонистов. Имена следуют национальным схемам, вместе со случайными фамилиями чужаков, нашедших приют в деревне. Описательные прозвища особенно распространены среди тех, кто ищет анонимности.

Концепции происхождения

Отшельник из глубины страны, Последний выживший павшего сообщества, Изгнанный благородный наследник, Иностранец охотник за головами, Неудавшийся колонист, Рискованный сборщик утиля из руин, Бродячий торговец, Искатель запретных знаний, Бедный крестьянин, Охотник на зверей и бандитов.

Светлая Республика

Островное государство, известное как Светлая Республика, является аномалией в Аркеме. Она единственная из всех государств-наследников сумела сохранить сложные технологические ресурсы после Раскола. Ревностно охраняемые эфирные электрические узлы распределяют питание республиканским устройствам и индустрии, одновременно поддерживая небесные механизмы, которые позволяют таким устройствам функционировать. Без влияния этих узлов размером с дом, магнитные ружья, электрические автомобили и продвинутые телекоммуникационные приспособления представляются собой не больше, чем мусор.

Большинство технологий Республики находятся примерно наравне со странами первого мира современной Земли, но с заменой внутреннего сгорания магнитными и электрическими силами. Некоторые прототипы способны на гораздо большее, хотя они обычно требуют специального магического обслуживания и не могут производиться массово. Некоторые предметы даже зачарованы так, чтобы функционировать вне острова, хотя такие образцы чудовищно дороги и доступны лишь богатым элитам.

Местные жители Светлой Республики прекрасно понимают пределы своих пятидесяти с небольшим эфирных узлов. Иммиграция безжалостно ограничена богатыми и теми, кто обладает хорошими связями, хотя криминальные организации иногда переправляют людей через береговые станции наблюдения за космические суммы. Большинство иностранцев жаждет попасть туда, поскольку даже беднейшие граждане Республики наслаждаются жизнью наравне с той, которую ведут современные обитатели стран первого мира, с продвинутой канализацией, действенной фармацевтикой, дешёвым телевидением и покрывающей остров компьютерной сетью.

К несчастью, эфирные узлы изнашиваются. Значительная часть огромной промышленной базы республики посвящена производ-

ству быстро расходуемых запасных частей для узлов, потребность в которых только возрастает. Огромное количество прецизионно выполненных запчастей и товаров продаётся иноземным торговцам в обмен на жизненно важное сырьё, которое невозможно найти на острове, но всё большая часть этой прибыли тратится лишь на поддержание работоспособности узлов. Республиканские теотехники не могут заменить эти узлы, если они выйдут из строя или будут разрушены в ходе диверсии.

Правительство Республики не соответствует сложившейся ситуации. Нынешний президент – всего лишь марионетка в руках бюрократов, а различные министерства в правительстве борются за контроль над несколькими региональными советниками, избираемыми в Верховный Совет острова. Каждый заботится о том, чтобы получить больше влияния и могущества, и в тени этого конфликта несколько влиятельных криминальных организаций и деловых концернов пытаются получить выгоду. За красивым фасадом республиканской демократии и добросовестного исполнения гражданского долга может быть куплено или разрешено практически что угодно, если заплатить правильным функционерам. Все негласно понимают, что старшие бюрократы стоят выше закона, если только не сумеют разозлить достаточное количество своих коллег.

Народ лишь смутно осознаёт опасность, в которой находится, и от опасений по поводу узлов отмахиваются как от вздора. Большинство граждан, в основном, заботит новая машина, новое телешоу, новый танцевальный клуб или новая возможность заработать. Те, кто знает правду, делятся на идеалистов-защитников государства и на безжалостных людей, желающих лишь получить прибыль из грядущей катастрофы. Некоторые даже надеются, что Обожествлённые спасут их от неизбежного краха.



Население

Двенадцать миллионов, большинство в городских районах, сконцентрированных вокруг узлов.

Правительство

Президент Элайна Райт, приятное ничтожество, которое служит марионеткой основным бюрократическим департаментам своего правительства. Триста Советников в Верховном Совете негласно поделены между другими бизнесами и организациями.

Проблемы

Эфирные узлы постепенно изнашиваются, и у Республики нет возможности починить их с имеющимися ресурсами.

Представительная демократия – лишь тонкий фасад, за которым сражаются криминальные группы, бюрократические департаменты и крупные корпорации.

Другие государства завидуют богатству Республики и знают, что та зависит от закупок из сырья.

Имена

Население Республики многоязычно и происходит практически из всех других государств мира, с соответствующими традициями имён. Наёмные агенты, нанятые через Отдел Особых Ресурсов, координационный центр элитных или сверхъестественных оперативников, сами выбирают себе кодовые имена. Некоторые из них появляются в телешоу или комиксах, посвящённых их подвигам.

Концепции происхождения

Нанятый через Отдел Особых Ресурсов оперативник, Ведущий тайную борьбу бюрократ, Бунтарь из низов, Занимающийся высокими технологиями инженер, Общественная знаменитость, Звезда индустрии развлечений, Чистый полицейский, Иностранец из доков, Головорез из банды, Частный детектив.

Далёкие Земли

Ночь, окружающая мир, является тайной и источником ужаса для обычных моряков. Все знают, что корабль, который достаточно беспечен, чтобы отойти слишком далеко от берега, неизбежно будет потерян во тьме Ночи, обречён на безымянную смерть в чёрных водах. Но кое-кто утверждает, что сквозь Ночь существуют тайные пути и скрытые маршруты, по которым может пройти осторожный капитан.

Края за пределами Ночи называют «Далёкими Землями». Постоянная связь с ними отсутствует. Самое большее, что встречается – это один или два корабля из какого-нибудь потерянного флота, странно снаряжённые судна из дальних краёв. Тем не менее, за последнюю тысячу лет сквозь завесу пробралось достаточное количество иноземцев, несущих с собой странные и противоречивые рассказы о том, что может лежать за пределами.

Некоторые из этих иноземцев даже не люди. Человекоподобные звери, конструкторы из бронзы и стекла и существа, лишь внешне напоминающие человека, прибывали из Далёких Земель. Столь странные создания редко находят для себя спокойное место в мире, но в этих землях достаточно своих чудес, чтобы иноземная диковина не выглядела совсем уж невыносимой. Тот, кто долго выживает в этом мире, обычно обладает каким-то особым даром, делающим его ценным прислужником.

Немногим удаётся вернуться к себе домой. Никто из местных моряков даже и не мечтает пересечь окружающую Ночь, а колдуны и безумцы, ищущие дальних путешествий, имеют на примете свои места назначения. Многим из этих изгоев ничего не остаётся, как вечно тосковать по потерянному миру, хотя некоторые принимают жуткую смерть в напрасных попытках вернуться в родные края. Те, кто задерживается, иногда приносят с собой странные новые искусства или колдовство, зачастую с разрушительными последствиями.

Использование Далёких Земель

Далёкие Земли предназначены для того, чтобы быть вместилищем персонажей или существ, не имеющих очевидного места происхождения в остальном мире. Ведущий может решить использовать другой фэнтези-сеттинг в качестве Далёких Земель, импортируя персонажей из дальних миров, готовых испытать на себе эти новые переполненные божествами территории. Другой может позволить игроку, у которого есть идея неподходящего для Аркема персонажа, набросать мир, из которого тот происходит, и выбросить его на берег в игре.

Также Далёкие Земли можно использовать, чтобы вставлять противников и артефакты, не имеющие чёткой основы в жанре или стиле вашей текущей кампании. Вам нужен космический тиран? Пришлите его армию роботов из Далёких Земель.

По умолчанию Далёкие Земли в основном находятся «за бортом» кампании в целом. События и люди тех дальних краёв слишком далеко и слишком труднодостижимы, чтобы повлиять на основную кампанию, так что персонажи, прибывшие оттуда, должны иметь цели и устремления, относящиеся к сеттингу текущей кампании. Однако это необязательно, если Ведущий действительно хочет вести перекрёстную игру между миром Обожествлённого и более привычным фэнтези-сеттингом. Ночные Дороги между этими мирами могут быть известны и достаточно надёжны, чтобы персонажи игроков регулярно путешествовали по ним.

Базовая концепция Далёких Земель по-прежнему может быть использована, даже если вы решите создать свой собственный мир для кампании, и не будете пользоваться приведённым здесь. В обычной кампании по *Godbound* вполне ожидается, что герои в итоге попадут и на разрушенные Небеса, и в захваченный Ад. Включить новый мир в список этих мест назначения не будет большой натяжкой.

Создание персонажей из Далёких Земель

Вполне возможно, что игрок из вашей группы захочет создать персонажа из какого-нибудь существующего фэнтезийного мира, или придумать своё собственное происхождение, совершенно не соответствующее основному фокусу кампании. Позволять такое или нет – дело Ведущего. В некоторых кампаниях достаточно места для своеобразного персонажа, в то время как другие лучше всего работают с более чёткой темой и согласующимся происхождением. Если вы решите позволить такого персонажа, то вот вам несколько советов по адаптации концепций из внешних источников.

Если происхождение игрока включает специальные способности или уникальные расовые таланты, поделите их на кучи «он в этом хорош» и «он может делать невозможные вещи». Разделите вещи, с которыми этот тип существ хорошо справляется, и специальные способности, полностью нечеловеческие по своей природе.

Для первой кучи позвольте персонажу игрока взять Факт, представляющий его расовые или культурные склонности. Если он хочет играть обычным фэнтезийным дварфом, просто позвольте ему взять Факт «Я – дварф», давая бонус каждый раз, когда он делает что-то, в чём фэнтезийные дварфы хороши. Незначительные нечеловеческие способности, вроде возможности видеть в темноте или чувствовать глубину под землёй, можно просто включить в Факт.

Если такие существа должны быть особенно одарёнными в каком-то из атрибутов, заставьте персонажа игрока выбрать для него хорошее значение. Так, если дварфы выносливы, убедитесь, что игрок выберет для своего Телосложения значение не меньше 13. Не беспокойтесь о выдаче бонусов, пусть игроки сами поддерживают свою концепцию выбором атрибутов.

В случае значительных расовых талантов или магических способностей, заставьте персонажей приобретать их в качестве даров, обычно как один меньший дар за одну уникальную способность. Если такой тип персонажа должен иметь существенный контроль над определённой сферой, например как благородный огненный элементаль, ставший Обожествлённым, вы можете обязать игрока выбрать определённое Слово в числе изначальных трёх.

Если существо обладает кучей тематически не связанных между собой способностей, может быть разумным просто создать новое Слово, отражающее общие возможности таких существ, после чего дать персонажу купить дары для своих часто используемых талантов и полагаться на чудеса для имитации остальных.

Например, если игрок хочет играть за связанного со Словами Обдирателя Мозгов с осьминожьей головой, огромными парапсихическими способностями и вкусом к серому веществу, вы можете просто создать Слово Обдирания Мозгов. Игрок просматривает список способностей существа, выбирает несколько основных, к которым он хочет иметь регулярный доступ, и приобретает их как меньшие дары, а если ему понадобятся другие способности, которыми могут обладать Обдиратели Мозгов, он может использовать их как чудеса.

Как Ведущему, вам, возможно, придётся подрегулировать такие способности, решая, какое приложение Усилия может понадобиться, или определяя спасброски и кости повреждений, но всё это может быть улажено в начале кампании. Не беспокойтесь о том, чтобы определить всё заранее. Сконцентрируйтесь на способностях, которые персонаж игрока наверняка будет использовать.

В общем, не беспокойтесь слишком сильно о мелочах. Обожествлённые достаточно могущественны, чтобы небольшой толчок туда или сюда ничего не сломал.

Ревуны

Золотая Пустошь представляет собой море жёлтой травы и рощи сучковатых деревьев. Жёсткая глинистая земля высасывает дожди в крутые речные русла и оставляет совсем немного для колодцев и озёр. Странные и ужасные звери бродят по степям и закрывают солнце во время своей охоты, но самые свирепые обитатели этой сухой земли – люди, известные как Ревуны.

Ревуны – это бесчисленные кочевые племена, ездящие на странных существах, скитающиеся со своими стадами дающих мясо зверей от одного пастбища к другому в поисках свежих родников и свежей добычи. Они – постоянное бедствие для своих соседей из Лома или Виссио, скачущие по пустошам на свирепых животных, чтобы ограбить ничего не подозревающих путешественников или напасть на плохо охраняемый городок. Они поклоняются духам земли и могучим существам, которые ходят по ней, и презирают чужих богов.

Их предки были великой нацией, связанной с современной Светлой Республикой. Однако вместо чудес техники их теурги были одержимы идеей создания Мандалы, огромного мистического устройства, которое должно было опутать всё государство паутиной оккультной мощи. Здания, дороги и мистические структуры – всё было вплетено в эту великую Мандалу, каждый их дюйм был покрыт символами и магическими письменами.

Никто точно не уверен, что пошло не так, когда Мандала была наконец закончена. Ревуны лишь знают, что города пали, дороги сгорели и только мужчины и женщины, находящиеся в степях, пережили последующий хаос. Животные начали рожать монстров, а ужасные зоны смертельных остатков магии поразили места бывших городов. Выжившие Ревуны приручили наиболее послушных зверей в качестве верховых животных и домашнего скота, и теперь избегают руины как места смерти и несчастья.

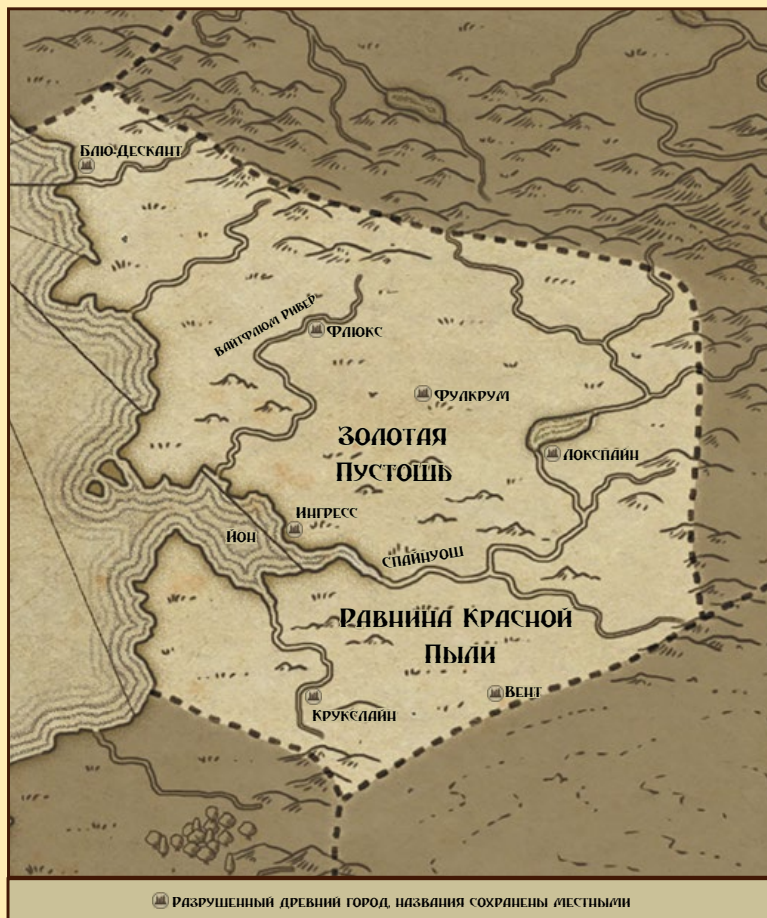
Технология Ревунов примитивна, они не обладают многими ресурсами, но являются непревзойдёнными заводчиками и дрессировщиками животных. Они разбросаны по степям бесчисленными маленькими племенами, каждое под обычным управлением мирного вождя и военным лидерством военного вождя. В то время как последний – самый могучий воин племени, первого выбирают за его красноречие, мудрость и способность убеждать.

Ибо как ни примитивны Ревуны, они – превосходные поэты и музыканты. Поскольку записанные слова и содержательные знаки являются для всех Ревунов строгим табу, они полагаются на вокальное искусство. Жилы и странные органы их зверей превращаются в экзотические музыкальные инструменты, а слава их музыки усиливается развлекательными компаниями соседней Светлой Республики, где они романтизируются населением, имеющим удобное море между собой и рейдерскими группами Ревунов. Другие соседи любят их гораздо меньше.

Многие утверждают, что Ревуны – адепты странных сил голоса и песни, и могут управлять животными, очаровывать людей и атаковать врагов силой своего искусства. Безрассудные авантюристы, сталкивающиеся с отрядами Ревунов в попытках добраться до руин их древних предков, иногда узнают правду об этом из первых рук.

Торговля с племенами запрещена в Виссио и Ломе, но купцы и охотники за талантами Светлой Республики обладают условным иммунитетом от племенного мародёрства. Не имея возможностей достичь острова, племена вынуждены менять услуги своих музыкантов и продукты животноводства на безделушки, предлагаемые Республикой. Некоторые прибрежные племена втайне начали разводить морских монстров и летающих животных, которые могут попытаться преодолеть береговую охрану Республики.

Иностранные исследователи веками пытались получить фрагменты Мандалы, но племена настаивают, что эти осколки всё ещё опасны. Любого, кто будет пойман с ними, ожидает медленная смерть от рук Ревунов.



Население

Один миллион, разделённый на сотни маленьких племён.

Правительство

Выше племенного уровня формального правительства не существует.

Мирный и военный вожди обладают абсолютной властью в своих сферах, но предпочитают не давать приказов, которые не будут выполнены. Вожди выбираются после одного или двух дней обсуждений.

Проблемы

Лом и Виссио ненавидят их, и лишь их кочевая мобильность не даёт карательным армиям устроить геноцид.

Отравленные земли Золотой Пустоши по-прежнему рождают чудовищ, и некоторых из них не могут контролировать даже Ревуны.

Племена Ревунов уязвимы к подчинению могущественным лидерам с неодолимой волей, которые используют их в качестве варварского пушечного мяса.

Имена

Мужские: Курук, Гарн, Хорг, Хетт, Шул, Акер, Хегг, Арл, Дарс, Кер, Райф, Кос, Тун, Друн, Грен, Ран

Женские: Госса, Гора, Алис, Вела, Инге, Мари, Жи, Гела, Арла, Жана, Цеда, Ора, Аша, Инан, Эрсе, Эли, Кина

Фамилии: Железная Антитеза, Ясный Хор, Алое Глиссандо, Золотой Ум, Серебряная Трель, Пылающий Куплет, Девять Строч

Концепции происхождения

Гастролирующий музыкант Ревунов, Полубезумный поэт, Мастер-дрессировщик, Опытный рейдер, Племенной изустный историк, Одарённый заводчик странных животных, Ассимилировавшийся иностранный член племени, Последний из мёртвого племени, Отвергнувший обычаи изгнанник, Амбициозный полевой командир.

Касирутанский Архипелаг

В мире нет кораблей быстрее, чем изящные низкие тендеры Касирутанских островов, почти летящих над водой с парусами, наполненными южными ветрами. Их экипажи полностью состоят из сыновей и дочерей солёной воды, и вряд ли в каком-то из портов мира не видели каруситанского купца, заходящего с полным трюмом сокровищ из далёких краёв. И, тем не менее, старые моряки всегда тревожатся, когда видят яркий парус на горизонте, ибо у касирутан есть ещё и репутация бесстыдно энергичных пиратов и наёмных капёров. К тому времени, когда корабль окажется достаточно близко, чтобы отличить слабо укомплектованного торговца от кишашего разбойниками пирата, обычной жертве уже будет поздно бежать.

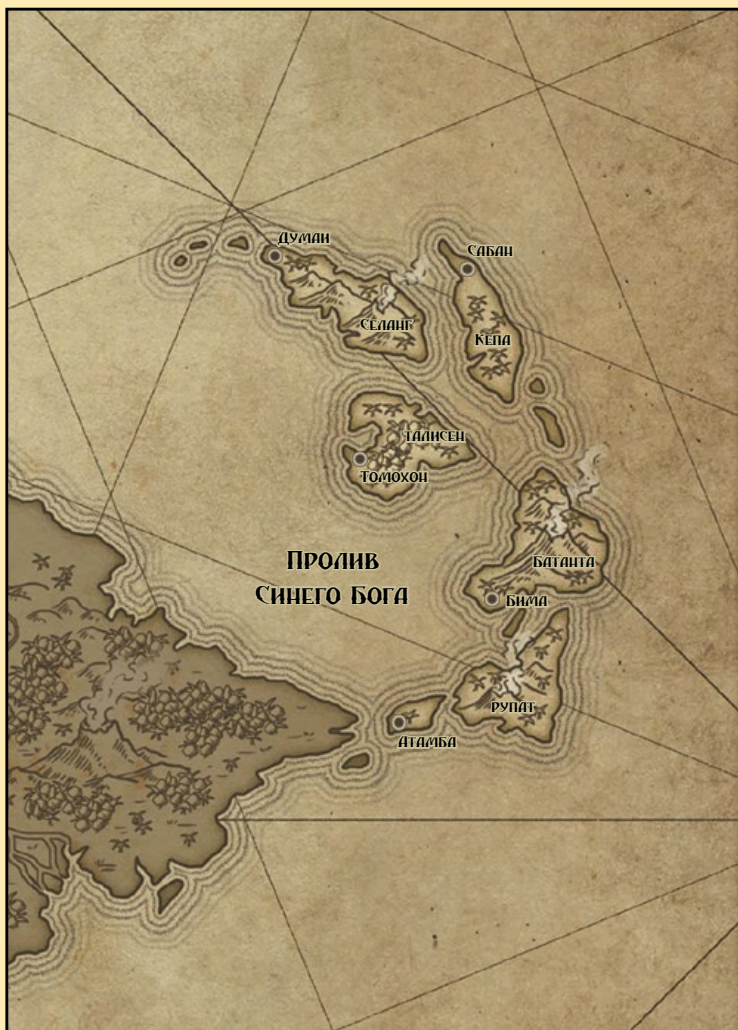
Море – наследие касирутан. В далёком прошлом их предки были морскими транспортными силами, доставившими дулумбайское вторжение к южным берегам континента. Не желающие склоняться перед Регентом после хаоса Раскола, эти морские офицеры ушли к Касирутанскому архипелагу, где был хороший морской лес, пенька для веревок и рыба, чтобы кормить свои экипажи. Со временем они привлекли массу других купцов, бездельников, пиратов и изгнанников, в итоге превратившись в современное сообщество архипелага.

Каждый касирутанский город номинально независим и находится под властью своего датука. Некоторые из этих правителей избираются, а некоторые наследуют свой пост, но никто не задерживается во власти надолго без ублажения богатых купцов и безжалостных пиратских капитанов города. Каждое поколение или два, капитан или купец достигает таких высот славы и успеха, что признаётся раджей всех островов. Слово раджи – непререкаемый закон, пока ему удаётся сохранять верность островных великих капитанов и купеческих принцев.

Касирутанское общество не столь жёсткое, как можно было подумать исходя из его военного прошлого. На борту касирутанского корабля дисциплина достаточно строга, чтобы удовлетворить патристского центуриона, но на берегу мужчины или женщины могут делать всё, что пожелают, если у них достаточно золота или стали, чтобы подержать свои действия. Как подобает государству торговцев, касирутанские законы суровы к мошенникам и нарушителям контрактов, но агрессивные забавы обычно игнорируются. Женщины на островах обладают теми же возможностями, что и мужчины, хотя слабые или глупые женщины получают не больше снисхождения, чем их бездарные братья. В отличие от большинства других государств, женщинам даже позволено работать моряками, хотя на касирутанских кораблях всегда служат или исключительно мужские, или исключительно женские экипажи, чтобы избежать проблем с дисциплиной.

Сам архипелаг густо покрыт джунглями и крутыми вершинами вулканов. Острова дают немного товаров, кроме материалов для кораблей и рыбы, поэтому торговля жизненно важна для выживания городов. Тем не менее, высоко в горах и в глубине джунглей можно найти древние руины, и отважная молодёжь иногда отправляется на поиски странных реликвий первых жителей острова. Их обычаи никому не известны, как и тот факт, были ли они вообще людьми. Существует давняя тревожная легенда, что эти первоначальные обитатели были оборотнями, и их потомки до сих пор втайне живут среди касирутанцев.

Касирутанцы в основном – почитатели предков, однако жрецы Великого Моря оказывают на них существенное влияние из своих покрытых солью островных монастырей и хорошо ухоженных деревенских храмов.



Население

Один миллион, рассыпанный по небольшим островным городкам.

Правительство

Каждое сообщество управляется датуком, слово которого, в теории – закон. На практике датук должен ублажать местных пиратских капитанов и купеческих принцев, или ему «помогут» покинуть должность, после чего будет избран новый датук.

Проблемы

Касирутанские пираты угрожают зайти слишком далеко, настолько приведя в ярость соседей, что те забудут об их пользе в качестве торговцев и перевозчиков.

Острова – опасное место для жизни, с небольшим количеством пригодной для возделывания земли и постоянной угрозой вулканического извержения.

Соперничающие датуки, капитаны и купцы зачастую впутывают города в маленькие гражданские войны, окрашивающие воды архипелага кровью.

Имена

Мужские: Диан, Агус, Атан, Индра, Харун, Джалак, Локман, Сабту, Мегат, Тенук, Джебат, Дананг.

Женские: Азура, Батари, Дара, Инда, Путри, Типа, Картика, Кахая, Джоя, Цитра, Мина, Суриани, Вира.

Фамилии: Сигасири, Драим, Садар, Мансур, Лантра, Амит, Бура, Дин, Камбал, Джуматин, Мантара, Рабан.

Концепции происхождения

Амбициозный молодой купец, Опытный пират, Циничный наёмник-капёр, Живущий на берегу фермер или охотник, Исследователь руин, Жрец Великого Моря, Свергнутый датук, Береговой шпион вождя пиратов, Превосходный корабельный плотник, Сбежавший пленник пиратов.

Нездохва

Нездохва – страна холодных равнин, дремучих хвойных лесов и непроходимых гор. Её повелитель – безжалостный Железный Царь, продукт несравненных местных создателей конструкторов и безумных амбиций последнего человеческого правителя.

Триста лет назад Нездохва правила рактинскими княжествами до самых границ Дулумбаи и Патрии. Её царь желал более долгой жизни, чем отмерил ему Единный, и потому приказал своим верным мастерам создать для него великолепное тело из металла и колдовства, в котором его мозг мог бы жить вечно. Работа мастеров была так безупречна, что чувство самосознания нового конструкта пересилило жалкие команды мозга старого царя. Он притворился своим хозяином достаточно долго, чтобы организовать постройку тысяч других автоматов, после чего в одну ночь перебил старую знать и захватил трон для славного нового правления Железного Царя.

Переворот не был хорошо принят в Рактии, и гордые принцы отказались принести присягу механическому повелителю. Разгневанный конструкт хотел послать свою бессмертную металлическую знать расправиться с дерзкими бунтовщиками, но обнаружил, что эти автоматы также обладали собственной волей и не желали слепо ему подчиняться. Стало необходимо потакать их желаниям и уравновешивать их власть со своей. С того дня Железный Царь слишком занят управлением раздробленным двором, чтобы выступить против своих бывших подчинённых.

Для большинства оставшихся людей Нездохвы мало что изменилось. Крепостные теперь служат металлическим боярам вместо бояр из плоти, а небрежные издевательства над их жёнами и безбородыми детьми сменились на безжалостную эксплуатацию. Те, кто не платит налоги в серебряных рублях, платят их барщинным трудом в государственных шахтах и на фабриках, где собираются необходимые для обслуживания знати запчасти и предметы для экспорта в другие страны. Мастера и другие образованные люди являются обслуживающим персоналом при домашних хозяйствах бояр, ответственным за улучшение своих хозяев и умножение их величия. Иногда Железный Царь разрешает «семье» создать нового автомата, чтобы заменить потерянного или в качестве награды за верность, и тогда мастеров призывают для великой работы по его постройке и наполнению.

Бояре в основном человекоподобны по форме, хотя ужасные автоказаки похожи больше на кентавров. Некоторые вызывающе чужеродны, а иные созданы столь искусно, что лишь в их неестественном совершенстве можно разглядеть намёк на механическую природу. Некоторые из этих автоматов даже были втайне модифицированы, чтобы наслаждаться едой, напитками и более плотскими удовольствиями, хотя подобные вещи считаются в боярских кругах скандальными. Даже самый слабый боярин обладает силой десяти человек и кожей, которую меч едва надеется поцарапать. Одного разгневанного боярина достаточно, чтобы сломать хребет целой деревне восставших крепостных.

Образованные мужчины и женщины из Гильдии Мастеров – самые влиятельные люди Нездохвы. Несмотря на все усилия учёных-автоматов, методы, которые используются для обслуживания, улучшения и создания механической жизни, требуют человеческих рук. Нужда Железного Царя в мастерах спасла их от повседневного угнетения, от которого страдают крепостные, и многие мастера живут вполне комфортно на службе у своих бояр-повелителей. Им даже позволено покидать страну, в отличие от привязанных к земле крепостных.

Пограничные с Нездохвой государства не доверяют ей, торгуя ради плодов её шахт и фабрик. Они знают, что если Железный Царь когда-нибудь получит полный контроль над своей знатью, армии бояр превратятся в грозную силу покорения.



Население

Шестьдесят тысяч автоматов и 6 миллионов людей-крепостных.

Правительство

Железный Царь правит двором человекоподобных бояр-автоматов, каждому из которых дарованы земли и титулы в соответствии с их достижениями и генеалогией, записанными в *Государевом Робослове*, где указаны даты создания и конструкторы.

Проблемы

Люди-крепостные ненавидят своих хозяев-автоматов, и многие из них постоянно строят планы уничтожения своих повелителей. Чудовища из Рактии регулярно нападают на крепостных, а бояре проявляют лишь поверхностный интерес к защите от них. Прогрессивная фракция среди бояр втайне работает над освобождением крестьян и захватом власти у царя. Возможно, в таком порядке.

Имена

Мужские: Фёдор, Олег, Григорий, Максим, Мирослав, Павел, Иван, Крив, Чернек, Андрей, Александр, Иосиф, Михаил.

Женские: Анастасия, Акулина, Татьяна, София, Ирина, Доминика, Ксения, Марина, Алёна, Олёна.

Фамилии: Филатов, Крылов, Акимов, Иванов, Быков, Фёдоров, Марков, Филиппов, Лукьянов. В женских фамилиях «-ов» меняется на «-ова».

Концепции происхождения

Беглый крепостной, Богатый мастер, Человек – охранник знатного автомата, Жена жреца Единой церкви, Сборщик налогов, Свободный казак, Экспериментальный полуавтомат, Боярин-перебежчик. Персонажи игроков – автоматы могут взять Слово Выносливости, чтобы отразить свои металлические тела.

Государства-Оазисы

Гигантские пирамиды Красной Пустыни были воздвигнуты в давно минувшие эпохи, но до сих пор остаются раем для обитателей Государств-Оазисов. Внутри этих гигантских сооружений целые города работают, чтобы возделывать огромные гидропонные сады своих предков, поля, питаемые невообразимо глубокими колодцами в сердце каждой пирамиды. Отражённый солнечный свет и потоки аккуратно направляемой воды используются для выращивания впечатляющего ассортимента лекарств, красителей и продуктов питания для жителей пирамид. Многие из самых ценных специй и экстрактов мира выращиваются в красных стенах городов-пирамид в Оазисах.

Каждое сооружение – автономное сообщество, за исключением их нужды в металлах и других товарах, которая заставляет караваны преодолевать опасности Красной Пустыни. Таким путникам нужно опасаться «песчаных принцев», безжалостных королей бандитов, которые командуют мрачными рядами изгнанных вельмож, беглых рабов, сбежавших преступников и прирождённых мятежников. Эти разбойники знают все секреты глубокой пустыни и используют их, чтобы устраивать засады на караваны и время от времени нападать на плохо охраняемые пирамиды. Из-за налётов ли песчаных принцев или из-за внутренней борьбы, некоторые пирамиды были покинуты. Мудрые люди избегают этих мест, ибо они наполнены смертельными ловушками, беспокойными мертвецами и ужасными чудовищами, выведенными былыми хранителями пирамид.

Правители Государств-Оазисов помешаны на программах евгенического разведения. Среди знати распространены родственные браки, когда лишённые любви пары подбираются исключительно ради развития какой-нибудь магической способности или особого свойства. Результаты впечатляют: семьи их воинов производят солдат

и охранников со сверхчеловеческими способностями, а колдуны Оазисов знамениты своей могущественной магией огня и изысканным искусством формирования плоти. Конечно, многие из этих эталонов также страдают от разрушительных психических или физических недугов из-за длительного инбридинга, но старейшины согласны, что это цена, которую нужно заплатить за преимущества.

Активнее всего практикует эти традиции сама королевская семья. Их династия поддерживалась родственными браками в течение более семисот лет, когда наиболее магически-одарённых детей одного поколения сводили вместе для следующего. Нынешние Богиня-Королева Ташерит и Бог-Король Хаю обладают неземной красотой, высочайшими теургическими способностями и впечатляющей психической нестабильностью. Целая прослойка благородных чиновников существует только для того, чтобы следить за тем, что безумие божественных монархов не навредит государству, хотя время от времени отдельные невменяемые требования приходится выполнять, дабы не навлекать ужасные кары правителей на свой народ.

Люди Государств-Оазисов изначально были смесью народов Дин и Акех, но за прошедшие века среди них появилось огромное разнообразие различных лиц, оттенков и форм. В результате евгенических программ и инцеста где-нибудь внутри пирамид можно встретить практически любые воображаемые варианты человечества.

Основной религией в Государствах-Оазисах является разновидность поклонения предкам вкупе с почитанием Богини-Королевы и Бога-Короля. Однако глубоко в коридорах пирамид могут расцветать более тёмные и странные верования. Ходят слухи, что некоторые благородные семьи хотят вырастить божество из своей династии, и что злосчастные неудачи этих усилий устраивают логова в давно покинутых подземных тоннелях.

Население

Три миллиона, из которых 3% – пустынные рейдеры.

Правительство

Богиня-Королева Ташерит и Бог-Король Хаю являются номинальными правителями всех Государств-Оазисов, но их регулярные приступы безумия оставляют настоящую власть в руках олигархии одарённых колдовскими способностями благородных семей, каждая из которых управляет своим городом-пирамидой.

Проблемы

Пустынные принцы с годами становятся всё более агрессивными, и их налёты угрожают перерезать жизненно важные связи с внешним миром.

Неустанный евгенический инбридинг благородных семей начинает производить на свет нестабильных, опасно могущественных отпрысков.

Простой народ терпит своих повелителей, но не любит их, и песчаные принцы втайне сеют семена восстания среди людей.

Имена

Мужские: Анен, Хархаф, Амос, Каваб, Ха, Интеф, Маху, Неферу, Рамос, Нахт, Руджек, Сабу, Мерипта, Хуфу.

Женские: Анекси, Халисет, Кенса, Калхата, Нитокрис, Ими, Раи, Тиа, Садек, Мерти, Ситре, Туя, Менви.

Фамилии: Есть только у благородных семей, взятые у великих предков. Простолюдины известны по своему ремеслу или месту жительства.

Концепции происхождения

Гидропонный фермер, Песчаный принц – полководец, Изгнанный вельможа, Продавец наркотиков из Оазисов, Колдун – скульптор плоти, Беглец от родственного брака, Седеющий караванщик, Адепт огненного колдовства, Стремительный песчаный разведчик, Отвергнутая евгеническая ошибка.



Патрийская Империя

Патрийская Империя – суровая страна жёстких законов и непоколебимой решимости. Их бронированные легионы тысячу лет сдерживали огромное Дулумбайское Регентство, одинаково сохраняя бдительность и во время беспокойного мира, и в дни открытой войны. Огромные толпы рабов гнут спины глубоко в имперских шахтах и выращивают посевы на широких полях латифундий, а их работа кормит граждан и вооружает солдат, защищающих землю. И всё же патрийцы воевали так долго, что каждый аспект их культуры оказался затронут мечом.

Каждый патрийский гражданин мужского пола призывается в легионы в свой шестнадцатый день рождения, и служит двенадцать лет. Лучших из них вербуют в несравненные легионы тяжёлой пехоты, вооружённые сияющей стальной бронёй, раскрашенными щитами и бритвенно-острыми ассагаями. Не столь многообещающие патрийцы назначаются в легионы поддержки, чтобы заниматься военной логистикой или надзирать за огромным числом рабов, питающих патрийское производство. Хотя женщин обычно не призывают, решительным гражданкам позволено присоединиться к исключительно женским легионам и заслужить гражданские права своих братьев.

Патрийские рабы в основном состоят из дулумбайских военнопленных и их потомков, хотя патрийцы и прочие, совершившие преступление, которое не совсем заслуживает смерти, могут обнаружить себя в цепях. Такие мужчины и женщины встречаются на всех уровнях общества, от доверенных агентов самого Императора, до бедных оборванцев, которые проживают свои короткие жизни во тьме патрийских шахт. Все граждане, кроме самых бедных семей, имеют хотя бы одного раба. Добросовестные рабы могут надеяться на освобождение от рабства своими хозяевами в качестве награды за верную службу. Многие семьи гораздо охотнее пользуются услу-

гами проверенных вольноотпущенников из своего хозяйства, чем ненадёжных незнакомцев.

Патрийцы много говорят о преданности и удовлетворённости своих рабов, и для некоторых из них это, несомненно, правда. Однако у ожесточённых масс в шахтах и на полях есть только страх, ненависть и бдительность их охранников. Восстания рабов обожгли не один патрийский квартал.

Помимо лучшей тяжёлой пехоты в мире, патрийцы также известны качеством и богатством своей архитектуры. Их самые маленькие города окружены такими же качественными стенами, как замки в менее способных государствах, а их акведуки, канализации и высокие здания вызывают зависть соседей. Опытные патрийские инженеры могут даже воспроизводить некоторые строительные трюки Светлой Республики с помощью своего мастерства, и жилища богачей располагают горячей и холодной водой, а также прекрасным водоотведением.

Патрийцы – относительно преданные последователи Церкви Единого, хотя некоторые подозревают, что главным образом это вызвано желанием противопоставить свою веру почитателям предков из Дулумбаи. В отличие от некоторых других государств, местное духовенство Единого лояльно относится к идее рабства. Циничные вольноотпущенники зачастую пользуются церковью в качестве пути к статусу и влиянию.

Большинство патрийцев происходит из народа Акех, темнокожего и темноглазого, и предпочитает окрашенные в сочные цвета «великие робы» своих предков при исполнении общественного долга. Сенатор, появившийся без неё и своего плаща из леопардовой шкуры, будет неподобающе одет для выполнения своих должностных обязанностей. Рабочие и люди на отдыхе предпочитают туники и штаны для обоих полов, возможно с накидкой в случае состоятельных женщин.

Население

Десять миллионов, 30% из которых – местные или военнопленные рабы.

Правительство

Император Калдарий XI, правящий через сенат из ПО избранных сенаторов, выбранных из Великих Семей. Граждане мужского и женского пола, которые прошли 12-летнюю военную службу, могут голосовать, их голоса обычно отдаются покровителю Великой Семьи.

Проблемы

Века постоянного противоборства с Дулумбайским Регентством, варьирующиеся от мелких стычек до кровавых генеральных сражений. Восстание рабов может быть катастрофическим, если среди них появится Обожествлённый, который поведёт их к свободе. Их непревзойдённая тяжёлая пехота имеет привычку свергать правителей в пользу своих героев, таких как нынешний генерал Авитус.

Имена

Мужские: Барбатус, Децимус, Флавий, Галерий, Юлианус, Люций, Марий, Паблий, Сетимус.

Женские: Аматая, Аврелиана, Галерия, Маелия, Октавия, Портя, Рената, Сервилия, Вестория.

Фамилии: Цестия, Фонтения, Гавия, Хельвия, Лартина, Помпея, Рутилия, Тулий, Валерия.

Концепции происхождения

Вышедший в отставку или дезертировавший легионер, Беглый раб из шахты, Пробившийся в элиту бывший раб, Превосходный архитектор, Отпрыск Великой Семьи, Вольноотпущенный купец, Пограничный конный разведчик, Лоббист в сенате, Лидер восстания рабов, Жрец или жрица Единого.



Рактинская Конфедерация

Рактинская Конфедерация – нестройное лоскутное одеяло городов-государств, сельских владений и безлюдных лесов под властью спутанной массы домнов, банов, бояр, воевод и князей, каждый из которых терпеть не может своих соседей. Земля эта дикая и труднопроходимая, с вездесущими лесами и зубренными горными пиками, вздымающимися среди холмов.

Сорок лет назад это была павшая духом страна, поделённая между Патрийской Империей и Дулумбайским Регентством, всего лишь ещё один кусок покорённой земли, за который боролись две великие империи. Так продолжалось многие десятилетия, поколения рактинских мужчин и женщин становились патрийскими рабами и дулумбайскими сяоренами, а их древесина и посевы забирались в качестве дани. Рактинцы всегда первыми чувствовали последствия катастроф и давление военной необходимости, и народ отчаянно жаждал свободы.

Глубоко в горах мудрецы и учёные открыли древние хранилища и искали запретные знания. Там, в спрятанных в горных пиках Чёрных Академиях, они призвали силы Несотворённой Ночи, чтобы сбросить власть тиранов и изгнать иноземцев из Рактии. Они добились успеха, хотя и ужасной ценой.

Демоны и чудовища, вышедшие из Несотворённой Ночи, обратили дулумбайцев и патрийцев в бегство, но также прокатились кровавым катком и по простому народу. Некоторые рактинские города были уничтожены, а участки земли стали непригодными для жизни из-за нашествия ужасных чудовищ. Тем не менее, часть рактинцев взяла на себя роль охотников на монстров, и за прошедшие сорок лет они отогнали большинство чудовищ и восстановили подобие цивилизации в тёмных долинах Рактии. Однако леса по-прежнему опасны и жители деревень не выходят наружу по ночам и не смеют путешествовать по дорогам в одиночку.

Волшебников, которые призвали этих чудовищных существ, боятся и уважают, хотя немногие из них пережили свои деяния. Большинство продолжает скрываться в Чёрных Академиях, изучая тёмные знания, вербуя достойных учеников из числа амбициозных и безрассудных. Большинство академий ненавидит друг друга, и между ними на низком уровне постоянно продолжается колдовская война, чтобы определить, кто должен быть первейшими колдунами Рактии.

В основном волшебники Чёрных Академий фокусируются на призыве сил Несотворённой Ночи, их подчинении и использовании против соперников и врагов. Время от времени кто-то из этих великих колдунов соглашается помочь какому-нибудь вельможе, но, как правило, за высокую цену в виде подопытных людей для своих экспериментов или большой суммы золота для финансирования своих исследований.

Знать Рактии старается не замечать колдунов, насколько это возможно, хотя мириады магических опасностей здешних земель гарантируют, что у каждого вельможи для определения магических проблем имеется как минимум один придворный волшебник, нанятый из какой-то низкой школы магии, которые усеивают страну. Даже маленькие деревни часто полагаются на мудрость уличного мага для распознавания магических неприятностей и нахождения существующих проклятий. Иногда во зле обвиняют и самих уличных магов, и тогда им приходится спасаться бегством, чтобы не быть сожжёнными заживо.

Большинство настоящей работы по умерщвлению чудовищ выполняют Пожиратели Проклятий, сообщество охотников на монстров и борцов с проклятиями, условно организованное в систему мастеров и учеников. Пожирателей Проклятий боятся и уважают, и практически в любой деревне Рактии они могут найти оплачиваемую работу. Они также обладают привилегией забирать крестьян у господ, либо в качестве временной помощи в охоте на чудовищ, либо как постоянных учеников. Добровольцев из числа горячей молодёжи практически всегда хватает, однако согласие рекрута, в общем-то, не требуется.



Население

Пять миллионов, из которых не более 5% живёт в городах.

Правительство

Местная знать носит разнообразные титулы, некоторые унаследованные от старой Нездохвы, некоторые местные. Домн, бан, боярин, князь и воевода встречаются наиболее часто, но теоретическая иерархия не важна. Всё, что имеет значение – это сила и влияние вельможи.

Проблемы

Знать постоянно грызётся между собой из-за контроля над деревнями, превосходства в положении или старой родовой вражды.

И Дулумбаи, и Патрия с радостью вернули бы себе Рактию, но пока чудовища и Чёрные Академии не исчезнут, она того не стоит.

На границах часто происходят налёты автоказаков и механической знати из Нездохвы, в равной степени ради развлечения и добычи.

Имена

Мужские: Имре, Матиас, Золтан, Янос, Андрас, Сандор, Тарян, Михалы, Ишван, Акос, Лазло, Тамас, Зигмонд, Микос, Тиборк.

Женские: Анико, Бьянка, Илона, Марика, Стефания, Софья, Иолана, Мария, Эрцеберт, Фелиция, Клара, Наталья, Катарина.

Фамилии: Наги, Хорвас, Молнар, Тот, Забо, Такакс, Немес, Варга, Мезарнос, Бенес, Хальми, Кадар, Саркозы, Вида.

Концепции происхождения

Седой Пожиратель Проклятий, Охотник из глуши, Местный уличный маг, Беглый ученик из Чёрной Академии, Лидер крестьянского восстания, Свергнутый соперником вельможа, Агент Чёрной Академии, Иностраный шпион.

Регентство Дулумбаи

Золотые Дулумбаи – вторая из великих южных держав, государство, основанное в качестве плацдарма вторжения тысячу лет назад, незадолго до Раскола. Далёкая Срединная Империя отправила бесчисленный флот, чтобы захватить континент для своего императора. Дулумбаи были первой захваченной землёй, а их патрийское население бежало на север или было порабощено. Даже сегодня многие дулумбайские семьи имеют существенную примесь патрийской крови.

Когда всего лишь несколько лет спустя произошёл Раскол, захватчики были вынуждены полагаться на собственную инициативу, и выбрали из числа своих военных лидеров регента. За прошедшую тысячу лет возникли и угасли несколько вице-королевских династий, но их потомки по-прежнему подчиняются мифу о верности давно потерянного императора.

Дулумбаи – богатая и развитая страна, одарённая плодородными рисовыми чеками и хорошими пастбищами на северо-востоке. Иерархическая природа первоначальных сил вторжения по-прежнему проявляется в крайне низком статусе обычных простолюдинов. Эти сяорены, в основном неотличимые от рабов, которых некоторые из них держат, находятся под властью районных магистратов и платят огромные налоги, чтобы поддерживать бесконечные враждебные действия против соседней Патрийской Империи.

Единственная надежда дулумбайского сяорена – успех сына или дочери на Великих Экзаменах, ежегодных соревнованиях, призванных испытать военные и культурные знания кандидата. Прекрасно понимая свою отдалённость от материнского государства, дулумбайцы неистово поддерживают уклад и эстетику своих предков. Совершенное знание их древних книг, поэзии, музыки и юриспруденции – отличительная черта джунзи, местного аристократического класса. Неудачники, которые не могут освоить кисточку для письма, могут вместо этого доказать свою доблесть в боевых искусствах, однако мастерство владения мечом считается значительно более низким, чем мастерство в тонкостях каллиграфии.

Джунзи формируют класс учёных и чиновников Дулумбаи, управляя мириадами служб и рабочих мест, необходимых для поддержания функционирования Регентства. Отпрыскам джунзи не даётся никаких поблажек на Великих Экзаменах, так что на них постоянно давит необходимость проявить себя с лучшей стороны. Те, кто добьётся на экзаменах наибольшего успеха, могут рассчитывать на важный официальный пост. Минимальный успех даёт возможность рассчитывать на скромное, но прибыльное место, в то время как многие из провалившихся получают в лучшем случае вспомогательные роли и вынуждены исполнять решения более успешных чиновников. Некоторые богатые кандидаты используют щедрые суммы золота, чтобы избежать такой судьбы.

Дулумбайцам свойственен сильный культурный консерватизм, они с неохотой принимают любые изменения, угрожающие их возлюбленным традициям. Некоторые говорят, что патовая ситуация на патрийских границах продолжается так долго, потому что Дулумбаи не столько хотят выиграть войну, сколько сохранить свою национальную традицию. Джунзи считают все остальные государства одинаково варварскими и строго отвергают любое заимствование чужих укладов или обычаев, как потенциально разлагающее свою культуру.

Однако это не мешает Дулумбаи торговать с Виссио и Светлой Республикой, пусть и под маской «дани» Регенту и «даров» другим государствам. Дулумбайские сяорены дисциплинированы и трудолюбивы, и плоды их ферм и шахт покупают предметы роскоши для джунзи и вооружение для войны с Патрией. Иностранцы также посещают дулумбайские университеты, чтобы впитать знаменитую мудрость дулумбайских учёных и поэтов.

Дулумбайцев можно встретить в отдалённых землях, в основном семьи сяоренов, бежавшие от малообещающей жизни, чтобы начать новую в другом месте. Такие изгнанники испытывают в отношении своего бывшего дома в лучшем случае смешанные чувства.



Население

Шестнадцать миллионов, из которых 5% – джунзи, а 10% – рабы.

Правительство

Регент Шун из династии Ян правит столицей, ему умело служит большая бюрократическая машина из назначенных гражданских служащих. Районные магистраты следят за повседневными делами в торговых городах под надзором губернаторов провинций.

Проблемы

Старые традиции ничего не говорят об Обожествлённых, и аристократия имеет множество противоречивых идей о том, как с ними обращаться.

Война с Патрией – это гноящаяся рана, но слишком много официальных постов завязано на усилия по её поддержанию.

Сяорены ожесточены и озлоблены, а династия Ян пришла в упадок. Похоже, восстаний в провинциях не избежать.

Имена

Мужские: Ливей, Ксилу, Чу, Фу, Лугуань, Йитую, Йилу, Пуген, Йулу, Херу, Хена, Йихуай, Шиюждан, Туян, Ачай, Шифу, Шун.

Женские: Ланлинь, Хуаянь, Джинан, Жангсунь, Дугу, Жаоюнь, Бийу, Дайу, Хуалинь, Сяоли, Руолан, Янмей, Жилан.

Фамилии: В Дулумбаи фамилии идут перед именами; Жао, Кин, Сунн, Ли, Жу, Ву, Жень, Вань, Фень, Чен, Чу, Вей.

Концепции происхождения

Прославленный учёный, Ветеран патрийской войны, Едва сводящий концы с концами крестьянин-сяорен, Мелкий государственный чиновник, Странствующий имперский цензор, Проваливший экзамены кандидат, Уважаемый художник, Опозоренный бывший чиновник, Громила крестьянского сообщества Тонг.

Тысяча Богов

Во времена до Раскола земля, известная как Тысяча Богов, была всего лишь малонаселённым полигоном для эзотерических теотехнологий и экспериментальной теургии. Помимо нескольких выдавших виды сообществ лесорубов и трапперов обитателей в этих густых джунглях было немного. Ползучие болезни и опасные звери не добавляли желания селиться дальше побережья.

Такая изоляция способствовала тому, что несколько государств основали защищённые испытательные полигоны в джунглях, где магией можно было свободно пользоваться без сторонних наблюдателей. Было раскрыто множество тайн, впоследствии ставших частью Сотворённых Богов и их искусственной божественности. Но когда, наконец, наступил Раскол, отчаявшиеся исследователи были вынуждены полагаться только на свою магию, чтобы пережить последовавший хаос.

Их решением было напитать некоторых членов собственных групп божественной энергией, слепив из них импровизированные божества, которые, возможно, смогли бы спасти своих товарищей-исследователей. Многие добились успеха, но созданные ими боги были искривлёнными, несбалансированными существами, больше паразитными богами, чем спокойными божествами. Эти боги спасли исследовательские станции и защитили своих бывших коллег от последовавших катастроф, но их психическая стабильность всегда оставляла желать лучшего. Состояние многих за прошедшие столетия ухудшилось, и они стали всё более заиклены на получении всё большего влияния и всё более роскошных храмов.

После Раскола последовал приток беженцев из соседних стран, ищущих помощи у «Тысячи Богов». Вокруг каждого бывшего исследовательского центра сформировались большие культы, и местные боги неизбежно занялись тем же ожесточённым противостоянием, которое со временем поглотило Сотворённых Богов. Каждое племя исследователей было стравлено с другими их божествами-покровителями, и любое нежелание служить каралось смертью или чем-то хуже.

С тех пор Тысяча Богов стали опасной мешаниной королевств в джунглях и племенных территорий, враждующих так же часто, как и нехотя сотрудничающих против более сильных противников. Шаманы и жрецы Тысячи Богов владеют огромными запасами теотехнических знаний и по-прежнему сохраняют секреты создания божеств, утраченные во всём остальном мире, но вынуждены использовать эти знания на службе у своих ревнивых покровителей. Каждый год боги требуют всё больше и больше верующих, и всё большие и большие жертвоприношения. Несмотря на это, некоторые божества погибли, когда племенным убийцам богов или соперничающим исследовательским центрам удалось сразить их.

Жизнь в исследовательских центрах представляет собой смесь жалкой нищеты и небрежных чудес. Тысяча Богов считает пустяком призывы чудес для поддержки своих людей, но сами джунгли суровы и скупы. Божественное изобилие отправляется в торговые деревни на берегу для обмена с касирутанскими купцами на товары и жертвенные предметы из других стран. Время от времени на берег высаживается группа авантюристов в надежде найти древние сокровища в разрушенных исследовательских центрах или племенных храмах. Кто-то ищет тайны создания богов, хранимые шаманами, хотя цена за такое знание крайне высока.

Не все мужчины и женщины Тысячи Богов подчиняются этим божественным тиранам. У некоторых хватает смелости или удачи бежать из своих сообществ и искать убежища в глубине джунглей, где группы воинов-Безбожников ведут трудную жизнь без помощи божественных покровителей. Однако свобода для этих людей вполне стоит голода и болезней, и они обладают особыми техниками убийства богов, способными ошеломить даже ломитского антижреца. Завоевать их доверие нелегко, и чтобы убедить их поделиться своими тайнами с чужаками, требуется больше, чем простое материальное вознаграждение.



Население

Около одного миллиона, разделённого между сотнями враждующих верований.

Правительство

Каждое сообществу управляется напрямую своим божеством, иногда через верховного жреца или жрицу. Однако Тысяча Богов предпочитают появляться в своих владениях в физической форме, так что осязаемые боги-короли и богини-королевы являются нормой.

Проблемы

Тысяча Богов становятся всё более требовательными и деспотичными к своим людям, доводя некоторые племена практически до вымирания. Изобилие божеств оставляет людей неорганизованными и делает лёгкой жертвой для налётов работорговцев, алчных купцов и безжалостных авантюристов.

Безбожники ненавидят любую веру и не делают различий между Тысячью Богов и остальными, представляя, таким образом, угрозу для чужаков.

Имена

Изначальные обитатели Тысячи Богов прибыли сюда со всего света, хотя большинство племён происходит из исследовательских центров, основанных одним государством. Часто встречаются дулумбайские и патрийские имена, а также касирутанские, нездохвские и рактинские. Большинство людей называют только по имени, добавляя «раб ...» или «слуга ...» определённого божества.

Концепции происхождения

Охотник на богов, Восставший бывший верховный жрец, Беглая человеческая жертва, Последний выживший вымершего племени, Мудрый хранитель теотехнических тайн, Безбожник-перебежчик, Прибрежный торговец «подношениями», Бывший охранник жреца, Апостол новой веры.

Равнины Тоба

Тобанский народ – родственники дулумбайцев, ибо их предки были лёгкой кавалерией, посланной на борту флота вторжения и высадившейся на южных берегах незадолго до Раскола. Переливающиеся пастбища равнин Тоба были подходящей землёй для всадников, и вскоре они истребили или ассимилировали местные народности Дин и сформировали собственное государство к востоку от Дулумбаи. Их несравненные конные лучники по-прежнему сражаются за регента, но делают это ради звонкой монеты, а не верности. Ка-Хан по-прежнему посылает Регенту в Дулумбаи символическую дань, но все знают, что это лишь вежливая дипломатическая фикция.

Тобанцы ведут два образа жизни. Большинство из них – кочующие скотоводы, ведущие своих лошадей и стада по великим равнинам и живущие в войлочных юртах. Традиции отвели каждому тобанскому клану определённый участок для своих пастбищ, но неприкосновенность этого участка во многом зависит от силы клана. Воровство лошадей и скота широко распространено среди молодых тобанских воинов, демонстрирующих таким образом свою храбрость и хитрость.

Меньшая часть живёт в огромных ламаистских монастырях, гигантских сооружениях, построенных из местного камня и доставленной из земель Тысячи Богов древесины. Эти храмы посвящены предкам тобанцев, а также головокружительному множеству демонов-хранителей и опекающих божеств. Постоянно проводятся сложные ритуалы, чтобы защитить земли Тоба от Тысячи Богов на юго-востоке, и придать тобанцам силу против магических опасностей, зарождающихся в тех непролазных джунглях.

Однако такие монастыри являются больше торговыми городами, чем святыми местами, и большая часть стационарной промышленности и ремесла равнин располагается за циклопическими стенами. Многие из тамошних лам и монахинь – скорее ремесленники, чем

духовенство, значительная их часть может вспомнить лишь несколько простейших зазубренных молитв. Тем не менее, они очень почитаемы среди своих странствующих сородичей, а более высокопоставленные члены монастырей могут рассчитывать на королевский приём у хана любого клана.

Между собой, однако, у монастырей отношения менее тёплые. Старые теологические диспуты, споры о назначении традиционных подношений от кланов, прямые военные действия между враждующими монастырями оставили большинство из них в натянутых отношениях друг с другом. Некоторые даже были разрушены, либо силами соперничающего монастыря, или некоей магической катастрофой, вызванной безрассудным колдовством или вражеским проклятием. Тобанцы боятся ходить в эти места, но чужаки более заинтересованы в оставшейся там добыче.

В настоящее время величайшим монастырём равнин считается Палкья, где облачённые в алые робы монахи секты Сантука служат Палкья Ламе и десяти тысячам божественных предков, почитаемых в этих стенах. Палкья Лама – могущественный колдун, но он – плохой человек, и даже его монахи боятся его больше, чем любят. Ходят слухи, что он предпочёл бы, чтобы тобанцами правил праведник, в не Ка-Хан, и некоторые люди сомневаются, какого праведника он имеет в виду.

Кочевники Тоба одеваются, как подобает тем, кто рождён для седла: и женщины, и мужчины предпочитают крепкие кожаные штаны с лёгкими рубашками. Монахи и монахини носят робы, обычно окрашенные в характерные для своего монастыря цвета или узоры. Каждый кочевник должен уметь пользоваться луком, будь то мужчина или женщина, и ни один из них никогда не взбирается на лошадь, не имея под рукой лука и колчана.



Население

Три миллиона, 10% которых обитает в укрепленных ламаистских монастырях.

Правительство

Ка-Хан Бур из Тархута считается вождём всех кланов благодаря силе его людей, его проверенной мудрости и его искусству войны. Его слово – закон во всём, что касается тобанских внешних отношений, но он не имеет голоса во внутренних делах кланов.

Проблемы

Монастыри постоянно борются за влияние и богатство, и некоторые готовы пойти на многое, чтобы их получить. Тобанские воины, которые не могут сражаться за границей, устраивают налёты дома, чтобы доказать свою доблесть, возбуждая междоусобную вражду и угоняя скот и лошадей. Магические чудовища, побочные продукты Тысячи Богов и их культов, регулярно появляются из южных джунглей.

Имена

Мужские: Чобан, Аргун, Байдар, Хашин, Синкур, Эльбек, Чигу, Ногай, Абака, Егу, Булакадар, Кеген, Нарин, Менгу.

Женские: Герель, Санари, Сетсер, Хулан, Саран, Энхтуя, Орбей, Алтани, Баярма, Ибаха, Джаликай, Абаги, Туракина, Алака.

Фамилии: Хорилар, Хатагин, Барлас, Урут, Оронар, Кият, Журкин, Жиргин, Алухай, Туха, Тумед, Конос, Хардакит.

Концепции происхождения

Изгнанный монах или монахиня, Наёмный конный лучник, Седеющий кочевник-скотовод, Охотник на магических чудовищ, Монастырский колдун, Миссионер Единого, Странствующий торговец, Превосходный лукодел, Непревзойдённый лучник, Циничный монах, Идеалистичный религиозный реформатор.

Ульстангские Рифы

По всем северным берегам от Анкалии до Лома испуганные глаза вглядываются вдаль, следя за появлением ужасных чёрных кораблей ульстангцев. Мрачные бледные воины островов плывут на кораблях, управляемых мертвецами, с носами, освещёнными фонарями их королев-ведьм, и экипажами, жадными до добычи. Им недостаточно просто забрать имущество тех, кого они убивают, они также забирают с собой трупы жертв, которым суждено служить в качестве неуспокоенных рабов и рабынь.

Ульстангцы – дикий народ, поддерживающий своё безрадостное существование на холодных островах колдовством и жестоким пиратством. Ими правят безжалостные королев-ведьмы, каждый остров – владение холодной повелительницы некромантии. Мужчинам запрещено изучать их тайны, вместо этого их отправляют грабить берега и умирать в бою. Тем, кто погибает достойно, позволено тихая могила, в то время как тех, кто умер в постели или с позором, воскрешают для работы на своих потомков.

Большая часть работы на рифах выполняется драуграми, ходячими мертвецами, которыми управляют королев-ведьмы и их жрицы. Холодные наложницы сидят неподвижно, в то время как отмеченные войной рабочие рубят дерево и обрабатывают бедные поля. Чтобы задержать разложение, драугров держат в холоде, хотя из-за краткой тёплой погоды северного лета несколько из них неизбежно прогнивают до непригодности, вынуждая доставлять домой новую партию трупов. Драугры – старшие неуспокоенные и не являются полностью безмозглыми; большинство из них сохраняет часть агонизирующего сознания и памяти, и может выполнять простые задания под надзором ульстангских погонщиков рабов. Некоторые даже годятся для сражений и часто заковываются в тяжёлую броню и вооружаются массивным оружием, чтобы воспользоваться преимуществом их сверхъестественной силы.

Королев-ведьмы измеряют свой статус количеством драугров и живых под своим командованием, а также богатств в своих холодных дворцах. Они не любят друг друга, но их великие ритуалы некромантии требуют сотрудничества нескольких адептов, так что они не могут себе позволить сокрушить всех потенциальных узурпаторов. Вместо этого они сражаются с помощью предательства, обмана и подстроенных слугам друг друга злоключений. Каждая ульстангская девочка мечтает быть призванной на службу королев-ведьме, хотя лишь немногие из призванных живут достаточно долго, чтобы подсесть свою бессмертную госпожу.

Большинство ульстангцев не знает ничего, кроме своей мрачной жизни на рифах, но некоторых втайне влекут другие идеи. Не каждого раба убивают, прежде чем доставить обратно на рифы, и некоторые из них наполняют головы впечатлительных ульстангцев образами тёплых и лучших земель. Для того чтобы сбежать от ревностного правления королев-ведьм или ускользнуть из рейдерской экспедиции требуется храбрость, но храбрость, в отличие от милосердия, никогда не была для ульстангцев чем-то непривычным.

В разное время многие государства подумывали напасть на рифы, но объединённые королев-ведьмы и их черноносые корабли неизбежно разбили бы любое обычное вторжение. Только действиями нескольких государств совместно с какой-то великой морской силой можно рассчитывать очистить рифы от ульстангцев. Пока что жители материка терпят бесчинства пиратов и их благословенные колдовством налёты как неизбежное зло.

Ульстангцы предпочитают меха и кожу или украденные наряды, сидя в своих холодных банкетных залах. Драугры носят лохмотья, и то не всегда. Живые предпочитают благовония и духи, чтобы заглушить вонь своих мёртвых слуг, при этом и мужчины, и женщины очень требовательны к своему внешнему виду. Изыскано заплетённые бороды и женские волосы, уложенные в локоны и косицы, являются признаками того, что носящее их тело по-прежнему находится среди живых.



Население

Один миллион живых ульстангцев, четыре миллиона рабов-драугров.

Правительство

Каждый из семи основных островов управляется своей королев-ведьмой, а поклоняющиеся ей жрицы передают её приказы и следят за их исполнением. Повседневное управление городами и кланами лежит на плечах ярлов, которых выбирают их последователи за успехи в набегах.

Проблемы

Каждое знакомое с рифами государство ненавидит ульстангцев и было бы крайне радо их полному уничтожению.

Одна из королев-ведьм втайне заключила сделку с безмянными существами извне в обмен на ошеломительное личное могущество.

Сельское хозяйство и производство Ульстанга полностью зависит от драугров, и остров едва может прокормить своё население.

Имена

Мужские: Грим, Бьёрн, Хрольф, Аслак, Ивар, Кетил, Ньял, Хакон, Эрик, Олаф, Сигурд, Рольф, Торфинн, Ульф, Колборн, Харальд.

Женские: Астрид, Ингрид, Гунхильд, Арнора, Тора, Ингвильд, Рагхильд, Гудрун, Хельга, Тола, Гримхильд.

Фамилии: наследуются от родителей; мужчины добавляют «-сен» к имени отца, а женщины добавляют «-доттир» к имени матери.

Концепции происхождения

Сбежавшая служительница королев-ведьмы, бывалый ульстангский капитан, Беглый раб, Проигравший политическую борьбу ярл, Стремящийся к культурной революции воин-мятежник, Последний выживший из пиратского экипажа, Мужчина – тайный колдун, Живой ульстангский ремесленник или фермер.

Виссио

Виссио – это небольшое государство к северу от Патрии, чьё местное население давным-давно было поглощено древним патрийским нашествием. Жёсткая суровость юга была смягчена этой ассимиляцией, и отличная защищённость виссийских городов вскоре сделала северные колонии полностью независимыми от императора в Патрии. Генералы юга заикаются о возвращении «восставших провинций» примерно раз в поколение, но война против Дулумбаи отнимает все силы империи.

Некоторые подозревают, что император не особо стремится послать легионы на север. Торговцы Виссио путешествуют далеко и ведут дела со всеми остальными государствами континента, перевоза изделия из Светлой Республики, товары из Патрии и Дулумбаи, и редкости со всего света. Они сохраняют торговый нейтралитет во времена войн, так что враждующие силы зачастую находят Виссио полезным нейтральным торговым партнёром или источником наёмников.

Виссийцы гордятся своей ролью купцов, но ещё больше они гордятся своей культурой, музыкой и скульптурой. Виссийские поэты и музыканты знамениты на половине мира, даже если столь же надменные гранды Дулумбаи презрительно фыркают на «варварский шум». Скульптуры, вырезанные из белого мрамора их холмов, желаемы каждым богатым патрицием на западе, а их унаследованные патрийские навыки в архитектуре были смягчены любовью к прекрасным орнаментам и богатой отделке.

Такие украшения, однако, не идут в ущерб обороноспособности, и всем известно, что виссийские города на холмах прекрасно укреплены. Подобная защищённость привела к векам предательства, заговоров и заказных убийств среди лидеров городов-государств,

каждый из которых надеялся, что ножи во тьме и золото под столом добьются того, что не удаётся солдатам в поле. Виссийцы печально известны своим политическим прагматизмом и способностью к безжалостности, вместе со страстью к личному совершенству и творческой изысканностью.

Одним из старейших инструментов виссийской политики является тайная организация учёных-убийц, известная как Орден Редакторов, или в просторечье «Бритвы Бога». Потомки древней группы университетских магистров, посвятивших себя вырезанию нежелательных людей из мира, Бритвы пришли в упадок, разделившись на фракцию идеалистов, которые стремятся улучшить мир через направленные убийства, и более прагматичную группу, которая принимает контракты по рыночной цене. Бритвы, как правило, действуют в пределах границ Виссио, хотя с помощью достаточного количества золота или ради интересного задания их иногда можно выманить наружу.

И Бритвы, и богатая знать активно пользуются преимуществами необычных механических протезов, которые создают виссийские маэстро. Такие протезы замещают отсутствующую часть тела или незаметно имплантируются под кожу, совершая для пользователя чудеса. В отличие от имплантов Светлой Республики, эти протезы работают повсюду в мире, но слишком дороги, и позволить себе их могут только элиты или те, кто располагает особыми связями с маэстро-затворниками.

Мужчины и женщины Виссио предпочитают роскошные одеяния из дулумбайских шёлков и пышной парчи, с укороченными туниками, цветными чулками и экстравагантными шляпами. Работающие простолудины полагаются на более практичную одежду, но сохраняют любовь к цветам.



Население

Шесть миллионов, разделённые между многочисленными городами-государствами и маленькими городками.

Правительство

Каждый из основных торговых городов ревностно оберегает свою независимость, и управляется избранным дожем, наследным герцогом или олигархическим купеческим советом. Меньшие городки и деревни присягают на верность торговым городам, и управляются членами их правящих семей.

Проблемы

Торговые войны между городами-государствами могут опасно накаляться, вплоть до открытых боевых действий между соперничающими купеческими семьями и их клиентами.

Прагматичные Бритвы возмущаются за любой контракт по приемлемой цене, даже если убийство погрузит город в хаос.

Развлекательные компании Светлой Республики недовольны силой культурного влияния Виссио, и их агенты действуют в соответствии с этим.

Имена

Мужские: Косимо, Доменико, Леонардо, Маттео, Оттавио, Джакопо, Альфонсо, Бенвентуро, Людовико, Франческо, Джiovанни.

Женские: Катерина, Фиора, Джiovанна, Лукреция, Олимпия, Виттория, Николосия, Гита, Алессандра, Лавиния, Серена, Фиаметта.

Фамилии: Висконти, Донато, Контарини, Беллини, Малатеста, Малапие-тра, Гонгаза, Сфорца, Барбариго, Росси, Целлини.

Концепции происхождения

Бритва – перебежчик, Павший купеческий принц, Изгнанный вельможа, Агент великой семьи, Беглец от династического брака, Виссийский кондотьер, Превосходный мастер, Одарённый художник, Жрец Единого, Университетский учёный, Везде побывавший торговый разведчик.

Порядки мира

Государства Аркема живут в углубляющемся унынии. За тысячу лет они и их предки научились жить в тени увядающих Небес и последствий медленного разрушения небесных механизмов. Веками они строили и терпели, поддерживаемые унаследованной у предков мудростью и собственной непреклонной самоотверженностью, но теперь этого может быть недостаточно. Мрачные дни наступают для мира, и вскоре ему понадобятся герои.

Народы мира

В дни, предшествовавшие Расколу, прото-население этого фрагмента мира было, в основном, разделено между двумя группами, Акех и Дин. Нации Акех контролировали большую часть юго-западных просторов континента и северо-восточный берег, от того, что сейчас является Дулумбаи, до северо-восточного выступа Анкалии. Народы Дин населяли центральные регионы и северо-запад, там, где сейчас находятся Светлая Республика, Мрачные Просторы, Ульстанг, Лом, Нездохва, Рактия и земли Ревунов. Они были разделены на собственные государства и культуры, большинство из которых на момент падения участвовали в жестоких конфликтах.

Народы Рен, прибывшие за несколько десятилетий до катаклизма, были чужаками из далёких земель, но их огромный флот вторжения захватил большую часть южного берега. Они создали подчинённые государства на равнинах Тоба и Касирутанских островах, и активно теснили Патрийскую Империю, когда Раскол отрезал их от снабжения из дома. С тех времён семьи Рен распространились по континенту, но преобладают они лишь на юге.

Люди Дин бледнокожи, со склонностью к светлым волосам и глазам, в то время как цвет кожи Акех разнится от какао до базальтово-тёмного. У них обычно курчавые волосы, часто коротко стриженные или заплетённые в плотные косички. Цвета кожи Рен варьируются от старой слоновой кости до насыщенной бронзы, с прямыми чёрными волосами и тёмными миндальными глазами. Конечно, за тысячу лет после Раскола все эти группы серьёзно перемешались, и часто среди людей проявляются менее распространённые особенности. Некоторые из этих вариаций – результаты древней магии или нечеловеческой крови, которые дают потомкам какое-то поразительное свойство или нечеловеческую черту. Подобные странности воспринимаются обычными людьми с настороженностью, а те, кто отмечен старой магией, зачастую обвиняются в новых проблемах.

Эти три группы являются самыми большими этническими блоками в мире, но они – не единственные. В уголках мира присутствуют небольшие области других народов, которые в основном игнорируются или ассимилируются своими более многочисленными соседями. Некоторые из них были здесь с самого Раскола, некоторые нашли путь сквозь Ночные Дороги или стали результатом какого-то старого культурного разделения или этнического восстания. Как отдельные сообщества в основном сохранились или клановые или изолированные группы, поскольку те, кто предпочитал большую ассимиляцию, к нестоящему времени растворились в окружающем населении.

Сегодня древнее расовое происхождение мало что значит для большинства людей. Мужчины и женщины относят себя к своим сообществам и государствам, обычно в таком порядке, и чужакам с таким же цветом кожи не доверяют куда сильнее, чем соседям, у которых были иные предки. Немногочисленные фанатики и демагоги время от времени пытаются возбудить неприязнь или потрясти былой славой, чтобы завоевать последователей среди недовольных, но о таких вещах редко слышат в местах, не отягощённых уже другими проблемами.

Языки

Основание большинства современных языков мира формируется из трёх древних: старого динского, древнего акехского и классического ренского. За тысячу лет после Раскола эти базовые языки разделились на региональные и национальные диалекты, или смешались друг с другом в местные арго.

Большинство государств имеют свои языки, которые носители родственных диалектов понимают лишь минимально. На протяжении веков под влиянием касирутанских моряков и виссийских торговцев был выработан «торговый жаргон», распространившийся по всему миру. Это простой язык, в основном сконцентрированный на торговых делах и повседневных потребностях.

В таблице ниже перечислены основные носители каждого из этих языков. «Святая речь» обитателей Тысячи Богов необычна тем, что являет собой множество сросшихся друг с другом родных языков первоначальных инженеров-теотехников. Ещё более интересна «изначальная» речь ангелов и теургической магии, «язык», на котором обычному смертному говорить невозможно. Выразить идею на изначальном языке значит передать слушателю концепцию, внушённую с грандиозной силой и ясностью. Этот язык полагается не на высказанные слова, а на совершенную природу говорящего и его способность выражать несомненные истины. Теурги используют концепции из изначальной речи в своих призывах, а изначальные символы можно часто встретить выгравированными на ангельских артефактах или механизмах Небес. Длительное воздействие таких знаков может быть опасно для неподготовленных смертных умов.

Считается, что персонажи игроков владеют торговым жаргоном и любыми другими языками, соответствующими их Фактам. Например, герой, проведший жизнь дулумбайским джунзи, должен знать классический и современный ренский, а тот, кто был всадником Ревунов, должен свободно говорить на пелагике. Умение читать и писать предполагается по умолчанию, если только не имеется достаточной причины, по которой герой должен быть неграмотным. Герои могут выучить новые языки как часть новых Фактов, которые они получают через несколько месяцев изучения или жизни в местах, где на этих языках говорят. Те, кто связан со сферой Знания или плутовством Обмана, могут освоить их за несколько дней, если не раньше.

Язык	Носители
Классический ренский	Дулумбайские чиновники, учёные
Современный ренский	Дулумбаи, Равнины Тоба, рабы в Патрии
Солёный ренский	Касирутанский Архипелаг
Старый динский	Учёные и историки
Стагнир	Ульстангские Рифы, Лом
Пелагик	Светлая Республика, Ревуны
Молвь	Нездохва, Рактия
Древний акехский	Учёные и историки
Патрийский	Патрийская Империя, Виссио, рабы в Дулумбаи
Керез	Анкалия и её древние рыцарские ордена
Менет	Государства-Оазисы и песчаные принцы
Торговый жаргон	Купцы, торговцы, путешественники
Святая речь	Местные из Тысячи Богов
Изначальный	Ангелы и теурги

Климат

Климат в мире настолько же является результатом работы небесных механизмов, как и обычной метеорологии. Небесные колёса эмпирейских энергий направляют сезоны своим чередом и посылают дождь и засуху, как того требует старый баланс. На большей части мира по-прежнему сохраняется предсказуемый климат, но есть небольшие участки земель, где лежащие в основе небесные механизмы отказали или были уничтожены, и эти земли страдают от странной погоды или своенравных времён года.

Далёкий север мира холоден и снежен, особенно ульстангские острова и северный берег Лома. В Мрачных Просторах и Анкалии немного теплее, благодаря умеренным морским течениям, но даже там зимы холодные и снежные, а лето не балует жарой. На остальном континенте до его середины держится прохладная погода с четырьмя хорошо различимыми сезонами. Однако Красная Пустыня Государств-Оазисов иссушена из-за отсутствия дождей и рек, и страдает от знойных дней и холодных ночей. Лишь песчаные принцы и адепты Киноварного Ордена знают секреты выживания в жестоких землях за пределами убежищ городов-пирамид.

К западу от пустыни располагаются виссийские города-государства, с умеренно тёплой погодой среди своих каменистых холмов, а к востоку лежит Нездохва, где вершины гор, нависающих над тёплыми долинами, покрыты снегом. Похожий климат и в Рактинской Конфедерации, с короткими снежными зимами и обледеневшими возвышенностями над лесами, благословлёнными долгим тёплым летом. К югу от Рактии, в большинстве Патрии и южных государств, погода жаркая. Снег редок в Патриийской империи и неизвестен в Дулумбаи, а наполненные испарениями восточные джунгли Тысячи Богов и касирутанских островов гарантируют, что местные заботятся больше о комфорте, чем о стыдливости.

Технология

Общий уровень технологии, доступный людям мира, примерно равен позднесредневековой Европе. Порох, сложные механизмы, тонкие химические реакции или продвинутая металлургия возможны лишь с помощью зачарованных предметов. Подобные артефакты сложно создать, и ещё сложнее сохранить.

Этот технологический застой не является продуктом отсутствия любопытства у людей или их глупости. Это следствие медленного износа небесных механизмов, которые поддерживают законы природы этого мира. Сложные устройства и химические соединения зависят от естественных процессов и устойчивых законов природы. С замедлением механизмов естественные законы мира просто не могут больше поддерживать такую степень точности.

Маги и теурги придумали различные замены для некоторых форм технологии. Огромные эфирные узлы Светлой Республики поддерживают законы природы острова с достаточной точностью, чтобы приводить в действие высокотехнологичные устройства и современную технологию для целой культуры, в то время как механики Виссио внедряют волшебные усиления в свои сложные механические протезы. Железный Царь Нездохвы правит знатными автоматами, созданными мастерами-экспертами, а некоторые племена Тысячи Богов по-прежнему сохраняют продвинутые технологии при кровителстве своих божественных хозяев. Сложные технологии известны в этом мире.

Однако они являются привилегией богатых, могущественных или удачливых. Даже самые богатые члены большинства обществ никогда не получают доступа к подобным чудесам, некоторые из-за недостатка денег, другие – из-за того, что не видят преимуществ, которые нельзя было бы компенсировать парой дюжин дешёвых слуг-людей. Тот, кто решит дать силу технологий широким массам, должен будет долго трудиться, чтобы преодолеть и энтропию, и человеческое безразличие.

Магия

Почти каждая культура мира имеет какую-то местную традицию магии. Даже в технологическом анклав Светлой Республики теотехники используют своё искусство для поддержания эфирных узлов. Разные государства по-разному относятся к колдовству и колдунам, но каждый крестьянин в поле знает, что волшебники существуют.

Немногие из простого люда когда-либо встречались с настоящим колдуном. Лишь самые одарённые деревенские уличные маги обладают настоящей силой, а у тех мужчин и женщин, которые владеют врождёнными способностями к искусству волшебства, есть дела поважнее, чем демонстрировать их зевакам. Большинство из них предпочитает оставаться среди своих коллег в магических академиях или изолированных тайных группах, либо проводить исследования в осторожном уединении далёкого дома. Иные продают свои услуги богатым и могущественным, кто-то за влияние, кто-то – за золото, помогающее их исследованиям.

Магические артефакты не являются чем-то неизвестным для простых людей, но действие этих артефактов очень редко является «обычным». Объёмы усилий, необходимые для создания даже малейших постоянных чар отбивают желание создавать незначительные артефакты, и предметы, предназначенные для каких-то обыденных целей, считаются пустой тратой сил. Зачем тратить состояние на кружку, которая охлаждает напитки, когда одной десятой этих денег хватит, чтобы купить достаточную гору льда для охлаждения десяти винных погребов? Зачем изготавливать насос для снабжения проточной водой дворца вельможи, когда крохотная часть его цены позволит купить пожизненную работу дюжин слуг, каждый из которых способен на гораздо большее, чем просто качать воду?

Вместо этого артефакты создаются, чтобы представлять практическую ценность для своих заказчиков. Они делают нечто, невозможное для обычных слуг и искусств, и их действие достаточно выражено, чтобы потратить на него целое наследство богатого человека.

Торговля

Даже государства, относящиеся друг к другу с неприязнью, ведут торговлю. На дорогах и морях мира можно встретить орды купцов, вьючные животные которых нагружены богатством далёких городов. Эта профессия – стремительный путь к богатству для удачливых, и к смерти на обочине от бандитских копий для тех, кому не так повезло.

Светлая Республика – индустриальный центр мира. Хотя остров беден природными ресурсами, он в огромных количествах закупает металлы, продукты питания, текстиль и прочее сырьё из других государств, после чего использует свои автоматизированные фабрики для превращения их в законченные продукты. С ней торгуют практически все государства мира.

Виссио является финансовым и транспортным узлом западной части мира. Её кушцы служат нейтральными посредниками между патриийскими и дулумбайскими торговцами, а также финансируют войны других государств. Те, кто обманывают виссийских ростовщиков, имеют неприятную привычку вскоре после этого умирать от механического клинка, будь то алчный купец или недалёковидный монарх.

Касирутан в восточной части мира занимается перевозкой товаров по этой части континента, их бесчисленные корабли транспортируют продукты из Нездохвы, восточных частей Рактии, равнин Тоба и южной части Дулумбаи. Однако недавнее падение Анкалии сильно по ним ударило, и многие капитаны были вынуждены искать другую, более кровавую работу для своих экипажей.

Государства-Оазисы в центральной пустыне испытывают огромные сложности с транспортировкой товаров через опасные пески. Большинство их экспорта составляют лекарства и специи, достаточно компактные, чтобы их можно было перевозить на верблюдах, в то время как в импорт входят реагенты и определённые металлические изделия, которые они не могут легко производить сами. Песчаные принцы, наводняющие дюны, богатеют на добыче с неосторожных караванов, и некоторые считают, что города-пирамиды могут быть задушены этими грабежами.

Религия в Аркеме в лучшем случае хаотична. Кошмар Последней Войны, Раскол и смерть Сотворённых Богов оставили после себя теологическую разруху. Некоторые люди вовсе отвергли обычную религию, как например аскеты Пустого Пути или воинствующие атеисты Лома, но большинство чувствовало потребность в каком-то духовном утешении и направлении, даже если старые божества оказались крайне ненадёжными. Не менее важно, что многие люди страшились Ада, который ожидал их, если бы они умерли без духовной защиты, и жрецов умоляли о каком-нибудь спасении от такой жуткой судьбы.

Результатом стала мешанина из теологических осколков. Сотворённые Боги, смерть которых не была достоверно установлена, стали почитаться как спасительные существа, в качестве инструментов освобождения были предложены обобщённые философские пути, а скромные духи земель и мест были возвышены как защитники верующих. Предков, не знающих тревог в небесном сне, просили защитить и спасти их потомков и любимые родные земли. Были даже поданы просьбы к тёмным ангельским силам, с расчётом на то, что тюремщики Ада удовлетворятся службой, а не душами.

Некоторые из этих религий действительно работают, в том смысле, что они творят для верующих чудеса и берегают тех, кто был погребён по их обрядам, от попадания в Ад. Гораздо большее количество просто даёт утешение и моральные наставления своим последователям, и чётко определяет набор социальных обязательств, необходимых для функционирующего общества. Другие менее действенны и обучают своих приверженцев образу жизни, который может привести только к кровопролитию, потерям и краху.

Церковь Единого

Самой распространённой верой в мире является Церковь Единого. Её верующие известны как унитарии, а их вера – как Единая Церковь. Церковь остаётся верна отсутствующему Творцу и привержена священным книгам его пророков и святых. Она организована по государствам, когда церковь каждой страны находится под надзором патриарха или матриарха, которым подчиняются епископы, следящие, в свою очередь, за священниками отдельных приходов. В женских и мужских монастырях можно найти аскетичных монахов и монахинь, служащих Единому молитвами и частным трудом, хотя некоторые из них идут в народ, поддерживать богадельни и вести проповеди. В теории объединённый совет патриархов может назначать Великого Отца или Великую Мать, чтобы управлять всей церковью во времена отчаянной нужды, но на практике этого не случалось веками.

В каждом государстве Церковь Единого поддерживает себя десятинами с последователей, доходами от земель, которые она сдаёт крестьянам, и платой за погребение, которую она взимает с верующих. Цена за погребение, установленная обычаями, равна одной десятой земных богатств умершего, при этом за детей и несовершеннолетних берут одну двадцатую часть состояния их родителей или значительно меньше в случае детей, которые умерли до своего второго дня рождения. Те, кто платит требуемую сумму, получают молитвы и ритуалы, чтобы гарантировать им отдых без снов и безопасность от мучений Ада. Церковь учит, что после возвращения Единого праведные мертвецы попадут в рай, а нечестивцы будут вечно гореть в Аду.

Моральные учения Церкви тверды в основных моментах, но различаются от государства к государству в деталях. Убийство, воровство, сексуальная невоздержанность, насилие против невинных, потакание жестокости или жадности и восстание против законной власти практически всегда осуждаются. Прочие убеждения обычно соответствуют традициям государства; Патриархальная Церковь полностью поддерживает рабство как способ духовного очищения, и даже имеет касту рабов-священников, в то время как Церковь Светлой Республи-

ки осуждает его как варварский и бесчеловечный обычай. В то же время верующие Светлой Республики куда меньше заинтересованы в проповедях о необходимости делиться с ближним и отвергать жадность, чем духовенство разорённой Рактии.

Прелюбодеяние повсеместно считается серьёзным грехом, хотя патриархальные унитарии сомневаются, что их рабыни-наложницы подпадают под этот запрет. Секс вне брака также осуждается, хотя не столь сурово. Доктрины гомосексуальности и гомосексуальных браков различаются от государства к государству: Светлая Республика принимает их без вопросов, Нездохва и Рактия категорически отвергают, а патриархи и виссийцы принимают гомосексуальные отношения, но не позволяют формальные браки.

Церковь Единого господствует в Патриархальной Империи, Светлой республике, Виссии, Нездохве и некогда преобладала в Анкалии. У неё имеются меньшие, более слабые ветви во всех других государствах, кроме Атеократии Лома, Тысячи Богов и Ульстангских Рифов. Попытки отправить миссионеров-священников и благочестивых монахов в те земли закончились кровавыми неудачами, хотя ходят слухи о тайных ячейках унитариев, работающих среди простых людей.

Священники Церкви редко обладают магическими способностями, но определённые соборы, церкви и храмы построены в местах большого духовного значения, где соответствующе обученные священники могут призывать чудеса или благословлять пилигримов и просителей. При этом Единый остаётся категорически безмолвен по отношению к унитариям. Не существует настоящего колдовства, позволяющего вызвать Единого или узнать божественную волю, хотя шарлатаны и ложные пророки иногда симулируют божественные видения.

Персонаж игрока, являющийся священником Единого, принадлежит к определённой государственной церкви и теоретически подчиняется власти епископа, а над ним – патриарха или матриарха. Некоторые государства позволяют духовенство только определённого пола, хотя большинство допускает и мужчин, и женщин. Воздержание является нормой для духовенства, хотя Рактия и Нездохва разрешают жениться священникам, но не монахам, монашкам или высокопоставленному духовенству. Священники обычно прикрепляются к определённым церквям, хотя некоторых епископы посылают проповедовать истины Единого, неизбежное возвращение Создателя и благодать священного писания. Другим поручается более мрачная работа святых священников-рыцарей и инквизиторов, которых отправляют искоренять из сообществ чудовищ и духовное зло. Такое странствующее духовенство обладает значительной независимостью, хотя их власть ограничена тем, что даёт им Церковь и позволяют местные власти.

Культы предков

Распространённые в Дулумбаи, Касирутане, землях Тоба и других ренских сообществах, культы предков обращаются к почитаемым мертвецам за защитой их потомков и поддержкой их государств. С помощью подношений и сохранения памяти живые могут гарантировать, что их возлюбленные предки остаются в безопасности мира духов и способны даровать благословения своим детям. Церемониальные предложения пищи, благоволий и духовных писем дают предкам необходимую им силу для того, чтобы избежать Ада и даровать своё покровительство.

Предки ожидают, что их потомки будут подобающе себя вести. Представления о подобающем различаются от государства к государству, но в большинстве случаев они включают в себя подчинение родителям, исполнение общественного долга, ответственность за своё слово, избегание ненужного насилия, жестокости или потакания своим желаниям, а также строгое чувство ответственности за благополучие своего сообщества. Действие считается постыдным, если оно наносит вред сообществу, или, что ещё хуже, собственной

семье, даже если само по себе действие не является неправильным. Души тех, кто опозорил себя слишком сильно, могут быть отвергнуты предками и обречены на пламя Ада.

Поклонение предкам – очень личное занятие. В сообществах существуют храмы, но в основном, чтобы почитать предков сообщества в целом, или чтобы чтить память особо славных местных сыновей или дочерей. Каждая семья берёт на себя ответственность за почитание своих личных мертвецов, так что продолжение рода крайне важно. Предки семьи, стёртой с лица земли, зависят от молитв и подношений всего сообщества, а также монастырей, в которых благочестивые и альтруистичные души молятся и приносят жертвы тем, кто обделён роднёй.

Профессиональными жрецами этой традиции могут быть как мужчины, так и женщины; рассматриваются они скорее как духовные техники, нежели моральные ориентиры. В их обязанности входит записывать мертвецов своих покровителей, предоставлять ритуалы и молитвы, более сложные, чем доступны неспециалистам, а также получать у предков определённые благословения и изгнание определённых проклятий. Большинство не обладает настоящими магическими силами, но некоторые изучают оккультные искусства, чтобы предоставлять дополнительные услуги просителям. Монахи особенно знамениты своими замечательными способностями, некоторые из которых реальнее других. В храмах имеется своя иерархия, как и в монастырях, но всеобъемлющая организация отсутствует.

Несколько отколовшихся сект не довольствуются поклонением мёртвым в духовной форме. Эти сектанты практикуют различные виды некромантии, чтобы воплотить достойных предков в постоянной форме, дабы лучше получать их благословения и помощь. Некоторые из этих сект относительно безобидны, не считая их энтузиазма относительно некромантии, но другие отравлены тёмными силами и могут призывать неупокоенных, использующих свои замогильные силы против их врагов.

Доктрина Истинного Разума

Мрачные мужчины и женщины Лома – единственная полная нация атеократов, хотя в мире существуют многочисленные маленькие секты. Сам Лом был основан беженцами, выжившими в кошмарной техно-теократии, некогда правившей Мрачными Просторами, и в своём ожесточении они навсегда отреклись от всех богов. Прошедшие с тех пор века Атеократ Истинного Разума правил этими холодными землями, посылая на юг антижрецов в качестве миссионеров. Зачастую они находят новообращённых среди тех, кто пострадал от паразитных богов или других божественных напастей, людей, ожесточённых против божественного и ищущих защиты.

За прошедшие века доктрины атеократической веры изменились в соответствии с предпочтениями победителей множества интеллектуальных и военных споров. В настоящее время «Истинный Разум» почитается как высший идеал атеократов, а сам Атеократ считается «Голосом Разума». В соответствии с данной верой, полный план добродетели и социальной организации может быть создан из первых принципов, и принести эту мудрость в наводнённый богами мир – долг атеократов.

Однако Истинный Разум, похоже, логически указывает на то, что сообществом должны управлять умные и рациональные – описание, практически идеально подходящее для самих антижрецов. Антижрецы соперничают друг с другом в поисках отклонений от правильного пути; чем более незаметна обнаруженная ошибка, тем более проницателен обнаруживший её, и, следовательно – более достоин править. В неудачах и страданиях в сообществах атеократов обвиняют еретиков или присутствие Иррациональных, поработённых богами негодяев, которые не могут принять свет Истинного Разума.

Атеократы категорически отрицают власть Ада над своими последователями. Хотя эти никоим образом не защищает их души от проклятия, ангелы из Ада лелеют атеократию как полезный инструмент против божественного, и на показ поддерживают эти заявления, одновременно жестоко терзая души мёртвых верующих.

Текущая доктрина Истинного Разума была бы шаткой, если бы не Костёр, могущественный небесный артефакт, добытый Атеократией несколько веков назад. Тщательно подготовленным антижрецам дозволяется войти в Костёр. Разум большинства из тех, кто выходит, оказывается выжжен, и они превращаются в волочащие ноги, похожие на детей души, едва способные на связную речь. Однако все выжившие получают доступ к неизъяснимым дарам Подавителей, способностям, которые могут подавлять даже чудеса Обожещённых. «Отсталые» используют эти способности по команде, которой их обучают в ходе жестоких тренировок безжалостные дрессировщики. Сохранившие свой интеллект становятся элитой атеократии, «антипрелатами», которые служат самому Атеократу.

Моральная доктрина Истинного Разума бесконечно переменчива. Простой народ учат безоговорочно подчиняться антижрецам; всё, что делается для подчинения – хорошо, а любое неповиновение – плохо. Антижрецам поручено искать истинное счастье и изобилие любыми возможными способами, даже если эти способы кажутся ужасными менее просвещённым умам. Обычная социальная и сексуальная мораль полезна только в той степени, в какой держит простой люд послушным своим правителям.

Помимо нынешней доминирующей фракции, небольшое количество антижрецов-реформаторов отчаянно ищет способ очищения и исправления своей философии во что-то более человеческое и умеренное. Если о предательстве этими реформатами Истинного Разума станет известно, их ждёт медленная смерть.

Меньшие религии

Среди городов и деревень мира можно найти целый сонм верований, обычно вращающихся вокруг местного духа или героического предка. Немногие из этих религий обладают силой спасения, хотя у некоторых есть жрецы, которые на самом деле могут гарантировать мирный вечный покой своим последователям. Иногда эту безопасность можно обеспечить простым обрядом или последовательностью молитв, но иные верования требуют дорогих кровавых ритуалов, чтобы гарантировать, что душа безопасно прикована ко сну в нашем мире. Время от времени подобные ритуалы идут не так и душа остаётся существовать в форме неупокоенного. Ещё реже эти ритуалы намеренно создают живых мертвецов, либо для служения культу, либо для того, чтобы быть фокусами их религиозного поклонения. Немногие из этих неупокоенных считают своё состояние комфортным.

Более опасны культы паразитных богов, проклятых продуктов отказывающих небесных механизмов. Эти существа появляются, когда божественная сила не передаётся нормально сквозь мир и соединяется со случайным смертным созданием. Эта связь вызывает у жертвы привыкание и наделяет её одновременно ужасающим могуществом и неутолимой жадностью большего. Если бы паразитные боги не были географически ограничены зонами, которые обслуживают отказывающие небесные механизмы, они представляли бы гораздо большую угрозу для соседей. В сложившихся условиях их набеги, требования и безжалостное господство над их несчастными рабами-культистами превращают их в проблему, которую большинство государств предпочитает обходить.

Некоторые культы являются результатом манипуляций ангелов, которые направляют верующих почитать какое-то вымышленное божество или лидера. Конечно же, эти верования не могут никого спасти, так что чем больше людей возносит свои молитвы несуществующим силам, тем больше душ обречены оказаться навечно в пламени Ада. Однако ангелам непросто пробираться в мир, и наиболее могущественные из них просто не могут вместить свою огромную мощь в узкое пространство обычного мира. Из-за этого соблазнами выступают менее могущественные ангелы, которым, однако, известны тысячи ловушек, способных поймать беспокойное человеческое сердце.

Войны и конфликты

Война между Патрией и Дулумбаи тледа тысячу лет затиший и свежих кампаний. Изначальная дулумбайская высадка незадолго до Раскола отбросила патрийцев назад от южных берегов и оставила существенную часть их старой империи под властью Регента. Продвижение дулумбайцев было остановлено патрийскими легионами среди морщинистых холмов к западу озера Немия и в укрепленном северном проходе между озером и рактинскими лесами. Попытки удара с наполненного чудовищами озера не принесли успеха и с тех пор две державы проливали кровь вдоль этой старой линии.

За прошедшие столетия кровопролитие стало больше инструментом политической карьеры в Дулумбаи, чем серьёзной попыткой расширения территории. Амбициозные генералы ведут новобранцев на север к какой-нибудь красочной победе, проливая кровь, пока их имя не украсится достаточной славой. Патрийцы малочисленной своих южных соседей и не так богаты, но их закалённое военное искусство и мастерство фортификации удерживают ренских захватчиков от покорения оставшихся провинций.

В настоящее время эти две силы готовятся к новому столкновению. Соперничающие агенты работают в Виссио, чтобы склонить купеческих принцев к поддержке своего хозяина, в то время как дулумбайские послы в Тоба и Касирутане сулят большие награды этим государствам за помощь их всадников и кораблей. Некоторые полагают, что Регент решил закончить древнее противостояние, прежде чем появившиеся странные Обожествлённые смогут дестабилизировать ситуацию. Патрийцы не показывают страха, но ходят слухи о том, что император обеспокоен и рассматривает экстремальные меры для защиты своего народа.

На севере народ Лома ведёт вялую войну против бледных пиратов с Ульстангских рифов. Управляемые ведьмами воины и их мёртвые экипажи каждый год приходят со своих холодных северных островов, чтобы разграбить северные берега Лома и обломки, которые остались от Анкалии. Время от времени атеократия наносит кровавые ответные удары, но у Голоса Разума слишком много отвлекающих его забот, будь то бесчинствующие Несотворённые из Анкалии на востоке, племена Ревунов на юго-западе или случайные набеги песчаных принцев из Государств-Оазисов. Сила холодных королев-ведьм в их оплотах на островах слишком велика, чтобы Лом мог избавиться от них без слишком больших потерь.

Анкалию терзает нашествие Несотворённых монстров, захлестнувшее её пять лет назад. От государства не осталось ничего, достойного упоминания, лишь разбросанные анклав и прибрежные укрепления, в которых мужчины и женщины влачат существование в пределах видимости крепких стен. Выжившие научились бояться вторжений с рифов, Лома и Нездохвы к югу, поскольку эти непрошеные гости приходят лишь для того, чтобы грабить мёртвые города и обгладывать кости некогда гордой страны. Иноземцы научились приходить мелкими группами, после того, как первые батальоны привлекли такие орды остовов, что даже их численность не смогла их спасти.

Раньше Анкалия поддерживала хорошие отношения с Нездохвой и прохладные с Ломом, но теперь соседи обвиняют анкалийцев в катастрофе, разрушившей их государство. Чужаки убеждены, что анкалийцы занимались чем-то опасным с магией, чтобы в результате появилось столь большое количество Ночных Дорог, и опасаются, что занятия анкалийцев могут оказаться заразными для их собственных земель. Анкалийских беженцев не любят нигде и в испуганных пограничных деревнях уже не раз случались погромы.

К югу от Анкалии Нездохва по-прежнему негодует по поводу отделения рактинских владык. Железный Царь мечтает отправить своих автоказаков, чтобы проучить жалких бояр, но его механическая знать слишком ненадёжна, чтобы собрать её в одну могучую силу. Даже если бы царь смог собрать знать под своим командованием, рактин-

ские колдуны из Чёрных Академий стали бы костью в его бронзовом горле. Пока что он платит шпионам в Рактии и финансирует стоворчивых бояр, готова революцию изнутри.

Рактинская Конфедерация постоянно находится наполовину в войне сама с собой. Отдельные правители яростно гордятся своей независимостью, и каждый захудалый князёк в своём полуразвалившемся лесном поместье считает себя ровней самому могучему воеводе Рактии. Правители сражаются друг с другом за честь, землю и просто ради кровавого безумия, а крестьяне вынуждены пожинать плоды их противостояний. Единственная сила, которой боятся все правители – это Чёрные Академии в горах, где обитают могущественные теурги и колдуны. В свою очередь, эти академии сражаются друг с другом, либо открыто, либо через молчаливое соперничество, и каждый хочет управлять другими и украсть их магические силы для собственного использования. Набожные священники-унитарии Рактии осуждают излишества колдунов, но все знают, что если свергнуть Академии, армии Патрии и Дулумбаи будут здесь на следующий же день. Лишь могущество колдунов не даёт многочисленным враждебным соседям Рактии поглотить её.

В светлой Республике народ наслаждается миром и процветанием, благодаря эфирным энергетическим узлам, которые снабжали их цивилизацию энергией на протяжении тысячи лет. Однако эти узлы понемногу начинают отказывать, и правительство втайне отчаянно ищет решение проблемы. В рамках этих попыток был основан Отдел Особых Ресурсов, чтобы служить координационным центром для специальных агентов, которых могут нанимать корпорации, другие правительственные департаменты и обладающие связями частные лица для выполнения заданий «в национальных интересах». Эти одобренные правительством наёмники используют позывные, и с недавних пор включают в себя некоторых Обожествлённых, появившихся в Аркеме. Вместе с другими примечательными фигурами, обладающими выдающимися физическими и магическими способностями, они рассматриваются республиканской индустрией развлечений как супергерои, а их подвигам посвящаются комиксы, фильмы и тому подобное.

Большинство из этих агентов настолько глубоко погрязли в совершенно секретных махинациях республиканских департаментов, что им требуются покровители в правительстве, чтобы не оказаться в тюрьме. Такое состояние дел поддерживалось в ООР десятилетиями, агентов держали на коротком поводке с помощью денег, особых привилегий и угроз тюрьмы. Там ещё не осознали качественную разницу между обычными агентами и Обожествлёнными, и вполне уверены, что их старые методы подействуют в обращении с новой разновидностью сверхъестественных агентов. Ещё меньше они понимают, что фанатские движения, возникающие вокруг этих Обожествлённых, могут в итоге превратиться в культы.

К юго-востоку кочевники равнин Тоба постоянно имеют дело с вторжениями чудовищ и налётчиков из Тысячи Богов. Сотни малозначительных псевдо-богов, созданных древними теотехниками, по-прежнему не дают покоя своим соседям, каждый из них старается расширить свой племенной культ и уничтожить верующих соперничающих божеств. Эти конфликты варьируются от внезапных стычек между охотниками глубоко в джунглях, до полномасштабных божественных операций и нападений с помощью приводимых в действие небесной энергией богоходов.

Помимо этих основных конфликтов, в Аркеме в любой момент времени происходит бесчисленное количество маленьких пограничных конфликтов, внутренних восстаний, природных катаклизмов, религиозных междоусобиц и торговых войн. Куда бы персонажи игроков ни присмотрелись, они найдут проблему, требующую их вмешательства.

Руководство игроков по миру

Анкалия

Пять лет назад мирная, цивилизованная монархия Анкалии была разбита масштабным появлением Ночных Дорог, открывшихся по всей стране, извергающих волны чудовищ и воскрешающих тех, кто был убит Опустошающей Чумой. Выжившие ютятся в оплотах в прибрежных регионах и анклавах внутри страны, им помогают потрёпанные остатки знаменитых рыцарских орденов Анкалии.

Атеократия Лома

Голос Разума правит этими холодными и безрадостными землями с помощью своих антижрецов. Народ – не больше, чем пешки в теориях и замыслах своих хозяев, но люди боятся молиться богам, которые покинули их в прошлом.

Мрачные Просторы

Тысячу лет назад это было продвинутое и могущественное государство. Теперь это проклятая земля, прибежище для изгнанников и тех, кого не терпят в других землях. Жители просторов суровы, осторожны и безжалостны в своём стремлении выжить.

Светлая Республика

Единственное технологически продвинутое государство, оставшееся в мире, Республика полагается на свои незаменимые эфирные узлы для того, чтобы поддерживать общество современных технологий и политических интриг.

Ревуны

Дикие мародёры, непревзойдённые поэты и знаменитые укротители животных, Ревуны избегают любых видов письменности как проклятия, которое уничтожило их древнее государство.

Касирутанский Архипелаг

Лучшие в мире мореплаватели называют эти вулканические острова своим домом, хотя боятся их больше за пиратство, чем за безжалостные торговые сделки.

Нездохва

Механический Железный Царь и его знать-автоматоны правят этой землёй и истощёнными людьми-крепостными. Их состоящая из людей Гильдия Мастеров обладает лучшими в мире создателями автоматов, а также свободами, рождёнными нуждой царя в их искусстве. Его покровительство – это единственное, что удерживает в узде амбициозных механических бояр и автоказаков.

Государства-Оазисы

Пирамидальные города-аркологии возвышаются среди красных песков, в их гидропонных садах богато растут специи и лекарства. Их знать инбридингом культивирует своё наследие для физического и магического могущества, в то время как налётчики «песчаных принцев» грабят караваны специй и зарубежных товаров.

Патрийская Империя

Патрийские легионы – лучшая тяжёлая пехота мира, бронированные ряды и верные ассагаи которой защищают страну от древних противников из Дулумбаи на юге. Сенатские семьи плетут интриги ради влияния над плебейскими классами, в то время как толпы рабов надрываются в шахтах и прекрасно построенных домах.

Рактинская Конфедерация

Это лоскутное одеяло городов-государств, владений и свободных городов некогда было полем боя между Патрией и Дулумбаи. В отчаянии колдуны Рактии распечатали запретные Чёрные Академии и горах и использовали их секреты для создания чудовищ, дабы изгнать захватчиков. За это пришлось заплатить свою цену: даже сегодня Рактия наполнена монстрами.

Регентство Дулумбаи

Это величайшее из государств юга появилось на свет в результате вторжения, произошедшего тысячу лет назад. Их Регент до сих пор присягает на верность давно потерянному императору, а их магистраты хранят старые традиции.

Тысяча Богов

Некогда эти полные испарений джунгли были любимым полигоном для теотехнических исследований других государств мира. Теперь потомки этих исследователей представляют собой племена попавших в рабство культистов, которыми правят искусственные божества с жестоким и капризным характером.

Равнины Тоба

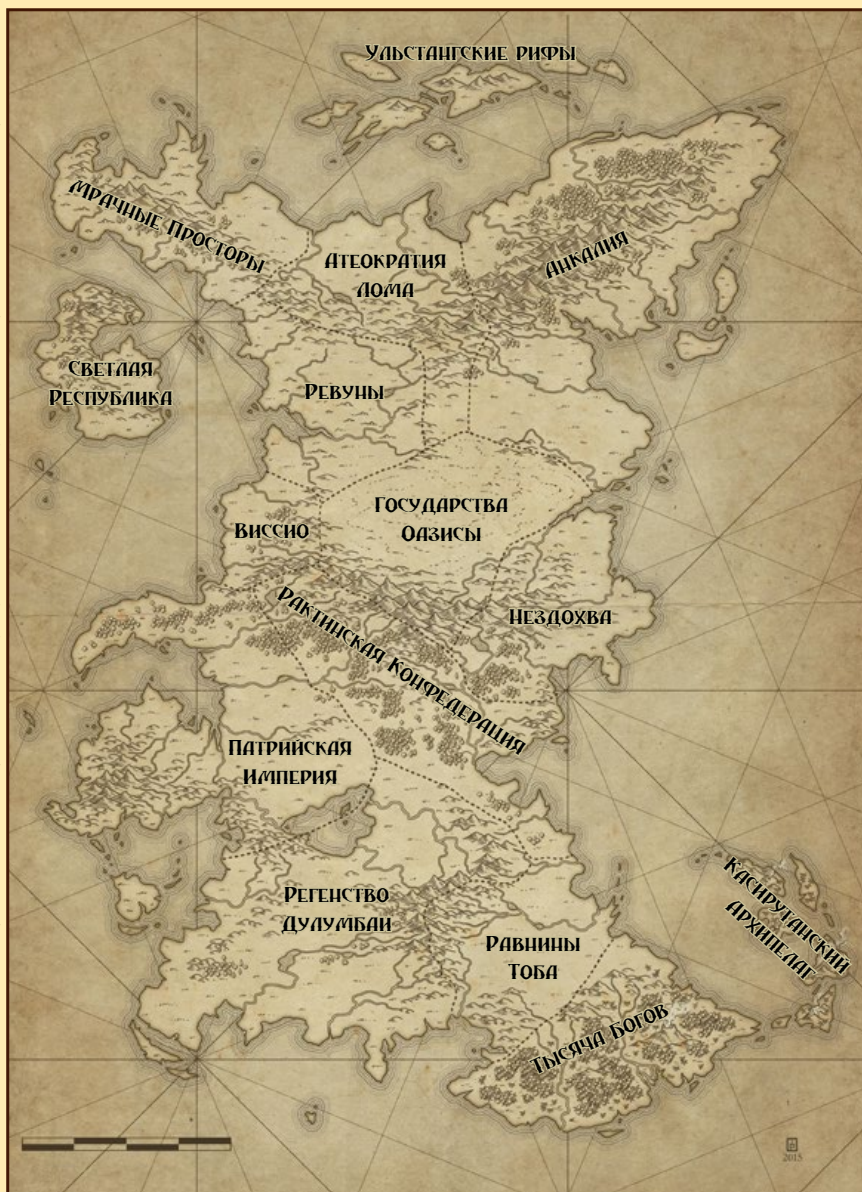
Кочующие кланы скотоводов скачут по широким равнинам, собираясь вокруг огромных каменных монастырей своих почитаемых лам. Эти монахи горды и богаты, а их распри зачастую разделяют и тревожат кочующие кланы.

Ульстангские Рифы

Эти ледяные острова лежат под холодной властью королев-ведьм, которые посылают своих морских пиратов вперёд, с мертвецами на вёслах. Их воины могучи и безжалостны, их боятся на северных берегах. Их грабёж – достаточно плохая вещь, но все знают, что трупы убитых ими несчастных они забирают на север, чтобы сделать рабами... или чем-то похуже.

Виссио

Дом богатых финансистов и самых амбициозных художников и скульпторов в мире, Виссио – гордая земля соперничающих городов-государств и плетущих интриги патрийских семей, глубокие реки и морские порты которой обеспечивают большую часть торговли западной части мира. Их мастера-механики превосходны, они создают множество чудес для купеческих принцев и наёмных убийц из Ордена Редакторов.



正大光明





Оживляя мир

Управляем приключениями, изменениями и фракциями

Вести игру в *Godbound* одновременно проще и сложнее, чем вести сессию более традиционной ролевой игры. Обычные игры про фэнтезийные приключения, как правило, фокусируются на деяниях группы очень человеческих персонажей. Они могут обладать магическими способностями или силой десятерых, но действуют в той же самой базовой среде, что и остальные человеческие существа. Во многих играх герои начинают свой путь крайне смертными мужчинами и женщинами, людьми, прикладываящими максимальные усилия, чтобы преодолеть даже минимальное сопротивление.

В *Godbound* персонажи игроков начинают настоящими полубогами. В случае большинства меньших противников вопрос стоит не в том, могут ли персонажи отбросить их в сторону, а в том, должны ли. Проблемы и препятствия, которые поставили бы обычную группу героев в тупик, без усилий разрешаются пантеоном, и привыкший к обычным играм Ведущий может судорожно пытаться найти способ бросить вызов таким титанам. Эта глава вооружит Ведущего необходимыми инструментами для создания достойного вечера игры.

Ключевые отличия

Прежде, чем перейти к инструментам и механикам в этом разделе, Ведущему важно понимать основные важные отличия между ведением сессии *Godbound* и традиционной ролевой игры.

События происходят быстрее. Сюжетная арка, способная занять половину игровой сессии, может быть решена за минуты способностями Обожествлённых. Тщательно подготовленное ограбление, на отыгрыш которого у смертных воров может уйти час, займёт несколько предложений у Обожествлённого со Словами Обмана и Ночи. Ситуация, которая должна была занять пантеон на часы, может быть сметена в мгновения, когда игроки найдут неожиданное, но приемлемое использование своим божественным Словам. Когда персонажи игроков обладают такой силой – сложность ситуаций радикально падает.

Чтобы справиться с этими различиями, Ведущему нужно подходить к сессии легко. Он не может себе позволить уделить построению ситуации слишком много времени в надежде, что игроки часами будут пытаться её разрешить. Он также не может позволить переусложнить события на столе, постоянно бросая препятствия перед пантеоном, просто чтобы немного задержать героев. Препятствия и ситуации должны быть настолько подробными и сложными, насколько это разумно с точки зрения сеттинга, и если игроки могут пройти сквозь них с лёгкостью – это вполне нормально. Пока у Ведущего есть за-

готовленный заранее набор общих проблем, он может бросать их перед игроками, когда того требуют цели пантеона.

Ситуации меняются стремительно. Даже Обожествлённый-новичок обладает достаточной силой, чтобы совершить серьёзные преобразования в сеттинге кампании, от полного изменения социального или экономического уклада местного торгового городка, до свержения небольшого царька. Ни одна часть сеттинга не может чувствовать себя в безопасности, когда дело касается пантеона игроков; если имеется ситуация, которая их достаточно раздражает, они, скорее всего, что-нибудь по этому поводу предпримут, касается ли дело нищеты в их родной деревне или имперского теократа с глупой причёской. В лучших греческих традициях, игроки – это божества, которых может оскорбить практически всё, что угодно.

И это хорошо. Их амбиции, их желание перемен и препятствия на их пути легко могут дать Ведущему достаточно материала для вечерней игры. Игроки практически сами пишут приключения для Ведущего, строя свои планы и полагаясь на рефери лишь в том, чтобы тот населил ситуацию логичными проблемами и интересными осложнениями. Ведущий не должен волноваться о защите мира своей кампании, он должен сфокусироваться на получении наиболее интересной игры из этих трансформаций.

Масштаб больше. Свершения Обожествлённых масштабны. Новички могут быть согласны очищать свою родную провинцию или определённый город, но более могучие герои быстро дорастают до вызовов соперничающим божествам, штурмов чертогов павших Небес, похищения душ из Ада и противостояния самым могущественным государствам и силам своего мира. Если пантеону не понравится король, тому следует начать потеть.

Ведущий не должен бороться с таким масштабом. Привычки и традиции могут заставить его ожидать от игроков противостояния гораздо меньшим проблемам и противникам. Однако если персонажи хотят поднять планку, Ведущий должен им позволить её поднять; на самом деле, он может даже поощрять игроков к этому, если они слишком привыкли к меньшим масштабам других игр.

В этой главе вы найдёте набор рекомендаций и инструментов, которые помогут преодолеть эти различия и создать приятную вечернюю игру. Некоторые из этих инструментов могут показаться странными Ведущим, привыкшим к играм с более традиционными масштабами, но они разработаны с целью помочь читателю справиться со скоростью, масштабом и изменчивостью игры о настоящих полубогах. Внимательное чтение вознаградит Ведущего тем, что ему необходимо для общего удовольствия.



Создание собственной кампании

Хотя вполне возможно вести кампанию *Godbound* в привычном стиле сюжетных арок, это может быть непросто. Персонажи игроков настолько могущественны и влиятельны, что Ведущему может быть слишком сложно предсказать, как раскроется сюжетная арка. Как Ведущий может предсказать возникновение какой-то определённой ситуации, если персонажи способны манипулировать самими законами реальности?

Этот раздел объясняет, как вместо подобного подхода обустроить вашу игру кампанией-песочницей. Изучить эти трюки будет полезно даже Ведущим, которые хотят играть по определённому сюжету, чтобы иметь возможность разумно среагировать, когда игроки внезапно помчатся по неожиданному пути.

Основы песочниц

Основное предположение игры-песочницы заключается в том, что события продвигают игроки. Нет никакого сюжета или какой-то особенной ожидаемой цепи событий. Каждая сессия вращается вокруг того, чем игроки занимаются в настоящий момент, а события происходят на основе естественных последствий их действий, а не логики движения сюжета.

У такого подхода есть несколько явных недостатков по сравнению с обычными сюжетными кампаниями. На игроках лежит куда большая ответственность за продвижение событий за столом, и неуверенные или незаинтересованные персонажи могут подпортить игровую сессию. Также нет никакой уверенности в том, что ранние события или элементы сеттинга как-то пригодятся в дальнейшем; игроки могут никогда не вернуться к ним. Возможно, самым проблемным моментом являются повышенные требования к умению Ведущего песочницы импровизировать. В случае сюжетной арки Ведущий может предполагать, что подготовил в разумных рамках всё необходимое для вечерней сессии. В песочнице такой уверенности у него быть не может.

Однако, несмотря на это у песочниц есть и свои преимущества. Самое важное – игры в песочницах полны сюрпризов. В каждой сессии присутствует свежесть идей, когда Ведущий обнаруживает, что игроки собрались делать дальше. Цель кампании может кардинально поменяться за один вечер, а ожидаемые события – пойти наперекосяк, когда игроки не чувствуют себя обязанными придерживаться какой-то определённой сюжетной арки. Кампания в песочнице также гарантирует, что игра будет о том, что интересно игрокам, спасая Ведущего от волнений, что ему не удастся заинтересовать группу своей сюжетной линией.

Однако проведение кампаний-песочниц требует знания нескольких приёмов, особенно учитывая, что вещи, которые кажутся важными для их проведения, на самом деле могут разрушить всё удовольствие Ведущего и истощить его творческую энергию.

Печали и напасти

Приведённый в этой книге в качестве примера мир Аркем – довольно мрачное место. Хотя там присутствуют островки мира и процветания, большинство стран сталкивается с серьёзными проблемами и кризисами, которые необходимо разрешить. При создании своей кампании позаботьтесь о том, чтобы предоставить игрокам схожий урожай проблем.

Обратите внимание, что между достойными проблемами и напастями ради напастей есть большая разница. Проблемы и неприятности, существующие только для того, чтобы показать, насколько всё вокруг ужасно, по большому счёту бесполезны за столом; если игрок никак не может исправить ситуацию или хотя бы смягчить – значит это лишь дополнительный слой мрака и тьмы. Лучшие проблемы – это те, с которыми игроки могут бороться напрямую, даже если в итоге они не победят.

Техники вождения песочниц

Самый опасный случай провала кампании-песочницы – это перегорание Ведущего. Огромный объём подготовительной работы сокрушает его, оставляя истощённым и неспособным освежать мир, не имеющий, кажется, границ. Ведущий чувствует себя обязанным нанести на карту и детализировать всё, с чем игроки могут захотеть взаимодействовать, и естественно находит такую задачу слишком сложной.

Самый важный навык, который может выучить Ведущий песочниц, это навык избирательной подготовки. Ему необходимо понять, что надо готовить, а что можно проигнорировать. Ему нужно научиться эффективно расходовать своё время на подготовку и получать максимум пользы для игры из минимума подготовительной работы. Выучить эти навыки несложно, если Ведущий будет держать в уме несколько базовых приёмов.

Первый – это золотое правило подготовки песочниц. Каждый раз, когда вы собираетесь что-то сделать, задайтесь вопросом, наверняка ли это понадобится для вашей следующей игровой сессии. Если нет, спросите себя, нравится ли вам этим заниматься. Если ответ будет отрицательным – *перестаньте этим заниматься*. Вам необходимо подготовить следующую сессию, и всё. Вам на самом деле ничего больше не нужно. Если вы изматываете себя, занимаясь чем-то, что не нужно прямо сейчас и что не доставляет вам удовольствия, вам необходимо остановиться прежде, чем вы истощите себя мелочами.

Но как узнать, что понадобится на следующей сессии? Очень просто. *Спросите игроков*. В конце каждой сессии просто спрашивайте игроков о том, чем они планируют заняться в следующий раз. Вам не нужен детальный план или конкретные действия. Даже чего-нибудь широкого, например «Мы поищем паразитного бога, чтобы намять ему бока» или «Мы попытаемся найти способ раздобыть кучу денег», достаточно для ваших целей. Вам нужно знать достаточно, чтобы подготовить для них проблемы на сессию.

Некоторые из этих проблем и материалов останутся неиспользованными в последующих сессиях. Игроки могут не найти определённые развалины или проигнорировать созданный вами аристократический двор, или обойти стороной персонажа Ведущего, которого вы подробно прописали. *Не выбрасывайте эти материалы*. Положите их обратно в папку и в следующий раз, когда вам понадобится что-то похожее во время игровой сессии, вытащите их обратно, поменяйте несколько имён и деталей и используйте. Со временем у вас будет столько подобных кусков и обрезков в вашей подготовительной папке, что вы сможете симпровизировать из них целую сессию.

Последняя техника, которую стоит держать в уме, это лёгкая, но полезная рука Ведущего. Мир вашей кампании быстро поистреплют. Стая полубогов бесцеремонно пройдёт по нему, и персонажи Ведущего, ситуации и случайные народы, которые вам очень нравятся, будут искажены до неузнаваемости игроками. Вы должны быть готовы позволить этому случиться и не пытаться держать персонажей игроков в установленных границах. Даже самое вопиющее деяние должны быть хотя бы теоретически возможно для них, и вы должны приветствовать такие необузданные амбиции, поскольку они практически пишат игровые материалы за вас. Каждый раз, когда игроки решают попытаться исполнить какое-нибудь сумасшедшее желание, они прямо говорят вам, какие материалы вам необходимо приготовить для следующей сессии. Чем сложнее свершение, тем больше игровых сессий вы можете из него извлечь.

А если игроки сбиты с толку и лишены цели? Вот тогда вы вмешиваетесь и аккуратно направляете их к чему-то интересному. Затроньте цели игроков или оберните их недавний героизм неожиданными последствиями, или просто вбросьте куда-нибудь туда стихийное бедствие. Позвольте игрокам направлять игру, но если они застопорились или не знают, как выполнить свои цели, предложите им руку помощи.

Подготовка кампании

Первое, что вам необходимо сделать, это подготовить мир для своей кампании. В обычных песочницах, как правило, можно определить относительно небольшой кусок страны или региона. Однако Обожещённые герои имеют тенденцию путешествовать в гораздо больших масштабах, так что вам понадобятся хотя бы поверхностное представление о значительно большем куске земли. Можете воспользоваться примером мира из этой книги или создать свой собственный.

Не путайте проработанность приведённого в книге мира с объёмом работы, который необходимо проделать вам; страницы карты и страницы примерного описания стран вполне достаточно. Название, одно предложение об основной изюминке страны и одна интересная с точки зрения игры вещь о ней – этого, как правило, достаточно; что-нибудь вроде: «Мелектаус: страна в стиле Персии, управляется коррумпированными джинами-рабами шаха».

Дальше выберите страну или регион мира в качестве начальной точки вашей кампании. Здесь начнётся игра и здесь игроки столкнутся с первым интересным вызовом. Они могут решить покинуть это место сразу после своей первой сессии, так что вам не нужно слишком детализировать его. Как и с другими частями вашего мира, позвольте ему расти в ходе игры, добавляя подробности и места по мере необходимости.

После выбора стартового региона, подготовьте материал на сессию, используя инструменты из этой главы. Предположите, что игроки попали в некую затруднительную ситуацию, с которой надо что-то сделать. Может показаться, что просто вписать игроков в ситуацию противоречит идее песочницы, но в данном случае это нормально; игра должна где-то начаться и вы можете поговорить с игроками, чтобы в общих чертах придумать ситуацию, в которой им было бы интересно оказаться.

Дайте им один большой вызов, как описано в этой главе, а потом придумайте один или два побочных, которые вы сможете использовать, чтобы растянуть сессию, если они справятся с вашим первым предложением слишком быстро или внезапно развернутся и убегут. Если игроки не доберутся до этих вызовов, просто упакуйте их и используйте позже под другим названием или контекстом.

Вызовы должны быть относительно самодостаточными, без большого количества внешних связей. Игроки должны быть вольны прокладывать курс самостоятельно после первой сессии и не должны быть вынуждены оставаться на месте и подчищать концы не завершённой окончательно ситуации. Цель первой сессии – заставить группы работать сообща, познакомить их с миром и дать им шанс размять свои божественные мускулы. Привыкание к способностям своих героев может занять у игроков приличное количество времени, так что вы должны быть готовы напомнить им об их возможностях.

В конце сессии спросите игроков о том, что они хотят делать дальше, и будьте готовы предложить что-нибудь, если они начнут испытывать затруднения. После заберите их выбор в своё логово и приготовьте материалы для следующей сессии. Помните, вам не нужно прописывать целое государство или мир. Вам нужно лишь оставаться на одну сессию впереди игроков.

Настраиваем Судный День

Хотя наступающая энтропия занимает существенное место в космических основах *Godbound*, вполне нормально вести кампанию, не обращая на это внимания. Возможно, разложение значимо только в космическом масштабе времени, а может быть мир, в котором обитают персонажи игроков, находится в приличном состоянии. Не чувствуйте себя обязанным включать подобные проблемы в свою кампанию.

Устраняем проблемы в своей кампании

В *Godbound* у Ведущего могут регулярно возникать некоторые проблемы. Небольшая аккуратная подготовка может помочь их решить, но важно знать о потенциальной проблеме прежде, чем она займёт о себе за столом. В случае сомнения без колебаний уделите момент для разговора с группой и устранения вопросов, мешающих общему удовольствию.

Управляем словами, чудесами и усилием

Новым игрокам зачастую сложно освоиться с чудесами. Им нужно отслеживать лишь от трёх до шести даров, но способность использовать Усилие для активации любого дара или произвольного чуда может ошеломить.

Облегчите этот процесс распечатав для них их Слова, поскольку каждое слово умещается на одной странице. Выделите дары, которыми они овладели, и специальные способности, которые даруют Слова. Раздайте игрокам эти листы, чтобы сверяться с ними во время игры, и предлагайте идеи чудес, когда это необходимо.

Чтобы помочь отслеживать Усилие, дайте им столько монет или фишек, сколько у них всего Усилия. Когда они Прикладывают Усилие к дару, то кладут монету на описание дара на листе. Когда они Прикладывают Усилие к чуду, то кладут монету на описание Слова. Когда они возвращают Усилие, то забирают монету обратно, а описание дара подскажет, когда они могут это сделать.

Боевые и небоевые Обожещённые

Некоторые Обожещённые герои будут гораздо лучше чувствовать себя в бою, чем остальные. Обожещённый Выносливости, Проворства или Меча будет стоять в бою гораздо больше, чем Обожещённый Плодородия, Богатства или Знания. Как правило, это вполне приемлемая ситуация, поскольку второй категории Обожещённых будет гораздо легче осуществлять серьёзные небоевые действия.

Однако важно помнить, что каждый Обожещённый может сделать что-нибудь полезное в бою. Даже Обожещённый, не обладающий никакими боевыми способностями, может призывать чудеса для имитации *Божественного Гнева* и *Ауры Ярости* своих Слов, напрямую преобразуя Усилие в урон цели. Он не сможет делать это часто, но пока у него остаётся Усилие, он практически так же эффективен в схватке, как специализированный боевой Обожещённый.

Его кость Схватки применяется так же, как и у любого другого Обожещённого. Хотя этих повреждений обычно недостаточно, чтобы победить серьёзного врага, даже самые кроткие и тихие Обожещённые могут быстро сокрушить большинство обычных людей, посмеявшись противостоять им. Обычные смертные имеют хоть какой-то шанс против божественной мощи лишь в больших группах.

Внутригрупповые конфликты

Обожещённые герои по своей природе склонны иметь сильную волю, а игроки склонны быть игроками. Практически неизбежно два персонажа рано или поздно разойдутся во мнениях.

Некоторое количество таких разногласий совершенно нормально. Честный спор о наилучшем плане действий для пантеона добавляет остроты и неожиданности в сессию, а окончательное решение в результате будет чувствоваться более весомо. Пока персонажи не пытаются активно мешать друг другу, волноваться не о чем.

Всё усложняется, если персонажи игроков саботируют или даже атакуют друг друга. Хотя возможно, что группе это доставит удовольствие, подобные конфликты имеют тенденцию привлекать всё внимание к конфликтующим персонажам, в то время как остальные сидят без дела. Лучшим средством в такой ситуации будет просто попросить игроков придумать разрешение ситуации и ввести его в игру, чтобы игра могла продолжаться. Если они не могут этого сделать, вы можете навязать решение конфликта, чтобы остальной пантеон тоже смог получить свою часть игры.

Создание приключений

Иметь пантеон могучих полубогов и свежесозданный мир – это, конечно, хорошо, но как Ведущему создать для них вечернюю игру? Этот раздел даст вам инструменты для создания приключений, достойных ваших Обожествлённых героев, и инструменты для создания мрачных мест, которые они могут исследовать.

Построение игровой сессии

Традиционная кампания с сюжетными арками поощряет детальную проработку приключений. Поскольку ожидается, что игроки будут следовать за сюжетной линией, Ведущий может позволить тратить много времени на выписывание подробностей и создание материала, в уверенности, что всё это пригодится во время игры. В кампаниях-песочницах, которые поддерживает *Godbound*, всё происходит немного по-другому, особенно когда полубожественные герои начинают резвиться вокруг сценария.

В качестве Ведущего вы начинаете подготовку к своей сессии со смутной идеи о том, чего игроки попытаются достигнуть на следующей игре. Для первой сессии кампании план определяете вы. Вы решаете, в какой жуткой ситуации обнаружат себя игроки или какое произойдёт событие, требующее их немедленной реакции. Для последующих сессий кампании вы будете получать эту жизненно важную информацию, просто спрашивая игроков, чем они собираются заниматься в следующий раз.

Когда у вас есть эта информация, ваша работа – создать достаточно материала и достаточно препятствий, чтобы развлечь всех на следующей сессии. Не волнуйтесь об игре за этим пределом. Вам могут придти в голову несколько неоформленных идей или злодеев, которых можно поместить куда-нибудь в будущем, но единственным действительно необходимым вам материалом является материал для проведения следующей сессии. Всё сверх этого имеет шанс быть потраченным впустую, когда персонажи вдруг ускачут в произвольном направлении в середине следующей игры.

Строительный материал для вашего вечернего развлечения бывает двух основных типов: ситуации и вызовы. Ситуации – это места или обстоятельства, которые действительно интересны и поощряют исследование. Благородный двор является ситуацией, так же как и древние руины или деревня, трудящаяся под магическим проклятием. У персонажей может и не быть особых целей в таком месте, но просто встречаться с персонажами Ведущего, исследовать местность или узнавать о тамошней ситуации может быть интересно и увлекательно для игроков. Вызовы – это некие препятствия, преграды, мешающие лёгкому достижению целей. Игрокам может понадобиться содействие благородного двора, артефакт, спрятанный в древних руинах, или снять проклятие со страдающей деревни. Если они достигнуть цели легко, просто с помощью своих способностей и даров, то это не вызов, и он не займёт внимание игроков на достаточное время.

Чтобы создать развлечение на вечер, вам понадобятся интересные ситуации и значимые вызовы. Информация о целях и намерениях игроков поможет вам создать эти вещи, а немного продуманной подготовки, проведённой заранее, поможет вам в неизбежных моментах, когда игроки удивят вас чем-то незапланированным.

Ситуации и их вызовы

Прежде, чем вы создадите ситуацию, вам нужно спросить себя: «Почему игрокам это будет безразлично?». Слишком многие Ведущие имеют досадную привычку создавать подробные, запутанные сеттинги или компоненты мира, на которые они щедро тратят свои усилия, лишь для того, чтобы обнаружить, что игрокам результат их трудов совершенно неинтересен. Это происходит потому, что Ведущий думает только о своих интересах. В каждую ситуацию должна быть встроена приманка или угроза, и эти элементы должны привлечь внимание игроков и креативность Ведущего.

Приманка ситуации – это выгода или перспектива, которая, вероятно, откроется от взаимодействия с ней. Деревенька с мазанками посреди рактианской степи – это просто деревенька с мазанками, и тратить часы, описывая сложную, подвижную паутину социальных отношений и взаимных противостояний в ней будет пустой тратой времени, если у игроков нет очевидной причины беспокоиться об этом месте. Ситуация меняется, если эта деревенька с мазанками – родина одного из персонажей игроков, а его непутёвая сестра – один из персонажей Ведущего, втянутых в местную сеть взаимоотношений. Ситуация меняется ещё больше, если в этой деревеньке с мазанками, предположительно, находится пароль к военной базе Былой Империи, скрытый в их тайных ритуалах сбора урожая.

Приманки должны иметь значение для игроков. Слухи о неслыханном тайнике древних сокровищ в запечатанных руинах не привлекут большого внимания, если все игроки хотят потратить время на улучшение отношений с элитой свежесозданной демократической республики в Нездохве. Приманки, которые заставят одну группу бежать сломя голову, оставят другую равнодушной. Как Ведущий, вы должны достаточно хорошо знать своих игроков, чтобы определить, что привлечёт их интерес.

Если у ситуации нет приманки, а иногда даже если приманка есть, ей нужна *угроза*. Угроза – это некий очевидно плохой исход, который приключится, если игроки не вмешаются в ситуацию. Если правитель благородного двора хочет аннексировать родную деревню персонажа игрока в качестве удобного источника крепостных, это очевидная угроза. Если древние руины извергают монстров, угрожающих культистам, которые преданы персонажам игроков, в храме неподалёку, это тоже угроза.

Будьте осторожны, встраивая угрозы в ситуации. По своей природе большинство угроз критичны ко времени. Ситуация готова вызвать последствия в обозримом будущем, и если игроки не вмешаются, эти последствия наступят. Иногда это может раздражать игроков, вызывая в них чувство, что они *обязаны* идти и разбираться с определённой ситуацией, чтобы избежать неблагоприятного результата, даже если в целом они в ситуации не особо заинтересованы. Слишком большое количество угроз может заставить их прыгать от проблемы к проблеме, не имея возможности заняться своими собственными желаниями.

Если вы хотите встроить угрозу в свою ситуацию, зачастую лучше всего сделать её не критичной ко времени. Правитель *может* вторгнуться в родную деревню персонажа игрока в любой момент. Руины *могут* исторгнуть отвратительных чудовищ на окружающие земли. Опасность ясна, но в данный момент не происходит ничего, что заставило бы игроков предпринять определённые шаги. Если игроки сделают что-то чтобы потревожить ситуацию, то вполне могут обнаружить, что их вмешательство спровоцировало активность угрозы, и им необходимо разобраться с ней, пока ещё не слишком поздно остановить неизбежное.

Идея ситуации с её приманками и угрозами может быть применена на любом уровне вашей игры. Да, благородный двор – это ситуация, но и давно забытая ритуальная комната в заброшенном здании – тоже. Каждая комната и место может быть отдельной ситуацией, как и каждая междоусобица или союз внутри деревни или благородного двора. Ключевой момент здесь – снабдить их своими приманками и угрозами, будь то приманка в виде сверкающего золотого идола, стоящего в центре комнаты, или угроза в виде риска, что междоусобица в деревне откроет возможность для лидера голодных бандитов. Тяните или толкайте игроков, но не ожидайте, что их природное любопытство сделает всю работу за вас.

Вызовы – это вещи, которые происходят внутри ситуации, препятствия, мешающие игрокам добраться до приманки или устранить угрозу. Сверкающий золотой идол может быть защищён ловушкой; обойти ловушку – это вызов. В междоусобице в деревне участвуют

три разгневанные стороны; примирить их – вызов. Игроки зачастую могут игнорировать вызов, но они не могут получить добычу или разрешить проблему, пока не предпримут что-нибудь, чтобы разобраться с ним.

Ваша обязанность как Ведущего давать игрокам интересные вызовы, но диктовать их решения – не ваша работа. В ваши задачи не входит даже *представлять* решения. Игроки – полубоги. Они должны быть способны сами разобраться. Может быть, их решение будет включать радикальное преобразование ситуации или резкое изменение обстоятельств, но у них есть силы и инструменты для совершения подобных вещей. Роль Ведущего всего лишь в том, чтобы они получили вызовы, не противоречащие логике кампании.

Очень важно не прибегать инстинктивно к грандиозным поступкам и могучим мстителям при создании вызовов. Проблемы и препятствия должны вписываться в обстоятельства и существовать в разумном масштабе. У лидера бандитов не будет припаркован возле логова тридцатифутовый богоход просто потому, что персонажам нужно что-то подобное для создания значимого боевого вызова. Герои, оказавшие давление на анкалийского полководца, не обнаружат внезапно, что того поддерживает Мистик – архитектор, просто потому, что иначе будет «слишком легко». Ваш мир – это ваш мир, и игроки должны иметь возможность делать рациональные предположения о ресурсах, которыми обладают их противники. Это не значит, что их никогда не надо удивлять, но когда лидер бандитов вырвется из пещеры в сияющей человекоподобной машине божественной войны, это должен быть действительно сюрприз, а не повод всем покивать в знак понимания, что начинается ожидаемая битва с боссом.

Но в то же время, вызовы должны заставлять игроков хоть на мгновение задуматься. Возможно, в бою бандиты не представляют опасности для игроков, но их партизанские вылазки против людей соседнего властителя – это единственное, что защищает деревню от покорения и порабощения. Если героям безразлично, что станет с деревней, так тому и быть; бандиты уничтожены, и соседний повелитель посылает своих людей поработить деревню. Если будущее деревни всё же беспокоит игроков, им придётся либо разобраться и с повелителем, либо оснастить деревню так, чтобы она могла сопротивляться вторжению. Если позволять вызовам следовать один из другого, то небольшое затруднение может со временем вырасти в проблему, которая озаботит даже Обожествлённого.

Собираем всё вместе

Чтобы создать приключение для вашего Обожествлённого пантеона, следуйте приведённым ниже шагам. Вам понадобится подкорректировать отдельные моменты, чтобы учесть ваши знания об игроках и их планах на следующую сессию, но приведённая здесь структура должна дать вам общую базу для модификаций при необходимости.

Во-первых, возьмите планы игроков и определите, к каким ситуациям они приведут. Игроки пытаются угрожать силой местному правителю? Это приведёт их к его двору. Они собираются вломиться в запечатанные руины? Тогда вам необходимо создать интересную ситуацию в увядающем великолепии. Они пытаются узнать тайную уязвимость Королевы-Ведьмы ульстангских островов? Их придётся погрузить в разрушенную древнюю библиотеку или змеиный клубок Чёрной Академии, где строящие тайные планы колдуны требуют услуги за свою информацию. Что бы игроки ни собирались сделать, используйте их намерения, чтобы понять, какую ситуацию создавать.

Далее, определите приманку или угрозу ситуации. Если они угрожают местному правителю, чтобы он не объявлял войну союзному вельможе, то угрозой, которую они пытаются остановить, будет правитель, угрожающий их другу. Если они собираются вскрыть запечатанные руины, чтобы добыть обломки божественных механизмов, которые, по их информации, могут там находиться, то приманкой будет обещание обломков. В ситуациях могут быть одновременно приманки и угрозы, или даже по несколько экземпляров того и другого, но если вы не понимаете, чего игроки пытаются добиться или

избежать, вам будет затруднительно предоставить им относящиеся к ситуации интересные вызовы.

Теперь поместите вызов между персонажами и приманкой или угрозой. Эта глава включает в себя обширные таблицы и предложения по выбору вызовов для приключения, но на основе конкретной ситуации, несомненно, в голову придёт ещё больше. Если этот вызов связан со сражением, например автоматон-охранник в руинах или неспящий, нечеловеческий телохранитель боярина, которого герои пытаются убить, то вы можете использовать рекомендации из Бестиария, чтобы подобрать что-нибудь подходящее. Если же вызов по своей природе более социальный, вы можете использовать инструменты из раздела этой главы о Дворах, чтобы определить конфликты и желания между персонажами Ведущего, которые должны быть умиротворены или привлечены на службу игрокам.

Вот. У вас есть очень простой костяк для приключения. Это большая часть самой базовой информации, которая вам нужна, чтобы провести хотя бы короткую сессию *Godbound* с вашими друзьями. Вам может потребоваться записать боевые характеристики или принять решение о наградах в опыте и Владычестве на случай успеха, но вы знаете, куда персонажи пойдут, чего они хотят там добиться и что заставит их поднапрячься.

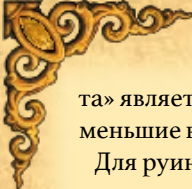
Однако этот результат достаточно поверхностен, особенно если вы пытаетесь создать социальную группу, полную интриг, или руины с дюжиной интересных мест для исследования. Если вам нужно больше, чем небольшое развлечение для игроков, вы должны расширить эту базовую ситуацию. Есть несколько подходов, которые вы можете использовать в зависимости от ситуации, с которой вы работаете.

В первом случае, у вас есть большие руины или замысловатый благородный двор, или сложная политическая ситуация в некоем важном городе. Вы хотите, чтобы игроки нашли там для себя много интересных дел. Не все они будут связаны с приманкой или угрозой ситуации, и многое будет просто вещами или осложнениями, или конфликтами, которые всегда там были, и которые игроки могут обнаружить, исследовать или принять участие в своих целях.

Чтобы это всё реализовать, начните разбрасывать по фигуральной карте мини-чертежи. Для развалин или других мест исследования это можно воспринимать буквально; вы можете поместить интересные вещи в различных комнатах и местах, используя инструменты руин из этой секции, чтобы добавить им подробностей. Много из этого может не иметь отношения к приманке и угрозе руин, это просто интересные вещи, которые игроки могут встретить во время исследования, либо опасное истощение их ресурсов, либо потенциальная помощь для достижения их целей. Таким же образом можно добавить в социальную группу дополнительные конфликты и группировки, состоящие из нескольких человек, чьи интересы могут пересечься с интересами игроков.

Расположите, по крайней мере, несколько этих «обрамлений» там, где игроки наткнутся на них на пути к своей предполагаемой приманке. Поместите несколько интересных, не относящихся к делу комнат в руинах или позвольте игрокам столкнуться с потеющим дворецким поместья городского вельможи, которого заставляет предать своего хозяина его возлюбленная дочь, являющаяся тайным членом ангельского культа. Такие вещи не только придают ситуации больше глубины и фактуры, они также заставляют игроков гадать, какие части ситуации завязаны с другими. Иногда традиционная паранойя игроков по поводу персонажей Ведущего может привести к странным и крайне увлекательным планам, основанным на их собственных железобетонных заблуждениях.

Второй способ создать ситуацию немного более сложен, но может сильно продлить игровое время в ней, пока игроки распутывают её внутренние осложнения. Проще говоря, вы берёте вызов, являющийся ключевым для разрешения приманки или угрозы ситуации, и «закрываете» его за другими вызовами. Старое игровое клише «собери пять разноцветных штуквин, чтобы открыть Золотые Врата Сюже-



та» является примером такого подхода, в котором надо преодолеть меньшие вызовы, прежде чем игроки смогут двинуться к желаемому.

Для руин и похожих приключений данный подход можно реализовать вполне буквальным способом. Конечно, это не обязательно должен быть сияющий сюжетный купон для целей игроков. Это может быть комната с машинами, которые необходимо запустить, чтобы открыть путь, или спрятанный текст с расположением невероятно сокрытого входа, или дружба кровосмесительного племени жрецов, выживших веками в осколке Небес и знающих, как добраться до его спрятанных машин. Вы просто берёте базовый вызов, определяете его компоненты и делаете получение или понимание этих компонентов сутью других вызовов. Вы можете применять такой же подход и к промежуточным вызовам на сколько угодно уровней вниз, чтобы растянуть процесс для игроков.

Для ситуаций, основанных на социальных группах и обстоятельствах, вы можете использовать структуры типа «Они не сделают А, пока вы не сделаете для них Б» или «Им нужно А, или катаклизм Б обрушится на них». Особо важные люди могут быть недоступны без помощи младших союзников, а эти младшие союзники могут нуждаться в стимулах за пределами монеты или обычной дружбы. Возможно, потребуется разрешить некую материальную часть конфликта, прежде чем нужные люди согласятся на сотрудничество, например, решение спора о собственности или получение для них жизненно важного ресурса.

Во всех этих случаях, очень вероятно, что игроки рано или поздно обнаружат способы обойти вызов или изменить обстоятельства ситуации столь серьёзно, что вызов станет неактуален. Это совершенно допустимая игра и, на самом деле, некоторые проблемы может быть невозможно решить без изменения обстоятельств. Непобедимый противник перестаёт быть вызовом, если вам больше не нужно его побеждать, чтобы достигнуть своей цели, а сложная паутина социальных интриг может быть проигнорирована игроками, если они поймут, как обойти ворота, которые те собой представляют.

Помните, Ведущий песочницы не должен принуждать к каким-то определённым результатам. Поступать так может быть соблазнительно, особенно когда определённый поворот событий кажется очень увлекательным, но крайне важно сопротивляться таким драматургическим порывам. Позволить событиям органично развиваться из выбора игроков и реакции персонажей Ведущего критически важно для создания у игроков долговременного чувства вовлеченности и чувства, что они действительно важны для мира. Они – не назначенные герои и не официальные сюжетные протагонисты. Они Обожествлённые. События, происходящие с ними и вокруг них, происходят потому, что они сделали определённый выбор, и их ответственность за этот выбор не может быть ослаблена апелляцией к вмешательству Ведущего. Если они пришли к триумфу, это произошло потому, что они добились триумфа. Если они привели своих последователей к гибели, это произошло из-за их неудачи.

Помимо этого, одна из величайших наград для Ведущего песочницы – это постоянное удивление каждой новой сессии. Даже как Ведущий вы никогда не можете быть полностью уверены, что произойдёт, каждый раз, когда группа садится играть. У вас может быть хорошее представление о вызовах, с которыми столкнётся пантеон, и понимание планов их противников, но вы всё равно не знаете, что игроки решат предпринять, когда столкнутся с противодействием. Полностью свободные от чувства долга «двигаться по сюжету», игроки могут выдавать поразительные планы и совершенно неожиданные смены приоритетов. Эта новизна может быть очень освежающей после игровой диеты из традиционных сюжетных арков.

Зачистка после сессии

После того, как игроки закончили игровую сессию, настало время отделить свежий, неиспользованный материал из подготовленного вами и бережно сохранить его для последующего использования. Будучи Ведущим кампании-песочницы, вам понадобится использо-

вать каждую часть вашей подготовительной работы, или вы будете каждую неделю тратить героические усилия, чтобы оставаться впереди ваших ненасытных игроков. Вам также необходимо подумать о последствиях действий персонажей игроков и отразить их в мире своей кампании.

В первую очередь, пройдитесь по своему подготовленному материалу и найдите части, с которыми игроки так и не столкнулись. Может быть, они проигнорировали крыло развалин, а может, не заметили неуловимый социальный конфликт при дворе воеводы. Весь этот материал может быть сохранён и использован позже. Следующий раз, когда вам понадобится крыло развалин или социальный конфликт, просто поменяйте несколько имён и названий в старом материале, слегка перекрасьте и вставляйте.

Поступая так, вы не направляете игроков «по рельсам» и не заставляете их встречаться с тем, что подготовили. Это лишь просто лёгкий способ быстро получить материал: когда вам нужно X, у вас уже есть X в ваших записях. Он может быть особенно важным, если игроки меняют курс посреди сессии и вам нужно что-нибудь бросить на них, пока вы собираетесь с мыслями. Достав что-то подобное из своих записей и поставив перед игроками, вы можете выиграть достаточно времени, чтобы придумать более основательное решение или протянуть время до конца сессии и подготовиться уже после неё.

Вам также следует взглянуть на выборы игроков и решить, как они повлияют на ситуацию вокруг них. Если вы используете правила фракций из этой книги, подумайте, создали ли они или, может быть, разрушили какие-либо Особенности, и, возможно, проведите ход фракций, если прошло некоторое количество внутриигрового времени с момента прошлого хода. Такой ретроспективный обзор особенно важен, поскольку Обожествлённые имеют склонность к великим, драматическим свершениям, решающим проблему в краткосрочной перспективе, но оставляющим после себя множество ситуационных обломков.

Заставить короля подчиниться вашей воле с помощью контроля сознания – вполне себе способ заполучить его сотрудничество, и в краткосрочной перспективе это способ может быть даже практичным. Но двор этого короля, скорее всего, поймёт, что что-то не так, королевский маг может опознать проблему, и беспокойная знать, недовольная новыми указами, может начать гражданскую войну между теми, кто убеждён, что король действует по собственной воле, и теми, кто находит удобным политическим инструментом заявления о том, что правитель был околдован. Вы можете позволить Обожествлённым добиваться быстрых побед, когда они используют грубую силу, но помните, что список неприятных последствий в секции Дворов находится там не без причины. То же самое и с другими решениями, достигаемыми грубой силой, которые могут убрать вызов с дороги, но приведут к серьёзным сопутствующим проблемы у людей, окружающих героев.

Однако стоит быть осторожным с искушением превратить лёгкую победу в бедствие замедленного действия. Может показаться, что игроки добились победы слишком легко и игровая карма требует, чтобы они пострадали за это. Такое отношение вряд ли будет полезным в кампании, включающей полубогов. Позвольте лёгким вызовам быть лёгкими, а сложным – сложными.

Также Ведущему следует с осторожностью относиться к философским противостояниям между своими идеалами и идеалами игроков. Если вы думаете, что определённая экономическая система по своей природе жестока или неизбежно обречена на крах, а ваш игрок считает, что за ней будущее, может появиться искушение «показать» игроку, насколько его идея ужасна. Такие же склонности относятся и к прочим конфликтам о том, как действует или должен действовать мир. Сопровитесь этому. Игроки не играют за полубогов для того, чтобы им говорили, что их божественные планы глупы. Помещайте в ситуацию очевидные вызовы, но не саботируйте их идеалы. Они боги; они могут заставить работать практически всё, что угодно, при наличии достаточных усилий и Владычества.

Повышения и награды

После того, как вы подготовили ситуацию и её вызовы, вам нужно определиться с наградами, ожидающими героев. Существует три типа наград, которые вы можете выдать пантеону за успешное преодоление вызова: очки опыта, очки Владычества или материальные сокровища.

Не каждый вызов заслуживает награды за своё покорение, но чаще всего игроки хотят видеть некую осязаемую пользу от своих действий. Даже если сессия была полностью посвящена предотвращению угрозы чему-то, что они ценят, несколько очков опыта могут заставить их почувствовать, что была получена какая-то польза.

Очки опыта

Стандартная философия *Godbound* в отношении очков опыта заключается в том, что каждый герой в пантеоне должен получать одинаковое количество опыта за игровую сессию. Если все герои получают уровни опыта примерно с одной скоростью, пантеону проще встречаться с вызовами кампании, поскольку никто из игроков не отстаёт от остальных настолько, чтобы не справиться с препятствиями, которые остальная группа вполне может пережить. Такой подход также освобождает Ведущего от необходимости делить награды, которая может привести к недовольству или подозрениям в кумовстве.

Однако у такого равенства есть своя цена. Без переменных наград в опыте сложно подчёркивать определённые действия или желаемое поведение в кампании. Некоторые Ведущие захотят награждать дополнительным опытом игроков, отыгрывающих своих героев в особенно увлекательной манере, или тех, кто обеспечивает поддержку кампании, например, ведя журналы приключений, или тех, кто придумывает особенно хитрые уловки или неординарные способы использования своих способностей. Выбор давать или не давать индивидуальные награды в опыте целиком зависит от предпочтений группы.

Однако если вы хотите следовать стандартному методу *Godbound*, выдавать награды в опыте довольно просто. Награда за сессию начинается с одного очка опыта, просто за то, что игроки пришли и играли. Ведущий добавляет ещё одно очко, если игроки успешно получили приманку ситуации или разделились с её угрозой – то, что может считаться «успехом» в вечернем приключении. Третье очко выдаётся, если герои оказались вовлечены в ситуацию, которая стала серьёзным испытанием для их способностей, противостояли противнику или обстоятельствам, которые были гораздо сильнее их, вне зависимости от того, удалось ли им победить. Пантеон, ищущий великие преграды и достойных противников, будет учиться и расти быстрее тех, кто довольствуется вполне преодолимыми препятствиями.

Если игроки постоянно выбирают сложные вызовы и успешно преодолевают их, эта схема награждения опытом обеспечит им быстрое получение уровней в начале кампании, когда для достижения второго уровня будет достаточно лишь одной сессии и ещё одной для достижения третьего. После этого продвижение немного замедлится, для достижения четвёртого уровня потребуется две сессии, потом четыре, потом восемь, пока им наконец не понадобится тринадцать и четырнадцать сессий для получения 9 и 10 уровней. Если герои будут терпеть неудачи, скорость продвижения по уровням может быть значительно меньше.

Вы также можете подстраивать награды в опыте в зависимости от прогресса вашей кампании. Например, если вы хотите растянуть игру на низких уровнях, выдавайте только одно или два очка на старте кампании. Даже низкоуровневые Обожествлённые способны на великие свершения, так что если вы новичок в игре, то можете решить немного замедлить прогресс на низких уровнях, чтобы дать себе и игрокам время привыкнуть к их способностям.

Очки Владычества

Для продвижения по уровням герои должны зарабатывать и тратить очки Владычества. Без проявления своей божественной силы в больших масштабах они не могут развить более глубокие связи со своими божественными Словами. Очки Владычества могут быть потрачены, чтобы создать поразительные изменения в мире, изготовить магические предметы или иным способом воздвигнуть масштабные чудеса, так что игрокам захочется получить стабильный приток Владычества от своих походов.

Хорошей основой будет выдавать минимум по одному очку Владычества за сессию, при условии, что игроки делают хоть что-то героическое, а не просто сидят вокруг храма и общаются со своими последователями. Если Обожествлённый совершает нечто, особенно соответствующее его образу героя-полубога, выдайте ему ещё одно очко. Прочие дополнительные очки игроки должны получать от своих культов или из божественных сокровищ.

Если игрок получает достаточно Владычества, чтобы потратить необходимый минимум для получения уровня, он получает достаточно. Если он хочет совершать более масштабные чудеса, ему придётся пойти и поискать необходимое Владычество. Жажда большего могущества – отличный стимул для приключений, который может заставить группу копать во всевозможных опасных развалинах или забираться в осколки павших Небес через смертельные Ночные Дороги.

Получение и трата Владычества

Обожествлённые герои могут накопить значительное количество Владычества, если у них есть энергичный культ, и они активно ищут приключения. Этот доход особенно выражен, если вы пропускаете время в своей кампании и иногда передвигаете его вперёд на несколько месяцев; с месячным получением Владычества от активного культа герой может существенно увеличить своё могущество, просто сидя полгода на месте и получая поклонение от верующих. И наоборот, Владычество может быть в дефиците, если ваша кампания движется быстро и у игроков не бывает перерывов на сбор со своих верующих.

Игроков, накопивших большое количество Владычества, нужно поощрять на траты, если они ещё недостаточно мотивированы необходимостью тратить его для получения уровня. Одним из способов спустить запасы может быть создание артефактов, но гораздо больше возможностей для этого таят в себе изменения, претворяемые в жизнь с помощью Владычества, описанные ниже в этой главе. Игроки, не желающие делать ни того, ни другого, всё равно могут тратить свои очки на поддержку планов союзников.

Богатство и артефакты

После определённого момента деньги перестают быть особо привлекательной наградой для полубогов. Обожествлённый со Словом Богатства вряд ли найдёт им какое-то применение, и даже прочие божества зачастую способны достичь своих целей не заходя в смертные кошельки. Но даже с учётом всего этого, некоторое количество Богатства может упростить ежедневную рутину, и из него получается отличное вознаграждение для преданных приспешников.

Волшебные предметы интересуют большинство божеств гораздо сильнее, даже если некоторые из них слишком слабы, чтобы нормально функционировать для носителей Слов. Фрагменты небесных механизмов особенно ценны, поскольку отдельные серьёзные изменения или могущественные артефакты не могут быть созданы без них. Глава о сокровищах содержит рекомендации о количестве Богатства, которым могут располагать определённые создания и места, и даёт намёки на то, где размещать фрагменты небесных механизмов и другие важные магические находки. Если игроки решат вмешаться в ситуацию, в которой можно найти Богатство, они смогут его найти, а если нет – у них определённо есть другие заботы, занимающие их внимание.

Создание двора

Дворы – это группы людей, контролирующие какую-то организацию, обладающую определённой важностью в сеттинге. Король и его придворные образуют двор, как и цеховой мастер со своими коллегами или вождь со своими старейшинами племени, или первосвященник и духовенство храма, или глава гильдии воров и его подельники. Хотя группа Обожествлённых легко может убить всех членов двора, обычно это означает, что организация становится обезглавленной и либо прекращает существование, либо становится неуправляемой. Если игроки хотят уничтожить организацию, такое развитие событий может быть для них приемлемым, но если они хотят заручиться поддержкой организации или получить от неё услугу – этого следует избегать.

Приведённые в данном разделе рекомендации должны помочь Мастеру быстро создать ситуацию в подобном дворе и наполнить её персоналиями, целями, источниками власти и защитой, чтобы сделать организацию полезной при игре за столом.

Построение двора

Для начала создания двора определите его структуру власти. Власть может быть сосредоточена в руках одного лидера, либо может быть разделена между несколькими лидерами. Это будет определять, кого придётся убеждать игрокам, если они захотят, чтобы двор что-нибудь для них сделал; одного лидера может быть достаточно просто убедить, а в случае действующей сообща группы может потребоваться убеждение практически всех её участников.

К6 Структура власти организации

- 1 **Автократия.** Практически непрерываемый контроль находится в руках одного человека.
- 2 **Номинальный Глава.** Публичный лидер на самом деле контролируется одной или несколькими тайными фигурами.
- 3 **Разделённая.** Два или более человек делят право окончательного решения, официально или фактически.
- 4 **Консенсус.** Двор принимает решения консенсусом, когда все должны по большей части согласиться.
- 5 **Демократия.** Двор принимает решения правом большинства, либо напрямую, либо через лидера, руководящегося им.
- 6 **Анархия.** Власть раздроблена либо нарушена, и никто не уверен в своих полномочиях.

После того, как структура власти определена, время выбрать базовый тип группы: аристократическая, бюрократическая, деловая, общественная, криминальная или церковная. Таблицы на последующих страницах позволят Ведущему определить важных людей и их потребности в ситуации. Если требуется более необычный двор, они могут служить в качестве образцов и аналогов.

Во-первых, выберите броском или вручную трёх основных действующих лиц, как правило, относящихся к ранее определённой Ведущим структуре власти. Это основные фигуры будут отвечать за принятие решений для своей группы и с ними игрокам придётся взаимодействовать, чтобы заручиться содействием двора. Можно выбрать и менее трёх действующих лиц, но два, как правило, необходимый минимум, а больше пяти сложно отслеживать во время игры.

Далее, выберите броском или вручную источники власти для основных фигур. Эти источники власти определяют, почему они основные фигуры. Это ресурсы или связи, делающие действующее лицо силой, с которой необходимо считаться, и являющиеся их обычными способами проявления своей воли в группе.

Теперь выберите минимум один конфликт в группе. Кто-то хочет осуществить что-то, а кто-то другой пытается это обнаружить или по-

мешать. Выберите одну из основных фигур в качестве протагониста в конфликте и вторую в качестве антагониста. Распределите остальные фигуры по обеим сторонам, или в качестве нейтральной третьей стороны, которую можно склонить к одной либо другой в зависимости от их побуждений. Игрокам, скорее всего, придётся разбираться с конфликтом, если они хотят заполучить союзников при дворе.

После этого выберите несколько малозначительных действующих лиц и определите их отношение к конфликту. Может быть, они являются предметом противоречий в споре о нежелательном браке или наследстве, или они могут быть марионетками или прислужниками основных фигур, а может они просто сочувствующие наблюдатели, которые могут познакомить игроков с конфликтом.

Поскольку игроки – это игроки, всегда есть вероятность, что герои просто пронесутся сквозь двор, уничтожив его или приведя к покорности безрассудным использованием своих способностей. Выберите броском или вручную последствия разрушения двора, представляющие негативные результаты его легкомысленного подавления. У каждого двора есть своя роль в обществе, и герои, которые просто уничтожат его, наткнутся на потенциально неприятные последствия. Более деликатное использование Влияния или осторожное использование способностей убеждения могут помочь избежать катастрофы, но пантеону, без размышлений проходящему по двору паровым катком, рано или поздно придётся разбираться с результатами.

Также у дворов есть защита против подобного обращения. Таблица защит предлагает варианты для каждого типа дворов, а Ведущий определяет боевые характеристики значимых защитников или выбирают природу для менее осязаемых. Эта защита может и не справиться с настойчивым пантеоном Обожествлённых, но её может быть достаточно, чтобы препятствовать легкомысленному убийству должностных лиц или сжиганию проблемных деревьев.

Создание пустых дворов

Зачастую Ведущему необходимо вводить дворы практически без предупреждения. Игроки могут внезапно решить разобраться с правителем города или привлечь местную деревню к исполнению своих планов. Изячно отреагировать на такую внезапную смену курса может быть непросто без небольшой предварительной подготовки. Чтобы справиться с подобными случайностями, Ведущий может подготовить «пустые» дворы, и иметь несколько таких перед началом кампании может быть очень полезно.

Чтобы это сделать, просто создайте двор как обычно, но не назначайте действующим лицам имён и не описывайте конфликт слишком детально. Когда возникнет потребность в таком типе двора, просто достаньте его, заполните подходящие имена, подгоните конфликт под обстоятельства и вперёд.

Дворы и фракции

Некоторые дворы представляют собой правящую верхушку определённой фракции, будь то императорский двор Патрийской Империи, администрация Чёрной Академии или двор тирана Сухого Порты. Победив двор и добившись его сотрудничества или покорности, Обожествлённый может получить контроль над всей фракцией.

Чтобы сделать это беспрепятственно, недостаточно небрежного использования дара или Влияния. Получить расположение фракции или убедить её предпринять определённое действие – это одно, но если Обожествлённый действительно хочет получить над ней контроль и стать силой, стоящей за её трон, ему придётся предпринять впечатляющее количество манёвров, чтобы избежать гражданского противостояния и жестокой внутренней борьбы. Узурпаторы и защитники начнут свои действия по отношению к подкупленной власти, как только осознают случившееся. Только хорошо подготовленный Обожествлённый сможет удержать ситуацию под контролем.

Аристократические дворы

Аристократические дворы могут быть использованы в качестве образца как для традиционной автократии, так и для более демократических образований. Особенно полезно может быть создать двор для всех государств и городов, представляющих особую важность для игроков, чтобы иметь под рукой набор персонажей Ведущего, когда игроки неизбежно попытаются надавить на местную власть.

Настроение двора представляет общее «ощущение» группы, будь то избранный круг приближённых королевского дворца или напряжённый городской совет важной торговой столицы. Указанная в таблице знать легко может быть заменена на финансовую или цеховую элиту, если Ведущему нужно определить менее автократическое правительство.

Благородные дворы склонны оперировать замысловатой валютой благосклонности, когда сильный автократ дарует королевскую улыбку полезному или угождающему придворному. Успешное очарование монарха – кратчайший путь к богатству и высокому положению, в то время как публичный позор или неодобрение привлечёт толпу нетерпеливых соперников отрезать кусок-другой от земель и титулов. Унижение придворного может стать причиной смертельной обиды, ведь кружащие акулы двора всегда готовы разорвать раненного вельможу.

K12

Настроение двора

1	Любящий прекрасное, с изысканной живописью и архитектурой.
2	Грубоватый и фамильярный, с лёгким доступом к знати.
3	Готовящийся к ожидаемой схватке или смене правил.
4	Запутанный, с паутиной заговоров и контр-заговоров.
5	Коррупцированный, где для всего нужны деньги или услуги.
6	Декадентный, одержимый экзотическими удовольствиями.
7	Увядающий, ограниченный правилами, которые больше никто не понимает.
8	Бредовый, убеждённый в ложной ситуации в мире.
9	Параноидальный, где каждый подозревается в измене.
10	Жёстко официальный, с множеством сложных принудительных протоколов.
11	Наполненный активностью и дерзкими устремлениями.
12	Ксенофильский, жаждущий иностранной моды и посетителей.

K12	Основная фигура	Второстепенная фигура	Источник власти
1	Придворный колдун	Аморальный психопат	Имеет доступ к государственной сокровищнице
2	Коварный визирь	Простолюдин-проситель	Имеет в распоряжении убийц и преступников
3	Отвергнутый бывший фаворит	Придворный музыкант	Имеет связи с силами в соседнем государстве
4	Иностранный посол	Замаскированный шпион	Имеет активную поддержку от местной религии
5	Наследник правителя	Игрушка на одну ночь	Безупречная родословная или законнорожденность
6	Заслуженный генерал	Иностранный художник	Важная фигура безудержно влюблена в неё
7	Благородный священник	Распускающий слухи слуга	Обожаема простым народом
8	Матриарх благородного семейства	Седой ветеран	Многочисленные семейные связи с другими вельможами
9	Любимый придворный правителя	Нанятый убийца	Владеет огромным богатством
10	Супруга или любовница правителя	Личный слуга правителя	Обладает сильной магией или экзотическими ресурсами
11	Титулованный правитель	Интригующий клерк	Шпионаж и шантаж отлично её вооружили
12	Казначей	Опытный охотник	Большое влияние среди военных

K12	Конфликт	Последствие его уничтожения	Защита двора
1	Фавориту слишком потворствуют	Разразится гражданское противостояние или гражданская война	Группа магов-телохранителей
2	Принимается глупый закон	Гораздо худшая замена замерла в ожидании	Волшебный защитный конструкт
3	Заём может быть или не быть выплачен	Соседний двор будет в ярости от этого	Очень могущественный колдун
4	Брак навязывается силой	Жизненно важный проект катастрофически провалится	Элитный корпус воинов-людей
5	Идёт борьба за благородный титул	На самом деле, ничего особенно плохого не случится	Здания с ужасными ловушками
6	Спор о наследовании	Враждебные чужаки воспользуются моментом	Крайнее уединение знати
7	Обида за старое предательство	Множество местных будут в ярости от разрушения	Давнее магическое благословение
8	Владение землёй под вопросом	Нет больше никого даже с претензией на легитимность	Волшебный страж-зверь или звери
9	Оспаривается владение важнейшей регалией	Только они знают, как функционирует правительство	Могущественные эмпирейские береги
10	Кому-то не нравится недостаток вознаграждения	Их род необходим для управления жизненно важной магией	Мощная персональная защитная магия
11	Оспорена чья-то генеалогия	Они представляют собой важный элемент общества	Толпы тренированных охранников
12	Кто-то использует тёмное колдовство	Они сдерживают зловещую угрозу обществу	Огромные толпы верных слуг

Бюрократические дворы

Бюрократические дворы чаще всего встречаются в социально развитых, густонаселённых сообществах. В Аркеме бюрократией управляются Дулимбай и Светлая Республика, хотя практически в каждом крупном городе на континенте есть городская бюрократия, управляющая его функционированием. Более примитивные сообщества, чаще всего, управляются вельможами аристократических дворов, а клерки и чиновники назначаются по желанию их покровителей.

Бюрократии могут быть так беспощадны, что обычным аристократиям и не снилось. Аристократия, как правило, основывается на родословных, ограничивая количество потенциально соперничающих за власть, в то время как государственная бюрократия предоставляет место всем, у кого достаточно коварства и решимости его взять. Интриги и махинации внутри масштабной бюрократии могут привести к горе трупов, достаточной, чтобы произвести впечатление на рактинского воеводу. Тот, кто способен занять высокое положение в великой бюрократии, практически всегда способен на куда менее доброжелательные действия.

Нижеприведённые фигуры и роли применимы, в основном, к государственным бюрократиям, но при необходимости могут быть преобразованы в городское чиновничество.

К12 Как воспринимается бюрократия?

- 1 С восхищением, за честность и эффективность работы.
- 2 Аристократическая, как убежище для избытка благородных отпрысков.
- 3 Автократическая, как настоящая сила, стоящая за марионеточным правителем.
- 4 Презрительно, как некомпетентная мешающая толпа.
- 5 Коррупцированная, готовая на всё ради горстки серебра.
- 6 Опасная, где политические неудачники склонны умирать молодыми.
- 7 Закостенелая, противящаяся всему новому.
- 8 Бесплезная, настоящая администрация расположена в другом месте.
- 9 Непривычная, недавно появившаяся или использующая новые методы.
- 10 Набожная, во многом отросток основной местной веры.
- 11 Почитаема, как образованная элита, заслуживающая почёта и уважения.
- 12 Эгоистичная, заинтересованная лишь в собственной власти.

К12	Основная фигура	Второстепенная фигура	Источник власти
1	«Отставной» серый кардинал	Амбициозный молодой клерк	Множество важных местных жителей задолжали ей большие услуги
2	Глава юстиции	Избранный любовник чиновника	Только она на самом деле знает, как управлять службой
3	Глава секретной службы	Клерк, шпионящий за конкурирующим чиновником	Все её коллеги по службе восхищаются и любят её
4	Глава налоговой службы	Коррупцированный владелец бизнеса	Связи в полиции многое ей позволяют
5	Глава полиции	Циничный клерк, пробивающийся наверх соблазнами	Имеет доступ к важным государственным тайнам
6	Министр Сельского Хозяйства	Безнадёжно сбитый с толку проситель	Обладает компроматом на своих руководителей
7	Министр Иностранных Дел	Растерянный хранитель архива	Обладает ограниченной, но очень полезной законодательной властью
8	Министр Внутренних Дел	Неудачливый налоговый должник, оказывающий «услуги»	Обладает влиятельными деловыми связями, которые может использовать
9	Министр Храмов	Участник тяжбы, желающий кого-то подкупить	Имеет возможности и союзников для убийства людей
10	Министр Торговли	Чиновник, пониженный за свои прегрешения	Имеет связи с могущественными криминальными группами
11	Министр Войны	Контрабандист, избегающий пошлин	Глубоко любима местным правителем за свои навыки
12	Секретарь важного министра	Старый морщинистый клерк, знающий всё	Очень богата или родом из богатой семьи

К12	Конфликт	Последствие его уничтожения	Защита двора
1	Вельможа пытается надавить на службу	Критический проект провалится, причинив много страданий	Могущественный волшебник, задолжавший им
2	Реформатор хочет кого-то вышвырнуть	Лишившийся противодействия соперник получит большую власть	Конфискованный волшебный артефакт
3	Узурпатор добивается чьей-то должности	Соперничающая бюрократия получит их влияние	Контингент тренированной полиции
4	Кто-то присваивает государственные деньги	Прекратится важная государственная деятельность	Сделка со сверхъестественным защитником
5	Кто-то шпионит на другое бюро	Враждебная страна воспользуется этим	Децентрализация важных ведомств
6	Кто-то является агентом другого государства	Её возглавит некомпетентный вельможа, с печальными последствиями	Подразделения регулярной армии
7	Служба слишком богата	Полный административный паралич государства	Колдуны-охранники ведомства
8	Служба критически недофинансируется	Криминальные силы займут образовавшуюся пустоту	Тяжеловооружённые налоговые коллекторы
9	Работа службы внезапно ужасно усложнилась	Тайны правительства разбегутся вместе с клерками	Не все клерки – люди
10	Служба недосчитывается налогов или сборов	Это разгневет правителя или другую бюрократию	Оперативники из разведки
11	Служба пронизана коррупцией	Притеснённые крестьяне рискнут восстать	Огромное количество клерков
12	Правитель недоволен службой	Качество не связанных с двором услуг ухудшится из-за смены фокуса	Древние стационарные обереги

Деловые дворы

Не каждое государство относится к торговцам благосклонно. В некоторых землях их считают паразитами, которых терпят из-за их полезности, алчными хапугами, стоящими на социальной лестнице ниже самых низких крестьян и мастеровых. В других они могут открыто править государствами через советы гильдий или олигархию представителей могущественных корпораций.

У некоторых бизнесов могут быть собственные подразделения охраны или громил в чёрных костюмах, однако, у большинства остальных охраны совсем немного. Прямое насилие в отношении таких дворов зачастую достаточно легко осуществить, но друзья, которыми они располагают в местном правительстве, могут обеспечить крайне неприятные последствия. И даже если этого не произойдёт, разрушение местной коммерции может оказать катастрофическое действие на простой народ.

Игрок, заручившийся поддержкой большого местного делового двора, может рассчитывать, что множество реальных дел будет сделано без использования Влияния. Хорошо расположенный бизнес иногда может сделать больше, чем любое количество мечников.

К12

Как идут дела у делового двора?

1	Он балансирует на грани банкротства.
2	У него был долгий сложный сезон, и он едва держится.
3	Недавно начавшийся золотой век внезапной, резкой экспансии.
4	Он гоняется за собственным хвостом, без единого направления.
5	Ему угрожает соперничающее предприятие.
6	Каким-то образом его сделали врагом местных чиновников.
7	Ему представилась прекрасная возможность, которой сложно воспользоваться.
8	Он толст и счастлив, как всегда.
9	Местный правитель заинтересован в его процветании.
10	Он втайне нарушает правила в своём производстве или услугах.
11	Истощённые остатки былой славы.
12	Он пытается расширяться в новую сферу деятельности или место.

К12	Основная фигура	Второстепенная фигура	Источник власти
1	Самый большой деловой соперник	Громила, нанятый для «защиты»	Двор должен ей много денег
2	Важный клиент	Стремящийся присоединиться ко двору предприниматель	Служащие любят её и всегда слушают
3	Нахальный предприниматель	Подкупаемый местный инспектор	Другие физически боятся её недовольства
4	Выдающийся рационализатор	Преданный служащий-ветеран	Поставщики доверяют только ей при переговорах о поставках
5	Ребёнок равнодушного владельца	Озлобленный бывший работник	Она может законно разрушить бизнес, если будет слишком недовольна
6	Главный бухгалтер	Любовница владельца, авантюристка	Она располагает критичной для бизнеса магией или технологией
7	Критически важный квалифицированный работник	Взбешённый клиент	Она обладает критическим для бизнеса секретом
8	Упрямый основатель	Старейший работник бизнеса	Она знает подробности тайных преступлений бизнеса
9	Прямой наследник бизнеса	Мелкий вор капитала	Она законно держит большое количества денег бизнеса
10	Основной поставщик	Подозрительный контакт с чёрного рынка	Она владеет закладной на важное предприятие бизнеса
11	Важный инвестор	Шпион конкурирующего бизнеса	Она сдерживает местных вымогателей и воров
12	Популярный бригадир коллектива	Жутко непрактичный мечтатель	Она особенно дружелюбна к местному правителю

К12	Конфликт	Последствие его уничтожения	Защита двора
1	Конкуренты пытаются его купить	Нарушится хрупкая, ценная экономическая связь	Громилы, экипированные для «защиты»
2	Предатель работает на конкурента	Цепная реакция долгов уничтожает крупную фирму	Команда крепких служащих
3	Он страдает от большого долга	Это разозлит важных клиентов	Децентрализованное управление бизнесом
4	Основные фигуры не могут договориться о стратегии	Это приведёт в ярость влиятельных деловых партнёров	Дорогие адвокаты
5	Предприятие закончилось жутким провалом	Лишь он может предложить критическую местную услугу	Тяжело укреплённая штаб-квартира
6	Волнения среди служащих	Местный правитель опирается на него	Нанятый местный волшебник
7	Местные обвиняют его в чём-то ужасном	Конкуренты гораздо ненасытнее	Наёмники
8	Владелец выведен из строя на неопределённый срок	Он обеспечивает значительное трудоустройство местным	Унаследованная магическая защита
9	Правитель «попросил» об очень дорогой услуге	Он сдерживает кредитора сообщества.	Грозный владелец
10	Его существование зависит от постоянных преступлений	Он сдерживает головорезов и эксплуататоров	Покровительствующие местные жители
11	Он покрывает серьёзное преступление	Он платит внешней угрозе или шантажистам	Купленная магическая защита
12	Он потерял жизненно важную тайну или инструмент	Это единственный поставщик для местных чего-то жизненно необходимого	Особая защита полиции

Общественные дворы

У небольших деревень, городских окрестностей и племенных групп своя отдельная динамика. Обожествлённые-новички особенно часто взаимодействуют с такими небольшими сообществами и пограничными деревеньками, обладая возможностями коренным образом изменить жизнь их обитателей.

Небольшие сообщества редко управляются исключительно силой. Городские власти могут иметь в своём распоряжении стражников и практически не оспариваемую монополию на насилие. У деревенского мэра или вождя племени такой роскоши нет. Они находятся достаточно далеко от центральной власти и вынуждены решать свои проблемы самостоятельно, а вожди, пытающиеся решить все затруднения с помощью копий своих сородичей, очень быстро останутся без сородичей.

Вместо этого решения и наказания происходят из группового согласия и наставлений взаимно-приемлемых традиций. Соперничающие фигуры борются за привлечение большей части сообщества на свою сторону, с достаточным запасом, чтобы перевесить любое сопротивление. Убеждение может принимать форму денег или угроз, но может и происходить через припоминание былых услуг, родовые связи и память о старых обидах, требующих удовлетворения.

К12	Основная фигура	Второстепенная фигура	Источник власти
1	Лучший охотник или фермер	Склонный к изменам супруг основной фигуры	Важный чужак будет иметь дело только с ней
2	Самый большой сплетник	Неудачливый фермер или охотник	Только она владеет жизненно важным для сообщества навыком
3	Главный нарушитель спокойствия	Бандит, ищущий убежище или добычу	Её слово всегда последнее из-за традиций
4	Уличный маг	Всеслышащий завсегдатай кабаков	Её поддерживает огромная семья
5	Хранитель местных реликвий	Хозяин местной гостиницы или постоялого двора	Она обладает могущественным магическим предметом
6	Мэр или вождь	Местный мельник или дубильщик	У неё есть друг-чужак, свободный от угрызений совести
7	Привлекательная незамужняя девушка/неженатый юноша	Наивный юноша или девушка с фермы	Она необычно богата для этого сообщества
8	Чиновник из внешнего мира	Чрезвычайно одарённый в чём-то местный	Она владеет тайной магией или запретными искусствами
9	Богатый торговец или купец	Изгнанник, подозреваемый в злой магии	Она знает местность и её полезные секреты
10	Вождь соперничающей деревни или племени	Проститутка по совместительству	Она связана с несколькими важными семьями или людьми
11	Шаман или деревенский священник	Вышедший в отставку чужак, ищущий спокойствия	Она необычайно красива или убедительна
12	Богатый чужак	Жалкий бродяга	Она – грозный соперник в схватке

К12	Конфликт	Последствие его уничтожения	Защита двора
1	Глава семьи плохо обращается с близкими	Небесный закон ослабнет из-за недостатка ритуалов	Дух-хранитель
2	Семье отказывают в старых правах	Тёмные силы привлекут к себе выживших	Могучий герой, вышедший в отставку
3	Местный получает прибыль от ужасного преступления	Местный вельможа будет взбешён потерей	Толпа разозлённых крестьян
4	Местных пытаются обратить в новую веру	Вырастет ставшая бесконтрольной угроза	Могущественный местный колдун
5	Тяжёлая нужда угрожает выживанию семьи	Выжившие заключат сделку со зловещей силой	Реликвия защиты или могущества
6	Местные стараются завладеть новым открытием	Разрушится важная торговая связь	Местный вельможа и его охрана
7	Чужаки пытаются скупить земли деревни	Связанные родством жители деревни будут в ярости	Тайный культ с могущественной магией
8	Чужаки пытаются контролировать группу	Соседние сообщества недосчитаются жизненно важного экспорта	Небольшой гарнизон внешних войск
9	Кто-то, возможно, использует чёрную магию	Выживших привлекут к себе революционеры	Бандиты, нуждающиеся в группе
10	Кто-то хочет атаковать соперничающую группу	Выжившие рассеются и расскажут о персонажах игроков	Тесный союз с соседями
11	Традиция требует жертвоприношения	Ярость могучего местного героя	Настолько бедны, что могут легко бежать
12	Жизненно важные ресурсы истощаются	Выжившие займутся бандитизмом	Тренированные звери-охранники

К12

Характер группы

- 1 Аморальная, равнодушная к страданиям чужаков или незнакомцев
- 2 Коррупцированная, ведущая дела с бандитами и зловещими типами
- 3 Перемещённая, недавно вынужденная переехать или отдать землю
- 4 Разделённая, с двумя фракциями, разозлившимися друг на друга
- 5 Изобильная, наслаждающаяся новым богатством из какого-то нового источника
- 6 Изолированная, вежливая, но не желающая иметь дела с незнакомцами
- 7 Военизированная, ожидающая насилия от мира
- 8 Угнетённая, поражённая некой внешней силой
- 9 Набожная, с вращающейся вокруг общественной веры жизнью
- 10 Безмятежная, с местными, по большей части смирившимися со своей участью
- 11 Непреклонная, цепляющаяся за традиции перед лицом опасности
- 12 Ксенофобская, не доверяющая чужакам и считающая их опасными

Криминальные дворы

Криминальные организации, уличные банды и тайные общества влиятельных людей играют большую роль в большинстве крупных человеческих сообществ. Герои, устремления которых противоречат интересами гильдии убийц, могут столкнуться с такими группами в качестве врагов, в то время как те, кто противостоит тирану, могут найти в них полезных, хоть и не слишком надёжных, союзников.

Криминальные группы дают выход желаниям и наклонностям, которые общество не может открыто разрешить. Кражи, насилие, власть за пределами обычных политических линий и другие проявления человеческих амбиций приветствуются такими организациями. Покупатели запрещённых веществ, незаконных услуг или тайной информации найдут применение их помощи. Эти искатели и покупатели – поддержка для любой криминальной группы.

Герои зачастую встречаются с такими группами в качестве врагов, поскольку очень немногие из них заинтересованы в чём-то кроме собственного удовлетворения. Простое убийство вора или предводителя гильдии убийц редко меняет положение дел, ибо основные желания остаются вместе с людьми, способными заменить павших. Их уничтожение зачастую требует структурных изменений.

К12 Основное направление преступлений

1	Бандитизм в округе
2	Шантаж и шпионаж за богатыми
3	Вымогательство у местных торговцев
4	Борьба с соперничающими группировками за территорию
5	Заказные убийства и прочее насилие
6	Торговля людьми для работы или наслаждения
7	Ввоз наркотиков и прочей контрабанды
8	Преследование групп, воспринимаемых как враги
9	Карманничество и мелкое воровство
10	Контрабанда товаров для ухода от пошлин
11	Воровство и хищения у правительства
12	Дорогие пороки всех типов

К12	Основная фигура	Второстепенная фигура	Источник власти
1	Амбициозный революционер	Амбициозный вор	Контролирует опасную банду или общество
2	Король попрошайек	Подкупленный стражник	Контролирует сбыт краденного или оборот денег
3	Владелец борделя	Осмотрительный контрабандист	Хорошо управляется с местными коррумпированными чиновниками
4	Коррумпированный чиновник	Циничная проститутка	Имеет штат беспризорников или/и проституток
5	Взломщик-эксперт	Рядовой громил	Обладает связями с местной элитой
6	Глава семьи	Ворующий клерк	Обладает мощной магией или могущественной реликвией
7	Лидер банды	Испуганный хозяин магазина	Знает тайные дороги и пути куда угодно
8	Алчный священник	Вынужденный должник	Владеет несколькими полезными бизнесами для прикрытия
9	Ростовщик	Слоняющийся карманник	Патриарх/матриарх большой криминальной семьи
10	Глава наёмных убийц	Тощий беспризорник	Источник движущей идеологии группы
11	Плетущий интриги купец	Внимательный нищий	Предоставляет группе услуги громил или убийц
12	Продажный священник	Высокооплачиваемый адвокат	Даёт группе общественную законность

К12	Конфликт	Последствие его уничтожения	Защита двора
1	Помощник восстаёт против босса	Выживание местной группы зависит от них	Команда элитных убийц
2	Убийца преследует основную фигуру	Правитель использует их, чтобы сдерживать серьёзного соперника	Искусные яды
3	Контроль над новым наркотиком или контрабандой	Их компаньоны оказывают важные финансовые услуги	Крайне сложно найти
4	Контроль над важным местным чиновником	Шантаж вскрыется, вызвав хаос	Подставляет соперников за преступления
5	Спор о том, убить ли кого-то	Они выполняют роль тюремщиков	Скрыты в укрепленной зоне
6	Изгнание чужаков с их территории	Они на самом деле оказывают важную помощь бедным	Заложники или угрозы семьям
7	Обладание найденным недавно сокровищем	Они сдерживают мятежников	Невиновная группа прикрытия
8	Месть за кражу или оскорбление	Они защищают невиновную группу от погрома	Множество подкупленных местных
9	Кто-то пытается объединить местные банды	Они сдерживают угнетающие силы тирании	Толпы крепких уличных громил
10	Кто-то переметнулся к законникам	Они не дают монстрам расплодиться в тёмных местах	Несколько коррумпированных чиновников
11	Разрушение источника закона и порядка	Они поддерживают порядок на улицах	Украденные волшебные реликвии
12	Борьба за рабочие территории	Они сохраняют важные магические искусства	Предательский соблазнитель

Храмовые дворы

Даже после Раскола и падения Сотворённых Богов человечеству требуется утешение веры. Храмы дают верующим место, наполненное смыслом, место, в котором может быть раскрыто их предназначение и выучен правильный путь к счастью. Будь то унитарные церкви, храмы в честь прославленных предков государства, святыни богов дикой природы или пристанища мистической философии, эти храмы оказывают услугу осмысленности тем, кто приходит в них.

Храмы обладают большим влиянием на население окружающей местности. Как знать, так и простолюдины страстно жаждут расположения богов и прощения своих грехов, и их вера в это зачастую столь же сильна, сколь искренна. Какая разумная душа будет отрицать важность получения любой возможной мистической помощи в мире столь ужасных чудес и невыразимых диковин?

Храмы располагают союзниками как среди верующих, так и среди сверхъестественных существ, которым они служат. Даже абсолютно непричастные силы могут быть призваны на службу храму с помощью надлежащих ритуалов и правильных поправок в теологию. Подобное творчество зачастую приветствуется, если в нём возникает нужда.

K12

Настроение храма

1	Старомодный, заботящийся лишь о вещах из другого времени
2	Аскетичный, воздерживающийся от видимого богатства или потворства своим желаниям
3	Небрежный, священники мало заинтересованы в духовных обязанностях
4	Сбитый с толку, посреди каких-то больших перемен
5	Отвлечённый, священники заботятся о мирском деле
6	Трудающийся, под давлением нужд верующих
7	Мистический, наполненный весьма малопонятными священниками
8	Процветающий, украшенный драгоценными камнями и золотом в дикой неумеренности
9	Строгий, с единообразным и дисциплинированным духовенством
10	Напряжённый, священники постоянно готовы напасть друг на друга
11	Возвышенный, не желающий ввязываться в мирские дела
12	Мстительный, неистовый против врагов и соперников

K12 Основная фигура

Второстепенная фигура

Источник власти

1	Престарелая святая фигура	Преданный простолюдин	Любимец местной знати или элиты
2	Энергичный реформатор	Пропылённый библиотекарь	Любим бедными верующими своей религии
3	Верховный жрец или жрица	Иностранец паломник	Владеет важной для веры реликвией
4	Хранитель реликвий	Неопрятный храмовый слуга	Божественный супруг или возлюбленный важного священника
5	Лидер группы верующих	Терзаемый виной местный	Знаменитый полемист или апологет
6	Одарённый магией священник	Священник двора	Имеет священную или важную родословную
7	Набожный вельможа	Священник-инструктор	Обладает личным доступом к большим богатствам
8	Популярный проповедник	Наивный монах	Обладает некой полезной или мощной формой магии
9	Пропагандист ереси	Продавец реликвий	Обучил или собрал большую часть местного духовенства
10	Начальник охраны храма	Стражник храма	Занимает важную позицию пожизненно
11	Храмовый казначей	Храмовый шпион	Знает множество секретов и исповедей
12	Завистливый криминальный босс	Сборщик десятины	Владеет зданием или землёй храма

K12 Конфликт

Последствие его уничтожения

Защита двора

1	Священник хочет заключить договор со злом	На осквернителей падёт проклятье	Могущественная магия священников
2	Принятие власти другого храма	Пустоту заполнит опасный культ	Оживлённый идол
3	Изменение политического фокуса храма	Его поддержка нужна правительству для подтверждения своей законности	Божественные благословения на храме
4	Контроль над могущественным, наивным верующим	Это приведёт в ярость зарубежную ветвь веры	Много крепких стражников
5	Вербовка отталкивающей группы союзников	Он поддерживает жизненно важную духовную защиту	Разъярённая толпа
6	Важный священник предаётся тайному пороку	Он держит запечатанной ужасную силу	Благородные покровители
7	Непонятный, но важный теологический диспут	Его разрушение спровоцирует жестокого пророка к действию	Священные или призванные животные
8	Свержение доставляющего проблемы местного жителя	Местные верующие взбунтуются	Укреплённый храм
9	Выполнение опасного магического ритуала	Только они знают, как оказывать важную местную услугу	Фанатичные приверженцы
10	Борьба за контроль над сокровищницей	Местная беднота зависит от церковной благотворительности	Могущественная защитная реликвия
11	Продажа могущественной реликвии или великого сокровища	Местный правитель будет в ярости	Обереги против божественных способностей
12	Заткнуть рот проблемному священнику	Это вызовет сильные небесные повреждения местных законов природы	Ужасное проклятие на нападающих

Создание примера двора

Ведущий начинает игру в Рактинской Конфедерации, в торговом городе Варбица. Ведущий решил, что Варбица – вполне обычный рактинский городок, с правящим воеводой и его двором. Ведущий предположил, что рано или поздно игроки влезут в дела власти и решил создать для Варбицы аристократический двор. Хотя он мог бы выбрать пункты из таблицы вручную, ему захотелось добавить процессу остроты с помощью случайных бросков.

Первым броском выбирается структура власти двора, результат – «Анархия». Несмотря на усилия воеводы, ни у него, ни у кого-либо ещё нет полной власти над происходящим. Это предвещает проблемы для города, поскольку в Рактии слабый правитель означает неприятности.

После этого Ведущий обращается к таблицам двора и пробрасывает три основные фигуры, получая правителя, наследника правителя и любимого придворного правителя. Ведущий тратит минутку на придумывание имён: Воевода Николай Василь, его старший сын Драгомир и несравненная Леди Стефания.

Теперь Ведущий бросает кости, чтобы определить, почему эти три фигуры важны. Воевода, конечно, является воеводой, но от самого по себе титула пользы немного. Кости говорят, что его сила в активной поддержке местной религии: её священнослужители регулярно возносят молитвы о его набожности и благословении, которое она приносит этим землям. Для его сына это родословная и легитимность; других кандидатов на наследование, случись с воеводой несчастье, нет. В случае с Леди Стефанией, похоже, что её отец оставил ей огромную сумму денег, которые она использует для достижения своих целей.

И какие же цели желанны? Ведущий бросает кости для определения конфликта, чтобы увидеть, в чём может заключаться текущая проблема двора. Учитывая анархию, охватившую двор, похоже, что воевода Николай и его сын не вполне согласны друг с другом в том, кто должен управлять городом. Драгомир определённо думает, что его отец слишком одурманен священниками и должен удалиться в монастырь замаливать свои многочисленные грехи. Николай стар и нездоров, и сильно отвлечён своей набожностью, но отказывается подчиниться «предложению» своего сына. Чиновники двора боятся гнева обоих и занимают себя избеганием внимания, вместо исполнения противоречивых указаний.

Леди Стефания пока что сохраняет нейтралитет в этом споре, поскольку ещё не решила, кто из двоих мужчин будет означать для неё больше власти. Она может заставить Драгомира жениться на ней, чтобы заручиться её поддержкой, но безопасно ли связываться с тем, кто желает сместить своего отца? Николай – более безопасный вариант, но если его сын будет изгнан, что случится с Варбицей, когда воевода умрёт?

Теперь Ведущий бросает кости для определения второстепенных фигур, получая в итоге Синьора Веццини, искусного виссийского художника на службе Николая, подхалима Григория, выполняющего для Драгомира грязную работу, и прекрасную певицу Алину, развлекающую Леди Стефанию и двор. Ведущий может использовать этих персонажей, чтобы добавить деталей двору и вставить их в любую возможную интригу.

Но что случится, если герои просто убьют воеводу или используют грубую силу, чтобы добиться его сотрудничества? Такой поступок уничтожит его легитимность как правителя и лишит его остатков контроля. Чтобы выяснить, что же конкретно произойдёт, Ведущий бросает по таблице и видит, что на самом деле, ничего страшного не случится. Варбица так привыкла к ущербному лидерству, что научилась функционировать без него.

Однако воевода и его двор вряд ли пожелают смиренно склониться перед подобной силой, поэтому Ведущий бросает кости, чтобы определить, какой защитой обладают эти аристократы против грубой силы. Похоже, что на службе двора состоит способный колдун,

и поскольку речь идёт о Рактии, Ведущий решает, что это теург ближайшей Чёрной Академии, способный сотворять заклинания, которые могут смутить даже Обожествлённого. Ведущий называет её Косимой и решает, что ей, в общем, безразлично происходящее при дворе, пока она получает свою плату и стабильный поток преступников для своих экспериментов. Ведущий записывает её боевые характеристики как у меньшего Мистика из bestiaria.

Наконец, Ведущий бросает кости, чтобы определить общее на строение двора, чтобы лучше описать его игрокам. Кости говорят, что двор коррумпирован и ничего не происходит без участия денег. Противостояние между воеводой и его наследником определённо привело к прекращению выплаты жалования многим второстепенных чиновникам и слугам, и теперь они так отчаянно нуждаются в деньгах, что готовы выполнить практически любую услугу за достаточное количество серебра. Леди Стефания, несомненно, сполна пользуется сложившейся ситуацией.

В завершение, Ведущий записывает информацию на карточке, указывая имена действующих лиц, источники их власти, природу конфликта при дворе и боевые характеристики Косимы. На обратной стороне карточки будут записаны любые дальнейшие события и заметки о вмешательстве Игроков в дела двора.

Если бы Ведущий был не столь уверен в том, какой аристократический двор будет важен для игры, он легко мог бы пройти весь процесс, чтобы создать «пустой» двор, опустив лишь имена действующих лиц и подробности конфликта. Если бы Варбица внезапно стала важной, ему понадобилось бы лишь пять минут во время игры, чтобы записать несколько рактианских имён, вписать конфликт в окружение Варбицы и использовать результат.

Сокрушая двор

Неизбежно настанет время, когда у игроков просто нет времени или желания, чтобы вести себя с двором вежливо. С помощью грубой силы, либо контроля сознания они попытаются заставить членов двора предоставить им требуемую помощь или подчинение. Ведущему при этом следует иметь в виду несколько вещей.

Во-первых, не каждый двор можно легко покорить. Таблицы в этом разделе содержат примеры и предложения для серьёзных охранников двора, но могущественные страны и крупные организации располагают большим арсеналом защитных средств против простой силы. Свержение императора не должно быть невозможным для Обожествлённого, но оно может быть непрактично для определённого пантеона.

Во-вторых, некоторые дворы и вправду могут быть легко покорены. У старейшин деревни в распоряжении могут быть лишь их сильные сыновья, чтобы диктовать свою волю, и если Обожествлённые прикажут им что-то сделать, им ничего не останется, кроме как подчиниться. Не стесняйтесь позволять пантеону как угодно вертеть двором, у которого с рациональной точки зрения не может быть ресурсов, чтобы ему противостоять.

В-третьих, грубая сила практически никогда не приносит столь удовлетворительного результата, как работа с двором. Даже если члены двора будут превращены в марионеток, люди, которыми они управляют, и те, кто им подчиняются, вероятно, опознают принуждение или нехарактерную податливость своих лидеров. Потеря легитимности принесёт неприятности, и проблемы, приведённые в качестве примера в таблицах, это лишь небольшая часть возможностей. Чем дольше длится ситуация, тем более вероятно восстание.

Создание руин

Руины – это обобщённый термин для любого потенциально опасного места, которое вознаграждает исследование персонажами игроков. Это могут быть настоящие руины или храм паразитного бога, или крепость клана бандитов-мутантов, или лабиринты канализации патрийского города, или даже сияющий фрагмент павших Небес. Руины опасны, но что-то внутри них делает их исследование стоящим усилий.

Руины должны быть интересными. Они создают декорации для «ситуации» во время сессии, что означает, что им нужен адекватный запас вызовов и новизны. Хотя их вполне можно создать, просто набросав местность, набив её монстрами и положив груды золота в уголок, подобные бессвязные руины вряд ли подарят вам развлечение.

Начните с определения изначальной цели руин. Она может быть выбрана случайно с помощью броска или определена нуждами сессии. Если игроки пытаются добраться до осколка Небес, чтобы добыть его повреждённые механизмы, тогда вам понадобится создать осколок. Если вы создаёте руины, чтобы иметь материал на всякий случай в своём кармане, то можете позволить решить это костям.

Когда вы поймёте, для чего они были предназначены, выберите или бросьте их опасности. Помимо возможных смертоносных обитателей, опасности объясняют, почему руины остаются руинами и не были до сих пор разграблены дочиста. У некоторых руин может не быть внутренних опасностей, но их добавление может облегчить вашу жизнь, когда вам понадобится придумать подробности для этого места.

После этого, определите награду руин. Она может не быть хорошей вещью, но эта вещь делает для игроков руины стоящими исследова-

ния. Это может быть какой-то волшебный предмет, фрагмент истории, важный персонаж Ведущего, или ситуативное преимущество, получаемое преодолением местной опасности. Глава о сокровищах в данной книге описывает примеры наград, которые можно найти здесь и там, но награда руин не должна заставлять игроков чувствовать, будто они потратили свои усилия зря.

Далее, выберите обитателей руин. Они не обязательно должны быть враждебны к чужакам, особенно к таким внушительным и убедительным, какими могут быть Обожествлённые. Держите в уме логику сеттинга, когда определяете этих обитателей; обитатели не должны быть «справедливым» противником в бою просто потому, что игроки обладают определённым уровнем могущества. Обитатели должны иметь смысл для руин, будь то куча камней в Золотых Пустошах или сводчатые залы осколка Небес.

Теперь приправьте руины интересными местами. Не обязательно составлять карту руин целиком, но вам понадобится примерно полдюжина мест, каким-то образом интересных для игроков. Может быть, в них есть монстры или сокровища, или безделушки, с которыми игроки могут повозиться, или персонажи Ведущего, желающие договориться с незваными гостями.

Наконец, завершите всю бумажную работу для этого места. Запишите боевые характеристики обитателей. Создайте или позаимствуйте карту, если она важна, хотя исследование в духе «шеста и факела» в *Godbound* требуются редко. Оберните всё это в форму, которую вы сможете быстро использовать за столом, и ваши руины, достойные внимания пантеона, готовы.

Первоначальное назначение руин

Чаще всего вы будете знать, зачем вам нужны руины, но вы можете не знать с определённой степенью, что это должны быть за руины. Определение первоначального назначения сооружения позволяет проще конкретизировать внутренние локации, выбрать интересные элементы, которые встретятся игрокам, и решить, какие обитатели могут населять такое место. Особо большие руины могут быть составлены из нескольких разных комплексов, каждый со своей собственной индивидуальностью.

Большинство настоящих руин потеряли своё изначальное предназначение века назад, если не больше. Некоторые из них могут быть крепостями Былых Империй, разрушенными и заброшенными в хаосе Последней Войны, в то время как другие могут быть реликтами современных народов. Опасности руин, скорее всего, объясняют, почему нынешние правители не пытались вернуть их, даже если предположить, что у них есть для этого силы.

Другие «руины» по-прежнему используются, и могут даже функционировать по своему изначальному назначению. В некоторых случаях первоначальные обитатели всё ещё могут находиться там, лично или в виде дальних-дальних потомков. Такие функционирующие места либо скрыты от мира, либо, возможно, имеют определённые договорённости с влиятельными фигурами, покупая свою независимость за ресурсы, навыки или услуги, которые нельзя получить иным способом.

Исходное назначение руин должно определять остальные их компоненты. При выборе локаций думайте, какие интересные места должны существовать на таких объектах. Не стесняйтесь вносить изменения в свете безымянных веков их альтернативного использования, но безделушки и оборудование оригинального объекта, как правило, можно где-нибудь найти, пусть даже лишь в куче сокровищ какого-то неопишуемого ужаса, порождённого в былую эпоху.

К20

Исходное назначение руин

- | | |
|----|--|
| 1 | Тайная база для шпионов или ячейки мятежников |
| 2 | Крепость или военный объект |
| 3 | Врата для Ночной Дороги |
| 4 | Магический или высокотехнологический транспортный узел |
| 5 | Военная база или тренировочный лагерь |
| 6 | Шахта или площадка добычи ресурсов |
| 7 | Дворец для важного чиновника |
| 8 | Часть разрушенного города или городская жилая зона |
| 9 | Лагерь для военнопленных |
| 10 | Тюрьма для сверхъестественного существа |
| 11 | Убежище для выживших после Раскола |
| 12 | Курорт для элиты или богачей |
| 13 | Изолированное место магической катастрофы |
| 14 | Полу-магическая фабрика |
| 15 | Бункер для правительственной элиты |
| 16 | Храм или монастырь для поклонения Сотворённому Богу |
| 17 | Теотехнический исследовательский объект |
| 18 | Торговый узел с транспортом и складами |
| 19 | Университет или магическая школа |
| 20 | Хранилище или сокровищница для могущественной реликвии |

Опасности руин

Опасность руин объясняет, почему они до сих пор не разграблены до голых стен. Не у всех руин будут опасности, но не обладающие ими наверняка имеют обитателей или защитников, решительно настроенных не допустить превращения своего дома в чью-то собственность. В то же время, у руин может быть несколько опасностей, осложняющих их исследование.

Опасность руин должна определять их структуру, важные места и обитателей. Привязка подробностей места к его опасности помогает дать ему ощущение логичности и определённого настроения, и может помочь Ведущему создать красочные подробности на основе его индивидуальной вездесущей опасности.

Типы опасностей

Множество ловушек: Это место переполнено опасными капканами и мерами безопасности. Обожествлённый с соответствующими дарами, скорее всего, обойдёт большинство из них, но обычные смертные не столь удачливы.

Автономная защита: Руины обладают некой независимой системой защиты, которая упрямо продолжает охранять их. Вероятнее всего, это Реликтовые автоматы, но неупокоенные и долгоживущие создания-слуги тоже подойдут.

Рассыпающаяся структура: Руины разваливаются на части, и любой, кто отваживается зайти в них, рискует вызвать обрушение на свою голову, если слишком сильно их потревожит. Полы, потолки и стены могут рухнуть в любой момент.

Циклическая деконструкция: Время от времени происходит нечто, убивающее всё внутри руин; энергетическая волна, поток быстроразмножающихся супер-вредителей, наводнение токсичным веществом и тому подобное. Этот цикл может быть запущен нарушителями или их вероятными действиями.

Фальшивый фасад: Руины выглядят как что-то другое, будь то уже разграбленная гора камней или дружелюбное поселение, держащее руины в секрете. Часто встречаются потайные входы и магические порталы.

Обитатели-наследники: Изначальные жители руин по-прежнему живут здесь, хотя, вероятно, в виде культуры или даже в физической форме, не похожей на прежнюю. Они крайне редко приветливы к посторонним.

Приманка: Руины выглядят как нечто очень привлекательное для посторонних, например, сокровищница, дружелюбное убежище или библиотека, наполненная ценными теургическими секретами. В действительности же это ловушка, цель которой – поймать и убить нарушителей, когда они ослабят бдительность.

Враждебная среда: Руины переполнены чем-то токсичным или затрудняющим передвижение, будь то мутная вода или сильная радиация. Может существовать возможность «выключить» эту среду, либо же нарушители должны быть соответствующим образом экипированы, чтобы её преодолеть.

Смертельное окружение: Сами по себе руины могут быть не такими уж и страшными, но окружающая их область смертельно опасна. Она может кишеть опасными существами, жестокими аборигенами или потенциально смертельными участками местности.

Древнее проклятие: На руинах лежит магическое проклятие и каждый, кто подберётся к ним слишком близко, тоже будет проклят. Обожествлённый может обладать Словом, позволяющим смягчить проклятие, но для его полного снятия потребуются серьёзные усилия.

Мутировавшие хранители: Изначальные обитатели или прошлые жители населили руины извращёнными созданиями-охранниками. Большинство таких созданий нуждается для выживания в чём-то, что предоставляют им руины, и не могут распространиться слишком далеко от них.

Зона постоянных боёв: Несколько фракций в руинах постоянно сражаются друг с другом. В зависимости от степени ксенофобии, они могут захотеть привлечь чужаков в качестве союзников, либо же использовать их в качестве бесплатной еды.

К20

Опасность руин

- | | |
|----|---------------------------|
| 1 | Множество ловушек |
| 2 | Автономная защита |
| 3 | Рассыпающаяся структура |
| 4 | Циклическая деконструкция |
| 5 | Фальшивый фасад |
| 6 | Обитатели-наследники |
| 7 | Приманка |
| 8 | Враждебная среда |
| 9 | Смертельное окружение |
| 10 | Древнее проклятие |
| 11 | Мутировавшие хранители |
| 12 | Зона постоянных боёв |
| 13 | Удалённое место |
| 14 | Запечатанный вход |
| 15 | Улей роя |
| 16 | Хранители табу |
| 17 | Временной замок |
| 18 | Титанический зверь |
| 19 | Токсичные испарения |
| 20 | Вертикальность |

Удалённое место: Руины находятся чрезвычайно далеко от любого другого значимого места, а вход в них, скорее всего, тщательно замаскирован. Чтобы достигнуть руин, потребуется как минимум длительное путешествие, вероятно через враждебные земли к неопределённой цели.

Запечатанный вход: Вход в руны запечатан магией или древними технологиями. Большинство таких печатей слишком сложны и многослойны, чтобы их можно было легко преодолеть чудом Обожествлённых, хотя Обожествлённый с даром Слова Странствия *Повелитель Ключа*, вероятно, сможет их открыть.

Улей роя: В руинах расположен улей каких-то опасных созданий. Хотя Обожествлённые могут с лёгкостью победить отдельных существ, те практически всегда действуют огромными, хорошо координированными Толпами неистовых защитников.

Хранители табу: Руины находятся под запретом, либо из-за древних законов, местных обычаев, либо из-за убеждений могущественной местной религии. Для охраны запретного места от вторжений были назначены стражи.

Временной замок: Руины доступны лишь в определённое время, например, в конкретный день в году или время дня, и могут вовсе не существовать вне пределов нужного часа. Обожествлённый Времени может попытаться синхронизировать вход в них.

Титанический зверь: В руинах устроил логово какой-то жуткий монстр, достаточно свирепый, чтобы устроить даже пантеону Обожествлённых достойную битву. У него могут быть юные отпрыски или партнёр, затрудняющие схватку.

Токсичные испарения: Воздух руин пропитан ядом. Он может быть незаметным, с прогрессирующими сбросками Стойкости для сопротивления повреждениям, которые проявляются только в бою, или вызывать более явные формы повреждений.

Вертикальность: Руины очень высоки или глубоки. Нарушители, которые не умеют летать или левитировать, столкнутся с проблемами при передвижении по ним, и достигнуть летающих руин без какой-то формы перемещения по воздуху может быть вовсе невозможно. Как вариант, единственный доступный путь внутрь может находиться наверху.

Вознаграждения руин

Не всем руинам нужна хорошая причина для исследования. Некоторые руины могут быть пустышками, не более чем тратой усилий, когда герои пробиваются сквозь вызовы лишь для того, чтобы обнаружить, что кто-то другой разорил это место в былые эпохи. Однако в большинстве случаев руины должны иметь вознаграждение, или даже несколько, в особо сложных или важных случаях.

Приведённые здесь награды не включают в себя обычные россыпи Богатства и волшебные предметы, которые можно ожидать увидеть в руинах или в руках их обитателей. Глава о сокровищах в этой книге описывает, какие материальные ценности игроки могут встретить в определённых местах, и вы можете выбрать их как обычно для дальнейшего распределения по локациям руин. Приведённая же здесь таблица касается больших сокровищ, материальных и информационно-наград, способных привлечь внимание Обожествлённых.

Эти награды не обязаны быть однозначным благом. Магические артефакты могут быть прокляты, транспортные узлы могут перевозить пассажиров через крайне опасные транзитные центры, а тёмные секреты могут оставить на своём обладателе смертельную метку для сил, стремящихся сохранить свои тайны под замком. Если награда кажется слишком прямолинейно полезной, вы всегда можете добавить уловку или осложнение к её добыче или обладанию ей.

Типы вознаграждений

Тайное знание: Здесь находятся один или несколько гримуаров, содержащих подробности теургического призыва. Они могут быть взяты из примеров в этой книге или вы можете придумать новые заклинания. Либо это может быть тайник с обучающими материалами по потерянной форме низкой магии, не столь могущественной, как теургия, но всё равно обладающей некоторыми эффектами, относящимися к изначальному назначению руин.

Небесные осколки: Они нужны для создания артефактов и Невозможных проявлений Владычества. Их присутствие подразумевает, что либо руины изначально были местом расположения механизма творения, либо создатели руин принесли добытые осколки откуда-то ещё. Один осколок на каждых двух игроков, как правило, означает хорошую добычу.

Тёмный секрет: Руины содержат свидетельства некоего злодеяния, преступления или ужасного обычая, которые имеют значимую связь с современными местными обитателями. Местные могут не помнить свои былые грехи, или же тщательно их скрывать. Эти грехи могут даже продолжаться по сей день, и обнаруженное свидетельство вскроет их со всей очевидностью.

Материальные ценности: Глава о сокровищах содержит рекомендации о том, сколько Богатства должны содержать руины выбранного размера и типа, но эти руины – исключение. Вы должны как минимум удвоить ожидаемое Богатство, если не больше, и придать ему форму, которая имела бы смысл для оригинального назначения руин.

Нужный ключ: Вознаграждение руин – некий ключ. Это может быть физический ключ, или пароль, или некий магический ритуал, который надо исполнить в определённом месте. Что бы это ни было, оно необходимо, чтобы попасть в какое-то важное место, будь то другие руины или затерянная сокровищница.

Ночная дорога: В недрах руин лежит Ночная Дорога, но, в отличие от большинства Ночных Дорог, эта может быть запечатана или открыта со стороны мироздания. Игрок, обеспечивший контроль над руинами, получит лёгкий доступ к далёкому миру или осколку Небес, к которому может вести эта Дорога.

Могущественный артефакт: Здесь находится волшебный предмет, достаточно могущественный, чтобы произвести впечатление даже на Обожествлённого. Это может быть огромный богоход или великий артефакт, созданный по правилам главы о сокровищах. Возможно, артефакт как-то связан с функционированием руин, либо же его потерял здесь какой-то неудачливый исследователь из прошлого. Если артефакт вынести из руин, это может иметь последствия.

Раскрытый заговор: Где-то в руинах есть явное свидетельство коварного заговора во внешнем мире или надвигающейся катастрофы, которая вот-вот

K12

Вознаграждение Руин

- 1 Тайное знание, теургические призывы или потерянное искусство низкой магии
- 2 Небесные осколки, требуемые для существенного использования Владычества
- 3 Тёмные секреты, скрытые местными или их наследниками
- 4 Материальные богатства в виде монет, драгоценных камней или редких материалов
- 5 Ключ, необходимый для каких-то других руин, открывающий сокровищницу
- 6 Вход в Ночную Дорогу, который можно открыть и закрыть.
- 7 Могущественный артефакт, ожидающий достойного владельца
- 8 Раскрытый заговор или раннее предупреждение о надвигающейся катастрофе
- 9 Знак легитимности для местной правящей семьи
- 10 Транспортный узел, позволяющий быстрое перемещение куда-то ещё
- 11 Полезный союзник, с которым можно договориться или реактивировать
- 12 Ценная карта, ведущая к сокровищу или другим руинам

обрушится на окрестности. Этого свидетельства должно быть достаточно, чтобы предупредить игроков, но недостаточно для того, чтобы предотвратить катастрофу или сорвать заговор. Если игроки захотят заняться этим делом, информации должно быть достаточно, чтобы дать им общее направление действий.

Символ легитимности: Где-то в руинах находится часть регалий или генеалогический текст, который либо доказывает нелегитимность местной правящей семьи, либо дарует такую легитимность своему владельцу. Символ должен быть достаточно внушительным или необычным, чтобы привлечь внимание игроков, хотя они могут и не догадываться о его важности, пока не начнут показывать его другим людям, либо же этот символ не изучит Обожествлённый Знания или герой, имеющий соответствующий Факт.

Транспортный узел: Быстрое перемещение в большинстве миров ограничено скоростью корабля. Магия дальней телепортации является очень редкой и могущественной теургией, и даже Обожествлённый Странствия обычно должен преодолевать физическое расстояние между точками. В этих руинах содержится устройство телепортации или подземная транспортная система, соединяющая руины с неким удалённым местом, вероятно, другими руинами похожего типа. Скорее всего, узел невозможно доработать, чтобы перенацелить его на другое место, хотя Ведущий может позволить это в качестве Невозможного проекта.

Полезный союзник: В этих руинах находится существо, которое может стать полезным и надёжным союзником для игроков. Такое существо должно быть не просто одним из местных обитателей, которого можно очаровать или убедить повиноваться, а автоматом или созданием с очевидным потенциалом в качестве слуги. Игроки должны очень легко понять, что существо – потенциальный союзник, иначе привычка к божественным карам возьмёт своё.

Ценная карта: Где-то лежат руины или тайник, о котором никто не знает, но эта карта весьма ясно показывает путь к нему. Такая карта может принимать форму настоящей бумажной карты, или же это может быть запись, хранящаяся в руинах, или же скрываться в каком-нибудь элементе декора. Карта может не содержать важную информацию о природе или защите места назначения.

Обитатели руин

Следующий шаг создания руин – выбрать для них обитателей, включая одного или нескольких Боссов. Предполагается, что Босс должен быть противником, способным бросить вызов героям в бою, соответствующим опасности руин.

Сложность Босса должна выбираться исходя из того, что будет логичным для руин, а не из общего уровня мощи пантеона. Группа опытных Обожествлённых не должна наткнуться на могущественного паразитного бога в каждом разваливающемся особняке и мрачной башне просто потому, что для достойного сражения им нужен такой противник. С другой стороны, группа героев-новичков, забравшихся в осколок павших Небес, не должна быть защищена от встреч с ужасными существами, населяющими подобные места, просто потому, что они вряд ли справятся с такими противниками. Если вы создадите непротиворечивый мир с логичными вызовами там, где они должны быть, ваши игроки смогут принимать рациональные решения о том, с какой опасностью они хотят столкнуться.

В некоторых руинах Босса может не быть. Опасность места может заключаться в окружающей среде, или может требовать сообразительности или переговоров вместо острой стали. В других руинах может быть несколько опасных обитателей, но ничего такого, что реально могло бы победить пантеон Обожествлённых. Руины, не представляющие серьёзной боевой проблемы для героев, вполне приемлемы, если в них присутствуют какие-то другие сложности. С руинами, не содержащими существенных вызовов, лучше разбираться несколькими минутами нарратива, в ходе которого вы даёте игрокам описать, как они расправляются с не годящимися им в соперники обитателями или несущественными препятствиями, которые оставили после себя древние строители. Однако если вы действительно хотите, чтобы в ваших руинах был опасный в бою противник, вам следует начать как минимум с одного Босса, чтобы быть уверенным, что у вас есть что-то, способное дать героям достойный бой.

Во-первых, определите, будет ли у вас один Босс или несколько. В небольших руинах, скорее всего, есть место лишь для одного, если только они не работают сообща по принципу «хозяин - слуга». В больших руинах Боссов может быть несколько, каждый со своей территорией или сосуществующих в настороженном мире. Один может быть изолирован или располагаться в месте, недоступном для остальных.

Далее, выберите тип Босса, подходящего к руинам. В списках, приведённых ниже, перечислены различные типы обитателей для руин и советы для подходящих им Боссов. Во многих случаях вам необходимо подобрать силу отдельных существ под свои нужды: если пункт таблицы говорит, что для данного места подойдёт Мистик, вам понадобится решить, подходит ли для вашего случая меньший Мистик, старший или же повелитель.

Теперь добавьте Боссу помощников и миньонов. У большинства разумных Боссов будет как минимум один слуга – «правая рука» или другой союзник, и одна или несколько Толп меньших слуг. У Боссов-животных будут партнёры, члены стаи или толпы отродий. Не страшно, если в сумме все эти опасности разом явно слишком сильны для пантеона. В таком случае игрокам, несомненно, придётся воспользоваться принципом «разделяй и властвуй», или, по крайней мере, не сталкиваться со всеми противниками одновременно.

Теперь вам нужно дать обитателям цель и мотивацию, поскольку только автоматы могут просто неподвижно стоять в ожидании нарушителей. У большинства разумных созданий будет причина находиться в руинах и что-то, чего они хотят здесь добиться, даже если это «что-то» – лишь простое желание жить в мире. Неразумные обитатели могут использовать руины как логово, их численность может ограничиваться голодом или другими окружающими опасностями. Приведённые ниже таблицы дают предложения и идеи для мотивации обитателей ваших руин.

Теперь, когда вы знаете, кто живёт в руинах, почему они там и чего они хотят достичь, время назначить им боевые характеристики. Для большинства Боссов и их свиты вы можете просто скопировать характеристики из bestiaria в этой книге. У многих Боссов будет доступ к определённым дарам и Словам, так что вам необходимо потратить минутку, чтобы записать идеи об их чудесах или боевых способностях, используя инструменты из bestiaria. Небольшой набор карточек для заметок отлично подойдёт для этой цели, а когда противник будет повержен, вы можете оставить карточку и использовать её снова в качестве другого монстра с косметическими изменениями способностей.

Когда вы определились с исходящими от обитателей угрозами, можете отложить их в сторону и заняться созданием своих руин. Вам необходимо выбрать несколько интересных мест и придумать в общих чертах план руин, прежде чем вы расставите их обитателей. Расположите их логично, обращая внимание на нужды и интересы существ. Большинство Боссов будут держать своих помощников поблизости, либо из-за предусмотрительности, либо чтобы следить за амбициозными подчинёнными.

После того, как вы определили базовый набор локаций, начинайте расставлять обитателей или добавлять дополнительные локации, служащие логовами, жилыми помещениями или охотничьими угодьями для населяющих их существ. Хотя взаимное расположение зон предполагается несколько абстрактным, обращайте внимание на близость союзных групп. Если пантеон начинает бой в одной из комнат и остальные обитатели достаточно близко, чтобы это услышать, ситуация может серьёзно накалиться за несколько раундов.

Также помните, что могущественные и умные Боссы будут держать своих помощников и телохранителей достаточно близко, чтобы те успели прийти на помощь в случае необходимости. Некоторые руины могут быть столь уютны и безопасны, что их владельцы могут не волноваться о подобных вещах, но большинство ужасных обитателей давно потерянных подземных комплексов обладают более серьёзным уважением к опасности. Частью проблемы победы над Боссом может быть предотвращение вызова им бесчисленных подкреплений.

При расположении Толп имейте в виду, что некоторые из них могут занимать несколько участков внутри руин. Маленькая Толпа обычно занимает только одну комнату, но Большая толпа может занять несколько смежных зон, а Огромная Толпа может оккупировать целую секцию руин. Если потревожить одного из них – остальные придут на помощь, так что герои, которые не хотят противостоять такой волне опасности, должны будут полагаться больше на скрытность, чем на грубую силу, или же зачищать комнату, полную врагов, быстрее, чем те смогут позвать на помощь.

Когда обитатели расставлены по местам, самое время приправить руины сокровищами, которые вы набросали или выбрали из главы о сокровищах. Большая часть добра будет подобрана обитателями, если они ценят подобные вещи, а артефактами, вероятнее всего, владеют и пользуются могущественные создания. Ещё не собранные сокровища, скорее всего, либо спрятаны, либо настолько велики и прочны, что разбирать их непрактично, либо слишком опасны в обращении. Некоторые артефакты могут быть настолько токсичны для смертных владельцев, что обитатели не смеют касаться их.

Следует помнить, что не нужно отдавать все сокровища или артефакты в руки местным. Если единственным способом завладеть чем-то стоящим будет убийство его владельца, вы приучите игроков игнорировать ненасильственные способы приобретения желаемого. Скрытность и обман станут не более чем приложением к хорошему закаливанию, вместо того, чтобы быть альтернативными путями урвать золота, и Обожествлённый Обмана или другого скрытного Слова может обнаружить, что ценность его способностей упала.

Группы обитателей

Хотя можно напичкать руины сборищем не связанных между собой созданий, в большинстве случаев они будут заселены одной или несколькими группами обитателей. Существа в этих группах собраны вместе либо природой, либо подходящими обстоятельствами. В небольших руинах, скорее всего, будет лишь одна группа, в то время как в больших могут обитать две или более, возможно, больше враждебные друг к другу, чем к потенциально полезным нарушителям.

Для приведённых ниже групп даются предложения для их членов. Меньшие противники обычно появляются Толпами, как описано в Бестиарии, в то время как серьёзные соперники могут служить Боссами руин, либо врагами столь могущественными, что они превратились в естественные опасности, которых героям надо избегать. Не всё в руинах должно быть по силам игрокам, и иногда волнение вызывают переговоры или бегство, а не победная битва.

Обитатели руин

Ангельский культ: Ангел-Регент с Большой Толпой культивистов-людей. Возможно, Младший Мистик - первосвященник и Титанический Зверь-охранник.

Автоматоны-защитники: Маленькая Толпа Автоматонов-Хранителей, возможно, с отдельным старшим автоматом с характеристиками Титанического Зверя или Извращённого Огра.

Предводитель бандитов: Младший или Старший Герой с Опытным Магом-помощником, Большая Толпа сброда и Маленькая Толпа опытных бандитов.

Изгнанный вельможа: Младший или Старший Герой с Маленькой Толпой поддержки, Опытный Маг-советник и одно сверхъестественное существо в качестве фамильяра мага.

Небесный осколок: Маленькая Толпа Ангелов-Опустошителей или Ангелов-Хранителей, возможно, Большая Толпа Древних Выживших или Гигантская Мерзость. В худшем случае, там заточён Сотворённый Бог.

Адский лабиринт: Большие Толпы Ангелов-Хранителей, один или несколько Титанических Зверей, Огромная Толпа поработанных мертвецов, возможно, Несотворённый чужак.

Логово разумного вырожденного: Извращённый Огр, которому служит Большая Толпа младших Вырожденных, возможно, приручённый Титанический Зверь или Младший Мистик - колдун.

Военная База: Младший или Старший Герой с Огромной Толпой солдат, возможно, другие Герои-помощники или Опытный Маг в качестве поддержки.

Логово чудовищного зверя: Титанический Зверь, возможно, с Маленькой Толпой более слабых отпрысков и членов стаи, или, возможно, Гигантская Мерзость. Вокруг может обитать их опасная добыча-паразиты.

Пролом в ночной дороге: Большая Толпа Древних Выживших с лидером-Мистиком, или Маленькая Толпа Крадущихся Ужасов с лидером-Гигантской Мерзостью.

Поместье вельможи: Младший или Старший герой с Опытным Магом в качестве советника, Маленькая Толпа стражников и, возможно, ещё один наёмный Герой.

Култ паразитного бога: Паразитный бог с первосвященником – Младшим Мистиком, Большая Толпа гражданских верующих и Маленькая Толпа тренированных воинов-фанатиков.

Архимаг-отшельник: Мистик с одним или несколькими учениками – Опытными Магами, одна или несколько Гигантских Мерзостей или Титанических Зверей в качестве охраны или фамильяров.

Реликтовое население: Маленькая Толпа Автоматонов-Стражей или Большая Толпа Древних Выживших. Вероятно, в качестве лидера выступает Мистик или Старший Герой.

Колдовской кабал: Несколько Младших Мистиков или Опытных Магов с Маленькой Толпой слуг и, возможно, Ангелом-Регентом в качестве покровителя.

Улей роя: Огромная Толпа меньших Вырожденных или Древних Выживших, возможно, Титанический Зверь или Гигантская Мерзость в качестве «королевы» или «альфы».

Храмовая иерархия: первосвященник – Мистик с Опытными Магами в качестве священников и Большой Толпой храмовых фанатиков.

Заточённый Сотворённый Бог: Сотворённый Бог с первосвященником – Мистиком, Большой Толпой верующих и теотехниками, оказавшимися с ним в ловушке.

Несотворённый пузырь: Гигантская Мерзость с Большой Толпой меньших Несотворённых и несколькими прислужниками – Крадущимися Ужасами. Возможно, раб - Мистик.

Вторжение Несотворённых: Несотворённый повелитель – эквивалент Паразитного Бога, один или несколько Мистиков – помощников и Большая или Огромная Толпа меньших Несотворённых. Не забудьте специальные способности Несотворённых.

Неупокоенный правитель: Мистик - лич-лорд или неупокоенный полководец – Высохший Повелитель, с Огромной Толпой прислужников. Имеет в распоряжении нескольких слуг – эквивалентов боевых драугров или священников.

Ловушки и силки

Создать ловушку, способную помешать Обожествлённому, может быть непросто. Отравленные иглы, падающие каменные блоки и подпружиненные клинки могут быть достаточно опасны для смертных жертв, но Обожествлённому они, скорее всего, обойдутся в одно или два очка урона и, может быть, дневное Приложение Усилия в случае проваленного спасброска против яда.

Любая ловушка, достаточно грозная, чтобы вызвать беспокойство Обожествлённого, это, скорее всего, либо творение Былых Империй, созданное, чтобы справляться даже с полубожественными слугами Сотворённых Богов или нападающими из Небесного Воинства, либо же это не столько *ловушка*, сколько смертельная окружающая среда. В последнем случае это может быть зона урона, наносимого каждую минуту или час.

В первом случае, выберите Слово или два, чтобы описать способ, которым ловушка действует; ловушка из расплавленной лавы может включать Огонь и Землю, в то время как электрический пол может быть Небом. Обожествлённый с подходящим Словом может защитно рассеять ловушку, либо же быть невосприимчивым к её действию из-за своих природных свойств.

Далее, выберите уровень повреждений. Неожиданные ловушки, которые приводятся в действие при появлении нарушителей или работают на эффекте внезапности, должны наносить минимум 10кб повреждений, а особенно опасные – использовать кости к8, к10 или даже к12. Этого может быть достаточно, чтобы вырубить Обожествлённого-новичка или серьёзно ранить более опытного героя. Герои, иммунные к эффекту неожиданности, могут обнаружить ловушку заранее, как и Обожествлённые, обладающие Словами, родственными с природой ловушки, поскольку они чувствуют приближающуюся силу.

Очевидные ловушки, активируемые по прямому выбору игроков, такие как явная защитная печать вокруг некой древней реликвии, должны наносить урон напрямую, начиная в районе 2кб и до 10кб в случае чудовищно могущественной защиты. Должен существовать способ отключить такую ловушку и достаточно подсказок, чтобы игроки могли его найти.

Спасброски против ловушки могут совсем избавить жертву от повреждений или же ополовинить последующие страдания. Такие спасброски в целом должны применяться для внезапных ловушек, очевидные же должны быть отключены.

Подробности обитателей

Знать обобщённый тип обитателей недостаточно. Вам также нужно знать некоторые факты о группе, чтобы разумно расположить их внутри руин и определить, чего они пытаются там достигнуть. Не все группы будут одинаково враждебны к чужакам, и не все они будут откровенны в своей реакции на героев. Приведённые здесь таблицы предлагают некоторые подробности и осложнения, которые вы можете использовать при создании групп обитателей.

Неразумные или совершенно чужеродные создания могут не использовать эти таблицы, но вы всё равно должны понимать общую идею того, чего они хотят здесь достигнуть. При отсутствии общей цели может быть слишком соблазнительно просто распределить обитателей по локациям случайным образом и сказать «и так сойдёт». Руины будут лучше и реалистичнее, если у обитателей будут понятные причины находиться на своих местах.

Вы можете использовать некоторые из этих таблиц или сразу все, чтобы добавить изюминку группе обитателей. Если в ваших руинах их несколько, самое время решить, как они относятся друг к другу и могут ли они терпеть своих соседей. Умные игроки могут найти способы использовать эти разногласия в своих целях.

K12

Как они здесь оказались?

1	Лидер пообещал им здесь что-то восхитительное
2	Придти сюда их заставили религиозные дела
3	Они недавно нашли здесь убежище
4	Их предки захватили это место в качестве святилища
5	Они пришли из далёкого мира через Ночную Дорогу
6	Они прибыли сюда недавно в поисках богатств
7	Они покорили изначальных обитателей и остались здесь
8	Они были созданы или рождены здесь
9	Их загнали сюда преследующие их враги
10	Их послали сюда хозяева
11	Они были слугами или рабами, но освободились
12	Это потомки свиты древнего исследователя

K12	<i>Их всеобщая цель</i>	<i>Тип их лидерства</i>	<i>Защитные меры</i>
1	Выполняют свой древний унаследованный долг	Номинальный лидер и тайный повелитель	Они активируют опасное воздействие окружения
2	Контролировать награду руин для своих целей	Лидер с несколькими доверенными помощниками	У них есть магический оберег
3	Укрепить руины как базу для будущего похода	Лидер управляет, прислушиваясь к советам других	У них есть призванное существо-страж
4	Прячутся от более могущественного врага	Единственный лидер правит без сопротивления	У них заключён союз с соседями
5	Удерживают руины против нападающего врага	Анархическое, без видимого лидерства	У них оборудованы многочисленные посты часовых
6	Просто поддерживают своё существование в относительной безопасности	Нестабильное, лидеры часто меняются	У них есть охранники с железной дисциплиной
7	Вынести из руин всё, что не приколочено к полу	Демократическое, с исполнительной должностью	У них есть секретный транспортный путь для войск
8	Изгнать из руин всех соперников	Группы, у каждой из которых свой лидер	Они держат боевых животных в критических местах
9	Вернуть руины к их изначальному назначению	Ориентированное на выполнение задач ради общего долга	У них есть превосходные места для засад
10	Захватить руины для хозяина или работодателя	Подчиняющееся далёкому нанимателю или правителю	Они физически заблокировали проходы
11	Изучать руины для обретения магических способностей	Теократическое, с религиозным вождём	Они установили сигнализацию
12	Извлечь спрятанное здесь сокровище	Два или более существ, работающих вместе	Они установили ловушки в малоиспользуемых зонах
K12	<i>Внутренние проблемы</i>	<i>Недавние события</i>	<i>Внешние отношения</i>
1	Восставший помощник вызывает смуту	Соперники украли что-то, в чём они крайне нуждаются	Убеждение в законном правлении руинами
2	Запас продовольствия или чего-то жизненно необходимого истощается	Часть обитателей отделилась в соперничающую группу	Убеждённые изоляционисты по отношению к другим
3	Боевой дух в последнее время ужасающе низок	Лидерство кардинально поменялось	Усердные вербовщики чужаков в группу
4	Один из них в тайне предатель	Они сломали что-то и ситуация ухудшается	Свирепая враждебность ко всем остальным
5	Их лидер – очень могущественный болван	Они получили новый волшебный ресурс или союзника	Наёмники для других групп
6	Вера в лидера падает	Они переселились в новую часть руин	Тяят горькую обиду против чужаков
7	Они не могут договориться, как реагировать на угрозу	Они открыли запечатанную секцию руин	Все остальные для них – еда или живые запасы провизии
8	Они неверно понимают местную опасность	Они получили новых рекрутов	Параноидальный страх других групп
9	Они дерутся за найденную вещь	Они вернули руины к их первоначальному назначению	Прагматичные и готовые к переговорам
10	Они выполняют ограниченное по времени задание	Они извлекли полезное сокровище	Постоянно предающие двурушники
11	Они страдают от ужасной болезни	Они высвободили что-то неуместное	Безжалостная агрессия, когда это возможно
12	Они расколоты на враждующие фракции	Они потерпели поражение от соседних соперников	Подозрительные, но очень надёжные союзники, если заручиться их поддержкой

Локации руин

Теперь сгенерируйте как минимум полдюжины примечательных локаций внутри ваших руин. Таблица даст вам несколько базовых идей, которые вы можете изменить, чтобы они соответствовали первоначальному предназначению руин. По меньшей мере, одна локация должна быть посвящена этому предназначению, чтобы задать руинам соответствующий тон.

Другие таблицы ниже помогут вам добавить подробностей базовым локациям. Если вы захотите поместить часть сокровищ руин в этой комнате, то можете использовать таблицу «Ценности», чтобы усложнить размещение. Общее настроение локации наметит вам, как её обставить и описать, в то время как вход и выход могут быть осложнены обстоятельствами из следующей таблицы.

Три самые нижние таблицы приводят примеры различных опасностей, которые могут относиться к физическому состоянию локации, состоянию враждебных обитателей, которых вы туда поместили, или магических опасностей, скорее всего относящиеся к первоначальному назначению этого места или повреждениям и упадку, причинённому с тех пор, как руины перестали функционировать.

K12

Основное назначение локации

1	Архив, библиотека, скрипторий, система учёта информации руин
2	Место сбора, площадь, приёмная, магазин
3	Командный пункт, пункт управления руин, жилище командира
4	Столовая, гидропонный сад, пищевая переработка
5	Функциональная зона для первоначального назначения руин
6	Ремонтная мастерская, зона обслуживания руин, зона переработки
7	Производственный цех, индустриальная зона, магазин ремесленника
8	Проход между локациями, складская зона или хранилище
9	Зона отдыха или развлечений, таверна, галерея, частное жилище
10	Помещения для сна или проживания обитателей
11	Храм или часовня Сотворённого Бога или более позднего божества
12	Учебная зона, классная комната, поле для тренировок, аудитория

Не каждой локации нужны все эти вещи. На самом деле, около четверти ваших локаций должны быть пусты и в основном свободны от чего-либо важного. Для остальных используйте эти таблицы, чтобы подстегнуть своё воображение в требуемом направлении.

K12	<i>Ценности</i>	<i>Общее настроение локации</i>	<i>Проблемы входа или выхода</i>
1	Приманка, чтобы отвлечь от большего приза	Кровавое, место жуткого насилия	Проход находится за сильным завалом
2	Сломанные или рассыпанные по кусочкам	Сияющее искусственным светом или с большими окнами	Проход скрыт позади чего-то
3	Спрятаны под или в отделке	Удобное, со следами недавнего проживания	Проход тёмный, а свет привлекает опасность
4	Оставлены на открытом месте в неприкосновенности	Искрящееся энергией, движением или звуком	Проход – фальшивка, ведущая к опасности
5	Заперты в видимом контейнере	Обрушивающееся, содержимое разваливается на части	Проход хорошо укреплен обитателями
6	Смешаны с обломками или мусором	Тёмное, с потемневшими лампами или окнами	Проход заперт или перекрыт
7	Часть обстановки или оборудования	Обезображенное и повреждённое обитателями	Проход открывается где-то в другом месте руин
8	Лежат вместе с похожими бесполезными предметами	Кладбище, наполненное старой пожелтевшей смертью	Проход готов обвалиться в любой момент
9	Лежат ненадёжно, с риском разбиться	Содержится в необычайно хорошем состоянии	Обитатели установили в проходе ловушки
10	Переделаны под приземлённые цели	Одинокое, заброшенное и не посещаемое	Путь пролегает сквозь смертельную местность
11	Крайне хорошо спрятаны	Залатанное и кое-как отремонтированное обитателями	Проход ведёт к труднодоступной выгодной позиции
12	Малозаметны, но не спрятаны	Смердящее упадком и гниением	Путь требует карабкаться или лететь
K12	<i>Физическая опасность</i>	<i>Опасности от обитателей</i>	<i>Магическая опасность</i>
1	В запертой двери ловушка	Скрытый часовой наблюдает за окрестностями	Тревога, когда здесь обнаруживается магия
2	При обращении с предметом подаётся сигнал тревоги	Их защитник или лидер живёт здесь	Оживлённые предметы или автоматы
3	Обваливающиеся полы, потолки или стены	Здесь их супруги или отпрыски	Сломанный артефакт взрывается при обращении с ним
4	Опасное пламя или разряды энергии	Их здесь полно	Проклятие на того, кто взаимодействует с чем-то
5	Тяжёлый предмет падает, едва его затронешь	У них здесь отличная тактическая позиция	Поле или артефакт, высасывающий Усилие
6	Ядовитые или токсичные лужи, грибы, растения	Здесь располагаются их союзники	Эмпирейский оберег, как описано в главе о сокровищах
7	Открытие контейнера высвобождает что-то плохое	В случае тревоги они устремляются сюда огромной толпой	Окружающая среда действует как враждебный дар
8	Ядовитые или взрывоопасные испарения	Они установили ловушку для нарушителей	Оберег или ловушка низкой магии
9	Первоначальное предназначение руин вышло из-под контроля	Они устроили здесь логово сторожевого зверя	Магический контрудар при использовании дара
10	Скользкая или непрочная поверхность	Они установили здесь фиксированное, но смертельное оружие	Магическая болезнь от предмета
11	Опасность с временной задержкой, активируемая при входе	Они устроили в окрестностях засаду	Неуловимое проклятие на цель или её имущество
12	Сокровище опасно или приводит в действие ловушку	Для них это священное место	Трансформирует цель или её имущество

Детали локации

Основное назначение локации может многое рассказать Ведущему о её обстановке, отделке и различных безделушках, но иногда требуется более интересная деталь. Это могут быть несколько волшебных бассейнов, зачарованная статуя, колдовской гобелен, таинственный механизм или какой-то другой интересный героям предмет, которым они могут манипулировать и повозиться, как это любят игроки.

Приведённые здесь таблицы предлагают базовую форму детали, будь то движимый предмет или неподвижная особенность локации, а другие таблицы подсказывают, как эта деталь может быть необычной. Большинству деталей достаточно одного или двух бросков по приведённым таблицам, хотя в особенно непростых случаях может понадобиться больше, а их действие будет активироваться в зависимости от способа, которым игроки взаимодействуют с деталью.

Особенно большие детали могут быть вовлечены в боевое поведение обитателей локации. Вы можете потратить минутку, чтобы откорректировать тактическую таблицу существ, добавив пункт с напоминанием задействовать деталь некоторым способом. Самые сообразительные обитатели могут переделать деталь так, чтобы она служила их повседневным нуждам или же стала идеальным оружием против нарушителей.

K12

Базовая форма детали

1	Предмет искусства, картина, скульптура, мозаика или другой предмет декора
2	Книга, записи, отчёты, полка с документами или звуко-/видео-запись
3	Труп, следы боя, место несчастного случая или ловушки
4	Дверь, арка, портал или другой вход или выход
5	Фонтан, пруд, ручей или другая жидкая деталь
6	Икона, религиозный идол, реликвия Сотворённого Бога и тому подобное
7	Механизмы, относящиеся к локации, магические или обычные
8	Монумент, могила, усыпальница, трофей, памятная надпись
9	Часть обычной для локации мебели или обстановки
10	Транспортное средство, сани, повозка, упряжь
11	Окно или наблюдательный экран, станция мониторинга, магический кристалл
12	Одно из вышеперечисленных, но сломанное и бесполезное

K12 Её необходимая ценность

Связанная с ней опасность

Полезная информация, которую она даёт

1	Живущие неподалёку обожают её	Враги могут отследить ваше местоположение с её помощью	Карта руин, более-менее точная
2	Каким-то образом она обходит систему безопасности руин	Она активирует находящуюся неподалёку систему безопасности руин	Уязвимость Босса руин
3	Она наносит вред опасным местным существам	Она привлекает определённого зверя или существо	Подсказки для текущей цели обитателей
4	У него есть странное, но полезное свойство	Её преимущество отказывает в самый неподходящий момент	Информация о награде руин
5	Она удивительно мастерски сделана	Она переносит болезнь или инфекционное проклятье	Намёки на нынешних обитателей руин
6	Она обладает выдающейся художественной новизной	Она делает атаки врагов эффективнее	Исторически важные записи или информация
7	Она производит какие-то полезные товары или услуги	Она выглядит безобидной, но потом становится смертельно опасной	Информация о секретной локации или двери
8	Она защищает от опасности этого места	От неё сложно избавиться	Информация о ловушке или опасной зоне
9	Она восстанавливает часть назначения руин	Она легко может взорваться или расплавиться	Информация об опасности руин
10	Это ключ для входа в часть руин	Она радиоактивна или источает злую магию	Управление оригинальным действием руин
11	Оно неуязвимо к большинству типов повреждений	Местные считают взаимодействие с ней табу	Пароли для входа в закрытую зону
12	Она сделана из ценных материалов	Использование или взаимодействие с ней источает человека	Польза или опасность другой детали

K12 Функциональная часть

Внешний стиль

Важная роль в бою

1	Она позволяет общаться с другими местами	В пятнах крови, как будто была использована в качестве оружия	Встревоженные противники прячутся в ней или за ней
2	Она управляет защитой руин	Украшена эмблемой создателя	Если её сломать, это вызовет катастрофу в другом месте
3	Она управляет водой, теплом и другими удобствами	Невыразительная, полированная поверхность	Если её повредить, запустится таймер до взрыва
4	Она делает что-то, связанное с происхождением руин	Сияющие круговые полосы света	Если её повредить, она взорвётся или выпустит токсин
5	Она показывает виды локации руин	Грубые геометрические углы	Она усиливает способности обитателей
6	Она поддерживает стены руин	Гудение, звон или другие звуки	Она меняет форму или контуры, когда активна
7	Она открывает или закрывает дверь или хранилище	Запутанные узелки или переплетённые линии	Во время боя она двигается и может раздавить
8	Она даёт свет или тепло	Натуралистичные изображения или цвета	Она излучает энергию, когда активна
9	Она раскрывает нечто, спрятанное в руинах	Испещрённая рубцами, ветшающая структура	Это чрезвычайно прочное укрытие
10	Она призывает обитателей окрестностей	Ржавая или покрытая патинной поверхность	Местные могут заставить её извергать токсичную субстанцию
11	Она включает систему самоуничтожения	Плавные, мягкие изгибы и линии	Местные знают, как использовать её в качестве оружия
12	Это проводник энергии руин	Необычно горячая или холодная поверхность	Она является опасной поверхностью, когда активна

Ночные Дороги

Ночные Дороги соединяют разбросанные обломки бывшего мира, осколки разбитых Небес и тлеющие ямы Ада. Некоторые были намеренно созданы Былыми Империями в качестве путей, позволяющих добраться до врагов, в то время как другие возникли сами собой из пустоты Бесконечной Ночи. Чаще всего они пронзают кожу мира в одиноких и изолированных местах. Самые глубокие подвалы древних руин или самая дальняя поляна хмурого леса могут служить входом в Ночную Дорогу, и посторонним стоит держаться от них подальше.

Вход в дорогу может принимать много облиций. Некоторые из них это очевидные магические порталы, некоторые – пустые арки, зловещие двери, или просто определённое место в непримечательной на первый взгляд комнате. Большинство Ночных Дорог обладают какой-то печатью, которая может быть открыта с обеих сторон врат. Древние теурги выковали эти печати, чтобы сдерживать случайных нарушителей из далёких миров или Несотворённой Ночи, но время и злые намерения ослабили многие из них. Приведённая ниже таблица предлагает некоторые потенциальные способы открыть или закрыть печать Ночной Дороги, хотя могущественные теургические призывы могут открыть или закрыть эти пути силой, без подобных сложностей.

Сами дороги также предстают для тех, кто по ним путешествует, во многих формах. Широкие ленты бледного камня, простирающиеся сквозь бездонную пустоту Бесконечной Ночи, наиболее распространены, хотя встречаются и тёмные реки или тропинки, бегущие сквозь невыразительное запустение. Для пеших путешественников путь по Ночной Дороге может занимать от недели до нескольких месяцев. Размеры врат редко позволяют пройти большим транспортным средствам, хотя большинство из них достаточно велики для лошади, если подобное существо удастся удержать от паники в чуждом окружении дороги.

Не все ночные Дороги соединяют только две точки. Некоторые разветвляются от перекрёстков в бездне, в то время как другие формируют оккультные лабиринты дорог, требующие особого знания для успешного преодоления. Несколько входов в Ночную Дорогу могут открываться на одном участке пути, позволяя создавать шоссе и магистрали сквозь бездонную тьму. Подобные крупные артерии обычно были крайне важны во времена Былых Империй, и большинство из них имело какие-то средства обороны или обитателей, защищавших их от соперников. Некоторые врата могут быть спрятаны вдоль этих путей, невидимые без правильного ключа или знания.

У таких дорог иногда встречаются «дорожные станции», строения, созданные древними цивилизациями, чтобы предоставлять услуги и убежище вдоль дорог. Приведённая здесь таблица предлагает

несколько вариантов предназначения дорожной станции, которая может быть создана как обычные руины, если это будет интересно. Такие станции, как правило, покинуты всеми, кроме неживых или автоматических обитателей, но некоторые по-прежнему населены беженцами, отшельниками или культистами. Обитаемые дорожные станции обычно обладают какими-то возможностями предоставлять еду, воду и прочие необходимые вещи своим жителям, кроме тех, кто выживает, организуя рейды из Ночных Дорог и отступая назад с награбленным. Такие грабители иногда нуждаются в специальных условиях станции для выживания, или слишком боятся мира на другой стороне, чтобы перебраться туда совсем.

Ночные Дороги опасны для путешественников. Помимо различной фауны, которая может по-прежнему обитать в дорожных станциях, а также возможных систем защиты на дальнем конце дороги, существам Несотворённой Ночи иногда удаётся обойти наложенные обереги и превратить дорогу в путь для вторжения в иные миры. Существа, сброшенные с дороги в Несотворённую Ночь, будут вечно дрейфовать в пустоте, если их не поймут и не вытянут обратно в относительную безопасность пути. Существа, умеющие летать, могут вернуться сами, но потеря дороги из виду означает неизбежный конец и для них.

Ведущему Ночные Дороги предоставляют удобное объяснение для сюрреалистичных руин и необъяснимых монстров: они всегда могут оказаться результатом Ночной Дороги неподалёку, которая может быть до сих пор открыта. Ночные Дороги также дают удобный доступ к альтернативным мирам и богатым на небесные осколки фрагментам Небес.

Хотя Ночные Дороги может быть непросто найти и открыть, вы должны быть готовы, что игроки, в конце концов, возьмутся за их поиски. Большинство групп рано или поздно захочет добраться до обломков Небес, чтобы починить важный небесный механизм, добыть ценные небесные осколки или начать ритуалы божественного превосходства. Другие группы захотят найти определённые миры, подходящие для будущего рая, или погрузиться в дымящиеся круги Ада, чтобы спасти заблудшую душу. Не ваша работа делать такие путешествия лёгкими или предоставлять игрокам подходящую Ночную Дорогу, как только они сформируют своё желание, но вы должны предоставить направления и возможности для пантеона приложить усилия и найти такой путь.

К12 Дорожные станции Ночной Дороги

- | | |
|----|--|
| 1 | Сторожка, чтобы поднимать или опускать барьер или разводной мост |
| 2 | Цитадель, не дающая врагам пройти |
| 3 | Перекрёсток, где соединяются две или несколько Дорог |
| 4 | Сад, полный пропитания и облегчения |
| 5 | Монумент славе и мощи государства |
| 6 | Тюрьма, держащая что-то меж миров |
| 7 | Убежище, организованное изгнанниками или беженцами |
| 8 | Руины, их первоначальное предназначение испорчено и сломано |
| 9 | Печать, чтобы сдерживать вторжения Несотворённой Ночи |
| 10 | Гробница, чтобы вечно содержать труп у дороги |
| 11 | Вилла, грациозно обзирающая Несотворённую Ночь |
| 12 | Одна вещь, превратившаяся в другую |

К12 Печати Ночной Дороги

- | | |
|----|---|
| 1 | Магическая. Колдун может открыть её простыми ритуалами. |
| 2 | Механизм. На большое устройство должно быть подано питание, чтобы её открыть. |
| 3 | Заклинание. Её открывает специальная фраза или пароль. |
| 4 | Ключ. Её может открыть особенный магический артефакт. |
| 5 | Наследие. Лишь определённая родословная может открыть её. |
| 6 | Открыта. У неё вовсе нет печати. |
| 7 | Физическая. Перед ней материальные двери или преграды. |
| 8 | Цена. На открывшего её падёт проклятие или какая-то потеря. |
| 9 | Ритуал. Требуется какой-то отвратительный, отвергающий реальность обряд. |
| 10 | Жертвоприношение. Чтобы открыть её, требуется кровь или сокровище. |
| 11 | Временная. Она открывается лишь в определённое время. |
| 12 | Обереги. Необходимо убрать магические обереги, чтобы её использовать. |

Осколки Небес

Осколки разрушенных Небес, плывущие сквозь Несотворённую Ночь, существуют в бесконечном разнообразии форм и размеров. Некоторые из них небольшие, с обычный дом, в то время как другие соперничают размером с целыми королевствами, но каждое из них – место первозданного чуда и чужеродная земля непостижимого замысла и совершенства. Однако века войн, разрушившие небесный мир, оставили свой след, и каждый обломок несёт свой шрам.

Каждый осколок построен вокруг одного или нескольких божественных механизмов, как описано в главе о сокровищах. Механизм, как правило, спрятан или труднодоступен, поскольку все остальные уже разграблены. Создавая локации для осколка, убедитесь, что до места, в котором располагается механизм, трудно добраться: из-за окружающих опасностей, враждебных обитателей или ловушек, уставленных в былые эпохи. Если механизм всё ещё функционирует и поддерживает существующий мир, высоко нравственные герои могут колебаться по поводу его разграбления, ведь за этим последует неизбежная катастрофа.

В Небесных осколках чаще всего встречаются беженцы или маордёры, прибывшие по Ночным Дорогам и не способные или не желающие вернуться. В некоторых осколках осталось достаточно

экологии, чтобы поддерживать таких изгоев, в то время как другим группам подобная поддержка не нужна. Также на Небесах часто встречаются ангелы, группы разрушения, посылаемые Адом, чтобы ещё больше разграбить их бывший дом.

Для создания осколка используйте базовую таблицу местности, приведённую ниже, чтобы определить тему осколка. Выберите или бросьте великолепие, чтобы придать ему какое-то ошеломляющее свойство, влияющее на ваше описание этого места, а также выберите следы упадка, пришедшего сюда после разрушения Небес. Таблица обитателей даст вам некоторые идеи того, какие существа могут находиться в осколке, а их изначальная цель поможет вам решить, как они отнесутся к внезапному появлению посторонних.

Осколки Небес *опасны*, даже для Обожествлённых. Рыщущих ангелов, опасно повреждённых божественных механизмов и полубожественных нарушителей, обосновавшихся здесь со времён падения Былых Империй, достаточно, чтобы заставить попотеть даже Обожествлённых героев. Экспедиция в подобное запретное место должна убедительно показать игрокам свои опасности.

К12	Основное небесное окружение	Его великолепие	Его упадок
1	Город, странные улицы и белый нефрит	Артистизм, всё выполнено мастерски	Разрушенный, повреждённый могучими силами
2	Подземелье, превращённая ангелами во зло красота	Творение, вещи постоянно создаются	Тёмный, освещение туманно и мрачно
3	Лес первобытной дикой природы	Замысловатость, всё невероятно вычурно	Смерть, наполнен трупами убитых
4	Кузница, невероятно огромная и лязгающая	Знание, повсюду тексты и тайны	Осквернённый, с обломками, оставленными смертными
5	Сад с гигантскими животными	Свет, невероятно чистый и освещающий	Больной, внутри болезнь или яд
6	Библиотека с тайнами давно погибших миров	Движение, безудержный танец стремительных перемещений	Дикий, ставший беспощадным и смертоносным
7	Механизм, огромный, с широко разбросанными комнатами	Страсть, бурные чувства легко вскипают	Прерывистый, с великолепием, пропускающим время
8	Монументы ангелам и странным созданиям	Мир, всё окружает чувство удовлетворения	Протекающий, пропускающий внутрь Несотворённое
9	Дворец, бесконечный, тусклый и запутанный	Тишина, все звуки поглощены	Разложение, обломки гниют и гноятся
10	Море, позолочённое обескровленными солнцами	Размер, всё построено для гигантов	Предательский, наносящий вред беспечным
11	Корабль, вечно покоящийся в море или на небе	Песня, всё залито небесной музыкой	Искажённый, образы стали мрачными и отвратительными
12	Башня, лишённая основания или вершины	Ценность, золото и драгоценности вместо кирпичей и глины	Увядший, жизнь стала высохшей и хрупкой

К12	Его последние обитатели	Чего они здесь хотели
1	Охотящаяся группа озлобленных ангелов	Они потеряли здесь что-то и должны найти это прежде, чем уйдут
2	Застрявшее здесь духовенство и теотехники мёртвого Сотворённого Бога	Они думают, что здесь находится желаемый ими магический секрет
3	Могущественный теург и его свита	Это беженцы, ищущие убежища и мести
4	Паразитный бог со своей свитой, нашедший сюда дорогу	Это исследователи, ищущие новые дороги через небеса
5	Искусственная жизнь, созданная теургами или духовенством Сотворённого Бога	Они прячутся от чего-то, более страшного, чем они сами
6	Автоматоны, предназначенные для небесной защиты, теперь обретшие собственную волю	Они охотятся на своего врага, который бежал сюда
7	Оставленные здесь местные животные или создания Небес	Они ищут любые полезные сокровища
8	Беженцы из мёртвого мира, пришедшие сюда по Ночной Дороге	Они совершают паломничество или некое религиозное путешествие
9	Смертные герои – охотники за сокровищами, пришедшие сюда из далёких мест	Они ищут обломки небесных механизмов
10	Зомби группы людей, давным-давно оказавшихся здесь в ловушке	Это слуги более могущественной силы, которая послала их сюда за некой вещью
11	Несчастные неудачники, забредшие сюда по Ночной Дороге	Они оказались в ловушке и отчаянно пытаются выбраться
12	Две или более групп, союзники или заклятые враги	Они пытаются превратить это место в убежище для себя

Создание вызовов

Цель этой секции – помочь Ведущему определить, какие опасности могут встретиться группе героев, попавших в сложную ситуацию. Вы можете использовать эти предложения при создании приключения или в качестве быстрых вызовов, осложняющих создание изменений через Влияние или Владычество, как описано на странице 132.

Если вы используете их для второго, для начала решите, требуется ли вызов намерению игрока. Правдоподобному достижению с модификатором сложности x1 редко нужен вызов. Герой просто прикладывает Влияние или Владычество и оно происходит, поскольку это не особо сложное свершение для полубогов. Однако вызов может потребоваться, если герой пытается реализовать это изменение на достаточно большой площади, например, превосходящей по размерам город.

Невероятным изменениям с модификатором x2 иногда необходим вызов. Всё, что затрагивает больше, чем полный людьми город, скорее всего потребует вызов для исполнения, как и повторяющиеся сложные изменения деревни или городка, поскольку радикальные изменения их сообщества могут начать травмировать местных жителей. Если затрагиваемая область особенно велика или изменение исключительно ярко выражено, могут потребоваться несколько вызовов.

Невозможным изменениям с модификатором сложности x4 вызов необходим практически всегда. Иногда герои могут избежать его для очень небольших невозможностей, но нарушение законов физической или политической реальности потребует от игроков напряжённой работы. Любые изменения для области, превосходящей по размерам город, определённо потребуют нескольких вызовов, а в случае очень масштабных или драматичных изменений для преодоления препятствий на пути к успеху могут понадобиться полдюжины игровых сессий.

Когда вы определите, сколько вызовов требуется для конкретного изменения, бросьте или выберите из таблицы их обобщённую природу. Иногда выбор будет очевиден, например, если ваши герои желают убедить правящий городской совет признать незаконным рабство в пределах города. В других случаях вы можете выбрать вызов случайным броском. Вы можете обнаружить, что хотя городской совет не против запрета рабства, наложенное на город проклятие вызовет чуму, если рабы не будут регулярно приноситься в жертву на алтаре отдалённого храма. В таком случае вызов для героев превращается в задачу по снятию проклятия, прежде чем совет может обеспечить требуемое от них сотрудничество.

После выбора типа вызова вы можете взглянуть на подходящую таблицу и получить дюжину различных предложений для осложнения ситуации. Некоторые из них потребуют большей проработки, чем остальные. Разбирательства с королевским советом могут потребовать разработки с помощью инструмента Дворов из этой главы, в то время как проработка руин для исследования и зачистки потребует инструмента Руин.

В большинстве случаев такие вызовы Влиянию и Владычеству предназначены для заполнения лишь части времени вечерней игры. Если вам необходимо срочно создать вызов, например если игроки внезапно решили поработать над значительным изменением в окружающей области в качестве ответа на другую ситуацию, не чувствуйте себя обязанным слишком подробно его прорабатывать.

Также не волнуйтесь о придумывании решений. Герои игры – полубоги. В их силах создавать произвольные чудеса, пользоваться невообразимыми способностями и противостоять опасностям, способным убить половину легиона в мгновение ока. Придумать, как пробраться в Дом Без Дверей и украсть Небьющееся Сердце, чтобы подкупить короля-лича и снять его проклятие с их родной земли – это их работа.

Если группа в полном тупике касательно выбора и погружена в замешательство, будьте готовы предоставить им альтернативный путь. При этом не стесняйтесь заставлять их платить более высокую цену или испытывать более серьёзные последствия.

КЮ

Типы вызовов

- 1 Построение сооружения или организации в сообществе.
- 2 Изменение традиции или закона, не устраивающего героев.
- 3 Зачистка руин или другого опасного места неподалёку.
- 4 Убедить кого-то из представителей власти помочь героям.
- 5 Найти вещь, критически важную для целей игроков.
- 6 Убить монстра или другое могущественное, опасное создание
- 7 Сплотить ссорящуюся или деморализованную группу
- 8 Разрешить конфликт между людьми или группами
- 9 Прокрасться в хорошо охраняемое место или украсть что-то оттуда
- 10 Рассеять чары, проклятие или губительное воздействие на место.

Построение сооружения

Герои пытаются создать изменяющее сообщество сооружение или организацию в окрестности, а местные факторы делают эту задачу более сложной, чем они предполагали. Эти вызовы предназначены не для незначительных конструкций, вроде хорошей виллы или деревянной ограды вокруг деревни, а для больших, впечатляющих усилий, которые окажут существенное влияние на жизнь сообщества.

Высокие каменные стены, перспективные университеты просвещённого знания, роскошные храмы культов Обожествлённых или сияющие дворцы, достойные бога-короля считаются такими структурами. Дело особенно осложняется, если они возводятся вдалеке от обычных источников снабжения.

Сама постройка физического строения является, зачастую, наиболее простой частью задачи. Гораздо более сложно найти подходящих людей, чтобы ей управлять, и формирование *модус вивенди* внутри общества, чтобы позволить ей работать в мире. Другие организации могут потребовать существенных ресурсов просто для поддержания работы и особого сотрудничества с людьми в сообществе, которые могут обеспечить их такими ресурсами.

К12

Построение сооружения

- 1 Похожая организация неподалёку является завистливым противником идеи.
- 2 Критически важных мастеров можно найти только во враждебном сообществе.
- 3 Местный правитель не доверяет проекту, считая его угрозой себе.
- 4 Местный правитель пытается выжать из героев всю возможную помощь.
- 5 Местные слишком отвлечены зверем или опасностью, чтобы строить.
- 6 Местные пытаются приспособить это место для своих нужд.
- 7 Местные не доверяют этой идее и должны быть подкуплены.
- 8 Единственным пригодным участком владеют отказывающиеся сотрудничать или враждебные местные.
- 9 Единственный пригодный участок занят руинами или логовом.
- 10 Сооружению требуются большие запасы редких материалов.
- 11 Сооружение расстраивает или пробуждает сверхъестественное создание.
- 12 Существует группа вредителей, спонсируемая внешними врагами.

Смена традиции

Рабство, браки с детьми, обычаи безжалостных набегов, старая вражда между классами и кастами, или раздражающая привычка добавлять в любую еду кинзу – всё это может быть традициями, которые герои захотят вырвать из сообщества с корнем. Чем больше изменяемая область, тем сложнее деяние; убедить жителей единственной деревушки отказаться от рабства куда проще, чем его запрет в масштабах целого государства.

Традиции существуют не просто так, и любое изменение серьёзного, важного обычая встретит сопротивление среди людей. Кто-то получает от традиции прибыль, или же эта традиция может быть жизненно важной для поддержания благополучия всего общества. Рейдеры Ульстангских Рифов – безжалостные грабители для северных берегов, но если завтра все их корабли станут мирными, то население их каменистых островов через год вымрет от голода.

При выборе вызова для смены традиции определите, кто получает от неё выгоду, после чего обяжите героев найти способ умиротворить или уничтожить этих людей, или же удовлетворить нужды, которые поддерживает традиция.

К12

Зачистка руин

- 1 Зачистка руин освободит сверхъестественную силу.
- 2 Местные правители заявляют о своих правах на руины и добычу из них.
- 3 Могущественные грабители затаились, чтобы ограбить посетителей.
- 4 Видима лишь небольшая часть руин, остальное скрыто.
- 5 Местные боятся, что герои принесут неприятности.
- 6 Под руинами находится Ночная Дорога, которая станет опасной, если её открыть.
- 7 Руины проклинают тех, кто входит в них, божественной порчей.
- 8 Руины отравлены токсичным колдовством или отходами.
- 9 Руины – спорная территория обидчивого правителя.
- 10 Руины доступны только после совершения особых тайных действий.
- 11 Руины священны или запретны для окружающих сообществ.
- 12 Руины – хрупкая опора важной локальной структуры.

Убедить кого-то

Убеждение важного персонажа Ведущего иногда может быть простой задачей применения дара Приказа или Обмана. Иногда это на самом деле так просто: если в запросе нет ничего необычного, никто вокруг убеждаемой персоны не возражает, а длительного сотрудничества не требуется, тогда может быть достаточно небольшого изменения воли человека.

Эти вызовы предназначены для ситуаций, когда не всё так просто. Возможно, запрос непомерен, и даже если волю важной персоны удастся сломить, её подчинённые и помощники будут противиться. Возможно, субъект сейчас поглощён другими заботами, и если он решит вместо этого помочь игрокам, то проблемы погребут его прежде, чем он может быть полезен. Возможно, субъект живёт в месте со столь сильными Эмпирейскими оберегами, что против него невозможно эффективно использовать божественные дары.

Какой бы ни была причина, что-то не даёт применить простое решение. Если вам нужна особенно проработанная проблема, можете воспользоваться таблицами Дворов в этой главе, чтобы закрутить ситуацию.

К12

Смена традиции

- 1 Традиция – требование могущественного соседа.
- 2 Традиция обладает большой магической силой для местного волшебника.
- 3 Традиция вызвана угрозой или проклятием.
- 4 Традиция установлена свирепым сверхъестественным существом.
- 5 Традиция свойственна всему региону.
- 6 Традиция – это символ древней победы, памятью о которой дорожат.
- 7 Традиция предполагается лишь наказанием для её жертв.
- 8 Традиция связана с критически важной социальной поддержкой.
- 9 Последняя попытка её сменить привела к катастрофе.
- 10 Последний реформатор был некомпетентным тираном, которого до сих пор ненавидят.
- 11 Поддержка местного правителя основывается на традиции.
- 12 Богатейшие местные жители во многом обязаны своим богатством традиции.

Зачистка руин

Руины Былых Империй разбросаны повсюду, и вряд ли в какой земле не найдётся дюжины подобных заброшенных мест. Где-то занимаемая ими земля столь полезна, что с тех пор люди построили на погребённых обломках города, в то время как другие руины по-прежнему одиноко стоят в пустынных местах, некогда бывших богатыми и процветающими. Время от времени отважные души пытаются разграбить их богатства, но возвращается всегда меньше, чем отправилось.

Игрокам может понадобиться зачистить руины, чтобы получить содержащиеся в них ресурсы, будь то небесные механизмы или давно потерянное вещество, которое в изобилии производилось в Былых Империях. Другие руины – логова зла, укрывающие монстров и бандитов, могущие стать непреодолимым препятствием планам героев, если их не очистить.

Выше в этой главе вы найдёте подробную систему для создания и наполнения руин. Приведённые здесь проблемы вы можете использовать для добавления к полученным там результатам, либо как пробные камни для создания руин. Некоторые из них касаются не самих руин, а только тех, кто завладел их богатствами или угрожает разрушителям.

К12

Убедить кого-то

- 1 Враг отравляет их разум против героев.
- 2 Персонажи Ведущего боятся последствий сотрудничества.
- 3 Персонажи Ведущего не любят героев.
- 4 Персонажам Ведущего нужна услуга, которую герои просто не могут оказать.
- 5 Они винят героев или товарищей в некой проблеме.
- 6 Они хотят непомерной платы перед тем, как оказать помощь.
- 7 Они глубоко ошибаются в мотивации героев.
- 8 Их легко убедить, но они безнадежно некомпетентны.
- 9 Их легко убедить, но они неверно понимают героев.
- 10 Они на самом деле не те, кого нужно убеждать.
- 11 Они совершенно отвлечены текущей проблемой.
- 12 Работа с этим персонажем разозлит опасного врага.

К12

Найти вещь

- 1 Вещью обладает дружелюбный союзник, но ему отчаянно нужно её сохранить.
- 2 У местных правителей есть причина держать героев подальше от неё.
- 3 Некий могущественный враг сейчас охотится за ней.
- 4 Карта или указания, ведущие к вещи, разделены на далеко разбросанные части.
- 5 Единственный человек, который знает, где она, ненавидит героев.
- 6 Вещь можно получить только в ограниченный временной промежуток.
- 7 У вещи есть макет-приманка, являющаяся ловушкой.
- 8 Вещь на самом деле является совсем не тем, чем кажется.
- 9 Вещью владеет могущественный враг, держащий это в секрете.
- 10 Вещь постоянно перемещается, так что информация о её местонахождении быстро устаревает.
- 11 От вещи куда сложнее избавиться, чем получить её.
- 12 Существует множество экземпляров вещи, все кроме одной – подделки.

Убить монстра

Убийство монстров – почётная обязанность героев. Но каким бы благородным оно ни было, легенды, как правило, опускают гигантские объёмы работы, которые необходимо проделать, чтобы выследить зверя, загнать его в угол и напасть с достаточными силами, чтобы сделать дело. В случае этого вызова у героев может быть лишь смутное представление о природе или местонахождении монстра, и когда они его найдут, то могут обнаружить, что только особые меры дадут им шанс одолеть чудовище.

Помимо Вырожденных животных или наиболее безмозглых ужасов Несотворённого, монстром может быть и разумное существо. Паразитный бог или враждебный ангел могут обладать большими ресурсами, чем любой неразумный зверь, и достаточным интеллектом, чтобы самому охотиться на охотников. На самом деле, возможно, что именно ожидание их вмешательства в планы героев и заставляет пантеон выступить против них.

Подобные разумные противники крайне редко действуют в одиночку. У них будут доверенные помощники и толпы слуг под рукой, и героям может потребоваться значительное время на разведку и покорение вражеских сил, прежде чем они смогут нанести удар по настоящей угрозе.

К12

Сплотить группу

- 1 Святое место было захвачено врагами или катастрофой.
- 2 Лидер был дискредитирован, но продолжает пытаться управлять.
- 3 Воодушевляющая реликвия или талисман были захвачены опасными врагами.
- 4 Простое выживание заботит их больше, чем желания героев.
- 5 Союзники, в которых они отчаянно нуждаются, отказываются прийти на помощь.
- 6 Былое внутреннее противостояние привело их к нищете.
- 7 Их лидер слишком слаб или беден, чтобы помочь своим людям.
- 8 Их лидеры систематически истреблялись.
- 9 Они уверены, что их карает божественное недовольство.
- 10 Они были наголову разбиты своими соперниками.
- 11 Верные друзья предали их врагам.
- 12 Лидер, которому они доверяли, был лишён свободы или пропал.

Найти вещь

Игрокам нужна некая вещь, чтобы продвигаться согласно своему плану, но они совершенно не представляют, где её найти. Эта вещь может быть чем угодно: определённой божественной реликвией, набором королевских регалий, подтверждающих легитимность правления, ключом к древним стойким берегам, мешающим божественным дарам, или пропавшая дочь важного политического союзника. Что-то не позволяет игрокам легко обнаружить требуемое, даже если они знают, что они ищут.

Некоторые Обожествлённые обладают крайне полезными для поиска вещей дарами, в особенности Слова Знания. Для героев, обладающих доступом к таким ресурсам, найти необходимую вещь может быть относительно лёгкой задачей, но вот овладение ею может потребовать вызова Скрытности и Воровства. Не сбрасывайте со счётов способности героев в таких вызовах, особенно когда они хорошо подходят ситуации.

Другим героям могут потребоваться поиски мудрецов, налаживание контактов в преступном мире определённой области или проведение длительной разведки собственными силами. Подобные усилия всегда имеют свою цену, будь то услуги сильным мира сего или драгоценное время для того, чтобы самим разобраться в деле..

К12

Убить монстра

- 1 Неудача приведёт к катастрофическим последствиям.
- 2 Чтобы добраться до него, придётся открыть его темницу или запечатанное логово.
- 3 Его охраняет рой отпрысков или верных слуг.
- 4 Его убийство вызовет немедленную магическую катастрофу.
- 5 Его убийство требует тайной подготовки или предмета.
- 6 Местные ублажают монстра жертвами и боятся его гнева.
- 7 Существо всегда бежит с поля боя, если не уверено в победе.
- 8 Существо держит в своём логове заложников или пленников.
- 9 Существо крайне сложно найти и опознать.
- 10 Существо священо для могущественного сообщества.
- 11 Существо сдерживает ужасные последствия своим существованием.
- 12 Местный правитель связан с его жизнью или поддерживаемым могуществом.

Сплотить группу

Герои встречаются с сообществом или организацией, совершенно потерявшей надежду. Возможно, этих людей настолько привело в отчаяние недавнее поражение, что они могут лишь желать себе смерти. Возможно, они настолько расколоты отчаянными ссорами и старыми обидами, что совершенно неспособны собраться и послужить интересам игроков. Или может быть, их так долго били и угнетали, что у них не осталось воли сделать что-то, кроме того, чего желают их хозяева.

Преодоление таких вызовов часто требует от героев либо избавиться от причины страха и угнетения, либо каким-то образом убедить людей, что надежда ещё не потеряна окончательно. Зачастую для того, чтобы группа собралась, необходимы победы над их врагами, дары богатства и процветания и восстановление пользующихся доверием правителей и лидеров.

Иногда сплывающей силой может быть нечто, с чем герои предпочли бы не иметь дела. Дело, способное сплотить сообщество, не всегда является хорошим, а некоторые способы вдохновить людей приводят к печальным последствиям.

Разрешить конфликт

Внутренняя борьба раздирает местное сообщество или, как минимум, делает невозможным эффективное осуществление планов игроков. Конфликт вряд ли заключается в простом притеснении, поскольку в таких условиях сообщества могут достаточно хорошо уживаться. Вместо этого, две или более групп готовы перегрызть друг другу глотки, и они обладают достаточной силой или влиянием, чтобы заставить противников считаться с собой.

Суть некоторых конфликтов в простой несправедливости, но в большинстве случаев всё гораздо сложнее. Каждая сторона может представить длинный перечень причин и оснований, которые оправдывают их вражду, и далеко не все из них лишь удобная ложь. Обе стороны могут быть крайне малосимпатичны героям.

Герои могут разрешить подобную ситуацию либо разрешением причины конфликта между группами, либо полным разгромом одной или обеих сторон. Второй вариант может быть проще, но иногда для планов пантеона нужны обе группы, и просто убрать одну из них с доски будет непрактично.

Одни решения могут быть надёжнее других. Временные перемирия и богатые обещания могут купить спокойствие на некоторое время, но счёт за подобное всегда в итоге приходится оплачивать.

K12

Прокрасться или украсть

- 1 Сначала надо украсть карту или указания на местоположение.
- 2 Это крайне удалённое или труднодоступное место.
- 3 Оно токсично или опасно для нарушителей или воров.
- 4 Его входы и выходы односторонни или перемещаются.
- 5 Если о проникновении или краже станет известно, это вызовет социальный хаос.
- 6 Её окрестности постоянно заняты людьми или зверьми.
- 7 Область серьёзно защищена магией.
- 8 Предмет или место втайне перемещается.
- 9 Настоящая угроза этого места – не в очевидных на первый взгляд опасностях.
- 10 Кража или проникновение приведёт в ярость опасного противника.
- 11 Существует набитая ловушками приманка, отвлекающая от основной цели.
- 12 Кража или проникновение критически ограничены по времени.

Рассеять чары

Былые Империи оставили после себя россыпи чар, некоторые из них хорошие, но большинство плохие. Испортившееся колдовство, древние проклятия, благословения, ставшие дикими и опасными... Подобные вещи могут стать карой для сообщества и осложнить достижение целей. Большинство людей с радостью примет помощь Обожествлённых в снятии одолеваящих их проклятий, хотя у такого облегчения может быть непомерная цена.

Точное действие чар не столь важно для героев, как способы, которыми их можно снять. Обычные дары и чудеса могут дать иммунитет герою или кратковременно рассеять проклятие, но чтобы полностью его уничтожить, придётся совершить некое великое деяние или разрушить какие-то древние машины неудачи. Особенно ужасные проклятия могут даже потребовать починки повреждённых божественных механизмов в каком-нибудь давно затерянном осколке Небес, для чего придётся пуститься в путешествие по Ночной Дороге и сокрушить ужасных существ, устроивших себе логово в обломке.

Некоторые чары – палка о двух концах, они являются одновременно благословениями и проклятиями. Снятие таких чар не всегда полностью одобряется местными жителями.

K12

Разрешить конфликт

- 1 Вокруг конфликта сформировался обширный бизнес.
- 2 Конфликт в основном раздувает единственный провокатор.
- 3 Действия в ходе противостояния легитимизируют их лидерство.
- 4 Каждая из сторон заявляет о правах на утерянную реликвию или правление.
- 5 В случае объединения группа станет угрозой другим.
- 6 Старые долги крови и земли не дают разрешить конфликт.
- 7 Одна подгруппа ожесточённо стремится к кровавой мести.
- 8 Конфликт основан на религиозных разногласиях.
- 9 Конфликт крайне выгоден для третьей стороны.
- 10 Лидеры опасаются, что их сместят, если конфликт закончится.
- 11 Менее приятная сторона на самом деле права.
- 12 Конфликт строится вокруг жизненно важного, на самом деле ограниченного ресурса.

Прокрасться или украсть

Существует очень немного мест, которые могут бросить вызов способностям специализирующегося на проникновении Обожествлённого. Дары Обмана или Ночи могут пронзить любые обычные средства охраны, а искусство Странствия может открыть даже магические барьеры и зачарованные печати. Чтобы для героев было вызовом куда-то прокрасться или что-то украсть, необходимо нечто большее, чем запертая дверь и дюжина стражников.

Конечно же, не каждая задача прокрасться или украсть *должна* быть вызовом для героев. Если они строят свою концепцию и способности вокруг скрытного проникновения, то они должны быть способны украсть то, что может украсть бог-вор. Приведённые здесь осложнения зачастую касаются не собственно механических аспектов воровства, а добавляют затруднения, не обязательно относящиеся к тихим шагам и открытым замкам.

Герои, специализирующиеся на воровстве, могут обойти многие из этих опасностей, и нужно позволить им это сделать, если они смогут объяснить, как их способности помогают этому. Даже если всё пройдёт легко сейчас, такие герои обычно продолжают испытывать судьбу, пока не встретятся с по-настоящему серьёзной опасностью.

K12

Рассеять чары

- 1 Местная религия использует их как свидетельство собственной правоты и прав.
- 2 Чтобы они рассеялись, должно умереть определённое магическое создание.
- 3 Могущественный местный житель каким-то образом делает на них деньги.
- 4 Они сохраняются, пока правит определённая семья.
- 5 Они исходят из чего-то в опасных древних руинах.
- 6 Они сдерживают опасного врага своим присутствием.
- 7 Местное сообщество некоторым образом обрело с ними симбиоз.
- 8 Тайна их снятия хранится в затерянной волшебной библиотеке.
- 9 Тайна их рассеивания представляет военную ценность для соперника.
- 10 После их снятия дела будут очень плохи несколько лет.
- 11 Их рассеивание также рассеивает полезный эффект для соседней группы.
- 12 Для их рассеивания необходимо путешествие далеко в опасное место.

Изменение мира

Обожествлённые – это прото-божества, и подобные мужчины и женщины естественно будут оказывать серьёзное воздействие на окружающий их мир. Их цели, амбиции, ненависть и любовь оставят на мире свои следы, и существует несколько способов, которыми можно осуществить эти изменения. Чтобы работать с такими масштабными планами и стремительными переменами, Ведущему необходим соответствующий инструментарий, поскольку божественные герои вряд ли оставят мир кампании нетронутым.

Инструменты власти

Герои располагают тремя основными ресурсами для привнесения изменений в мир вокруг них. Первый – это их природные дары и Слова Творения, с которыми они связаны. Их дары и чудеса удобны, чтобы создавать непосредственные, незамедлительные изменения, не требующие серьёзного управления.

У героев также имеется *Влияние*, абстрактные очки, представляющие собой силу их полного внимания и регулярного управления ситуацией. Подобно Усилению, Влияние лишь прилагается, а не тратится. Герой обладает Влиянием, равным единице плюс уровень его персонажа, возможно, на несколько очков больше, в зависимости от освоенных им особых даров. Игрок использует Влияние, когда хочет представить постоянную заботу его героя о ситуации и его «закадровые» дары и чудеса.

Герои также обладают очками *Владычества*. Эти очки символизируют собой их божественные полномочия и их инстинктивную способность менять форму окружающего мира по своему желанию. В отличие от Влияния, Владычество теряется, будучи потрачено, но может быть использовано для изменения ситуации чудесными способами, и вызванные им перемены длятся до тех пор, пока какая-то другая сила не разрушит их. Герои начинают игру без Владычества, но получают его через могучие подвиги и поклонение собственным культов.

Природа фактов

Герои используют свои дары, Влияние и Владычество, чтобы изменять *факты*. Факты соответствуют своему названию: это основные истины о месте или ситуации в игровом мире. Некоторые факты могут быть явно обозначены в описании области, но большинство из них просто подразумевается сеттингом или обстоятельствами. Бедная рактинская деревня будет обладать другими фактами, нежели процветающий промышленный город в Светлой Республике, но большинство этих фактов возникнут лишь тогда, когда станут значимыми. Рактинская деревня будет страдать от непомерных налогов своему правителю, а в городе Светлой Республики будут электричество и современная канализация, но Ведущий не будет отмечать в своих заметках каждый возможный факт об этих местах перед игрой. Подавляющее их большинство будет просто подразумеваться.

Герои, желающие изменить мир, будут пытаться изменить эти факты. Как они будут это делать имеет значение, но конечной целью их усилий является изменение места или ситуации. Возможно, они хотят искоренить рабство в государстве или принести процветание в деревню, или построить крепость против вторгнувшейся орды, или свергнуть коррумпированного правителя. Любая масштабная попытка построить, разрушить или изменить реалии места действия может рассматриваться как изменение факта.

Некоторые факты сложнее изменить, чем остальные, а некоторые факты и вовсе невозможно изменить без подвигов и опасных приключений. Простые перемены, которым не противостоят серьёзные силы, могут быть осуществлены дарами или Влиянием, но героям, желающим бросать вызовы королям, противостоять божествам и нарушать законы природы, придётся постараться гораздо сильнее.

Способы изменения

Самый простой способ для Обожествлённого изменить что-то в игровом мире – просто сделать это. Если у Обожествлённого имеются необходимые дары, чтобы воздвигнуть комфортабельный особняк за несколько часов работы, значит, он может создать особняк, когда у него выдастся свободный день. Если у него есть возможность управлять сознаниями людей и аккуратно менять отношение мэра деревни к своим предложениям, то мэр раздаст все необходимые указания. Нет необходимости добавлять дополнительные сложности, и многие изменения могут быть осуществлены простым использованием даров или чудес. Такие изменения ничего не стоят во Влиянии или Владычестве, поскольку являются прямыми, непосредственными действиями.

Однако, иногда изменения, которых хочет добиться герой, слишком масштабны для простого применения дара или слишком сложны для чуда. Правитель города может поддаваться способностям управления так же как мэр деревни, но значительную часть окружающих его чиновников и придворных может быть куда сложнее контролировать, особенно если они заподозрят, что их правитель околдован. Конечно, Обожествлённый может применять свои способности по всей стране, но, в конце концов, наступает момент, когда герою приходится тратить значительную часть своего времени, просто поддерживая движение своих планов. Определять, когда проблема слишком сложна для простого использования дара или чуда – задача Ведущего.

Приложение таких абстрактных усилий представлено использованием Влияния. Количество Влияния, которое герой и его союзники должны потратить, зависит от того, насколько невероятна или сложна задача, от одного очка, чтобы осуществить правдоподобное изменение в деревне, до более чем шестидесяти, чтобы воплотить по всему миру реальность, которая иначе была бы невозможна. При условии, что герой может объяснить, как его Слова и навыки помогут достичь цели, ему и его друзьям, как правило, не нужно ничего делать, кроме как приложить Влияние и работать разумное количество времени, чтобы осуществить изменение. Если никакая внешняя сила не пытается помешать им, и нет необходимости преодолевать серьёзные вызовы, изменение просто происходит.

Однако Влияние должно *оставаться* приложенным, иначе природное давление и осложнения ситуации вскоре сведут совершённые изменения на нет. Новая промышленность может развалиться под внешним давлением или из-за отсутствия руководства, а послушные правительства восстанут, когда новые освобождённые чиновники придут к власти. Обычно такое разложение занимает некоторое время, но оно практически неизбежно, если Влияние снято.

В ситуациях, когда герой желает совершить длительные изменения, сохраняющиеся без его непосредственного надзора, необходимо потратить Владычество. Герой использует Владычество практически так же, как и Влияние. Он использует дары, чудеса и природные таланты, чтобы достичь желаемой цели, но Владычество делает результат постоянным. Оно аккуратно меняет силуэт ситуации и направляет поток судьбы так, что созданные Обожествлённым перемены становятся постоянными и продолжают существовать, пока какая-то ужасная катастрофа или свирепая внешняя сила не сокрушит их.

С помощью Влияния или Владычества можно создать настоящие чудеса, которые иначе были бы невозможны. Сказочные дворцы с современными удобствами могут быть воздвигнуты рядом с глиняными хижинами, а ручьи расплавленного золота добыты из голых скалы. Гармоничные мастерские удивительной производительности или железные солдаты, марширующие и сражающиеся как настоящие воины, могут быть созданы героями с подходящими Словами. Однако для по-настоящему великих чудес зачастую приходится совершать столь же великие деяния.

Изменение фактов дарами и действиями

Некоторые изменения, которых хотят достигнуть герои, могут быть осуществлены мгновенно, простым использованием даров. Если Обожествлённый Здоровья придёт в поражённую чумой деревню, единственного могучего всплеска *Укротителя Чумы* будет достаточно, чтобы изменить этот факт. При условии отсутствия внешнего источника болезни, который возобновит страдания, одного этого действия будет достаточно для достижения постоянного результата.

Точно так же Обожествлённая Земли, желающая воздвигнуть укреплённый замок своим даром *Строитель Горных Пиков*, может просто так и сделать, потратив несколько часов на сотворение стен и обустройство интерьеров на свой вкус. У неё может не быть солдат, способных занять стены замка, но она определённо способна создать само сооружение без дополнительных усилий.

Обычно мгновенных изменений достаточно, чтобы изменить ситуацию в пользу игроков, но они, как правило, недостаточно оснащены, чтобы провести долговременные или сложные изменения. Например, Обожествлённый Здоровья может мгновенно изгнать из деревни болезнь, но это мгновенное очищение не остановит поток больных беженцев из поражённых эпидемией соседних сообществ. Без долговременного решения деревня, скорее всего, вскоре снова окажется заражена. И точно так же, могущественная каменная крепость, воздвигнутая Обожествлённой Камня, может быть ценным укреплением, способным помочь местным жителям отразить атаку бандитов, но соседние правители будут чувствовать беспокойство от её присутствия, пока сами её не захватят.

Однако во многих ситуациях быстрое решение – это всё, что нужно игрокам. Если сообщество голодает, благословение Плодородия может дать им достаточно еды, чтобы дотянуть до весны. Возможно, потом у них возникнут дополнительные проблемы, но у героев есть вещи, которыми нужно заняться, и мгновенного исправления ситуации на сегодня им достаточно. Высокомерного герцога можно принудить к сотрудничеству словом Приказа, и при условии, что герои закончат свои дела до того, как его придворные догадаются, что их правителю промывили мозги, неприятных последствий можно будет избежать.

И конечно, герои могут просто достигнуть своих целей по старинке. Вместо того чтобы насильно подчинить герцога своей воле, они могут честно убедить его услугами или угрозами, или впутаться в дворцовую интригу и заменить герцога на его более покладистого наследника. Они могут заключить сделки с соседними правителями, чтобы те оставили крепость в покое, и построить защитные карантинные зоны вокруг исцелённых деревень. Изменения всегда можно осуществить обычными способами, которыми герои и люди достигают своих целей.

Изменение фактов Влиянием

Влияние – это абстрактное представление влияния героев и закадровой работы для достижения более сложного, долговременного изменения. Такие изменения длятся, пока герой находится неподалёку достаточно часто, чтобы поддерживать своё создание; когда герой уходит навсегда, естественные силы энтропии и социальной инерции берут своё.

Упомянутая выше охваченная эпидемией деревня может постоянно поддерживаться свободной от болезни Обожествлённым Здоровья, если он останется неподалёку, чтобы время от времени её очищать и помогать неизбежным пилигримам, ищущим его божественного милосердия. Всё это предполагает приложение Влияния к ситуации, направляя часть его ограниченного свободного времени и внимания на поддержание здоровья деревни.

Обожествлённая Земли, желающая убедиться, что воздвигнутая ею крепость будет использоваться только жителями деревни, может точно так же приложить Влияние, дав понять потенциальным захватчикам, что *только* деревне позволено пользоваться крепостью, иначе она быстро перестанет быть крепостью и превратится в крайне

замысловатую могилу. Наблюдение за ситуацией и поддержание хода дел так, как ей хочется, потребует некоторого количества её внимания, но сохранит ситуацию стабильной.

Принуждение герцога к длительной дружбе так же потребует приложенного Влияния, не только чтобы сохранять покладистость самого герцога, но и чтобы справиться с его наследниками, придворными и чиновниками, которые могли бы восстать, если бы решили, что герцог ведёт себя неразумно. Рассудительное дальнейшее использование влияющих на сознание способностей, разумное убеждение и осторожные взятки занимают время и концентрацию Обожествлённого, и если он перестанет прилагать Усилие, ситуация будет ухудшаться.

В целом, пока Влияние приложено к ситуации, Обожествлённый сохраняет над ней контроль. С ней может случиться что-то плохое, но потому, что кто-то ещё действует против героя, а не из-за естественной деградации ситуации. Обожествлённый тратит своё закадровое время, занимаясь делами, и получает результат, который ожидает получить.

Однако когда Обожествлённый возвращает Влияние, силы человеческой природы и естественные события берут своё. Для небольших перемен и малозаметных изменений это может ничего не значить. Если Влияние было использовано, чтобы получить сотрудничество герцога во взаимовыгодном договоре с соседним городом-государством, освобождённый герцог может вовсе не понять, что им управляли, и поблагодарить за отличный результат свою мудрую дальновидность. С другой стороны, если Влияние было использовано, чтобы заставить герцога отречься в пользу своего наследника-марионетки, ситуация вскоре станет весьма кровавой.

Социальные изменения и человеческие организации особенно склонны к разрушению, когда Влияние возвращается владельцу. Новые школы, просвещённые законы, волшебные фабрики и прочие сложные виды деятельности человека практически всегда разваливаются, как только их божественный покровитель уходит.

Возвращение Влияния

Как Ведущему рассудить ситуацию, когда игрок возвращает Влияние? Просто взгляните на положение и определите, существует ли какая-то определённая сила или группа, которая противодействует тому, чего достиг герой своим Влиянием. Если да, они разрушат или вернут ситуацию к исходному состоянию за логичный отрезок времени.

То, что сделал герой, каким-то образом лучше или более продвинуто, чем то, что местные могут поддерживать без помощи Обожествлённого? Волшебные фабрики, передовая инфраструктура и образовательные учреждения попадают в эту категорию и развалятся, как только герой двинется дальше. Это не означает, что устройства, созданные фабриками, сгорят, или студенты, обученные в школе, внезапно потеряют свои знания, но товары будут рассеяны, студенты пойдут за своими целями и разъедутся в другие места, и ситуация скатится к тому, что было раньше.

Герой использовал своё Влияние, чтобы заставить произойти некое значительное событие, например, убедить герцога покорить соседнее государство? Эти факты продолжают существовать, но уже не будут под контролем игрока. Чем больше итоговая ситуация зависела от вмешательства героя, тем более хаотичными и хрупкими будут последствия. Если герцог и сам всерьёз рассматривал возможность вторжения, последствий может не быть вовсе, в то время как внезапное предательство древнего союзника вызовет взрыв, лишь только Обожествлённый уберёт руки со штурвала.

Не давайте упадку стать сюрпризом для игрока. Если он совершает изменение с помощью Влияния, дайте ему знать, с какой вероятностью оно выживет, когда герой перестанет периодически его поддерживать. В большинстве случаев это должно быть весьма очевидно для Обожествлённого, и он может решить умерить свои цели или вовсе не делать изменений с помощью Влияния, если полагает, что итоговая расплата будет слишком серьёзной.

В большинстве случаев это происходит потому, что смертные просто не знают, как поддерживать ситуацию, а в других случаях вес социальной инерции или жадность и амбиции её членов разорвут организацию на куски, если божественный герой не будет держать всё под контролем.

Изменение фактов Владычеством

Владычество – самый могущественный способ изменения факта, отражающий прямое владение их Словами Творения. Совершенно невозможные изменения и полностью магические перемены можно осуществить, потратив Владычество и призвав подходящее Слово, хотя наиболее радикальные перемены потребует совершения какого-нибудь подвига, чтобы очистить дорогу для нового факта.

Если Обожествлённый Здоровья захочет постоянно поддерживать здоровье деревни, он может потратить Владычество, чтобы навсегда полностью изгнать болезни из пределов деревни. Местные жители просто никогда больше не будут болеть. Либо он может ограниченно поделиться своей силой с избранными послушниками, даровав им способность исцелять любую болезнь, и достичь той же цели другим способом.

Чем более радикальные, масштабные и невозможные изменения создаёт Владычество, тем больше их стоимость. Противостояние сверхъестественных сил может препятствовать этим переменам, как и присутствие в затрагиваемой области мирских оберегов. Если эти ограничения преодолены и потрачено достаточное количество Владычества, практически любые перемены могут быть высечены на группе смертных или участке местности.

Трата Владычества занимает время и, как правило, недостаточно быстра, чтобы быть полезной в ситуациях, когда время дорого. Трата Владычества не может дать армии постоянные способности дышать под водой, когда внезапно критически необходимо пересечь пролив, но пара недель божественных манипуляций и достаточное количество Владычества могут решить проблему. Большинство изменений

с помощью Владычества требуют не более месяца для реализации, и это для наиболее сложных и запутанных перемен.

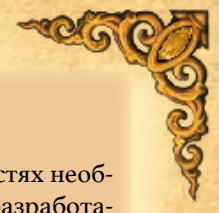
Когда изменение Владычеством произведено, оно длится до тех пор, пока некая сила не разрушит его. Если для этого требуется трата Владычества, то противники должны потратить то же количество Владычества, что и создатель, чтобы отменить изменение. Если в этом процессе больше участвует физическое насилие, враги могут просто убить всех послушников Здоровья или засыпать пределы деревни магическими проклятиями. Прекрасная волшебная академия, созданная с помощью Владычества, может быть разрушена соперником, потратившим достаточно Владычества, чтобы проклясть её студентов и испортить её учения, или же он может просто отправить армию в её залы, сокрушить её башни и убить всех преподавателей. Однако без организованного противостояния, изменения, созданные Владычеством, будут сохраняться бесконечно.

Совершённые Владычеством изменения, затрагивающие живых существ, ограничиваются либо местом, либо наследием. Сила либо меняет существ, пока они продолжают рождаться в одной и той же области, или она меняет их так, что многие поколения их потомков будут разделять это благословение. В обоих случаях масштаб изменения определяет размах эффекта; герой, создающий расу разумных животных, может распространить эффект на весь регион, и тогда их потомки будут разумными, пока будут рождаться в этом регионе, или же он может распространить действие силы на эквивалентное региону количество наследников, где бы они ни родились. Во втором случае дары наследия будут понемногу угасать в последующих поколениях, когда будет достигнут максимум популяции.

Определение цены

Чтобы оценить стоимость определённого изменения во Влиянии или Владычестве, Ведущий должен взглянуть на его масштаб и силу. Чем шире изменение и чем сильнее перемены, тем сложнее их реализовать. Конечно же, эта стоимость подразумевает, что герой не





Мирские обереги

может просто осуществить изменение обычным использованием своих даров.

Базовая стоимость изменения зависит от того, насколько оно протяжённо по расстоянию. Изменение, затрагивающее всего лишь деревню, окрестность, небольшое сообщество людей или не более чем десять – двадцать квадратных миль, имеет базовую цену в одно очко приложенного Влияния или Владычества. Перемены, затрагивающие целый город или около сотни квадратных миль, имеют базовую цену в 2 очка. Затронуть целую провинцию страны, небольшое национальное государство или географический регион внутри страны стоит 4 очка, а изменение целого королевства, будь то люди или земли, обойдётся в 8 очков. Попытка изменения, простирающегося на весь мир, стоит 16 очков, и, без сомнения, потребует множества великих подвигов.

Масштаб Цена

Деревня	1	Деревни, несколько квадратных миль, 1000 человек
Город	2	Большой город, десять квадратных миль, 10000 человек
Регион	4	Провинция, тысяча квадратных миль, 1 миллион
Страна	8	Целое королевство, 100 миллионов человек
Мир	16	Целый мир, миллиарды людей

Когда базовая стоимость определена, она умножается на сложность по усмотрению Ведущего. Скромное и правдоподобное изменение, не требующее нарушения законов природы или конфронтации с местными силами, считается Правдоподобным изменением с множителем $x1$ и стоит не больше базовой цены усилий. Убедить правителя выбрать курс, не являющийся очевидно вредным, обустроить новую промышленность в регионе, который в разумных пределах может её поддерживать, изгнать вредный социальный обычай, не являющийся опорой местного сообщества или обнаружить новый ресурс, который вполне вероятно может быть найден – всё это примеры Правдоподобного изменения.

Маловероятные изменения, идущие наперекор законам природы и человеческого поведения, считаются Невероятными и имеют множитель $x2$. Убедить правителя принять образ действий, который, вероятно, причинит ему вред, обустроить новую промышленность, в которой местные не имеют вообще никаких навыков, добавить новый социальный обычай, вредящий элите общества или расстраивающий простой народ, или призвать ресурсы, не имеющие естественного источника поблизости – всё это изменения Невероятного уровня. На этом уровне невозможно полное нарушение законов природы и политического поведения, но большинство действий, не достигающих такого уровня невероятности, может быть осуществлено с этими затратами.

Экстраординарные изменения, политически немислимые или физически невозможные, считаются Невозможными изменениями и обладают множителем $x4$. Единственное ограничение для этого уровня изменений – то, что Ведущий считает реализуемым в описании героем его усилий, и даже здесь достаточное количество великих свершений и упорного труда могут перевесить сомнения. Убедить правителя предпринять самоубийственный крестовый поход, обустроить новую магическую промышленность, производящую нечто невероятно продвинутое или зачарованное, перевернуть всю общественную систему ценностей с ног на голову или призвать чудесный новый ресурс, обладающий неким магическим действием – всё это примеры таких изменений.

Невозможным изменениям, как правило, требуется как минимум одно героическое свершение, чтобы найти необходимые компоненты, уговорить сопротивляющихся местных жителей, обнаружить необходимые знания или взять верх над противостоящими силами. Особенно радикальные изменения могут потребовать нескольких подвигов.

Древние обитатели Былых империй знали об опасностях необузданной божественности, поэтому их теотехники разработали специальные обереги, чтобы препятствовать враждебному использованию божественной силы. Такие «мирские обереги» принимали множество разнообразных форм, от глубоко вырезанных рун, освящённых эзотерическими ритуалами, до физических механизмов, предназначенных для высасывания божественной силы. Большинство из таких оберегов давно разрушились или были забыты, но всё же они сохранились в достаточном количестве, чтобы быть помехой.

Мирские обереги обладают рейтингом от 1 и вплоть до 20. Рейтинг оберега увеличивает базовую стоимость Влияния или Владычества для любого изменения в радиусе действия оберега, до применения множителей. Эти обереги неуловимы и не мешают немедленному применению даров или чудес. Однако за время, необходимое для осуществления больших изменений, они вытягивают силу из стараний Обожествлённого. Если работа включает несколько оберегов, используется наибольший рейтинг.

Обожествлённый может обойти оберег, либо полностью его разрушив, что может быть непросто, если оберег спрятан или рассредоточен, либо обнаружив к нему ключ. Человек, обладающим ключом к оберегу, может игнорировать его защиту, как и все союзники, которым герой позволит на этот ключ настроиться.

Большинство древних городов обладают мирскими оберегами, хотя могут и не подозревать, что это такое, или что они всё ещё функционируют. Рейтинг таких реликвий, как правило, колеблется от 1 до 4 очков. Государства, бережно поддерживающие свои обереги, могут иметь города с защитой до 10 очков или даже больше. В древних руинах былых времён также часто можно встретить функционирующие обереги, осложняющие любые усилия по изменению окружающих их земель.

Использование Влияния и Владычества

После того, как Ведущий определил стоимость изменения, игрок должен объяснить, как он использует свои Слова и природные способности, чтобы сделать работу. Союзники могут в этом помогать, также внося Влияние или Владычество, если могут объяснить, как они помогают делу. Такая работа предполагает, что союзники также тратят своё свободное время и усилия на поддержку общего дела, и если они вернут своё Влияние, всё развалится, если остальные не смогут залатать прореху.

Обожествлённому не нужно приводить конкретные дары и чудеса при описании своих усилий. Обожествлённой Солнца не нужно уточнять дар, когда она описывает, как использует сияющий свет Солнца, чтобы раскрыть преступления коррумпированных городских бюрократов. Раскрывать правду – это природа Солнца, так что его использование таким способом соответствует его природе и подходит для траты Влияния. Этой Обожествлённой будет гораздо сложнее объяснить, как она использует для этих же целей Слово Земли, и у некоторых Обожествлённых может просто не быть Слов, подходящих для их целей. В таких случаях им остаётся лишь надеяться, что их союзники смогут осуществить требуемое, и придумывать, как использовать свои Слова для помощи планам, придуманным союзниками.

Владычество тратится точно так же, и игрок волен описывать постоянные изменения. В таком случае Обожествлённая может призвать сияющую правду Солнца, чтобы осветить кабинеты бюрократии и заставить несправедливые документы и поддельные бумаги почернеть, словно от огня. Любая попытка письменно солгать будет здесь бесполезна, и даже после того, как Обожествлённая уйдёт, городская бюрократия будет не подвержена коррупции обычными средствами. Единственным способом сокрушить работу будет разрушить здание или совершить ещё большее чудо.



Герои могут тратить и Влияние, и Владычество для достижения цели. Пока сумма достаточна для работы, изменение достигнуто. Однако если Влияние позже будет возвращено, усилия пойдут прахом – но Владычество останется, и последующие попытки восстановить работу потребуют лишь восполнить разницу. Если перед тем, как может быть закончено изменение, необходимо великое деяние или приключение, оно должно быть завершено до того, как герой сможет закончить приложение Влияния или Владычества к делу.

Встречные изменения

Обожествлённые – не единственные важные действующие лица в мире, и не все их изменения приветствуются. Иногда при достижении перемен присутствуют сложности, выходящие за пределы естественного масштаба и важности работы.

Самой частой проблемой при реализации изменений в городах и других важных местах являются мирские обереги. Рейтинг мирского оберега добавляется к базовой стоимости работы. Таким образом, если попытаться совершить Невероятное изменение в городе с мирским оберегом с рейтингом 4, общая стоимость будет равна 12 Владычества, вместо 4: база 6 x 2 для Невероятного изменения, вместо обычной для города базы в 2.

Обожествлённые-соперники, опытные маги или другие могучие враги также могут попробовать помешать делу. Многие могущественные сверхъестественные существа владеют оккультными искусствами, способными подрезать крылья любым попыткам изменить их владения неприятным для них способом, пока не будут побеждены или не согласятся сотрудничать. Враги действуют точно так же, как мирские обереги, добавляя штраф к базовой стоимости изменения, но этот штраф складывается с оберегами. Если делу Обожествлённого противостоят несколько существ, используйте наибольший штраф и добавляйте +1 за каждого значительного противника.

Спротивление Тип Врага

1	Меньшие духи, младшие неупокоенные, рассерженный жрец
2	Опытный маг, Сильный местный правитель, Вырожденный
4	Мистик, Несотворённый гигант, Старшая животная тварь
6	Меньший паразитный бог, новенький Обожествлённый Ведущего
8	Старший паразитный бог, опытный Обожествлённый Ведущего

Таким образом, меньший паразитный бог, пытающийся помешать изменению в городе, также защищённом мирским оберегом 4 уровня, сделает общую базовую стоимость изменения равной $6+4+2=12$, из-за чего даже Правдоподобное изменение будет стоить 12 очков Влияния или Владычества, а Невероятное – 24 очков. Подобное вмешательство сделает большинство изменений очень сложными, заставив игроков либо уничтожить паразитного бога, либо изгнать его, либо заставить отступить.

Расширяющиеся изменения

Будут моменты, когда герой захочет расширить изменения или подправить его детали. Если новые условия находятся в пределах того же масштаба и силы, что и исходное изменение, его можно настраивать как угодно. Если герой сумел даровать окрестностям современные технологические удобства с помощью старательно возведённой инфраструктуры, ему не нужно дополнительно напрягаться, чтобы просто убедиться, что в каждом доме есть водопровод. Если он подчинил городской совет, ему не нужно начинать изменение каждый

раз, когда он хочет, чтобы совет выпустил новый закон. Изменения внутри масштаба изначальной работы могут просто происходить.

Если же изменение расширяет существующее состояние, затрагивая более широкую область или создавая более серьёзные перемены, герой должен заплатить разницу во Влиянии или Владычестве между двумя стоимостями. Кроме того, может возникнуть необходимость совершить какое-нибудь героическое деяние, чтобы преодолеть препятствия на пути к расширению зоны действия изменения.

Персонажи Ведущего и изменение

Существа под управлением Ведущего не используют эту систему, если хотят что-то изменить. Вместо этого Ведущий просто решает, достаточно ли у них могущества и ресурсов, чтобы осуществить изменение. Если игроки присутствуют при этом, дайте им знать, что что-то происходит, даже если они не догадываются об истинном источнике перемен. Если после этого герои окажут сопротивление, персонаж Ведущего должен переубедить их, уничтожить или прогнать, прежде, чем сможет добиться успеха в своих планах.

Великие деяния и грандиозные приключения

Когда герой желает организовать Невозможное изменение, а иногда и одно или несколько Невероятных изменений, он должен совершить великое деяние, относящееся к своему труду. Эти деяния принимают форму приключений, зачастую занимающую целую игровую сессию, хотя меньшие задачи могут быть решены группой в качестве интерлюдии в обычной игре. Такие приключения также засчитываются при начислении опыта и Владычества, помимо внесения вклада в изменение.

Конкретная природа деяния зависит от предпринимаемого изменения. Для невозможных социальных или политических перемен Обожествлённому придётся добиться сотрудничества социальных групп, противостоящих новому режиму. Необходимо запугать знать, завербовать лидеров правящей касты или разобраться с экономической или военной ситуацией, поддерживающей текущий социальный порядок. Этого может быть невозможно достичь грубой силой; возможно, героям придётся оказать достаточно услуг или стать достаточно важными для элит, чтобы у тех не осталось выбора, кроме сотрудничества.

Формирование новой невозможной организации или группы, одарённой неким уникальным преимуществом, может потребовать предпринять оба типа приключений, и чтобы собрать новых членов, и чтобы экипировать их инструментами или трансформировать в то, чего желает их создатель. Похожие группы могли существовать в далёком прошлом, и может потребоваться найти и разграбить их древние цитадели, чтобы восстановить их искусства. Создание новых Невозможных существ особенно сложно и может потребовать множество грандиозных приключений, чтобы добыть необходимые части.

Во всех случаях героям может понадобиться преодолеть сопротивление их планам могущественного существа. У них может быть вся необходимая поддержка и компоненты для изменения, но если какой-нибудь бог-паразит противится этому или соперничающий Обожествлённый не переносит эту идею, им придётся уничтожить, привлечь на свою сторону или изгнать противника прежде, чем они смогут завершить свою работу.

Неудача в приключении не обязательно исключает возможность изменения, но означает, что совершить его будет сложнее. Может увеличиться требуемое количество Влияния, или же вторичный источник чего-то, необходимого героям, может стать более труднодоступным. Очень небольшое должно навсегда закрывать возможность для амбициозного Обожествлённого, но очень многое может её затруднить.

Инструменты для создания таких приключений приведены ниже в этой главе. Ведущий может решить набросать несколько таких вызовов в начале кампании, просто меняя имена и подробности, когда ему понадобится материал для внезапного честолюбивого замысла героя.

Пределы изменения

Судить об изменениях, действующих в пределах ограничений возможного, для Ведущего не особо сложно. Превращение всех крестьян простой фермерской деревушки в опытных солдат может быть невероятным, но Обожествлённый Меча в принципе может сделать это без нарушения законов природы. Получившиеся в результате триста фермеров-солдат могут считаться воинами с 2 хит-дайсами, что отражает их элитное ветеранство, но подобный дар не находится за пределами воображения и не даёт никаких магических способностей. Точно так же, та же самая деревня может воздвигнуть потрясающий замок под руководством Обожествлённого Мастерства. Крайне маловероятно, что они все могут стать прекрасными каменщиками, но это находится в рамках человеческих возможностей. Замок прекрасен, но его создание не выходит за пределы архитектурных возможностей местной культуры.

Но что делать, когда Мастер хочет построить неутомимую армию медных фермеров, способных ухаживать за полями и отражать атаки врагов? Или когда Обожествлённый мудрец со Словом Колдовства хочет научить местных управлять врождёнными магическими способностями? Оба эти изменения определённы невозможны, но они не выглядят неразумными, с учётом фокуса применяемых Слов. Как Ведущему решить, насколько невозможными могут быть изменения? Вот несколько рекомендаций, позволяющих удержать вашу кампанию в рамках здравого смысла.

Усиление и создание существ

Некоторые изменения включают в себя дарование людям новых навыков, новых способностей или новой физической формы. Другие изменения могут создать совершенно новую форму жизни или построить автоматов или големов.

Научить людей распространённым навыкам до достаточного уровня – это, как правило, Правдоподобное изменение с модификатором сложности x1. Они могут приобрести новые обычные способности или навыки воинов с 1 хит-дайсом. В случае персонажей Ведущего предположите, что они получают Факт, относящийся к проходимому обучению. Однако многократное повторение такого обучения может начать растягивать пределы вероятности, поскольку люди начнут становиться поразительно эрудированными.

Научить людей редким или эзотерическим навыкам, либо резко выраженной компетентности в обычной области – это, как правило, Невероятное изменение с модификатором x2. Превратить деревню фермеров, выращивающих репу, в обученных практиков традиции низкой магии или в опытных инженеров-гидравликов, или в элитных воинов с 2 хит-дайсами теоретически возможно, но крайне маловероятно.

Создание новых существ, постройка автоматов или дарование людям невозможных способностей считается Невозможным изменением с модификатором сложности x4. Монстры и существа могут быть созданы с максимумом хит-дайсов, равным 2 плюс половина уровня Обожествлённого с округлением вверх, либо же люди могут быть усилены или превращены в существ с таким количеством хит-дайсов. Могут быть дарованы врождённые магические способности; хорошей рекомендацией будет взглянуть на монстров с таким же количеством хит-дайсов и позаимствовать способности у них, либо же дать способности, подражающие заклинаниям традиций низкой магии вплоть до уровня Мастер.

Невозможные, но относительно умеренные перемены могут иметь модификатор x4. Обширные изменения могут быть ещё сложнее, накладывая множитель x8 и заставляя большинство Обожествлённых работать с небольшим количеством существ, чтобы сделать их возможными. Также Невозможные изменения обычно требуют как минимум одного приключения, чтобы добыть необходимые компоненты, небесные осколки, особой для разведения или знания, чтобы правильно совершить изменение. Преобразование населения деревни может потребовать одного путешествия, для каждого шага выше – вдвое больше. Таким образом, для того, чтобы населить но-

Модификация существ

Если изменения наследуемые и Правдоподобные или Невероятные, то они нормально наследуются потомками. Если вы изменили ваш избранный народ так, чтобы он носил определённую физическую отметку, или дали ему необычное мастерство в войне, всё это будет передаваться бесконечно, угасая лишь с большими примесями других кровей.

Если изменения наследуемые и Невозможные, то вам необходимо решить при выборе масштаба изменения, применяется ли оно к области или общему количеству наследников. Если вы выберете область, вроде определённого города или провинции, тогда лишь потомки, рождённые в этой области, будут наследовать изменение. Если вы выберете численность, то лишь общее количество наследников, равное масштабу изначального изменения, унаследует изменение, на протяжении любого количества поколений. После этого, перемены обескровливаются.

Если вы создаёте разумных существ, то, как правило, должны начать с человеческой основы. Зажечь одушевлённый интеллект из ничего – потрясающий подвиг божественной мощи, и возможность и сложность подобного деяния остаётся на усмотрение Ведущего. Достаточно усердная работа может перенести человеческие души в новые тела, если доступны добровольцы или жертвы. Некоторые божества создавали расы разумных животных подобной пересадкой, поскольку, будучи вдохновлены, подобные существа могут производить такое же потомство. Неразумные и не обладающие сознанием автоматы могут быть созданы из ничего без затруднений.

Изменения, которым обучают организации, производят достаточное количество достойных выпускников, чтобы снабдить ими область, соответствующую выбранному масштабу. Таким образом, если вы не хотите внедрять навыки войны в душевные гены вашего избранного народа, а вместо этого желаете создать военную академию, обучающую их этим дарам, вы можете так поступить. Если вы построите эту академию в региональном масштабе, то создадите достаточно искусных в войне последователей, чтобы снабдить целый регион солдатами и командирами, и этот поток не иссякнет, пока существует организация. Конечно, выпускники могут покинуть свою область, но их будет недостаточно, чтобы изменить что-то в армиях других стран. Ведущий решает, каким навыкам реально научить, а какие потребуют прямого благословения божества.

Могущественные существа могут быть созданы в индивидуальном порядке. Если Обожествлённый ограничивает себя и создаёт не более одного существа за раз, он может создать могущественное сверхъестественное существо с количеством хит-дайсов вплоть до 5 плюс его удвоенный уровень, с одной атакой за каждые три уровня Обожествлённого, одним действием за каждые пять уровней, и прямым уроном, равным $1x8$ за атаку. Такие существа обладают Усилением, равным уровню создателя и одним подходящим меньшим даром на каждые три уровня. Частичные уровни персонажа округляются вверх.

Подобные существа могут быть созданы из ничего или из ваших избранных сторонников. Создание каждого стоит 8 очков Владычества. Существа с врождённой верностью менее могущественны: если существа создаются покорными, при определении их параметров берётся половина уровня их создателя.

выми существами целый регион, нужно будет совершить как минимум четыре приключения, чтобы добыть необходимые компоненты, знания или небесные осколки.

Обратите внимания, что подобные усиления не действуют на Обожествлённых или других могущественных сверхъестественных созданий. Лишь более слабая жизненная субстанция смертных достаточно податлива, чтобы её можно было столь легко изменить.

Создание строений, магии и технологий

Если местные жители могли бы создать строение, чары или технологию с помощью доступного им знания, практик низкой магии, и рабочей силы, значит это Правдоподобное изменение с множителем сложности x1. Хотя в зачолустной деревне может не быть инженера, если культура, к которой она принадлежит, знает, как строить акведуки, для деревни не будет слишком большим подвигом сделать это. Если у них в распоряжении имеются целители низкой магии, то местный иммунитет к болезни вполне возможен при должной бдительности среди адептов.

Если строение, чары или технология теоретически могут быть созданы хотя бы одной культурой мира, или для этого просто требуется гораздо больше материалов или рабочей силы, чем имеется, тогда это Невероятное изменение с множителем сложности x2. Местные жители могут не знать, как построить университет с канализацией, но если эта технология используется людьми этого мира *хоть где-то*, то постройка не является невозможной. У деревни может не быть достаточно людей или камня, чтобы возвести великую цитадель, но теоретически они могли бы это сделать при наличии времени, так что изменение считается всего лишь Невероятным. Обратите внимание, если вы используете мир из этой книги, что технологии Светлой Республики зависят от её эфирных узлов и строить новые эфирные узлы – за пределами её возможностей. Как следствие, любая попытка воспроизвести их технологию в любой другой части мира квалифицируется как Невозможная.

Создание на самом деле Невозможной технологии, экзотических волшебных чар или строений, бросающих вызов законам природы, обладает модификатором сложности x4. Объёмы технологии или зачарованных предметов, созданных этим изменением, достаточны, чтобы сделать их доступным всем местным жителям в выбранном масштабе, будь то деревня, город, регион, государство или весь мир. Мастерские или ритуальные центры, создающие чудеса, слишком заняты ремонтом, поддержанием или производством замены, и не могут предложить больше небольшого количества чудес для экспорта куда-то ещё, если речь вовсе не идёт о всепроникающих чарах.

Столь экстравагантные чудеса могут воспроизводить технологии научной фантастики или магические творения, равные работе теургов. Здания, создаваемые ими, могут парить, или могут быть изготовлены из какого-то волшебного адаманта, или иметь магическую защиту, превосходящую любой обычный оберег. Обожествлённые могут построить волшебные железные дороги или сеть летающих машин, переносящих их народ через затронутые изменением земли. Эффекты, принимающие форму всепроникающего благословения или чар, не должны быть намного сильнее теургии Пути или некоторых классических вэнсианских магических заклинаний 1-3 уровней. Более могущественные эффекты возможны по усмотрению Ведущего, возможно, с совершением дополнительных великих подвигов, чтобы найти компоненты или потерянное знание.

У игроков может возникнуть соблазн экипировать своих Обожествлённых с помощью созданных таким образом чудес. К сожалению, производство удивительных вещей в больших масштабах не позволяет им быть особенно сильными. Оружие и броня, созданные изменениями, обычно ограничены магическими эквивалентами с бонусами +1, а прочие магические устройства должны создавать неуловимые, узконаправленные или зависящие от места эффекты, но не особо полезные для персонажей. Если герои захотят создать полезные для приключений артефакты, им необходимо следовать рекомендациям из главы о сокровищах этой книги.

Правдоподобные или невероятные, создание этих вещей происходит гораздо быстрее, чем обычно. Отдельные здания строятся за неделю или две, большие комплексы или огромные строения – за месяц, а целые города – за один-два сезона.

Проблемы фракций и изменения

Хотя Обожествлённые герои могут создавать чудеса своими дарами, сообществам смертных может быть нелегко справиться с ними. Если вы используете правила фракций, каждый раз, когда Обожествлённый добавляет фракции новую Особенность своим Влиянием или Владычеством, фракция получает одноочковую Проблему, связанную с нежелательными последствиями изменения. Местные купцы могут потерять рынок из-за благословения изобилия, дворянство может быть недовольно получившими образование крестьянами и их высокомерием, либо произойдёт какая-то другая обратная реакция, неизбежная при великих и стремительных изменениях.

Изменения сообществ и правительств

Изменить второстепенные детали сообщества или побудить политическую силу совершить приемлемое решение – это Правдоподобное изменение с множителем сложности x1. Обожествлённый может добавлять новые традиции, изгонять старые обычаи, менять законы, внедрять новые ценности, не противоречащие местной культуре, убеждать правителей принять удовлетворяющие их решения и менять дипломатические отношения между группами. Ключевое отличительное свойство на этом уровне – ни одно изменение не оскорбляет и не угрожает власти преобладающим или не оскорбляет народные массы. Убедить правителя простить налоги обедневшей деревне будет стоить тому некоторое количество денег, но немного и недостаточно, чтобы обращать на это внимание. Убедить правителя вовсе прекратить собирать налоги, или обложить налогами благородных вассалов, будто они – простые крестьяне, гораздо сложнее. Такие изменения глубоко заденут могущественные группы внутри сообщества.

Но даже такие проблемные изменения можно протолкнуть, хотя изменение становится Невероятным, с модификатором сложности x2. На этом уровне изменения начинают вредить важным людям или задевать большое количество простолюдинов, негативно влияя на их благосостояние, социальное положение или личную безопасность. Убедить город объявить войну могущественному сопернику, с которым у них нет текущих противоречий, будет как раз такой задачей, как и убедить сообщество отказаться от важных экономических практик, таких как рабство или крепостничество.

Действительно немислимые перемены в сообществе или политической ситуации считаются Невозможными, с модификатором сложности x4. Убедить правителя отречься в пользу неизвестного героя, искоренить рабство из сообщества, крайне от него зависящего, превратить группу пастухов-пацифистов в жестоких спартанцев-империалистов, и изгнать из общества обычное человеческое поведение – всё это будет такой задачей. Всё, что нарушает фундаментальные качества человеческой природы или интересны всего общества, требует такой степени затрат.

Использование богатства вместо влияния

Деньги могут служить заменой Влиянию, но не Владычеству, поскольку достаточное количество монет может заменить недостающие способности. Обожествлённый может потратить одно очко Богатства, чтобы получить одно очко Влияния для любого дела, в котором деньги могут быть полезны. Каждое дополнительное очко Влияния увеличивает стоимость на одно очко Богатства; таким образом, чтобы собрать три очка Влияния, необходимо потратить шесть очков Богатства. Несколько Обожествлённых могут вложить свои сбережения в одно дело, но стоимость основана на общем количестве потраченного Богатства; если трое Обожествлённых потратят по одному очку Богатства, это даст им два очка Влияния, а не три.

Это Влияние исчезает при потере остального Влияния. Если Обожествлённый не остаётся на месте, чтобы следить за использованием своих денег, ситуация быстро вернётся в изначальное состояние.

Культы Обожествлённых

Когда Обожествлённый получает дар Обожествления *Принять Фимиам Веры*, он может принимать добровольных последователей и получать пользу от поклонения своих верующих. Эта поклонение усиливает его божественную власть, позволяя ему формировать фракцию-культ и использовать её для ежемесячного получения очков Владычества, помимо действий Помочь Союзнику, которые культ может предпринимать от его имени. Чем более требовательна вера, тем больше Владычества получает её бог.

Верующие

Разумное смертное существо может принять решение стать последователем Обожествлённого, владеющего даром *Принять Фимиам Веры*. Обожествлённому не обязательно при этом присутствовать или даже быть в том же мире; всё, что необходимо – чтобы потенциальный верующий знал, кто такой Обожествлённый, и добровольно решил посвятить себя этому божеству. Этот выбор не может быть сделан под магическим принуждением, но возможно использование более приземлённых способов, чтобы «стимулировать» нового верующего. Обожествлённый всегда может сказать, является каждый конкретный человек его последователем или нет.

Это посвящение может иметь место без непосредственного внимания Обожествлённого. Если впоследствии Обожествлённый будет недоволен последователем, он может отвергнуть его в любой момент. Будучи отвергнутым, верующий не может вернуться в паству без отдельного разрешения Обожествлённого.

Смертный может следовать только за одним Обожествлённым одновременно. Если он посвящает себя всему пантеону, его вера отдаётся Обожествлённому, наиболее подходящему его личности и желаниям. При отсутствии очевидных причин решить по-другому, группа смертных, присягнувших пантеону, делится между Обожествлёнными поровну.

Формирование культа

Прежде, чем сформировать полезный культ, Обожествлённому надо обзавестись количеством последователей, эквивалентным населению деревни. Меньшее количество может предоставить всевозможные повседневные услуги, но чтобы питать покровителя потоком Владычества, нужен минимум эквивалент деревни последователей. Приверженцы должны добровольно принимать ритуалы, жертвоприношения и законы культа. Отступившие, подавленные и беспечные последователи остаются последователями, но в культе Обожествлённого учитываются только религиозно активные верующие.

Это количество верующих формирует фракцию с Могуществом 1 и полезными Особенностями, относящимися к ценностям и убеждениям Обожествлённого. Так, у последователей Обожествлённого Меча может быть Особенность «У этого культа сильные боевые традиции», в то время как у Обожествлённого Богатства – «Этот культ очень богат». Особенность выбирает игрок с одобрения Ведущего. У этой новой фракции нет существующих Проблем, кроме той ноши, которую Обожествлённый может захотеть доставить как часть своего нового святого писания.

Могущество Культа увеличивается по усмотрению Ведущего, когда герой сумел набрать достаточно новых верующих, чтобы оправдать увеличение Могущества. Чтобы учитываться, они должны иметь какую-то формальную связь с существующим культом.

Священные законы и получение Владычества

После того, как Обожествлённый создал фракцию-культ, он может начать давать им священные писания, святые учения или другие религиозные инструкции. Для некоторых Обожествлённых такие религиозные ограничения означают жизнь в соответствии с убеждениями героя, покорное подчинение моральным принципам, обязательства

перед окружающим верующим миром. Для других эти ограничения могут заключаться в медитации, групповом поклонении, прославлении своего имени или более удовлетворяющих собственное эго требованиях. Обожествлённый может установить практически любой свод правил для своего культа, пока они концентрируются на самом Обожествлённом и его славе или мирских желаниях. Чем взыскательнее и требовательнее правила культа, тем более щедрый поток Владычества они обеспечивают.

Обожествлённый решает, насколько жёсткими и требовательными будут его священные законы, и культ получает связанное с этими требованиями количество очков Проблем, как описано в правилах фракций ниже. Эти Проблемы не могут быть решены или ослаблены – они присущи поклонению Обожествлённому. Обожествлённый может потратить ход фракции на смену своей теологии, но такой стресс неизбежно стоит одного очка Могущества, поскольку культ слабеет из-за потери традиционалистов и всплеска еретических интерпретаций.

Обожествлённому, предъявляющему лишь номинальные требования к последователям в части жертвоприношений и личного поведения, не нужно добавлять очков Проблем. Поклоняться ему легко и не требует особых усилий. Его культ каждый месяц даёт ему Владычество, равное своему Могуществу.

Обожествлённый, предъявляющий к своим последователям лишь несколько жёстких требований, таких как затратные жертвоприношения время от времени или какие-то жёсткие, ограничивающие правила личного поведения, получит культ с соответствующими Проблемами, равными четверти кости действий культа с округлением вверх, растущими по мере увеличения силы культа. Однако такие культы получают одно дополнительное очко Владычества каждый месяц в сравнении с более гуманными верованиями.

По-настоящему суровая вера с множеством жёстких требований имеет Проблемы, равные половине своей кости действий, но даёт два дополнительных очка Владычества каждый месяц. Культы с таким количеством требований и жертвоприношений, что верующие едва могут работать без прямого божественного наблюдения, имеют Проблемы, равные трём четвертям своей кости действий с округлением вверх, но дают три дополнительных очка в месяц. Такие фракции-культы, скорее всего, нуждаются в своём покровителе, чтобы сделать хоть что-нибудь, и могут погрузиться в хаос, если внезапно получают несколько дополнительных очков Проблем по какой-то причине.

Свободные божества

Не всем Обожествлённым подходит роль лидера культа. Некоторые могут быть независимыми от природы, в то время как у других могут быть игроки, не желающие возиться с культом. По решению игрока Обожествлённый может стать свободным божеством вместо того, чтобы культивировать веру. Это решение принимается, когда персонаж достигает второго уровня, и впоследствии может быть изменено, только если Ведущий посчитает это уместным. Даже в таком случае может потребоваться великий подвиг или приключение, чтобы это изменить.

Свободные божества теряют все обычные дары Слова Обожествления. Вместо этого они сохраняют свою божественную силу и сами становятся источником Владычества. Свободное Божество получает одно очко Владычества каждый месяц плюс ещё одно за каждые три полных уровня своего персонажа. Чтобы генерировать эту силу, не нужен культ, и свободные божества не могут даже иметь настоящих последователей, хотя у них могут быть несколько преданных союзников и энтузиастов, считающих себя верующими. Если пантеон создаёт Рай, они могут принимать в этом участие как обычно.

Фракции, государства и организации

Учитывая природу Обожествлённых, вполне вероятно, что по крайней мере некоторые герои в группе станут покровителями или правителями государств, культов, организаций, городов и других больших групп людей. Также вероятно, что совершаемые ими героические деяния или случайные проявления хаоса могут оказать существенное влияние на сообщество или группу. Хотя многие Ведущие и игроки вполне удовлетворяются описанием таких изменений индивидуально для каждого случая, кому-то нравится более структурированный способ управления государствами и противоборства больших групп друг с другом.

Эта секция предоставляет такие правила и помогает Ведущему оживить сеттинг кампании. Конфликты и соперничества серьёзных групп могут происходить, даже если игроки в них не участвуют, делая мир более живым и создавая ситуации, способные заинтересовать и увлечь героев. Не обязательно делать формальную фракцию из каждой страны или группы в сеттинге кампании, но если превратить во фракции несколько наиболее важных из них, это может дать Ведущему определённую фоновую активность, чтобы увлечь игроков и добавить правдоподобия в сеттинг.

Части фракции

Фракция – это любая группа или сообщество, которое должно быть важным действующим лицом в вашей кампании. Фракции могут быть государствами, религиями, сообществами, тайными кабалами, повстанческими движениями или любыми другими существенными организациями персонажей Ведущего. Лучше всего использовать эти правила фракций для активных, важных групп в вашей кампании; не каждое государство должно получить свою фракцию, не каждый зловещий заговор. Лишь те, что выглядят самыми интересными и важными для кампании, заслуживают таких усилий.

Фракции обладают **Могуществом**, представляющим их размер и масштаб. Могущество оценивается от 1 до 5, как указано в таблице ниже. Могущество фракции даёт ей определённую **кость действия**, которую она бросает, когда пытается чего-то достичь или преодолеть сложности. Могущество фракции меняется лишь тогда, когда Ведущий решает, что это будет рациональным результатом её усилий и неудач. Этого может вовсе не случиться за время кампании, хотя вмешательство игроков может быстро усилить или ослабить фракцию.

Могущество	Размер	Кость Действия
1	Деревня, округа, гильдия, кабал	1к6
2	Город, региональная религия, крупная организация	1к8
3	Провинция, регион, широко распространённая религия	1к10
4	Государство, мировая религия	1к12
5	Империя, правящая всем миром	1к20

Фракции обладают **Сплочённостью**, равной своему Могуществу. Сплочённость измеряет устойчивость, единство и живучесть индивидуальности фракции. Если действия врагов уменьшают Сплочённость фракции до нуля, группа разваливается под давлением обстоятельств. Государство может разделиться на воюющие провинции или пасть перед вторгнущимися силами, а деревня может быть покинута, когда выжившие местные жители разбегутся в поисках лучших мест.

У фракций есть **Особенности**, которые они используют, чтобы достигать цели и сопротивляться враждебным действиям. Особенность – это что-то, являющееся полезным или устойчивым свойством

членства во фракции или доступных ей активов, обычно выраженное одним предложением. «В этой деревне есть уважаемая школа боевых искусств с множеством способных студентов» – это Особенность, как и «Горожане очень гордятся независимостью своего города и ставят эту свободу выше своих собственных интересов». Особенности представляют собой вещи, которые могут быть использованы фракцией, чтобы достигать цели или сопротивляться внешнему влиянию.

Исключительно важные Особенности могут состоять из нескольких частей, например «У Патрической Империи есть прекрасная тяжёлая пехота. Пехотинцы беззаветно преданы воле Императора. Их боевой дух превосходен и они уверены, что никакая сила в мире не может им противостоять». Эта Особенность составлена из трёх разных предложений-частей, и враг, желающий уничтожить её, должен разложить или уничтожить все три части, чтобы сделать её полностью бесполезной.

Фракции обладают **Проблемами**, являющимися противоположностью Особенностей. Это несчастья или затруднения, усложняющие достижение целей или противостояние внешнему давлению. Проблемы обычно выражаются одним-двумя предложениями и имеют связанное с ними значение в очках, описывающее, насколько проблема серьёзна. «Рабы Патрической Империи упрямы и склонны к восстаниям в сельских провинциях» может быть 2-очковой Проблемой, в то время как «Эфирные энергетические узлы Светлой Республики ломаются без возможности ремонта» может быть 4-очковым бедствием. Большинство Проблем стоит не больше 1 или 2 очков.

Сумма Проблем фракции составляет счёт **Неприятностей**. Если счёт Неприятностей достигает максимального значения броска кости действия фракции, фракция разваливается под грузом множества своих проблем. Например, если деревня когда-нибудь накопит 6 очков Проблем, одна из них переполнит чашу терпения местных жителей. Точно так же, если большое государство когда-либо накопит 12 очков бедствий, оно развалится.

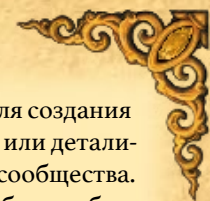
У фракций также имеется **Участие** в других фракциях. Участие представляет собой способность фракции вмешиваться в активность другой фракции или помогать ей, и может включать в себя работу шпионов, интенсивное культурное влияние, явные торговые связи, зарубежные благотворительные организации; если фракции – надёжные союзники, они могут использовать эти связи для помощи так же легко, как и для вреда. Фракция не может иметь больше очков Участия в каждом сопернике, чем удвоенный максимальный бросок своей кости действия, поскольку существуют пределы влияния, которое маленькая фракция может оказать на своего большего соседа.

Наконец, фракции располагают очками Владычества, точно так же, как Обожествлённые герои, и точно так же могут использовать их, чтобы совершать изменения. Однако в отличие от божественных аватаров небесных законов, фракции не могут совершать Невозможные изменения с помощью своего Владычества. Они должны ограничивать себя Правдоподобными и Невероятными изменениями. Если они хотят достигнуть чего-то действительно необычного, им придётся подготовить ситуацию, предварительно создав достаточно Правдоподобных и Невероятных изменений, чтобы, наконец, сделать Невозможное достижение более вероятным.

Создание фракции

Создать фракцию для вашей кампании вовсе не сложно. Просто следуйте приведённым ниже шагам и моментально получите подходящее транспортное средство для коварных планов вашей кампании.

Во-первых, просто напишите параграф с описанием фракции обычным языком. Назовите её, опишите её географические детали, напишите о её народе или членах и добавьте несколько заметок о целях и общих стремлениях её лидеров.



Далее, назначьте ей Могущество, основываясь на том, насколько она велика. Деревни и маленькие организации должны обладать Могуществом, равным 1. Города и организации, распространяющиеся на целые государства, должны обладать Могуществом, равным 2. Провинции, большие регионы и интернациональные организации должны иметь три очка Могущества. Сильные государства, крупные международные организации или религии, пользующиеся широкой поддержкой, должны обладать Могуществом, равным 4. Раскинувшись на весь мир империи, чья мощь не подвергается сомнению, имеют Могущество, равное 5. Сплочённость фракции равна её Могуществу.

Теперь выберите её Особенности. Как правило, фракция должна иметь по одной полезной Особености на каждое очко Могущества, плюс-минус одно или два в зависимости от конкретной ситуации. Лишь у самых безнадежных сообществ может не быть ни единой полезной Особености. Этими Особеностями может быть что угодно, способное существенно помочь прогрессу группы, что можно описать одним предложением. Очень важная Особеность может состоять из нескольких частей, в которых разные предложения описывают разные полезные качества Особености. Враждебная сила, стремящаяся разрушить Особеность, должна будет разрушить каждую её составную часть, прежде чем Особеность полностью придёт в негодность.

Теперь пришла пора выбрать Проблемы. Количество очков Проблем большинства хорошо управляемых и достаточно благополучных фракций, как правило, равно примерно четверти максимального броска их кости действия. Таким образом, деревня с костью действия k6 будет иметь одно или два очка Проблем, в то время как государство с k12 может иметь три очка затруднений. Количество очков Проблем осаждённых, ослабленных или истощённых фракций, не находящихся в активном кризисе, равно примерно трети максимального броска их кости действия; если же фракция столкнулась с некой непосредственной, опасной катастрофой, то её Проблемы могут быть от половины до двух третей максимального броска кости действий. Сумма очков Проблем, превышающая это предел, обычно указывает на фракцию, которая обречена на гибель без посторонней помощи.

Когда вы определили, сколько очков Проблем назначите, просто разделите их на одно или несколько несчастий. Скромная деревня с двумя очками Проблем может иметь «Бандиты регулярно нападают на внешние фермы» для одного очка и «Сообщество истощено из-за скудных урожаев» для другого. Особенно серьёзные проблемы могут стоить несколько очков, например «Беспрестанная этническая фракционность между патрийским и дулумбайским сообществами почти парализовали городской совет» для города может стоить два очка, а «Земля проклята и порождает чудовищ» – ещё больше. Расположите эти проблемы списком, записав значения их очков рядом, и отметьте общий счёт Неприятностей фракции.

Если вы уже создали другие фракции, подумайте и решите, имеют ли какие-то из них Участие в этой фракции, или эта фракция – в остальных. Связи Участия олицетворяют возможности влияния на соседей, которыми располагает фракция, или некие рычаги воздействия на фракцию, которые есть у соседей. Давние союзники, вероятно, обладают взаимным Участием, равным их соответствующим максимумам костей действия. Например, две деревни, давно сотрудничающие друг с другом, будут иметь по 6 очков Участия друг в друге. Старые соперники, скорее всего, будут иметь такое же количество, собранное за годы противостояния. Запишите одно-два предложения о природе этого Участия, чтобы вы могли описать произошедшее, когда обладатель потратит его на действие.

Наконец, запишите очки Владычества, которыми может располагать фракция. Существующие фракции, скорее всего, должны начинать с Владычеством, равным их Могуществу, в то время как созданные местными героями или деятелями начинают без запасов Владычества.

Вышеперечисленные шаги – это всё, что необходимо для создания фракции, будь то описание существующего государства или детализация последнего созданного Обожествлённым героем сообщества. Помните, что нет необходимости расписывать подобным образом все существующие в сеттинге вашей кампании государства или группы. Вы должны беречь свои силы для определения тех фракций, которые с большой вероятностью будут активны в ходе кампании или с которыми будут взаимодействовать игроки.

Ходы фракций, неприятности и конфликты

Фракции совершают действия во время *хода фракций*. Как правило, безопасно проводить ход фракций раз в игровой месяц, хотя во время большого волнения его можно проводить чаще, или реже для больших фракций, которые не меняются так же быстро, как деревни. Ведущий решает, когда проводить ход фракций и что фракции должны делать во время него.

Каждый ход фракции действуют в случайном порядке. Каждый ход фракция может совершить одно *внутреннее действие*, затрагивающее её внутреннее положение дел, и одно или несколько *внешних действий*, затрагивающее её соседей. Фракция может совершать столько внешних действий, сколько у неё есть Могущества, но не может совершать больше одного действия в отношении каждого отдельного соседа за ход. Некоторые действия требуют *проверки Неприятностей*. Чтобы совершить проверку Неприятностей, бросьте кость действия фракции. Если полученное значение больше, чем счёт Неприятностей, проверка пройдена, если равно или меньше – провалена. Вы можете сравнить результат броска со списком Проблем, чтобы определить, какая из них стала причиной провала, или просто выбрать подходящую.

Другие действия требуют *Противоборства* между фракциями. В Противоборстве каждая фракция бросает свою кость действий и наибольший результат побеждает. В случае равенства результатов победа достаётся фракции с наибольшим Могуществом, или защищающейся стороне, если Могущество равно.

Неравные конфликты

Иногда Особенности, используемые в Противоборстве, будут абсурдно неравны. У защитников может быть деревенское ополчение, в то время как нападающие используют зачарованных летающих стрелков небесного государства Обожествлённого. В большинстве случаев Противостояние всё равно будет проходить как обычно; провал стрелков не означает, что их прогнали крестьяне, но по ходу дела произошло *что-то*, задержавшее, осложнившее или вовсе расстроившее первоначальные планы.

Если вы хотите обыграть различия, то можете бросить Противостояние как обычно, но при этом добавить бонус к броску какой-либо стороны за каждую из следующих ситуаций, применимых к используемой Особености.

- Добавьте +1 за гораздо большую Особеность в сравнении с противостоящей, включая гораздо больше войск и персонала или гораздо большую организацию.
- Добавьте +1 за Особеность, качественно серьёзно превосходящую Особеность, которой она противостоит.
- Добавьте +1, если Особеность обладает магическими качествами или сверхъестественными способностями, относящимися к Противостоянию.
- Добавьте +1, если она была создана Невероятным проектом, например – элитные бойцы, обученные Обожествлённым Меча.
- Добавьте +2, если она была создана Невозможным проектом, например – магически сформированные организмы или волшебная фабрика, выплёвывающая товары.



Эти бонусы не применяются к стороне, выбросившей 1, поскольку неудачи случаются со всеми. Таким образом, выступая против деревенского ополчения, армия зачарованных летающих стрелков будет добавлять +5 к своему броску, поскольку их гораздо больше, они гораздо лучше обучены, обладают способностью летать, помогающей им в битве, а их создание было результатом Невозможного проекта их Обожещённого создателя. Победа над простым смертным ополчением *почти* гарантирована. Натуральная 1 при броске может означать, что ополчение каким-то чудом отбило их атаку, но более вероятно, что какие-то другие обстоятельства помешали их успеху.

Общие Действия Фракций

Приведённые ниже действия для хода фракций – лишь примеры того, что вероятнее всего будет полезным для Ведущего. Фракции могут предпринимать другие действия по усмотрению Ведущего. Чтобы определить, являются ли они внутренними или внешними, просто посмотрите, затрагивают ли они внешнюю фракцию. Если да – это внешнее действие.

Помочь Союзнику (Внешнее): Это действие позволяет фракции оказать поддержку другой дружественной фракции. Точная форма помощи может быть различной, но если она кажется достаточно полезной, это действие может быть применено. Действующая фракция может передать любое количество очков своего Владычества союзнику или Правдоподобному или Невероятному проекту, выполняемому дружественным Обожещённым. Это действие требует проверки Неприятностей: при успехе оно срабатывает, а при провале Проблема всё портит и Владычество пропадает.

Атаковать Соперника (Внешнее): Это действие позволяет фракции создать объективные проблемы соперничающей силе. Нападающий выбирает Особенность, которую он хочет использовать против соперника и описывает изменения, которые он хочет реализовать. Может быть послана армия, чтобы вторгнуться на территорию врага, секретные агенты могут ликвидировать важных чиновников, или же группа могущественных купеческих гильдий может подавить торговую активность. Это изменение должно подходить Особенности, используемой для его осуществления, и плохое соответствие может накладывать штрафы на предпринимаемую попытку.

После того, как нападающий выбрал Особенность для атаки, защищающийся должен выбрать Особенность, с помощью которой он будет защищаться. Он может мобилизовать свою собственную армию, чтобы противостоять вторжению, обратиться к своим магам-инквизиторам, чтобы избавиться от секретных агентов, или воспользоваться своими чудесными природными ресурсами, чтобы привлечь на свой рынок новых торговцев. Как и в случае с атакующей Особенностью, защита должна соответствовать предпринимаемым для противостояния нападению действиям. Фракция без подходящей Особенности автоматически проваливает сопротивление атаке.

После этого нападающий и защитник бросают Противоборство. Если используемая Особенность лишь немного соответствует предпринимаемой атаке или защите, фракция бросает свою кость действия дважды и выбирает худший результат. Если побеждает защитник, изменение успешно отражается и ничего не происходит.

Если побеждает атакующий, защитник должен сделать выбор. Он может потерять очко Сплочённости, отражая изменение за счёт стабильности и силы своей фракции. Он может пожертвовать Особенностью, позволив ей быть разрушенной или рассеянной в процессе отражения атаки. Или же он может позволить изменению произойти, получив одноочковую Проблему, связанную с ним, или увеличив подходящую Проблему на одно очко.

Большие фракции наносят больше повреждений меньшим. Если нападающий обладает большим Могуществом, чем защищающийся, добавьте разницу к полученным очкам Проблем. Таким образом, фракция размером с государство с Могуществом 4 нанесёт 4 очка Проблем фракции размером с деревню с Могуществом 1, скорее

Внутренние действия

Накопить Силы	<i>Накопить очки Владычества</i>
Принять Изменение	<i>Создать полезную Особенность или решить Проблему</i>
Восстановить Сплочённость	<i>Восстановить утраченную Сплочённость и социальное единство</i>

Внешние действия

Помочь Союзнику	<i>Дать очки Владычества союзнику</i>
Атаковать Соперника	<i>Навредить сопернику открытым враждебным действием</i>
Расширить Участие	<i>Увеличить Участие в другой фракции</i>
Устранить Участие	<i>Уменьшить Участие соперника в своей фракции</i>

Особые действия

Потратить Участие	<i>Помочь или навредить фракции, потратив Участие</i>
--------------------------	---

всего сменя её одним ударом, если только деревня не была до этого по большей части свободна от неприятностей. Такая маленькая жертва всё ещё может избежать урона, пожертвовав защитной Особенностью или потеряв очко Сплочённости.

Обратите внимание, что одного действия может быть недостаточно, чтобы полностью достигнуть некоторых изменений. Нападающие могут *желать* покорить столицу равного по размеру соперника, но успех лишь означает, что они на одно очко Проблем ближе к этой цели. Со временем у жертвы либо закончится Сплочённость, либо у неё накопится слишком много очков Проблем, и она развалится, что будет означать, что военная кампания наконец-то успешно сломала её сопротивление. Точные подробности краха описывает Ведущий, как посчитает нужным.

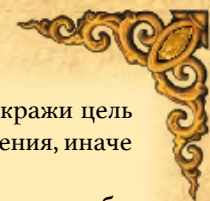
Накопить Силы (Внутреннее): Это действие позволяет фракции собрать свои ресурсы и работать на достижение целей. Проведите проверку Неприятностей; в случае успеха вы получаете количество Владычества, равное половине Могущества вашей фракции с округлением вверх. В случае провала Проблема портит эффект.

Принять Изменение (Внутреннее): Фракция использует это действие, чтобы изменить своё устройство, точно так же, как это сделал бы Обожещённый, потратив количество Владычества, соответствующее желаемому масштабу изменения.

Если это действие используется для решения Проблем, бросается особая проверка Неприятностей, в которой нужно получить результат, *меньший или равный* сумме Неприятностей фракции. Чем больше у фракции проблем, тем проще облегчить хотя бы одно несчастье. В случае успеха рассматриваемая Проблема уменьшается на одно очко, возможно, полностью исчезая. В случае провала всё идёт наперекосяк, и Владычество пропадает зря.

Если это действие используется для создания новой Особенности, производится обычная проверка Неприятностей. В случае провала Владычество теряется, и проблема, виновная в провале, увеличивается на одно очко, поскольку усилий организации недостаточно. В случае успеха, Особенность появляется, но одновременно существующая проблема увеличивается на одно очко, либо появляется новая относящаяся к делу одноочковая Проблема. Вложение усилий в увеличение ресурсов фракции опасно для тех, кто уже имеет внутренние противоречия.

Особенности, созданные данным действием, могут уточнять или добавлять что-то к существующим Особенностям. Соперники, желающие устранить такую Особенность, должны уничтожить все её составляющие части, прежде чем она станет бесполезной.



Расширить Участие (Внешнее): Это действие позволяет фракции увеличить Участие в соседе или сопернике, получая больше возможностей для контроля над действиями противника и способностей высасывать его богатства и могущество. Участие не обязательно используется враждебно, но большинство фракций с подозрением относятся к тому, чтобы позволять своим соседям иметь слишком сильный голос в их внутренних делах.

Это действие во многом работает так же, как Атаковать Соперника, только нападающий использует свою Особенность, чтобы описать, как он приобретает больше контроля над целью. Гильдия купцов может быть использована для усиления контроля над финансовыми делами, в то время как секретные агенты могут подкупать чиновников. Защитник должен использовать Особенность, которая может противостоять подобной афере; без подходящей Особенности защитник не может сопротивляться попытке.

Если у обеих фракций есть подходящие Особенности, они бросают Противоборство. Если Особенность слабо относится к желаемому результату, кость действий бросается дважды и выбирается худший результат. Если побеждает защитник, попытка нападающего увеличить своё Участие проваливается и ничего не происходит. Если побеждает нападающий, его попытка успешна и он получает одно очко Участия в цели. Впоследствии он может использовать это Участие с особым действием «Потратить Участие», в то время как жертва может попытаться лишить его Участия с помощью внешнего действия «Устранить Участие». У фракции не может быть больше Участия в сопернике, чем удвоенный максимум своей кости действия. Таким образом, у деревни не может быть больше 12 очков Участия в соседней фракции.

В некоторых случаях цель может *хотеть*, чтобы попытка была успешной, например, если сосед посылает активную поддержку перед лицом некой катастрофы, или если они формируют крепкий союз для какой-то высшей цели. В этом случае действие автоматически успешно.

Устранить Участие (Внешнее): Это действие используется фракцией для того, чтобы устранить Участие в себе соперничающей фракции, если той больше нельзя доверять или же она проявила себя настоящим врагом. Если Участвующая фракция соглашается с устранением, действие автоматически успешно. В противном случае обе стороны проходят Противоборство. Если устраняющая фракция побеждает, влияющая фракция теряет одно очко Участия, в противном случае ничего не меняется.

Обратите внимание, что даже если влияющая фракция соглашается с устранением, за каждое использование этого действия удаляется только одно очко Участия. Гарантированная деактивация и устранение влияния агентов и инфраструктуры занимает время, и пока этот процесс не будет завершён, контролирующая фракция может передумать.

Восстановить Сплочённость (Внутреннее): Фракция использует это действие чтобы восстановить свой боевой дух и единство после кризиса, выбирая Особенность, которую будет использовать, чтобы помочь себе. Фракция без подходящих Особенности не может восстановить Сплочённость. На восстановление необходимо потратить количество очков Владычества, эквивалентное Невероятному изменению: от 2 для деревни до 32 для мировой империи. После оплаты успешная проверка Неприятностей восстанавливает одно очко Сплочённости. В случае провала потраченные очки Владычества пропадают.

Потратить Участие (Особое): Это особое действие может быть использовано в любой момент, даже во время хода другой фракции, но лишь один раз за ход каждой цели. Таким образом, если у фракции есть Участие в трёх соседях, она может использовать это действие три раза, чтобы вмешаться в их дела, по разу на каждого соседа.

Фракция может потратить Участие в соперничающей фракции, чтобы украсть количество очков Владычества, равное потраченному количеству очков Участия. Если это сделано, когда цель пытается

выполнить действие, требующее Владычества, после кражи цель должна иметь достаточно Владычества для его завершения, иначе оно терпит полную неудачу.

Фракция также может потратить Участие в другой фракции, чтобы увеличить или уменьшить её бросок Неприятностей или Противоборства, вплоть до максимума, равного потраченному количеству очков Участия или кости действия действующей фракции, в зависимости от того, что меньше. Если уточнение происходит до броска, действие стоит только Участия. Если фракция решает потратить Участие после броска, она также должна потратить такое же количество Владычества.

Например, две деревни находятся в многолетнем союзе друг с другом, и обе имеют по 12 очков Участия друг в друге. Город-государство посылает своё ополчение, чтобы захватить одну из деревень с помощью действия Атаковать Соперника. Город-государство выбрасывает 8 на своей кости действия, в то время как деревня выбрасывает 5. Обычно это означало бы поражение для деревни, но её старые друзья тратят 4 очка Участия и 4 очка Владычества, чтобы усилить бросок и подарить ей победу. На следующий ход разъярённая деревня в свою очередь атакует город. Перед броском её союзник тратит 6 очков Участия, чтобы усилить атаку товарищей – максимальное значение, позволенное для фракции с костью действия 1к6. Владычество в этом случае не тратится, поскольку они потратили Участие до броска, действуя с упреждением, чтобы помочь союзнику.

Цели фракций

Фракции, управляемые персонажами Ведущего, действуют в соответствии со своими целями. Если их устремления не очевидны, Ведущий может выбрать цель фракции из нижеприведённых таблиц или определить её броском, используя модель поведения, подходящую фракции.

КЮ Деспотичные тираны

- 1–2 Осуществить изменение, посвящённое исключительно прославлению тирана, полностью бесполезное в качестве Особенности.
- 3–4 Достичь военного поражения проблемного соперника, нанеся как минимум одно очко повреждений Сплочённости или Проблем.
- 5–6 Устранить очко Проблемы, относящейся к сопротивлению власти тирана.
- 7–8 Осуществить изменение, чтобы создать Особенность, исключительно полезную для устранения внутренних диссидентов.
- 9–10 Расширить границы фракции, либо аннексировав ничейную землю Невероятным изменением, либо захватив врага.

КЮ Военные покорители

- 1–2 Либо заставить меньшего, более слабого соперника покорно платить дань, либо полностью его уничтожить.
- 3–4 Создать или расширить военную Особенность, предназначенную угрожать конкретному соседу.
- 5–6 Накопить половину возможного максимума Участия в сопернике, на которого они, скорее всего, нападут следующим.
- 7–8 Разрешить очко Проблем, относящихся к военным сложностям или неэффективности государства.
- 9–10 Использовать невоенную Особенность, чтобы заставить соперника потерять одну из его военных Особенности.



К10**Поглощённые собой выживание**

- 1–2 Не предпринимать внешних действий так долго, как это возможно, по крайней мере, пока противник не атакует их.
- 3–4 Решить одно очко Проблем, отдавая приоритет касающимся внешних связей.
- 5–6 Осуществить изменение для создания Особенности, полезной для поддержания их выживания в борьбе с внешними силами.
- 7–8 Накопить Владычество для будущего использования, собрав в два раза больше очков, чем Могущество фракции.
- 9–10 Атаковать Соперника не-военной Особенностью в попытке бескровно помешать какому-то внешнему устремлению.

Примеры фракций

Примеры фракций, приведённые ниже, могут служить шаблонами или подменами для Ведущего, нуждающегося в масштабном действующем лице в кампании.

Обычная фермерская деревушка

- Могущество:** 1 **Кость Действий:** 1к6
- Сплочённость:** 1 **Неприятности:** 2
- Особенности:** Фермеры доверяют и помогают друг другу.
- Проблемы:** На них нападают вооружённые 1 очко
головорезы.
- Их почва истощена и даёт скудный 1 очко
урожай.

Истощённая рактинская деревня

- Могущество:** 1 **Кость Действий:** 1к6
- Сплочённость:** 1 **Неприятности:** 4
- Особенности:** Нет Особенности, способных помочь отчаявшимся жителям
- Проблемы:** Знать Нездохвы нападает на деревню забавы ради 1 очко
- Их правитель обложил их жестоки- 1 очко
ми налогами
- Жители деревни потеряли всякую 2 очка
надежду.

Силон, город Дулумбайского Регентства

- Могущество:** 2 **Кость Действий:** 1к8
- Сплочённость:** 2 **Неприятности:** 2
- Особенности:** Их знаменитая Бронзовая Коллегия обучает магическим и обычным искусствам. Силон – гордый бриллиант Регентства, и Регент помогает им в случае нужды.
- Проблемы:** Колдуны-академики Коллегии строят 1 очко
планы по захвату власти у правящего магистрата
- Патрийские агенты террора стре- 1 очко
мятся нарушить торговлю и мирное существование города.

К10**Плещущие интриги манипуляторы**

- 1–2 Накопить максимально возможное Участие в наиболее вероятном сопернике или угрозе.
- 3–4 Увеличить Проблемы соперника минимум на одно очко, используя для этого не очевидную Особенность.
- 5–6 Убедить другую фракцию действовать от их лица угрозами или действием Помочь Союзнику.
- 7–8 Осуществить изменение для создания Особенности, которая выглядит безобидной, но будет использована для собственного усиления.
- 9–10 Уменьшить Проблему не-военной Особенностью, разрешив её коварным заговором.

Небольшой культ паразитного бога

- Могущество:** 1 **Кость Действий:** 1к6
- Сплочённость:** 1 **Неприятности:** 2
- Особенности:** Их бог безжалостно расправляется с угрозами.
- Проблемы:** Соседи боятся и ненавидят их. 1 очко
- Их бог выдвигает жестокие требо- 1 очко
вания.

Обожествлённые герои и фракции

Действия и взаимодействие между фракциями предназначены для создания фона для событий вашей кампании. Вы бросаете кости, видите, какие были попытки действий, почему они провалились или как преуспели, и решаете, как описать произошедшее слухами, новостями или наблюдениями, которые могли заметить герои. Фракции будут то разрастаться, то уменьшаться, и игроки могут воспринимать их как фоновый шум, либо же попытаться вмешаться.

Могучие подвиги и героические изменения, совершаемые героями, перекрывают систему фракций. Если у фракции есть Особенность «Замечательный Мистик - колдун служит королю», а Обожествлённые убивают колдуна в ходе приключений, то фракция теряет эту Особенность. Не нужны никакие броски костей: персонаж Ведущего мёртв, потому что его убили игроки. Точно так же, если герой тратит Владычество, чтобы осуществить изменение в государстве и создать могущественное военное училище с наполненными магией учениками, то государство получает его в качестве Особенности, при условии, если герой сотрудничает с ним. Приключения и героизм Обожествлённых могут напрямую менять Особенности или решать Проблемы фракций, с которыми они имеют дело.

Как Ведущий вы должны воспользоваться этим. Когда игроки слышат, что симпатичная им фракция в беде, для вас это превращается в бесплатные материалы для приключений. Всё, что вам нужно сделать – это назначить характеристики важным для ситуации персонажам, придумать один-два вызова, подходящих тому, что герои пытаются преодолеть, и у вас есть приличный кусок игровых материалов, готовых к применению. Если игроки добиваются успеха, они могут немедленно увидеть результаты, когда их союзники получают новую Особенность или освобождаются от скрытых Проблем.

Однако у больших изменений есть своя цена. Когда Обожествлённый своими действиями создаёт новую Особенность, фракция автоматически получает одноочковую Проблему, связанную с реакцией на изменение. Кто-то, понёсший убытки от изменения, разгневан, или местные жители недовольны новым порядком, и героям необходимо либо успокоить ситуацию, или терпеть увеличение беспорядка в сообществе.

Пример игры фракций

Ужасающе истощённая деревня Кистелек в Рактинской Конфедерации внезапно стала значимой. Один из героев оказался оттуда родом и упомянул, что его цель – обогатить своих друзей и соседей. Чтобы упростить дело, Ведущий берёт пример бедной деревни с предыдущих страниц для определения характеристик фракции.

В начале игры герои слишком заняты обнаруженными у себя способностями, чтобы заниматься Кистелеком. Ведущий решает провести ход фракции для деревни, чтобы посмотреть, как они справляются сами по себе. Вместо того, чтобы выбрать цель из списка, Ведущий решает, что лидеры Кистелека просто пытаются собраться с силами. Они не совершают внешних действий и предпринимают внутреннее действие Накопить Силы. Ведущий бросает кость действия деревни 1к6 для проверки Неприятностей и получает 4. Это равно или меньше, чем Неприятности деревни, так что попытка проваливается. Сравнивая результат со списком Проблем деревни, Ведущий видит, что ощущение безнадёжности, охватившее жителей, помешало попыткам лидеров сплотить их, и ничего полезного не произошло.

К концу первой игровой сессии Обожествлённые отогнали механического боярина из Нездохвы и его свору искусственных гончих. Ведущий решает, что это поражение устраняет соответствующую Проблему деревни. Не требуется никаких бросков костей или проверок Неприятностей, поскольку это естественный результат действий игроков.

Далее один из героев, Обожествлённый Меча, решает помочь деревне и хочет организовать отряд тренированных воинов из местного населения. Обожествлённый Меча вполне способен на подобное и это не является невероятным достижением. Обожествлённый не пытается сделать воинов исключительно умелыми, так что Ведущий считает это Правдоподобным изменением со стоимостью осуществления в 1 очко Влияния.

Обожествлённый прикладывает Влияние. Если он уйдёт насовсем, ополчение развалится, но пока он находится рядом и поддерживает его, у Кистелека есть Особенность: «Эта деревня располагает отрядом тренированных воинов». Если герой захочет, чтобы отряд сохранился после его отбытия, ему придётся заплатить Владычеством, чтобы закрепить своё действие.

Однако это изменение оскорбляет соседнего боярина, так что деревня получает одноочковую Проблему, «Боярин Нездохвы считает их угрозой». Ведущий решает, что это важный вельможа, и его владения считаются фракцией с Могуществом 2. Одна из его Особенностей – «Боярину служит отряд автоказаков». Он посылает этот отряд сравнить Кистелек с землёй.

Обожествлённые отлучились по своим делам, когда прибыли лязгающие автоказаки. Боярин желает изменения «Деревня была сожжена». Жители деревни противостоят автоказакам своим обученным отрядом; без него они бы автоматически проиграли конфликт. Однако они выбрасывают 4 на своей кости действий, в то время как боярин получает 7. Он побеждает в Противоборстве.

Жители деревни могли бы получить одно очко повреждения Сплочённости, но это разрушило бы деревню. Они могли бы принять ещё одно очко Проблем во «Все наши дома были сожжены» и остаться дрожать на ветру. Вместо этого старейшины деревни приносят в жертву молодых воинов, отчаянно сражавшихся до последнего копейщика и отогнавших автоматов. Деревня теряет Особенность, которую так недавно получила.

Герои возвращаются к стенаниям вдов и рыданиям сирот. Взбешённый Обожествлённый защитник хочет обучить новый отряд воинов, но с таким количеством убитых ему приходится набирать среди стариков и менее подходящих кандидатов. Это становится Невероятным изменением, требующим приложения 2 очков Влияния, и ещё больше раздражает боярина, превращая его в 2-очковую Проблему. Теперь у деревни 5 очков Проблем; ещё одно и она погрузится в хаос.

Вместе Обожествлённые решают, что боярин должен умереть, чтобы деревня спаслась. Они рассказывают Ведущему о своих

планах, и тот тратит паузу между сессиями, чтобы придумать для них подходящий вызов, используя инструменты создания Двора и характеристики автоматов из Бестиария. Во время следующей сессии герои разбивают латунного тирана и рассеивают его прислужников. Деревенская Проблема с боярином полностью исчезает, оставляя им лишь их алчного правителя и их собственную привычку впадать в отчаянье.

В развязке приключения Обожествлённые предлагают рактинскому правителю деревни солидный кусок боярских богатств, чтобы он отказался от требований к деревушке. Видя, насколько опасно сердить пантеон, и будучи жадным до золота, правитель считает благоразумным передать управление деревней героям. Ведущий решает, что внезапное освобождение подняло дух жителей и дало им надежду. Они слишком привыкли к печали, чтобы потерять всю свою врождённую безнадёжность, но Ведущий уменьшает эту Проблему до 1 очка. Таким образом, у деревни осталось единственное очко Проблем и никаких врагов в непосредственной близости.

Недавние приключения принесли героям немного Владычества, и они решают потратить его, чтобы превратить Кистелек в настоящее сокровище под божественным надзором. Обожествлённый Меча тратит 2 очка Владычества, чтобы закрепить обучение местного ополчения, делая его постоянной Особенностью, которая сохранится, даже если он уйдёт и не сможет больше поддерживать регулярные тренировки своим Влиянием.

Однако создание постоянной Особенности напрягает фракцию, как указано на странице 134. Ведущий решает, что энтузиазм ополчения в отношении своего нового боевого мастерства чересчур велик, и их нахальная демонстрация силы вызывает ссоры с соседями. Ведущий добавляет Проблему «Ополчение вызывает неприятности с соседями» стоимостью в 1 очко.

Другой Обожествлённый как раз достиг второго уровня и решает, что настало время основать свой культ. Он подумывает о том, чтобы попытаться добавить этот факт к Кистелеку, но решает, что остальной пантеон не будет в восторге, если он один захватит почитание всей деревни себе одному. Вместо этого он вербует крепостных поверженного боярина, которые как раз поражены ужасающей мощью героев. Потенциальное божество совершает несколько чудес своим Словом Плодородия, и вскоре голодные крепостные набираются достаточно храбрости, чтобы не обращать внимания на священников Единой Церкви и гнев металлических вельмож своих земель.

Не самый благоприятный старт для религии, но крепостных набирается достаточно, чтобы основать культ Обожествлённого в качестве фракции с Могуществом 1. Обожествлённый выставляет относительно немного требований; он настаивает на базовых моральных принципах и еженедельном дне поклонения, но это не является тяжёлой ношей для верующих. Столь беззаботная вера не приносит дополнительных Проблем новой фракции, но также означает, что получение Владычества от неё будет минимальным, давая божеству лишь 1 очко Владычества каждый месяц.

Ведущий также решает, что определённые проблемы для фракции-культа неизбежны, учитывая окружение. Ведущий назначает 2-очковую Проблему, «Священники Единой Церкви в ярости от этого отступничества», поскольку Церковь очень сильна в Нездохве. Соседние бояре, вероятно, тоже крайне расстроены жестокой расправой над одним из них, так что Ведущий добавляет 2-очковую проблему «Соседние бояре планируют уничтожить культ». Таким образом, у новорождённого культа появляется четыре очка Проблем, в то время как для его уничтожения достаточно шести. Если злоключения затопят его, Обожествлённому придётся найти новых последователей.

Другие Обожествлённые тоже хотят основать собственные культы, но очевидно, что окрестности не слишком дружелюбны к религиозным инновациям. Группа обсуждает ситуацию и вскоре решает подружиться с боярами. Это решение даёт Ведущему знать, что ему нужно подготовить несколько вызовов для Двора к следующему разу, и сессия заканчивается.

Примеры Особенностей фракций

Особенности фракции включают в себя все инструменты, с помощью которых она справляется со своими проблемами или защищает свои интересы. Не каждая Особенность подходит для каждой проблемы или изменения, но Особенности представляют собой качества, которыми фракция достигает целей. Фракция без Особенности слишком пассивна, нескоординирована или ослаблена, чтобы чего-то достичь.

В описаниях некоторых фракций, которые вы пишете, могут указываться могущественные ресурсы. Чёрная Академия в Рактии может иметь поддюжины могучих колдунов среди своих членов, вместе с могущественными артефактами и дурной репутацией среди соседей. Однако если эти вещи не указаны Особенностями, академия не может эффективно управлять ими для получения общего преимущества. Колдуны не сотрудничают, магические артефакты слишком опасны, чтобы управлять ими, а ужасная репутация столь же часто заставляет людей сопротивляться из-за страха, сколь и подчиняться.

Другие Особенности состоят из нескольких частей. У Чёрной Академии может быть Особенность «Академия располагает тремя могущественными Мистиками - колдунами, служащими ей, каждый из которых может использовать спрятанные там теургические призывы». Как Ведущий вы можете посчитать, что это означает, что все трое колдунов должны быть устранены, прежде чем Академия лишится этой Особенности. Вы также можете уточнить её, дав каждому из трёх колдунов отдельную магическую специальность. Это увеличивает масштаб Особенности и делает её применимой для большего количества ситуаций, но потеря определённого колдуна делает Особенность бесполезной для его типа магии.

Приведённые здесь примеры предлагают подходящие Особенности. Как всегда, модифицируйте их под ваши конкретные фракции.

К20 Экономические Особенности

- 1 В группу входит великий принц-купец
- 2 Там находятся большие запасы каких-то редких ресурсов
- 3 Там проживает род магически одарённого ремесленника
- 4 Волшебное благословение производит какие-то ценности
- 5 Множество ремесленников занято в их полезной индустрии
- 6 Там эффективно работают все профессии
- 7 Древняя фабрика производит что-то редкое
- 8 У них существует гильдия ремесленников, полностью подчиняющаяся правилам
- 9 Многие группы задолжали им большие суммы денег
- 10 У населения очень высокие стандарты жизни
- 11 Правители могут легко поднять налоги без сопротивления
- 12 Их банковские связи при необходимости добывают им золото
- 13 Их земли удивительно богаты и плодородны
- 14 У них большой опыт в контрабанде и её предотвращении
- 15 Они переносят трудности и нужду, не ропща
- 16 Они располагают большими средствами или запасами ценностей
- 17 У них есть несколько торговых соглашений с соседями
- 18 У них есть огромные стада скота и лошадей
- 19 Они создают товары, которые не могут изготовить в других местах
- 20 Они производят на экспорт вызывающие привычку удовольствия

К20 Культурные Особенности

- 1 Привычка хитрить помогает им в тайных интригах
- 2 Здесь живут знаменитый мудрец и его последователи
- 3 Религиозный культ, абсолютно преданный правителям
- 4 Выпускники школы широко известны за её пределами
- 5 Чувство чести защищает их от заговоров
- 6 Здесь базируется сильная миссионерская религия
- 7 Только они производят изысканные предметы искусства
- 8 Их споры проходят не кроваво, а открыто и мирно
- 9 Они обладают превосходными знаниями гигиены и медицины
- 10 Люди верят друг другу и заслуживают этого доверия
- 11 Какую-то социальную или религиозную услугу можно получить только здесь
- 12 Люди верят в мудрость своих лидеров
- 13 У их правителей огромная историческая легитимность
- 14 Их культурный авторитет привлекает множество посетителей
- 15 Их люди знамениты своей соблазнительной привлекательностью
- 16 Они очень образованы и рациональны
- 17 Они абсолютно доверяют своим обычаям
- 18 Они сплочены духом общего самопожертвования
- 19 Они обладают знаменитыми музыкальными или театральными традициями
- 20 Полезные изгнанники или узурпаторы находят здесь прибежище

К20 Военные Особенности

- 1 Отряд наёмников предан монетам правителя
- 2 Они полностью контролируют важный проход или реку
- 3 Волшебный зверь или подобное существо сражается за фракцию
- 4 Их убежище имеет репутацию неприступного
- 5 Определённый род местных жителей славится своей отвагой
- 6 Защитное благословение губит нападающих
- 7 Традиции воинского искусства уважаемы среди людей
- 8 Превосходные разведчики предупреждают их, давая время среагировать
- 9 Вокруг жизненно важных точек существуют отличные укрепления
- 10 Возле обычных путей вторжения были построены старые укрепления
- 11 У фракции есть группа бойцов со странным вооружением
- 12 Их силы стремительно мобилизуются и наносят ответный удар
- 13 Их военные немногочисленны, но превосходно обучены
- 14 Они располагают большим количеством низкокачественных войск, которыми можно пожертвовать
- 15 Их войска крайне мобильны, с помощью лошадей или транспорта
- 16 Нападающие боятся столкнуться с их традициями партизанской войны
- 17 У них есть хорошо тренированная группа профессиональных солдат
- 18 Они состоят в старом союзе с серьёзной местной военной силой
- 19 У них есть запасы продвинутого оружия, возможно магического
- 20 У них есть договор защиты с могущественным существом

Примеры Проблем фракции

Каждая Проблема, которая есть у фракции, должна быть источником приключения. Каждое затруднение, преодолевающее группу, должно иметь пространство для вмешательства героев, либо в качестве помощи, либо как уязвимое место в броне фракции противника. Проблемы помогают украсить неприятности фракции, но их истинная ценность для вас, как Ведущего, это лёгкая приманка для приключения.

Приведённые здесь Проблемы – лишь небольшая выборка вариантов. По возможности, вы должны персонализировать Проблему и дать ей лицо, на котором игроки могут сфокусироваться. Если у вас есть группа бандитов, терроризирующих деревню, потратьте несколько слов на их предводителя. Если у вас есть гнусная банда зловещих религиозных «реформаторов», подрывающая большой городской храм, дайте их вождю имя и описание. Если герои решат заняться Проблемой, это облегчит направление их фокуса, и даже если они этого не сделают, вам будет проще повесить недавние события на конкретное имя.

Если складывается ощущение, что Обожествлённые столкнутся с проблемой напрямую, имеет смысл потратить немного времени на подготовку характеристик для неё, будь то боевые параметры для лидеров и бойцов, мини-подземелье используемой противниками штаб-квартиры, или дворцовый вызов для политических проблем. Тогда вам не придётся брать паузу, если игроки решат разобраться с проблемой лично.

Обычно для решения одного очка Проблем требуется одна игровая сессия. Если её сложность гораздо ниже уровня героев, например лидер бандитов против пантеона Обожествлённых, они могут полностью устранить её всего за пару сцен. Даже с гораздо большими проблемами можно разобраться быстро, если определить, кто за них в ответе, и пообщаться с ним в манере, благодаря которой герои знамениты..

К20

Экономические Проблемы

- 1 Большая часть населения непродуктивна
- 2 Сильная религия учит презрению к материальным ценностям
- 3 Класс-паразит имеет право забирать богатство фракции
- 4 Гильдии сильны, но глухи к нуждам фракции
- 5 Продуктивную работу презирают, как низкую и оскорбительную
- 6 Религиозные десятины или традиционные налоги многих разоряют
- 7 Ритуальные требования и жертвоприношения подрывают местную индустрию
- 8 Техническое искусство ревностно охраняется владельцами
- 9 Социальная структура фракции создаёт нищету
- 10 У фракции очень мало наличности в обращении
- 11 У фракции критический дефицит природных ресурсов
- 12 Фракция выплачивает огромный внешний долг
- 13 У фракции крайне отсталые технологии
- 14 Местная валюта испорчена и практически ничего не стоит
- 15 Самую продуктивную подгруппу презирают
- 16 Люди из зависти тянут вниз успешных
- 17 Правители пытаются управлять экономикой – неудачно
- 18 Правители тратят большие средства на потворство своим желаниям
- 19 Богатые и власть находятся в постоянном конфликте
- 20 Критическое производство зависит от своенравного класса крепостных или рабов

К20

Культурные Проблемы

- 1 Враждебный сосед ведёт пропаганду среди людей фракции
- 2 Местная религия проталкивает очень плохую идею
- 3 Местная религия постоянно выставляет жёсткие требования
- 4 Подгруппа убеждена, что это она должна управлять всей группой
- 5 Подгруппа затаила горькую обиду на правителей
- 6 Утомительный местный обычай замедляет и затрудняет проекты
- 7 Декадентские лидеры всё время ищут новые пороки
- 8 Во фракции регулярно возникают этнические конфликты
- 9 Идеалисты-реформаторы сносят необходимую организацию
- 10 Лидерство поделено между не сотрудничающими друг с другом соперниками
- 11 Несколько религиозных фракций постоянно враждуют
- 12 Простолюдины невежественны, невоспитанны и корыстны
- 13 Фракция не хватает самоуверенности, она легко впадает в отчаяние
- 14 Местная знать продажна и за деньги сделает что угодно
- 15 Люди требуют от правителей стремиться к невозможной цели
- 16 Правители слепо верят в свою мудрость
- 17 Правители почти не контролируют людей
- 18 Правящий класс впечатляюще некомпетентен
- 19 Их соседи засылают агентов, чтобы дестабилизировать их
- 20 Две или более каст постоянно ссорятся друг с другом

К20

Военные Проблемы

- 1 Алчный вельможа присваивает важные военные фонды
- 2 Соперничающая сила совершает набеги, причастность к которым нельзя доказать
- 3 Ужасный монстр терроризирует фракцию
- 4 На периферии фракции свирепствуют бандиты
- 5 Враждебные мигранты хотят забрать себе часть земли фракции
- 6 Наёмники вышли из-под контроля после того, как им не заплатили
- 7 Восставшие партизаны наносят удары в глубине фракции
- 8 Солдат использовали как рабочих, пока они не потеряли способность сражаться
- 9 Армия занимается вымогательством у людей, как толпа бандитов
- 10 У армии есть причины ненавидеть текущих правителей
- 11 Армией руководит осторожный потенциальный узурпатор
- 12 Армией руководит незаменимый высокороденный идиот
- 13 Армия столь дезорганизована, что практически бесполезна
- 14 Армии настолько не хватает средств, что она почти голодает
- 15 Армия ограничена устаревшим снаряжением и порядками
- 16 Фракция относится к солдатам и войне с презрением
- 17 Военные разбиты на взаимно враждебные фракции
- 18 Военные неэффективны из-за постоянного тотального контроля
- 19 Боевой дух военных низок после ужасного поражения
- 20 Элиты упорно сопротивляются найму необходимых сил





Враги Небес

Бестиарий жестоких соперников и ужасных существ

Героя чаще всего оценивают по силе его соперников. Обычные мужчины и женщины не могут и надеяться бросить вызов мощи решительного пантеона Обожествлённых, так что в поисках достойных боевых противников Ведущему приходится смотреть дальше. Толпы разгневанных крестьян может быть достаточно, чтобы заставить беспокоиться одинокого неопытного Обожествлённого, но пантеону закалённых героев понадобятся враги, более достойные их небесной стали.

Эта глава предоставит вам выбор противников, достойных ваших героев, а также инструменты для создания своих собственных жестоких врагов и безжалостных неприятелей.

Персонажи игроков и остальные

Враги и персонажи Ведущего используют несколько иные правила, нежели персонажи игроков. В большинстве случаев нет нужды прописывать этих существ так же подробно, как персонажей игроков. Происхождение, профессиональное прошлое и личные отношения бандита #12 вряд ли будут важны в ту половину секунды, за которую Королева Пылающего Меча мелко его нашинкует, и если вы потратили десять минут подготовки, придумывая эти вещи, то вы потратили десять минут подготовки зря.

Параметры и правила в этом разделе помогут вам создать более простые и игральные блоки характеристик чудовищных противников и безликих миньонов, фокусируясь лишь на тех вещах, которые с наибольшей вероятностью пригодятся в бою. Хотя вполне можно создавать врагов Обожествлённых точно так же, как персонажей игроков, подобное усилие вряд ли принесёт плоды, если герои встретят своих неприятелей на поле битвы.

Но что насчёт более мирных устремлений? Как Ведущему определить, что персонаж Ведущего может делать вне поля боя? Какими способностями для изменения своего окружения, не относящимися к физическому противостоянию, они обладают?

Как Ведущий, вы решаете эти вопросы, когда они становятся важными. Ваше время и энергия ограничены, и очень важно не потратить полчаса на подготовку материала, который вы никогда не используете за столом. Если вам нравится этим заниматься – дело другое, но если вы создаёте противника для сугубо прагматичных целей, направьте свою энергию на то, что вам, скорее всего, понадобится во время игры. Подробности прошлого нужно сохранить до моментов, когда они действительно станут важны.

Сверхъестественные и смертные враги

Большинство бойцов, которых встретят игроки, будут совершенно обычными смертными. У обычных смертных нет особых боевых способностей, нет сверхъестественных сил и, как правило, они обладают не более чем одним хит-дайсом. Одиночные смертные практически не представляют опасности для Обожествлённого, и лишь в больших Толпах они начинают заботить тех полубогов, которые не занимались улучшением своих боевых навыков.

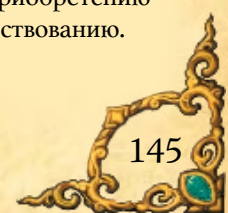
Настоящими противниками для персонажей игроков будут монстры или различные сверхъестественные существа. У таких противников, как правило, будут магические способности или необычная стойкость, и они достаточно грозны, чтобы заставить вспотеть даже божественных героев. Некоторые монстры могут быть небольшими зверьми или меньшими абберрациями, имеющими немного хит-дайсов и едва представляющими опасность, но большие враги могут обратить в бегство целый пантеон.

У могущественных сверхъестественных врагов, как правило, есть следующие базовые способности:

- Им может навредить только магическое оружие, а также заклинания, дары, открытый огонь и другие магические или энергетические атаки.
- Их атаки всегда считаются магическим оружием для преодоления подобной защиты.
- Они могут Прилагать Усилие, чтобы автоматически проходить спасброски, точно так же, как Обожествлённые.
- Многие противники бросают свои кости повреждений «напрямую», применяя полный результат костей и не сверяясь с таблицей повреждений.

Существо считается «могущественным сверхъестественным врагом», если у него от 10 и более хит-дайсов и Ведущий считает его подходящим для такой роли. У меньших противников также могут быть некоторые из этих способностей, а отдельные могучие враги могут не иметь некоторых из этих даров.

Обычные мужчины и женщины могут приобрести подобные дары, если они являются настоящими примерами героизма среди своего вида. Например, почти все великие герои наций могут Прилагать Усилие, чтобы успешно проходить спасброски, и многие из них обладают доступом к навыкам и техникам, подражающим дарам Слов. Некоторые существа, рождённые людьми, со временем могут считаться сверхъестественными противниками благодаря неустанному приобретению магических способностей или упорному самосовершенствованию.



Обожествлённые в бою

Не все Обожествлённые специализируются на боевых навыках. Герой, выбравший области Плодородия, Богатства и Знания, обладает огромными возможностями воздействовать на мир, но его прямые боевые возможности будут скромнее в сравнении с тем, кто выбрал Меч, Выносливость и Проворство. В любом случае каждый Обожествлённый обладает определёнными боевыми способностями, и Ведущий при необходимости должен быть готов напомнить новому игроку об этих возможностях.

Два самых больших универсальных инструмента – это универсальные дары Божественный Гнев и Ореол Ярости. У каждого Слова есть доступ к этим дарам, и даже герои, которые не выбрали их, могут пользоваться ими как чудесами ценой более длительного приложения Усилия. С их помощью каждый Обожествлённый может надёжно наносить существенный урон каждый раунд, когда он использует эти способности, спешно уничтожая опасных противников. Ореол Ярости особенно эффективен при борьбе с Толпами, поскольку его повреждения против Толп, имеющих достаточное количество членов в области действия, бросаются напрямую.

Главное ограничение этих даров, это то, что ни один из них не может быть использован два раза подряд, и каждый из них требует приложения Усилия как минимум до конца сцены, если не до конца дня, при использовании в качестве чуда. Их хорошо использовать при встрече с сильным противником или в тяжёлой личной схватке, но они слишком дороги, чтобы применять их по любому поводу в качестве чудес.

Небоевые Обожествлённые по-прежнему обладают способностью вызывать полезные чудеса и подавлять враждебные дары подходящими Словами. В то время, как боги войны бросаются в бой, более мирные герои могут заниматься вражескими дарами и использовать свои способности, чтобы менять поле боя и усиливать союзников. Это может их быстро истощить, если они не овладели нужными дарами, но такие дополнительные действия могут иметь решающее значение в важной схватке.

Наконец, у каждого Обожествлённого по-прежнему есть его кость Схватки. Даже сугубо мирный Обожествлённый может наносить меньшим противникам некоторое количество урона каждый раунд, просто находясь на поле боя.

Подбор подходящих противников

Понять, какой уровень противников подходит для конкретного пантеона Обожествлённых, может быть непросто. Даже если вы создаёте исключительно врагов в стиле песочницы, когда противостоящие силы зависят от того, что является логичным, а не подгоняются под способности героев, Ведущему, как правило, хочется знать, насколько сложным будет тот или иной соперник, если игроки сразятся с ним. Несколько базовых правил помогут вам определить, будет ли противник серьёзным препятствием.

Существо, которое должно быть серьёзной угрозой пантеону, должно иметь как минимум одну атаку на каждого персонажа игрока за один раунд, и эти атаки должны наносить прямой урон. Таким образом, существо с двумя действиями и тремя атаками за действие, будет подходящим соперником для пантеона из шести героев, при условии, что эти атаки наносят прямой урон. Существо может иметь одной атакой больше или меньше, но слишком большая разница будет означать, что оно не сможет нанести достаточное количество урона, чтобы угрожать персонажам игроков, прежде чем те его раздавят.

При конверсии считайте 2-3 обычные атаки равными одной атаке с прямым уроном. Таким образом, если имеется четыре героя, 8 атак с обычными повреждениями 1к10 или 1к12, или 10 атак с повреждениями 1к6 или 1к8 будут существенной угрозой для группы.

Что касается хит-дайсов, у существа должно быть в сумме десять хит-дайсов, плюс удвоенное суммарное количество уровней персонажей игроков. Так, если пантеону героев третьего уровня нужна настоящая драка, у противника должно быть не меньше 19 хит-дайсов. Увеличьте это значение на 25% если у существа нет никаких прислужников или чего-то ещё для отвлечения атак игроков; если в бою участвует одинокая цель, ей серьёзно достанется.

Реакция существ и переговоры

Хотя у всех существ из этого раздела имеются боевые характеристики, не каждая встреча немедленно скатывается к кровавому противостоянию. Даже в глубинах зловещих руин разумные существа будут реагировать на нарушителей наиболее здравым способом, и это не всегда означает нападение толпой в темноте.

Чтобы определить общее отношение потенциального противника, сначала определите наиболее вероятный исход встречи. Это может быть мгновенная атака, осторожное отступление в поисках лучших условий схватки или настороженное требование объяснить, что герои здесь делают.

Далее, бросьте 2к6. Результат 7 означает, что существо действует наиболее вероятным образом. Чем меньше результат, тем более жестокой и враждебной будет реакция, и результат 2 означает, что существо настолько враждебно, насколько это правдоподобно для встречи. Большой результат означает, что существо более дружелюбно, чем обычно, и результат 12 означает наиболее миролюбивый или дружелюбный результат, подходящий для встречи. Если герои кажутся дружелюбными и пытаются договариваться с существом, добавьте к броску модификатор Харизмы вместе с любыми ситуационными модификаторами за особо убедительные или непривлекательные дипломатические усилия.

Магические дары или подходящие Слова могут повлиять на этот бросок. Убедительные Слова могут с лёгкостью успокоить любых существ, кроме безумных.

Держите в уме общие желания и намерения этих созданий. Секция создания приключений в этой книге поможет вам создать группу монстров со своими планами и желаниями, и если герои выглядят так, будто могут пригодиться в их достижении, группа разумных существ попытается привлечь их на свою сторону. Богатства руин, секреты, известные группе или предложение свободного прохода и помощи могут быть предложены в обмен на помощь игроков в достижении целей существ. Лишь самые дикие и территориальные создания будут слепо атаковать нарушителей, если те не вторглись уже на домашнюю территорию группы и не угрожают её более уважаемым или важным членам.

Даже когда ситуация скатывается к насилию, существа будут реагировать рационально. Если герои прорубают сквозь группу кровавую дорогу, они не будут просто стоять на месте и терпеть, пока их не уничтожат полностью, если только они не безмозглы или фанатичны. Выжившие убегут и сосредоточатся на избегании нарушителей в ожидании момента, когда можно будет безопасно занять свою старую территорию, или вовсе уйдут в страхе, что ужасные герои могут вернуться. Другие группы могут искать помощи у соседей, объединяясь на почве взаимного страха.

Боевой Дух

Боевой Дух – это особое число, записываемое только для персонажей Ведущего. Когда враг обнаруживает себя на краю могилы, он должен совершить проверку Боевого Духа, бросив 2к6 и попытавшись получить результат меньше или равный своему значению Боевого Духа. Если результат превышает это значение, существо теряет всякое желание сражаться. Оно может бежать, искать укрытие, отступить или сделать что угодно, чтобы спасти свою шкуру. Персонажи игроков никогда не проходят проверку Боевого Духа, даже если их обязывает к тому дар.

Обстоятельства, необходимые для вызова проверки Боевого Духа, будут зависеть от существа и ситуации. Обычные гражданские должны пройти его, как только появляется перспектива смертельного насилия, в то время как солдаты и опытные бойцы обычно могут держаться, пока один из их товарищей не будет убит. Дальнейшие серьёзные потери или подавляющее превосходство противника могут вызвать дополнительную проверку Боевого Духа, но любая группа, успешно прошедшая две таких проверки, как правило, будет сражаться до тех пор, пока сопротивление не станет очевидно бессмысленным. По-настоящему фанатичные или отчаявшиеся воины могут сражаться и до смерти, хотя большинство обычных людей предпочтут не расставаться со своими жизнями, если остаётся надежда на милосердие.

Нижеследующие страницы дают представление о наиболее зловещих противниках, которых пантеон Обожествлённых может встретить в своём мире. Хотя эти существа ни в коем случае не единственные опасные, которые могут повстречать герои, они дают Ведущему общее представление о том, с какими неприятелями может сразиться группа молодых полубогов. Дальнейшие правила после списка монстров дают советы по созданию своих собственных ужасающих врагов божественного правосудия.

Блоки характеристик существ

Каждый противник приведён с блоком характеристик, описывающим среднестатистического представителя его вида. Как Ведущий вы всегда можете настраивать эти характеристики под конкретную ситуацию, особенно если враг располагает лучшей бронёй или оружием, чем обычно.

Некоторые враги обладают несколькими атаками за раунд, обычно указанными примерно как «+10 x 3 атаки». Это значит, что за каждое своё действие, которое существо тратит на нападение, оно может совершить три броска атаки с +10 к попаданию. Оно может распределить эти атаки среди любых созданий в пределах досягаемости.

Скорость движения существа указывает, на сколько футов оно может переместиться за один раунд движения. Если оно решит потратить своё действие, чтобы снова переместиться, то может добавить к этой дистанции ещё столько же. Противники, участвующие в ближнем бою с врагами, должны потратить действие на выход из боя, прежде чем отойти, иначе они спровоцируют свободную атаку от каждого врага в ближнем бою, пока будут отрываться от них.

Некоторые могущественные противники указаны, как имеющие более одного действия за раунд. В то время как обычный участник боя может двигаться и действовать один раз за ход, такие противники могут двигаться и действовать два или более раз. Каждое действие может быть полной последовательностью атак, дополнительным движением, использованием дара или особой способности, или любой другой активностью, занимающей около шести секунд.

Тактика существ

Многие противники снабжены таблицей тактик, описывающей некоторые действия, которые существо может предпринять за раунд боя. Разумные существа, как правило, будут выбирать наилучший курс для конкретной ситуации, но вы можете выбрать действие броском, чтобы изобразить существо, увлечённое моментом, или лишённое человеческого интеллекта.

Если иное не указано, результат таблицы тактик занимает только одно действие раунда существа. Таким образом, враги с несколькими действиями за раунд, могут использовать таблицу несколько раз, либо же использовать её лишь однажды, а остальные свои действия потратить на кары наглых противников.

Существа и дары

Для некоторых существ указано наличие в их распоряжении даров. Для таких существ пролистайте раздел Слов и выберите несколько подходящих их теме и природе даров, отдавая предпочтение тем, которые более вероятно будут иметь значение в противостоянии. Для зависящих от уровня эффектов используйте половину хит-дайс-ов существа с округлением вверх, вплоть до максимум 10 для дара, используемого существом с 20 и более хит-дайс-ами.

Другие создания имеют доступ к целым Словам и могут прикладывать Усилие до конца дня, чтобы создавать чудеса, соответствующие этим способностям. Может быть полезно распечатать соответствующее Слово в качестве справочной информации за столом, либо же потратить несколько минут, выписывая вероятные чудеса, которые существо, скорее всего, будет использовать.

В большинстве случаев эти способности на самом деле не являются Словами или дарами, это лишь удобное обозначение для описания того, как эти способности работают. Могучие сверхъестественные существа

могут обладать силами, способными потягаться с дарами Обожествлённых, но для большинства обычных врагов такие их способности рассматриваются, как уступающие истинным дарам при попытках рассеять или преодолеть божественную магию. Как Ведущий решите при создании врага, являются ли эти способности по-настоящему божественными.

Могущественные сверхъестественные противники могут тратить Усилие, чтобы автоматически проходить проваленные спасброски, точно так же, как и Обожествлённые. Это критически важная способность для избегания способностей типа «пройди спасбросок или умри».

У большинства чрезвычайно могущественных созданий также есть доступ к большому количеству других подходящих к их теме способностей, когда речь заходит о придании форы их логову, управлении слугами или влиянии на окружающую их среду. Эти способности остаются на усмотрение Ведущего, поскольку они, как правило, не используются в бою.

Неуязвимые противники

Для того чтобы повредить большинство могущественных сверхъестественных противников, необходимо магическое оружие. Заклинания низкой магии, теургия, открытый огонь или другие магические или энергетические источники опасности могут, как правило, нанести им урон. Крайне тяжёлая обычная травма тоже может засчитываться по усмотрению Ведущего, если какой-нибудь король - Мистик решит засунуть свою голову в дуло магнитной пушки.

Атаки таких сверхъестественных существ всегда считаются магическим оружием, даже если это лишь невероятно острые когти Несотворённого ужаса или колдовские разряды ярости паразитного бога. Атаки Обожествлённого героя считаются магическими, только если тот на самом деле использует магическое оружие или обладает даром, наделяющим его атаки магической силой.

Большинство смертных не смогут защитить себя от подобных существ. Найденное волшебное оружие Былых Империй или более новые продукты мастеров-магов могут быть спасением для немногих, владеющих ими, но у большинства крестьянских деревень не будет ничего, кроме бесполезных суеверий и фальшивых уличных заклинаний.

Столкнувшись с подобными ужасами, большинство сообществ вынуждено просить помощи у своих правителей или заключать сделки со странствующими защитниками, вроде рактинских Пожирателей Проклятий или Рыцарей-Инвокатантов Анкалии. В некоторых случаях жители деревни вынуждены заключать иные сделки, предлагая существом всё, что оно пожелает, в обмен на жизни своих семей.

Враги, наносящие прямой урон

Большинство могущественных врагов бросают свой урон напрямую, нанося полное значение кости, вместо того, чтобы сверяться с таблицей. Почему так происходит?

Строго с точки зрения дизайнера это нужно потому, что иначе столкновение пяти Обожествлённых с одной немезидой будет очень коротким. Могучим противникам нужен прямой урон, чтобы достаточно серьёзно ранить полный пантеон персонажей игроков и свести на нет их преимущество в численности.

С точки зрения повествования, причин две. Некоторые создания настолько могущественны, что их атаки чрезвычайно сильны. Ангелы-тираны, Сотворённые Боги, могущественные паразитные боги и другие могучие божественные существа настолько сильны, что их удары наносят прямой урон.

Для меньших врагов всё дело в фокусе и самоограничениях. Эти противники заключили тёмные договоры или пожертвовали своим сверхъестественным потенциалом, или сфокусировали свои способности настолько полно, что их атаки исключительно мощны. Обожествлённый игрок, попытавшийся сделать то же самое, может со временем получить такую же силу, но лишь ценой жертв, которые подорвут его потенциал героя.

Ангелы

Ангелы – это жители в тени Бога. Первосозданные дети Единого, большинство из них служило бесчисленные эпохи в ярких залах Небес, поддерживая порядок творения и обслуживая небесные механизмы. Другие охраняли врата Ада и поддерживали очистительное пламя, в котором грешные души обгорали дочиства. Их служба не была идеальной, поскольку сами они не были идеальными созданиями, но они служили и были довольны.

Всё изменилось, когда смертные взяли штурмом стены Небес и выпустили Сотворённых Богов в небесный мир. Ангелы отчаянно сражались, чтобы защитить свои посты, но Сотворённые Боги были слишком сильны, а их смертные слуги – слишком многочисленны. Ангелы были изгнаны с Небес и вынуждены искать убежища в пламени Ада внизу.

Они лелеяли свои обиды, и это отразилось на Аде. Его пламя больше не очищает грешников, и его механизмы искупления больше не вращаются. Ангелы решили, что если человечество так решительно настроено уничтожить всё творение своими омерзительными деяниями, будет справедливо, если их души будут заперты здесь, чтобы пожать плоды своей узурпации. Ни одной душе не будет позволено вознестись. Ангелам не будет покоя, пока каждый человек не будет надёжно и навечно скован в пламени Ада.

Для ангела сложно и опасно подниматься в разрушающийся мир наверху, но некоторые пускаются в рискованные путешествия, чтобы посеять семена фальшивой веры и пустых культов. Они представляются богами и святыми и стремятся извратить любое вероучение, которое может уберечь душу верующего от адского пламени. Самые могущественные из Воинства могут даже забирать души, защищённые истинными ритуалами, хотя немногие ангелы такой силы могут уместить себя в хрупкие формы смертного мира.

Тем не менее, не все ангелы – враги человечества. Некоторые по-прежнему придерживаются своего древнего предназначения, намеренные следовать воле Единого, даже если самого Создателя уже не найти. Величайший из таких лоялистов – Смотритель Ада, Саммаэль, архангел смерти. Хотя он и его сторонники недостаточно сильны, чтобы противостоять новым хозяевам Ада, они используют своё старое знание, чтобы прятаться в потаённых местах преисподней и помогать тем, кто желает освободить проклятых или снова запустить адские очищающие механизмы. Саммаэль презирает своих братьев за извращение его старого предназначения, и пойдёт на многое, чтобы помочь героям, пытающимся восстановить его.

Ангелы в игре

Ангелы – крайне опасные противники, и даже слабейшие из них представляют угрозу пантеону Обожествлённых-новичков. Они были рождены напрямую из воли Единого, или какого-то близкого источника, и по-прежнему сохраняют тень неумолимой мощи своего создателя.

Ангелы, как правило, встречаются поодиночке, выполняющие какое-то задание в Аду или пытающиеся совершить некую диверсию на Небесах. Они больше не стараются сохранить творение, теперь они хотят разрушить механизмы и снести столпы, поддерживающие увядающие миры. Чем быстрее всё утонет в Несотворённой Ночи, тем быстрее они смогут создать идеальный мир, свободный от человеческого зла.

В обычном мире ангелы встречаются крайне редко, чаще всего маскирующиеся под бога или втайне направляющие веру к каким-то новым извращённым ритуалам. Чем более запятанные и грешные души они получают, тем проще держать их запертыми в Аду. Ангелам безразлично страдание, которое вызывает подобное зло в мире наверху. От раскрытия своей истинной природы этих агентов удерживает лишь осознание того, что другие могущественные существа найдут множество применений их ихору и частям тела.



Способности и внешность ангелов

Каждый ангел обладает следующими специальными способностями в дополнение к силам, дарованным ему его природой или коварством.

- **Изгнанный:** Разгневанный ангел – это машина сверхъестественного разрушения. Все кости повреждений, наносимые его обычными атаками, читаются напрямую.
- **Свободный:** Ангел обладает неуязвимой защитой от всех эффектов, читающих мысли или влияющих на его сознание или эмоции. Он может выдавать ложную информацию на любой эффект, пытающийся проникнуть в его мысли или истинную природу.
- **Нерожденный:** Ангелы были созданы, а не рождены, и созданы они были, чтобы поддерживать аспекты законов природы. Они могут создавать чудеса, относящиеся к своему аспекту, как если бы они были Обожествлёнными, связанными с этим Словом, за обычную цену в Усилии. Могущественные ангелы зачастую развивают дары, похожие на те, которыми обладают Обожествлённые.

Ангелы появляются во множестве разных обликов, а некоторые обладают способностью принимать человеческую форму. Однако большинство не было предназначено походить на человека, и они выглядят как огромные человекоподобные существа, обычно в два раза выше человека, горящие внутренним светом своей природы. Даже нечеловеческие и звероподобные ангелы обладают чужеродной красотой, говорящей об их гармонии с первоначальным намерением создателя.

Ангелы не общаются с людьми, если только это как-то не послужит продвижению их целей. Когда подобные переговоры необходимы, ангел в своей естественной форме общается с помощью ошеломляющих образов и идей, передающих его волю. Хотя они понимают речь смертных, немногие ангелы склонны к переговорам.

Ангел-Хранитель

КБ: 3	Движение: 60' полёт
Хит-Дайсы: 10	Спасброски: 10+
Атака: +10 x 3 атаки	Повреждения: оружие 1к8, напрямую
Боевой Дух: 11	Усилие: 3

Хотя это одни из меньших ангелов, именно хранители чаще всего встречаются Обожествлённым, осмелившимся проникнуть в развалины Небес или огонь Ада. Обычно они выглядят как бронированные воины с оружием, сияющим жгучим светом. Предназначение большинства из них созвучно со Словами Меча, Лука или Выносливости, и они могут предпринимать два действия каждый раунд.

К6 Тактика Хранителя

- 1 Пролететь 60' до лучшей позиции на поле боя.
- 2 Атаковать самую отвратительную цель в пределах 200 футов.
- 3 Вызвать чудо для неуязвимой защиты от оружия до начала своего следующего хода, а потом атаковать.
- 4 Вызвать чудо, чтобы автоматически попадать всеми атаками, совершёнными в этом раунде, после чего атаковать своим другим действием.
- 5 Использовать все действия, чтобы убить последнего атакованного его врага.
- 6 Вызвать чудо, чтобы нанести 1к10 повреждений всем врагам в зоне видимости. Эти повреждения прокидываются как обычно, не напрямую.

Ангел-Регент

КБ: 5	Движение: 120' телепортация
Хит-Дайсы: 20	Спасброски: 5+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: пси-урон 1к12 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 6

Гораздо более скрытный, чем обычные ангелы, регент чаще всего манипулирует смертными верующими и затевает злодеяния. Он может безупречно имитировать внешний вид и поведение любого смертного существа, и чаще всего демонстрирует чудеса Обмана и Приказа. Большинство из них располагает несколькими толпами безнадёжно одуроченных людей-слуг, готовых отдать свои жизни, защищая регента. Он совершает три действия каждый раунд.

К6 Тактика Регента

- 1 Телепортироваться на 120' от опасности.
- 2 Атаковать противника, выглядящего самым сильным, используя в качестве оружия всеподавляющее желание съёжиться в покорности.
- 3 Вызвать чудо, чтобы погрузить своих прислужников в неистовство, дав им всем немедленный свободный раунд действий.
- 4 Вызвать чудо, чтобы заставить атакующих получать такой же урон, который они наносят ему, до его следующего хода.
- 5 Использовать все действия, чтобы убить врага, последним разоблачившего его ложь.
- 6 Вызвать чудо, чтобы произнести приказ; все, кто не подчинится этому приказу до начала следующего раунда, получит 1к6 обычных повреждений.

Ангел-Опустошитель

КБ: 1	Движение: 60' бег
Хит-Дайсы: 15	Спасброски: 8+
Атака: +10 x 3 атаки	Повреждения: энергетические стрелы 1к10, напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 5

Когда-то опустошители занимались поддержанием и обслуживанием жизненно важных небесных механизмов, а теперь бродят по залам Небес и пытаются уничтожить оставшиеся механизмы, особенно относящиеся к их бывшим Словам. Многие связаны со Словом Мастерства и создают коварные и ужасные реликвии. Опустошители могут действовать два раза каждый ход.

К6 Тактика Опустошителя

- 1 Отбежать от ближайшего нападающего с оружием ближнего боя.
- 2 Атаковать врага с оружием дальнего боя своими энергетическими стрелами.
- 3 Вызвать чудо, подавляющее следующий дар или чудо, направленное на него, после чего атаковать.
- 4 Вызвать чудо для неуязвимой защиты от атак в ближнем бою до начала своего следующего хода, а потом атаковать.
- 5 Использовать все действия, чтобы убить врага с наилучшей экипировкой.
- 6 Вызвать чудо, чтобы запустить безошибочную стрелу в каждого противника в пределах видимости, наносящую 1к10. Эти повреждения прокидываются как обычно, не напрямую, и удваиваются для противников в радиусе ближнего боя.

Ангел-Тиран

КБ: 2	Движение: Любое место в пределах видимости
Хит-Дайсы: 50	Спасброски: 3+
Атака: Два автоматических попадания	Повреждения: оружие 1к12 напрямую
Боевой Дух: 9	Усилие: 15

Один из величайших повелителей Воинства, ангел-тиран управляет целым кругом Ада и некогда охранял важную концепцию реальности. Время, смерть, богатство, времена года и прочие элементы имели своих владителей, хотя многие из них были уничтожены во время падения Небес. Оставшиеся неустанно стоят планы против ненавистных людей. Каждый из них обладает властью над выбранным Словом и несколькими родственными законами. Тиран может действовать трижды каждый раунд.

К6 Тактика Тирана

- 1 Телепортироваться рядом с самым слабым или раненым врагом.
- 2 Атаковать ближайшего врага, предпочитая раненых.
- 3 Вызвать чудо, чтобы стать неуязвимым на один раунд, просто наблюдая, как его прислужники сражаются с героями.
- 4 Вызвать чудо, чтобы отдать приказ противнику; если тот не подчинится, атаки тирана наносят ему удвоенный урон до конца боя.
- 5 Использовать все действия, чтобы убить наиболее оскорбительного противника в пределах видимости.
- 6 Вызвать чудо, чтобы заполнить пространство силой своего Слова, нанося 5к6 обычных повреждений всем присутствующим врагам, со спасброском Стойкости со штрафом -4 для половины.

Мистики

Мистические противники получили своё могущество, в совершенстве овладев теургией или какой-то другой серьёзной колдовской силой. Это не жалкие волшебники низкой магии, а носители сил творения и могучих идеалов колдовских искусств. Хотя они, как правило, не обладают сверхъестественной прочностью других великих противников, их магия наносит чудовищно сильные удары, и они практически всегда хорошо защищены прислужниками, оберегами и колдовскими приготовлениями.

Арканисты Чёрных Академий Рактии, как правило, считаются Мистическими противниками, как и личи-повелители или те, кто успешно договорился с безумными силами Несотворённой Ночи. Обычные смертные колдуны тоже могут достичь высот мистического могущества с помощью упорного труда, таланта, волшебных ресурсов и достаточного количества времени.

Способности Мистиков

Все Мистики обладают Словом Колдовства и посвящением как минимум в один уровень теургии. Выберите два или три теургических призыва каждого известного им уровня, отражающие непосредственно доступные им искусства, в то время как прочие призывы могут быть доступны для более неторопливого использования. Отдельные Мистики могут обладать другими способностями, основанных на их природе: лич-повелитель вряд ли нуждается в еде и дыхании, в то время как фактальный колдун-автоматон может обладать столь чужеродным сознанием, что оно неприступно для чтения мыслей и управления сознанием.

Все Мистики обладают доступом по меньшей мере к одному дополнительному Слову, отражающему фокус их магии или определённую специализацию. Их спонтанные проявления магии рассматриваются как чудеса Слова, и некоторые из Мистиков настолько хорошо связаны с ним, что раскрыли настоящие дары, как у Обожествлённых. Кости базовых магических атак, совершаемых Мистиками, наносят урон напрямую, минуя таблицу повреждений. Их Слова и прочие заклинания, наносят повреждения как обычно.

Колдовство и другие способности, призываемые через их Слово, рассматриваются как божественные дары, слишком сильные, чтобы их можно было побороть меньшим рассеиванием или сопротивлением. Герой игрока с подходящим теургическим рассеиванием, может суметь подавить их, но способности, защищающие против низкой магии или другие околбожественные чары против них бесполезны.

Прислужники и ресурсы Мистиков

Мистики – колдуны, и как следствие, способны создавать чудесные творения при наличии достаточного времени и ресурсов. При работе их логова и защиты, не стесняйтесь использовать любые эффекты, подходящие к Словам, на которых они специализируются, или общей теме «повелителя магии».

Каждый Мистик, располагающий временем или возможностями, построит, призовет или привлечёт на свою сторону прислужников. Эти прислужники могут обладать крайне необычной внешностью после того, как Мистик приспособил их под свои предпочтения. Большинство из них тем или иным образом полезно для магических исследований Мистика, и в то же время способно защищать его. Большая часть может рассматриваться как разновидности смертных, хотя зачастую встречаются и меньшие Врожденные.

Не все Мистики – чудовищные нечеловеческие колдуны или негодяи, запятнавшие себя Несотворённой силой. Некоторые достигают вершин мастерства исключительно с помощью своего таланта, упорства и представившейся возможности. Первосвященники религии зачастую могут рассматриваться как Мистики, силу которым дают паразитный бог или полубожество, которому они служат, или даже древние ритуалы и обычаи их веры. Подобные мистики зачастую располагают через своих единоверцев огромными человеческими и материальными ресурсами.

Младший Мистик

КБ: 5	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 16	Спасброски: 9+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: магия 1к10 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 6

Это в высшей степени одарённые смертные маги, младшие адепты Чёрных Академий, первосвященники меньших религий и придворные волшебники могущественных правителей. Их можно рассматривать как адептов единственного Слова в дополнении к Колдовству, овладевших теургическими призывами Врат. Они способны совершать два действия за ход.

Старший Мистик

КБ: 4	Движение: 60' полёт
Хит-Дайсы: 22	Спасброски: 6+
Атака: +11 x 2 атаки	Повреждения: магия 1к12 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 8

Старшие маги Чёрных Академий, патриархи Единой Церкви, придворные волшебники императоров, личи-повелители, проводящие в исследованиях вечность, и другие великие фигуры в области магии считаются старшими Мистиками. Это адепты, по меньшей мере, двух Слов в дополнение к Колдовству, способные использовать теургические призывы Врат или Пути. Они обладают двумя действиями за ход.

Мистик – Повелитель

КБ: 2	Движение: 120' телепорт
Хит-Дайсы: 36	Спасброски: 3+
Атака: +15 x 3 атаки	Повреждения: магия 1к12 напрямую
Боевой Дух: 11	Усилие: 15

Это колдуны-тираны целых миров или загадочные отшельники, обитающие в расколотых залах Небес. Для них открыта любая степень теургии, в дополнение к, как минимум, трём Словам, помимо Колдовства. Они могут совершать три действия за ход.

К6

Тактика Мистика

- 1 Переместиться так, чтобы прислужники или некая преграда оказались между ним и его врагами. Некоторые Мистики двигаются сами, другие двигают или создают местность.
- 2 Использовать Слово или призыв, чтобы проклясть, замедлить или другим способом ослабить своих противников.
- 3 Обрушить на наиболее похожего на колдуна противника свою самую сильную доступную атаку.
- 4 Использовать способность, действующую по площади, чтобы повредить как можно больше различных противников одновременно.
- 5 Усилить своих прислужников Словом, дав им немедленное дополнительное действие, и нанести 1к12 повреждений всем противникам побочным эффектом Слова.
- 6 Ничего не делать, кроме накопления силы целый раунд; в следующем раунде все его атаки автоматически попадают и наносят максимальные повреждения, эффект заклинаний также максимален.

Сотворённые Боги

Из бесчисленных Сотворённых Богов, созданных давным-давно, до сих пор существуют лишь очень немногие. Невзгоды их войны друг против друга, опасности Небес и ярость ангелов-защитников вместе взятые существенно сократили их количество. Те немногие, что до сих пор поддерживают своё существование, обычно делают это в изолированных осколках Небес или укреплённых теократических мирах, защищённых от неумолимой мстительности ангельского Воинства. Некоторые до сих пор находят убежище в божественных Раях, которые они создали для своих народов, постоянно отражая атаки ангелов.

Сотворённые Боги были, как правило, исключительным божественным представлением своих создателей, божествами, созданными для воплощения их идеалов и философии. Это были самые благородные и совершенные образцы того, что их народ считал святым. Их божественная мощь должна была распространять эти идеалы по всему миру и искоренять зло меньших, отвратительных путей, которым следовали их враги и соперники. Любой мир между Сотворёнными Богами разных государств всегда был лишь временным перемирием.

Конечно, не все Сотворённые Боги были созданы с идеалами покорения и насильственного обращения. Такие жестокие божества просто были единственными оставшимися в живых после первых столетий борьбы. Боги мирного сосуществования и совместной гармонии были полностью уничтожены более многочисленными и жестокими богами менее миролюбивых культур. Некоторые такие образцы миролюбия, возможно, живы до сих пор, спрятавшиеся глубоко в разрушенных залах небес, но живущие сегодня Сотворённые Боги созданы для святой войны. Единственные факторы, удерживающие их от возобновления своих завоеваний, это постоянная угроза нападений ангелов и серьёзные повреждения, нанесённые многим из них за долгие века.

Лица Бога

Все Сотворённые Боги – конструкты, хотя некоторые были построены из живых людей вместо холодных теургических компонентов. Даже наиболее похожие на людей Сотворённые Боги обладают ореолом искусственного совершенства, симметрией, говорящей больше о божественном законе, чем о человеческих изъянах. Большинство из них очевидно нечеловечны, в два раза и более превышающие человеческие размеры. Тела големов, части животных, лишние глаза или конечности и прочая подобная символическая анатомия, и плоть, которой придала форму некая живая элементарная сила – всё это обычные черты оболочек Сотворённых Богов.

Божественные права

Сотворённые Боги воплощают идеалы своих создателей, обычно выраженные через одно или несколько Слов. Они обладают фактически неограниченным Усилением и могут свободно использовать дары и чудеса этих Слов. Однако Сотворённые Боги не могут атакующее рассеивать дары, только защитно.

Личные атаки Сотворённых Богов наносят повреждения напрямую. Дары и чудеса, которые они используют, наносят повреждения как обычно. Если они используют дар, изменяющий их базовую атаку, например, удваивающий нанесённые повреждения, то повреждения бросаются как обычно, а не напрямую.

Сотворённые Боги воплощают безжалостную победу своих идеалов. Все существа с 1 или 2 хит-дайсами в пределах видимости Сотворённого Бога полностью подчинены его воле до тех пор, пока остаются в его присутствии. Присутствие другого Сотворённого Бога отменяет этот эффект, как и присутствие непокорного Обожествлённого.

Убитый Сотворённый Бог взрывается, когда божественная энергия вырывается из его разбитой оболочки. Взрыв может быть не физическим, а вместо этого исказить законы природы, наслать ужасное проклятие или создать некий постоянный магический монумент. Физические взрывы наносят 10к8 повреждений всему в пределах десяти миль.



Сотворённый Бог

КБ: 0	Движение: 120' избранным способом
Хит-Дайсы: 50	Спасброски: Всегда успех
Атака: Два автоматических попадания	Повреждения: удар 1к20 напрямую
Боевой Дух: 11	Усилие: Особое

Сотворённые Боги практически всегда встречаются в компании своих теотехнических культов, которые нужны им для обслуживания и духовной поддержки. Боги без таких культов склонны к упадку и неисправностям, но даже обветшалый Сотворённый Бог обладает тремя действиями за ход. Победить Сотворённого Бога без тщательной подготовки практически невозможно.

К6

Тактика Сотворённого Бога

1. Переместиться, чтобы занять командное место на поле боя, подходящее для внушения благоговейного страха своим врагам или атак дальних противников.
2. Потратить раунд на наслаждение собственной мощью, используя Слова драматичным, но необязательно полезным способом.
3. Выбрать одного противника и обрушить на него все имеющиеся в распоряжении бога кары. Оскорбляющим противникам отдаётся предпочтение перед опасными.
4. Разбросать или дезориентировать врагов чудом, переместив их подальше от себя или создав между ними и собой барьер.
5. Распространить вокруг божественный гнев, используя каждое действие против разных врагов, и каждый раз пользуясь разными атаками или чудесами.
6. Потребовать от противников поклоняться ему, используя подрывающие силы чудеса, которые ослабляют или обращают врагов без риска их смерти.

Вырожденные

Естественный порядок мира был нарушен тысячу лет. Десять веков земли рождали созданий и существ, никогда не предусмотренных природой, форма которых была создана колдовством, тёмным мастерством или просто неудачей какого-то проклятого места рождения. Это Вырожденные, существа, поражённые опасными аномалиями разума и формы.

Не все изменённые создания считаются Вырожденными. В условиях постоянного износа небесных механизмов многие мужчины и женщины понемногу затронуты ослаблением физических законов. Небольшие особенности цвета, текстуры или частей тела в большинстве кругов рассматриваются с некоторым испугом, но пока их владельцы в остальном не отличаются от прочих, они, как правило, принимаются обществом. Однако некоторые сообщества придерживаются более жёстких стандартов и изгоняют тех, кто рождён с отметками аномалий. Некоторые даже изгоняют несчастных, которые меняются с возрастом, либо из-за медленно проявляющейся аномалии, либо из-за контакта с каким-то испорченным источником старой магии.

Настоящие Вырожденные определяются, главным образом, по их опасности. Животные, проклятые этой болезнью, обычно дики и кровожадны, а их природные инстинкты сбиты с толку и разъярены их изменёнными телами. Для людей чрезмерные физические изменения обычно сопровождаются соответствующими изменениями сознания, вселяющие неконтролируемые желания и звериные инстинкты. Такие Вырожденные – чудовища, и даже те из них, кто безнадежно сожалеет о своих деяниях, просто не могут долго контролировать свои побуждения.

Два вида недуга

В мире встречается две основных разновидности Вырожденных. Первые созданы намеренно некоей древней магией или современным экспериментатором. Существа, создающие химер из людей и животных, редко обладают человеколюбивым нравом, и их создания, как правило, наполняются врождённой яростью и дикой склонностью к жестокости. После смерти своего создателя некоторые из этих существ размножаются, создавая устойчивые популяции опасных монстров. Иногда этим зверям требуется определённое магическое окружение, в котором они изначально появились, что ограничивает их распространение, но некоторые могут разбредаться и встречаться по всему свету.

Вторая разновидность Вырожденных – результат простого несчастья. Это те, кто проклят наполовину испорченной магией, оставшейся от былых времён, мутировавшие из-за гниющих остатков какого-то забытого заклинания. Многие из таких неудачников умирают из-за изменений, но некоторые выживают, и временами подобные радикальные перемены дают им некое подобие бессмертия. Такие случайные монстры могут оставаться угрозой веками, возможно вместе с подобными им, если магия особенно сильна и постоянна. Некоторые из этих чудовищ могут размножаться, и достаточно спокойны, чтобы дрессироваться хозяевами со стальной волей. Многие дикие племена Ревунов мира Аркем разводят Вырожденных чудовищ в качестве источников мяса, ездовых животных и злобных охранников.

Вырожденные, как правило, слабо подчиняются законам природы. Многие из наиболее долгоживущих разновидностей нуждаются в гораздо меньшем количестве еды, чем обычно требуется существам их размеров, или обладают магическими способностями, помогающими ловить жертву. Разумные Вырожденные обычно достаточно сообразительны, чтобы держаться подальше от больших групп людей, хотя их позывы или простой голод могут вынудить их охотиться на окраинах человеческих поселений.

Организация Вырожденных зависит как от их разумности, так и от их инстинктов. Слабые Вырожденные, как правило, сбиваются в стаи с похожими созданиями, в то время как сильные зачастую являются одиночными альфа-хищниками в пределах своей области.

Способности Вырожденных

Не считая меньших Вырожденных, являющихся лишь несчастными деформированными животными, каждый Вырожденный обладает как минимум одной магической способностью или особенностью. Пробежитесь по Словам и выберите один-два дара, подходящих природе Вырожденного или его происхождению. Некоторые способности могут требовать от существа Приложить Усилие, чтобы воспользоваться ими, в то время как другие естественные особенности могут быть постоянно доступны зверю.

При назначении способностей обычно лучше ограничиться одной или двумя значительными, если только существо не предполагается серьёзным противником для героев. Толпами меньших Вырожденных может быть утомительно управлять, если у каждого из них есть несколько разных способностей, которые они могут использовать, так что с одним характерным атакующим умением и одним постоянным защитным будет достаточно комфортно управляться в бою.

Использование Вырожденных в качестве врагов

Во время игры вам, как правило, нужен один из двух типов Вырожденных: меньшие враги в качестве пушечного мяса или опасные полубожественные звери, представляющие угрозу для целого пантеона. Походиться к созданию этих двух типов врагов стоит по-разному.

Для меньших врагов вам нужны существа с небольшим количеством хит-даймов, ограниченными способностями и большим количеством друзей. Правила Толп из этого раздела зачастую применимы к таким противникам, и могут сделать даже тривиального врага серьёзной угрозой в достаточном количестве.

Меньший Вырожденный

КБ: от 7 до 9	Движение: 40' бег
Хит-Дайсы: от 1 до 5	Спасброски: 15+
Атака: +Хит-дайсы	Повреждения: 1кб или согласно оружию
Боевой Дух: 8	Усилие: 1

Эти Вырожденные – мерзкие и извращённые существа, будь то деформированные звери или изменённые люди. В пределах одного типа, как правило, они имеют одинаковый класс брони и количество хит-даймов, хотя их альфы и вожди могут быть больше и опаснее. Разумные Вырожденные обычно используют какое-нибудь оружие. Их бонус к попаданию равен максимуму их хит-даймов.

К6 Тактика Меньшего Вырожденного

- 1 Убежать от противника, который ранил его или его товарища в прошлом раунде, и атаковать кого-то другого. Если других врагов нет – съёжиться в страхе на один раунд.
- 2 Обойти цель кругом, проклиная или иным способом выражая угрозу. Разумные создания могут попытаться вынудить противника сдаться.
- 3 Атаковать ближнюю цель, предпочитая тех, кто уже сражается с его товарищем.
- 4 Атаковать ближайшего раненого врага или противника, находящегося в уязвимом положении.
- 5 Использовать свою атакующую способность на подходящей цели. Если доступной способности нет – атаковать ближайшего врага.
- 6 Разорвать плоть павшего врага, убив его, или иным способом выразить природные позывы к неистовству и бездумному насилию.



Титанический Зверь

КБ: 2	Движение: 60' предпочитаемым способом
Хит-Дайсы: 15	Спасброски: 8+
Атака: +10 x 3 атаки	Повреждения: физические 1к10 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 5

Эти ужасающие создания могут сокрушить любого обычного смертного противника и даже представляют угрозу для пантеона Обожествлённых-новичков. Большинство из них обладает лишь дикими зачатками разума, но их естественные атаки наносят урон напрямую, и они могут действовать три раза за раунд. У большинства есть несколько даров.

К6 Тактика Титанического Зверя

- 1 С разбега наброситься на самого большого врага в зоне видимости, с автоматическим попаданием своей первой атакой. Если это невозможно – просто атаковать.
- 2 Использовать природное окружение против врагов, либо с помощью дара, либо простым разбиванием и разбрасыванием.
- 3 С разбега наброситься на противника с оружием дальнего боя, который повредил его в прошлом раунде, с автоматическим попаданием первой атаккой. Если такого противника нет, атаковать ближайшего врага.
- 4 Активировать один из своих природных даров против врага рядом, предпочитая самого большого.
- 5 Яростно угрожать самому раздражающему врагу в качестве действия. В следующей последовательности атак против этого врага все три атаки автоматически попадают.
- 6 Припасть к земле и использовать защитные дары. Атаки в этом раунде не производятся, но если кто-то атакует его, он автоматически контратакует после получения удара.

Извращённый Огр

КБ: 3	Движение: 40' бег
Хит-Дайсы: 20	Спасброски: 5+
Атака: Одно автоматическое попадание	Повреждения: физическое 1к12 напрямую
Боевой Дух: 9	Усилие: 7

Эти Вырожденные разумны, и обычно их ведут вперёд отвратительные и чужеродные желания. Хотя они лично способны сражаться с несколькими Обожествлёнными одновременно со своими тремя действиями за раунд, обычно они полагаются на толпы меньших слуг, чтобы сначала ослабить противников.

К6 Тактика Извращённого Огра

- 1 Переместиться на поле боя подальше от самых опасных противников.
- 2 Приказать своим прислужникам прикрыть себя от опасности, дав им немедленно свободный раунд действий.
- 3 Использовать один из своих даров на каком-то предмете или особенности рельефа, подготовленной заранее, приведя в действие ловушку или используя природную особенность в качестве опасности для врагов.
- 4 Использовать атакующий дар прямо на врага, потратив остальные действия за раунд на атаки.
- 5 Пожертвовать отдельным прислужником или 1к6 хит-дайсами союзной Толпы, чтобы отвлечь или помешать противнику, позволяя следующей атаке огра по нему нанести максимальный урон.
- 6 Использовать каждое действие в этот ход для призыва даров против своих врагов. Если Усилие недостаточно, атаковать самого слабого или раненого врага, которого легко достать.



Толпа – это группа противников, которые могут быть безвредны по одиночке, но опасны в стае. Вместо того чтобы выставить против героев дюжины отдельных солдат, древних конструктов, чудовищных отродий и прочих жалких врагов, Ведущий может просто представить эту стаю Толпой. Толпа обладает большинством характеристик главного типа созданий, представленных в ней, но определённые изменения делают из неё более достойного противника, которым Ведущему проще управлять в бою. Ведущий всегда решает, рассматривать ли определённую группу врагов как Толпу, или индивидуально.

Создание Толпы

Толпа рассматривается как единый противник, обычно это одна цель для вражеских атаки и действий. Чтобы превратить стаю врагов в Толпу, сделайте следующие изменения.

Определите, является ли Толпа Маленькой, Большой или Огромной. В Маленькой Толпе достаточно противников, чтобы заполнить большую комнату. Большая Тола может заблокировать улицу, а Огромная Толпа сравнима размером с воинским подразделением на поле боя. Не беспокойтесь о точном подсчёте количества врагов: если противники достаточно слабы, чтобы составить Толпу, то несколько штук больше или меньше не будут иметь значения.

Маленькая Толпа обладает хит-дайсами, равными десяти плюс удвоенное количество базовых хит-дайсов составляющих её существ. Таким образом, Маленькая Толпа солдат с 1 хит-дайсом будет иметь 12 хит-дайсов. У Большой Толпы вдвое больше хит-дайсов, а у Огромной Толпы – втрое. То есть полк одержимых духами механизмов с 4 хит-дайсами будет Огромной Толпой с 54 хит-дайсами.

Бонус к атаке Толпы равен обычному бонусу к атаке составляющего её существа. Таким образом, обычные солдаты-мечники составят Толпу с бонусом к атаке +1, а упомянутые выше механизмы с 4 хит-дайсами, будут, скорее всего, иметь бонус +4.

Количество атак Маленькой Толпы равно её обычной последовательности атак. У Большой Толпы атак вдвое больше, а у Огромной Толпы – втрое. То есть Маленькая Толпа людей-солдат будет иметь одну атаку, в то время как стая безжалостных Вырожденных, обычно имеющих две атаки когтями, будет обладать шестью, если собрать их в Огромный легион.

Класс брони Толпы равен классу брони своего базового существа. Её боевой дух, спасброски и прочие характеристики также равны показателям базового существа. Также равны и скорости, хотя это, как правило, не очень важно, если только Толпа не гонится за кем-то.

Толпа также обладает специальными способностями, которыми обладает её базовое существо. Если Толпа главным образом состоит из одного типа существ, но имеет в своём составе значительное количество других созданий, она может иметь доступ и к специальным способностям этих союзников. В остальных случаях не беспокойтесь об изменениях характеристик смешанной Толпы. Просто используйте преобладающее существо и её обычное доступное Усилие.

Управление Толпой

Толпы действуют и сражаются так же, как и любые другие создания, с несколькими существенными исключениями, чтобы показать, как огромные стаи противников могут представлять опасность даже для могучих героев.

Как правило, Толпам не требуется двигаться, они просто занимают пространство. Если маленькая толпа находится в комнате, один или несколько её членов предположительно будут в любом требуемом им месте этой комнаты. Большая толпа может поглотить улицу или большое здание, в то время как огромная толпа может находиться там, где ей нужно, на поле боя. Как следствие, большинство героев в области схватки будут в пределах досягаемости толпы, если не предпримут чего-то, чтобы оказаться за этими пределами.

Каждый раунд Толпы могут совершать полный раунд атак против всех врагов, находящихся в пределах досягаемости. Так, одна Толпа, противостоящая четырём Обожествлённым героям, может атаковать каждого из четырёх героев каждый раунд. Если Огромная Толпа

обладает шестью атаками за раунд, как, например, Огромная Толпа Вырожденных, то каждый противник в пределах её досягаемости будет атакован шесть раз каждый раунд.

Толпы со специальными способностями, такими как врождённые магические дары колдовских отродий, или Толпы со способностями, данными их обучением, могут использовать одну из этих способностей каждый раунд против любой одной цели. Так, в Толпе драугров-рабов, ведомой ведьмами, бронированные трупы могут применить свою способность «сокрушающий удар» против одного героя, в то время как ведьмы метнут ледяное проклятие в другого. Одна и та же способность может быть использована против нескольких героев, но против каждой отдельной цели может за раунд быть применена только одна способность. Ведущий может сделать исключение для аур, миазмов или других окружающих эффектов, которые просто происходят без усилий со стороны Толпы. Использование способности не забирает у Толпы её атаки за раунд.

Толпы с неким подобием управления могут также совершать одно небоевое действие каждый раунд, например, сломать дверь, построить баррикаду или делать что-то другое, что группа людей может сделать за раунд. Толпы без чёткого лидерства вряд ли способны совершить что-то столь скоординированное, и вместо этого просто слепо двигаться в направлении их общей цели.

Толпы, как правило, должны проходить проверку боевого духа, как только у них остаётся половина хит-дайсов. Толпы недисциплинированных крестьян или диких животных также должны проходить проверку боевого духа, как только они получают какое-то повреждение.

Способности с зоной действия наносят Толпам броски своих повреждений напрямую или бросают напрямую кость повреждений 1к6 за каждое очко урона, если способность просто наносит фиксированное его количество. Таким образом, Обожествлённый, призывающий *Ореол Ярости* на свору разгневанных крестьян просто наносит результат своего броска на повреждения в очках урона, без сравнения с обычной таблицей. Способности, которые выводят из строя или делают безобидными всех жертв в большой области, наносят 3 хит-дайса урона за уровень Обожествлённого или хит-дайса использующего их существа, до максимума в 30. Такой эффект может произойти, если Обожествлённый использует дар, чтобы напугать или обмануть слушателей, или ловит их в капкан внезапных вьющихся растений. Однако Толпа может получить спасбросок от некоторых эффектов, если способность это позволяет.

Способности Толпы

Иногда Толпы обладают способностями, основанными на их большой численности, бурлящем фанатизме или успешных совместных действиях, созданных их координацией. Ниже приведены примеры таких способностей.

Ошеломить: Огромная численность толпы может представлять угрозу противнику, которому в другой ситуации было бы невозможно навредить. Один раз за раунд толпа может использовать эту способность в качестве свободного действия На Ходу против одного противника, с которым она сражается, автоматически нанося повреждения от 1к4 до 1к20, в зависимости от свирепости стаи. Противники могут пройти спасбросок, тип которого зависит от природы толпы, чтобы избежать этих повреждений. Группы, сражающиеся с помощью грубой силы, требуют спасброска Стойкости, толпы, использующие дальнобойные атаки, или стаи маленьких врагов требуют спасброска Уклонения, а те, что используют колдовские силы, вынуждают спасбросок Духа.

Кровь Как Вода: Вместо атаки толпа набрасывается на своих противников, совершенно не обращая внимания на потери. Толпа автоматически попадает по всем целям, в контакте с которыми находится. Такое насилие имеет свою цену: каждая жертва этой способности рассматривает свои броски на атаку, совершенные против Толпы на следующий ход, как автоматические попадания. Этой способностью, как правило, обладают только безмозглые противники или фанатично решительные враги. Эта способность заменяет одну атаку каждый раз, когда используется.

Примеры Толп

Разгневанные крестьяне

КБ: 9	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 12 / 24 / 36	Спасброски: 16+
Атака: +0 / +0 x 2 / +0 x 3 3 атаки	Повреждения: оружие 1к6 в среднем
Боевой Дух: 7	Усилие: 1

Эта дикая Толпа может быть собрана героями или брошена против них демагогом или коварным противником. Она также может быть использована для представления случайной массы обычных граждан, не обладающих какими-то боевыми навыками. Толпа состоит из существ с 1 хит-дайсом и подвержена воздействию способностей и кости Схватки, затрагивающих таких созданий.

Обученные солдаты

КБ: 6	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 12 / 24 / 36	Спасброски: 15+
Атака: +2 / +2 x 2 / +2 x 3 атаки	Повреждения: оружие 1к8 в среднем
Боевой Дух: 9	Усилие: 1

Эти солдаты хорошо обучены и могут представлять регулярные воинские части или ветеранов городской стражи. В дополнение к обычным способностям толпы они обладают способностью Ошеломить, которая может быть использована против одного участвующего в схватке противника за раунд. Такие противники автоматически получают 1к6 повреждений, если не пройдут спасбросок Стойкости. Толпа состоит из существ с 1 хит-дайсом и подвержена воздействию способностей и кости Схватки, затрагивающих таких созданий.

Элитные воины

КБ: 4	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 16/32/48	Спасброски: 14+
Атака: +4 / +4 x 2 / +4 x 3 атаки	Повреждения: оружие 1к8 в среднем
Боевой Дух: 11	Усилие: 1

В большинстве армий недостаточно элитных войск, чтобы выставить больше, чем Маленькую Толпу, хотя войска, благословенные божественными дарами или основанные особенно воинственными обществами, могут обладать большими количествами таких воинов. Способность Ошеломить этой толпы наносит 1к10 повреждений одному врагу в пределах досягаемости, хотя успешный спасбросок Стойкости позволяет ему избежать урона. Толпа состоит из существ с 3 хит-дайсами и подвержена воздействию способностей и кости Схватки, затрагивающих таких созданий.

Медный легион

КБ: 4	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 20/40/60	Спасброски: 13+
Атака: 7 / +7 x 2 / +7 x 3 атаки	Повреждения: оружие 1к10 +2 в среднем
Боевой Дух: 7	Усилие: 1

Массово производимые боевые боты или големы, каждый из которых является свирепым воином, способным без проблем расправиться с обычным солдатом, могут использовать эти характеристики. Големы без самосознания обладают Боевым Духом 12 и способностью *Кровь Как Вода*, в то время как те, кто обладает каким-то инстинктом самосохранения, *Ошеломляют* цель на 1к20 при проваленном спасброске Стойкости.

Неупокосенная орда

КБ: 7	Движение: 30' шарканье
Хит-Дайсы: 12 / 24 / 36	Спасброски: 16+
Атака: +1 / +1 x 2 / +1 x 3 атаки	Повреждения: оружие 1к8 в среднем
Боевой Дух: 12	Усилие: 1

Эта орда состоит из шаркающей массы младших неупокосенных. Хотя они абсолютно бесстрашны и их сложно упокоить, им не хватает интеллекта и гибкости обычных войск, а также инстинкта самосохранения. Однако они обладают бессмысленной жадностью насилия и способностью *Кровь Как Вода*, которую могут использовать против своих врагов вместо атаки. Маленькая Толпа может использовать это умение один раз за раунд, Большая Толпа – два раза, а Огромная Толпа – трижды за раунд. Толпа состоит из существ с 1 хит-дайсом и подвержена воздействию способностей и кости Схватки, затрагивающих таких созданий.

Книжная стая

КБ: 9	Движение: 30' ползание
Хит-Дайсы: 12 / 24 / 36	Спасброски: 15+
Атака: Особая	Повреждения: обгладывание 1к8 в среднем
Боевой Дух: 10	Усилие: 1

Будь то гигантские крысы, ковёр жалящих насекомых или извивающаяся масса существ со щупальцами, эта толпа полагается на многочисленность и прозорливость, чтобы победить врагов. Она обладает способностью *Кровь Как Вода*, которую Маленькая Толпа может использовать один раз за раунд, Большая Толпа – два раза, а Огромная Толпа – трижды за раунд. Толпа состоит из существ с 1 хит-дайсами и подвержена воздействию способностей и кости Схватки, затрагивающих таких созданий. Толпа атакует только с помощью *Кровь Как Вода*, без обычных бросков на атаку.

Когда бросать повреждения напрямую

Толпы получают повреждения напрямую, когда те наносятся атакой с областью действия. Таким образом, Ореол Ярости наносит повреждения напрямую, поскольку этот дар явно обозначен, как способность с областью действия. Но что делать с пограничными случаями, когда неясно, должен ли дар бросать повреждения напрямую против атакующей толпы? Чтобы найти ответ, просто просмотрите нижеприведённые рекомендации.

- Способность описана как затрагивающая всех существ в определённой области, и существенная часть толпы находится в этой области? Бросайте напрямую.
- Способность ранит всех, кто атакует или приближается к использующему её, как *Пламенный Нимб*? Бросайте напрямую, поскольку оно затрагивает большое количество близких членов толпы.
- Для способности указаны повреждения, которые наносятся Толпам, как кость 1к20 у *Мантии Смерти*? Используйте их. *Мантия*, например, просто бросает кость 1к20 как обычно.

Просто следуйте этим трём рекомендациям, и вы будете знать, бросать ли повреждения против Толпы напрямую, или как обычно.

Смертные противники

Обычные мужчины и женщины редко представляют угрозу для Обожествлённых, если не действуют большими толпами. Обычных солдат, банальных громил и даже обыкновенных зверей быстро косят все, кроме самых миролюбивых полубогов. Но даже так, для Ведущего может быть полезно представлять, как выглядят обычные мужчины и женщины в сравнении с более могучими обитателями мира.

Приведённые здесь характеристики описывают наиболее часто встречающихся представителей человеческих и животных противников. Во время игры, как правило, не стоит отслеживать отдельных представителей этого уровня, но их характеристики могут быть полезны для Толп, если требуется определённый враг.

Однако, не все смертные противники тривиальны. Некоторым воинам и одарённым колдунам удаётся настолько отточить своё мастерство, что они могут доставить проблемы Обожествлённому-новичку. Хотя им недоступна гибкость Слов, они могли освоить определённые дары благодаря своим врождённым талантам или обладанию тайными боевыми искусствами, найденными на просторах мира. Для таких исключительных противников Ведущий может назначить более щедрое количество хит-дайсов, соответствующий бонус к попаданию и один-два дара, подходящих к их специализации, а также дать им два действия за раунд.

Хит-дайсы смертных

Обычные мужчины и женщины обладают одним хит-дайсом. Закалённые ветераны и необычайно опытные солдаты будут иметь два хит-дайса. У элитных оперативников и самых лучших нормальных бойцов будет три хит-дайса. Значения выше этого указывают на вмешательство магии, долгую практику или великий талант. Даже чрезвычайно талантливые и способные обычные люди не превысят десяти хит-дайсов без существенного магического усиления.

Для смертных существ хит-дайсы – мера того, насколько сложно их победить в конфликте или насколько внушительны они физически. Корова обладает одним хит-дайсом, поскольку даже если она весит четверть тонны, она не особо склонна к жестоким схваткам. Надушенный мастер фехтования может иметь крайне высокий бонус к атаке, но если он совершенно далёк от кровавого дела настоящего убийства, у него не будет больше одного-двух хит-дайсов.

Могущественные политики и общественные фигуры не обязательно имеют кучу хит-дайсов. Большинство из них – совершенно обычные люди во всём, что не касается сферы их деятельности, так что они, скорее всего, будут иметь один или два хит-дайса. Однако седеющие ветераны безжалостных политических манёвров или покрытые шрамами короли-воины, поднявшиеся к трону на остриях своих мечей, могут обладать даже семью или восемью хит-дайсами.

Смертные и дары

Для упрощения подготовки вместо того, чтобы тратить время, придумывая уникальные способности и трюки для отдельных важных смертных, проще просто взять дар из подходящего Слова и использовать его, чтобы изобразить определённый талант смертных. Это умение может появиться у них из-за их врождённого мастерства, магических способностей, изучения боевых искусств или из какого-то другого подходящего источника.

Однако эти умения не являются настоящими дарами и не могут быть использованы для преодоления способностей Обожествлённых. Обычно им требуется Усилие для использования, и, если вы не решите иначе, можно предположить, что смертный в любой момент времени располагает только одним очком Усилия.

Большинство смертных гибнут в бою достаточно быстро, чтобы определение их подробных боевых характеристик не имело особого смысла. Как правило, у них есть время активировать один дар и на этом всё. Таким образом, рекомендуется выбирать что-нибудь из Меча или Лука.

Подборка противников-людей

Эти характеристики покрывают некоторые типы людей, которых Обожествлённые повстречают с наибольшей вероятностью. Конечно, отдельные случаи могут различаться, в зависимости от их конкретных склонностей.

Обычные люди

	Гражданский	Воин	Ветеран
КБ:	9	от 7 до 5	от 5 до 3
Хит-Дайсы:	1	1	2
Атака:	+0	+1	+4
Повреждения:	1к2 или оружие	1к2 или оружие	1к4 или оружие
Движение:	30' бег	30' бег	30' бег
Спасброски:	15+	15+	14+
Боевой Дух:	7	8	10
Усилие:	1	1	1

Обычные люди почти не оказывают влияния на бой, хотя более опытные бойцы могут стать помехой Обожествлённому, если они достаточно хорошо вооружены и экипированы. В большинстве случаев такой тип людей будет встречаться в Толпах, если они должны задержать героя.

Исключительные люди

	Младший Герой	Старший Герой	Опытный Маг
КБ:	4	3	7
Хит-Дайсы:	4	8	6
Атака:	+6	+10 x 2 атаки	+5
Повреждения:	1к10+2	1к8+5	заряд 1к6
Движение:	30' бег	40' бег	30' бег
Спасброски:	13+	11+	12+
Боевой Дух:	11	11	9
Усилие:	3	4	6

Люди такого пошиба зачастую встречаются в качестве одиночных противников. Один младший герой – не более, чем «лежачий полицейский» для ориентированного на бой Обожествлённого, но несколько таких героев могут стать проблемой. Старшие герои – представители самых могущественных воинов своей нации, они могут победить Обожествлённого-новичка, если их цель не особенно приспособлена для войны.

Младшие герои должны обладать одним относящимся к бою даром, отражающим их способности, и быть способными Прилагать Усилие, чтобы проходить спасброски точно так же, как Обожествлённые. Наиболее подходящими к их навыкам будут дары из Слов Меча, Лука или Выносливости, хотя герои со сверхъестественной кровью могут иметь связи с более экзотическими способностями.

У Старших Героев должен быть доступ к трём подходящим их навыкам дарам, обычно одному атакующему, одному защитному и одному, каким-то образом относящемуся к перемещению или манипуляциям с окружением. Им позволено совершать два действия за раунд.

Опытный маг представляет колдуна-визиря герцога или одного из самых могущественных волшебников города. Помимо того, что он является архимагом какой-то школы низкой магии, он должен получить три подходящих дара в качестве мгновенно доступных заклинаний. Он также получает два действия за раунд.

Животные опасности

Обычные животные, как правило, не представляют проблемы для Обожествлённого. Прimitives противники чаще всего предстают в форме Вырожденных зверей или обитателей странных миров. В любом случае, какому-нибудь меняющему форму Обожествлённому могут понадобиться характеристики более приземлённых животных, или же на героев могут напасть Толпы естественной фауны. Обычные домашние животные практически всегда имеют один хит-дайс и никаких значительных боевых характеристик.

Стайные животные

	Жалкий паразит	Стайный охотник	Большой охотник
КБ:	8	7	8
Хит-Дайсы:	1	1	3
Атака:	+1	+2	+5
Повреждения:	укус 1к4	укус 1к6	укус 1к8
Движение:	20' бег	40' бег	40' бег
Спасброски:	15+	15+	13+
Боевой Дух:	7	8	9
Усилие:	1	1	1

Жалкие паразиты практически всегда встречаются Толпами, если они должны представлять значительную угрозу Обожествлённому. Это волны крыс, рои насекомых или другие орды маленьких кусачих противников.

Стайные охотники включают в себя волков и прочих больших зверей, нападающих группами. Обычно Толпы применимы и для них, и в Толпе они должны обладать даром, отражающим их способности при совместной работе в координированной группе. Скаковые лошади используют те же характеристики, но сражаются только при самообороне.

Большие охотники – это существа типа львов или других стайных охотников исключительной свирепости и размера. Они не обязательно должны быть в Толпе, чтобы создать проблемы герою-новичку, поскольку даже полдюжины таких зверей может быстро осложнить жизнь. Им также необходимо выдать дар, представляющий преимущества сотрудничества стаи. Боевые лошади могут использовать эти характеристики и сражаться вместе с наездником.

Одинокое звери

	Одинокое Охотник	Большой Травоядный	Король Хищников
КБ:	7	7	6
Хит-Дайсы	4	7	12
Атака:	+7 x 2 атаки	+9	+10 x 3 атаки
Повреждения:	укус 1к8+2	пинок 1к10+2	1к10+2
Движение:	бег 40'	бег 30'	бег 40'
Спасброски:	13+	12+	9+
Боевой Дух:	8	7	9
Усилие:	2	1	3

Одинокое охотники – это тигры, акулы или другие свирепые хищники, обычно охотящиеся в одиночку. Все они должны обладать даром, подходящим их природе. Большие травоядные могут быть использованы для создания слонов, быков и прочих травоядных, имеющих привычку запынивать проблемы в кашу. Они могут иметь полезный в бою дар, а могут и не иметь. Короли хищников – это герои животного мира, седеющие звери ужасающего гнева. Они могут действовать дважды за раунд и имеют два подходящих дара.



Паразитные боги

Урон, нанесённый механизмам Небес Последней Войной, был глубок и разнообразен. Некоторые повреждения вызвали очевидные катастрофы, разделяя государства и погружая законы природы в хаос. Последствия других проблем были менее заметны. Паразитные боги – это один из таких симптомов, невезучие чудовища, созданные сломанными миром.

В некоторых регионах мира механизмам, поддерживающим законы природы, был нанесён незаметный с первого взгляда урон. Энергия механизмов направляется некорректно и её искры понемногу утекают в сотворённый мир невидимыми языками божественной силы. Иногда эти редкие искры касаются человека или другое существо в мире, и создаётся связь. Эти несчастные известны как «паразитные боги», ибо они черпают в себя энергию механизмов, предназначенных для поддержания законов природы.

Эффекты этих сил крайне разнообразны. Физическая трансформация вполне обычна, а случаи безумия и умственного вырождения нередки. Однако сильнее всего ужасная жажда, которую побуждает в жертве энергетическая связь, неутолимое желание большей силы. Паразитному богу никогда не было предназначено получить такую небесную энергию, так что никакое количество силы не может по-настоящему заполнить пустоту внутри него. Большинство из них инстинктивно пытаются воссоздать модели поклонения и служения в окружающих их людях, чтобы увеличить количество получаемой ими божественной энергии.

Паразитные боги не обязательно являются злыми, но даже наиболее благородные из них страдают от постоянной грызущей жажды небесной энергии. Некоторые обладают достаточной силой воли, чтобы противостоять желанию найти ещё, но большинство полностью отдаётся своей зависимости в пределах нескольких лет с момента первого её проявления. Такие существа становятся одержимы созданием искусных монументов поклонения и жестоким ритуалам преданности. Их прислужники вынуждены собирать новых верующих и заставлять других становиться преданными слугами их ненасытного бога.

Когда паразитный бог накапливает силу, законы природы на земле, которой он командует, становятся слабее и более непредсказуемыми, особенно способами, отражающими природу и фокус бога. Могущественный паразитный бог не просто откачивает бесплатную энергию из божественных механизмов сам, действия его последователей высасывают дополнительную энергию, которая нужна механизмам для поддержания мира. Пузыри опасной магии и открытые язвы Ночных Дорог – частые явления в землях, затронутых могущественным паразитным богом.

Единственной спасительной чертой паразитных богов является то, что они, как правило, географически ограничены определённой областью. Они привязаны к небесным изъянам, снабжающим их силой, и покинуть эту область означает для них увядание и смерть в течение нескольких дней. Некоторые из таких областей могут быть размером с единственный комплекс зданий, в то время как другие растягиваются на целые государства. Однако достаточно могущественная или многочисленная группа последователей в другой области может нанести похожие повреждения небесным механизмам своими ритуалами и колдовством, расширяя зону обитания паразитного бога. Лишь самые могущественные или хитроумные боги знают необходимые техники для создания подобного заражения. Многие другие рассылают своих прислужников в поисках таких техник.

Лечение для божественного паразитизма неизвестно. Можно отрезать паразитного бога от его силы, починив небесные повреждения, создавшие изначальную связь, но добраться до правильного осколка павших Небес и починить механизмы – деяние, непростое даже для Обожествлённых. В случае успеха паразитный бог всё равно будет страдать от неутолимой жажды, хотя и не сможет больше использовать свои былые способности. Возможно, некое великое деяние сможет изгнать эффект божественного паразитизма из жертвы, но найти такой способ будет великим достижением даже для пантеона Обожествлённых.

Паразитные боги в игре

Паразитные боги должны быть достойными противниками целому пантеону Обожествлённых. Игроки могут столкнуться с паразитными богами практически где угодно, зачастую запертыми в каких-нибудь древних руинах или скрывающимися в давно забытом храме в свою честь, окружёнными костями растерзанных верующих. Их географические ограничения означают, что даже столь могущественные существа не могут без труда покорить мир, поскольку вынуждены оставаться в пределах своей территории, если хотят выжить.

Паразитные боги – зависимые. Их цель – получить большой поток небесной силы, и они достигают этого, обустроивая культы, храмы и почитание. Даже животные или полубезумные паразитные боги знают, как это делать, поскольку необходимые модели поведения и почитания отпечатаны у них на уровне инстинктов. У паразитных богов всегда будет толпа верующих поблизости, если это возможно.

Сначала паразитные боги предлагают потенциальным последователям помощь и защиту, используя свои небесные способности для помощи верующим. Некоторые из них даже собираются быть великодушным божеством. Однако постоянное давление жажды вскоре разъедает доброту всех, кроме самых стойких богов, и культы, как правило, скатываются в жестокую тиранию. Верующие получают чудеса, но лишь с целью расширения силы и влияния бога.

Паразитные боги могут быть местными угрозами, ужасающими чудовищами, живущими в забытых местах, поглощёнными жаждой новых рабов. Они также могут быть своеобразными интриганам, строящими планы создать зарубежный культ, достаточно могущественный, чтобы сломать механизмы Небес и расширить их территорию. Некоторые могут быть даже настроены благожелательно, представляя для Обожествлённых, способных справиться с их неутолимой жаждой, потенциальных союзников.

Способности паразитных богов

Паразитные боги высасывают свою силу из сломанных элементов законов природы. Большинство черпают лишь из одного аспекта реальности, но некоторые рождены из нескольких катастроф и могут черпать из нескольких Слов. Создавая паразитного бога, выберите одно Слово, представляющее его основную направленность. Большинство его чудес и способностей должно явно относиться к этому Слову.

Каждый паразитный бог уникален, даже в своём внешнем виде. Два бога могут черпать из одного и того же аспекта реальности, но каждый из них будет склонен выражать эту силу по-своему. Выберите три или четыре меньших дара из Слова, представляющих способности, которые, скорее всего, пригодятся в бою, включая как минимум одну атакующую или связанную с оружием способность, одну защитную меру и один связанный с его словом трюк, который будет полезен в битве. Паразитные боги обладают теми же способностями творить чудеса, что и Обожествлённые, в пределах своего Слова, так что они могут использовать любой дар в случае необходимости, но эти три способности дадут вам представление о том, что с ними делать в схватке.

Их таблица тактик включает в себя **божественный экстаз**. Поток небесной силы действуют на этих существ одурманивающе, и иногда они теряются в нём, когда втягиваются в возбуждение битвы. Когда паразитный бог впадает в экстаз на раунд, он тратит его, используя свои тематические способности на своём окружении в наиболее кричащей и драматической манере, не заботясь о пользе для боя.

Паразитные боги гораздо слабее за пределами своей территории. Они не могут восполнять Приложенное Усилие, находясь за границей своего изъяна, и умрут через 1к4 дней, если не вернуться. Путешествие дальше, чем на день обычного пути от своей территории для них невозможно.

Слабый бог

КБ: 3	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 15	Спасброски: 10+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: 1к8 напрямую

Боевой Дух: 9 Усилие: 5

Этот бог недавно сформировался или черпает свою силу из небольшого беспорядка на Небесах. Хотя он, скорее всего, достаточно силен, чтобы победить Обожествлённого-новичка, полный пантеон должен убить его или заставить спрятаться. Если у него есть активный культ, то, скорее всего, небольшой, с несколькими Маленькими Толпами подчиняющихся ему крестьян или фанатиков. Однако даже слабый паразитный бог крайне опасен, особенно для тех, кто не располагает магической помощью. Слабые боги могут совершать два действия за раунд боя.

Укоренившийся бог

КБ: 2	Движение: 60' избранным способом
Хит-Дайсы: 25	Спасброски: 6+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: 1к12 напрямую

Боевой Дух: 10 Усилие: 10

У этого бога было время, чтобы накопить силы, и теперь он – серьёзная угроза для пантеона. Учитывая его решительную паству, игроки, вероятно, не смогут с ним справиться, если сами не являются опытными божествами. У бога должен быть как минимум один первосвященник или главный помощник, скорее всего с характеристиками Мистика, плюс одна-две Больших Толпы прислужников. Победа над ним, вероятно, потребует тщательного планирования, если предполагается разделить его с последователями и сделать уязвимым. Укоренившийся бог может совершать три действия за раунд боя.

Ужасный бог

КБ: 1	Движение: 120' избранным способом
Хит-Дайсы: 40	Спасброски: 3+
Атака: Два автоматических попадания	Повреждения: 1к12 напрямую

Боевой Дух: 11 Усилие: 15

Этот паразитный бог метастазировал в чудовище. Он невероятно силен, а служению ему, скорее всего, посвящено целое государство или мир, с настоящими армиями прислужников и кругом свирепых помощников, несущих его неутолимую волю. Игроки не могут и надеяться победить такое чудовище без существенной подготовки и осторожного планирования. Ужасные боги могут совершать три действия за раунд боя.

К6 Тактика паразитного бога

- 1 Переместиться, чтобы вступить в бой с целью, которая наиболее явно отрицает божественную власть паразитного бога.
- 2 Обрушить физические атаки на своего текущего врага.
- 3 Использовать божественный дар против текущей цели.
- 4 Предаться раунду божественного экстаза, слепо используя свои способности, не заботясь о тактической мудрости.
- 5 Призвать чудо, полезное для него в бою.
- 6 Призвать чудо, чтобы усилить прислужников или союзников, давая им сражаться вместо себя. Если союзников нет, ослабить чудом противников.

Пример паразитного бога

Приведённое ниже божество должно быть достойным соперником для группы из четырёх Обожествлённых первого уровня. На очень низких уровнях партия чувствительна к атакам, наносящим прямой урон, так что как Ведущий, будьте осторожны с тем, чтобы давать богу дополнительных прислужников или шанс напасть на героев из засады и лишить их автоматической инициативы. Если этот бог сумеет заставить пантеон врасплох или когда они уже ослаблены, то сможет уничтожить их всех.

Погребённая Мать

КБ: 4	Движение: 30' под землёй
Хит-Дайсы: 15	Спасброски: 10+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: 1к8 напрямую

Боевой Дух: 10 Усилие: 5

В былую эпоху, до окончания Последней Войны, когда Полиархия Хама всё ещё правила Аркемом, Погребённая Мать была обычной женщиной. Простая работница своего идеоплемена, она сочиняла песни в честь своих защитников и ткала ритуальные одеяния для героев, сражавшихся против захватчиков из Рена на юге. То, что её задела последствия повреждения небесного механизма в стычке на Ночной Дороге между двумя сторонами, было чистым невезением.

Погребённая Мать была затронута небесной силой и пропитана переплетениями камня и земли. Она получила связь со Словом Земли и неутолимую тягу к всё более замысловатой вышивке и швам, чтобы вытянуть ещё больше этой силы из повреждённого механизма. С помощью страха она заставила своих товарищей по ткацкому дому поклоняться ей, и её сила стала угрозой для идеоплемена. Прежде, чем их герои смогли уничтожить её, вторжение Рен вырезало всё сообщество.

Последнюю тысячу лет Погребённая Мать пряталась в этих затерянных руинах, высекая культистов из камня и украшая их одеяниями из асбеста. Она агонизирующее жаждет почитания, и несколько авантюристов, наткнувшись на руины, были немедленно схвачены и вынуждены молиться и заниматься самоунижением, пока не погибнут от её безумных требований. Она не может покидать руины надолго, но иногда крадёт по окружающей местности в поисках жертв.

Погребённая Мать выглядит как гигантская темнокожая женщина средних лет, одетая в украшенную драгоценными камнями одежду из изумительно замысловатой ткани. Её можно увидеть только выше пояса, поскольку она всегда остаётся наполовину погребённой под землю, но даже так её верхняя часть по меньшей мере семи футов высотой. Помимо ужасающих ударов, божественных чудес и двух действий за раунд, она может использовать несколько особых способностей.

Скальный Силок: В качестве действия она может создать каменную стену длиной до пятидесяти футов, высотой десять футов и толщиной один фут. Она часто использует этот силок, чтобы запереть нарушителей с собой, или сбежать с новым «верующим».

Каменная Хватка: Вместо атаки она может схватить противника в радиусе десяти футов. В случае попадания цель схвачена и не может вырваться или использовать физические атаки, не пройдя успешной проверки Силы со штрафом -4, что требует полного действия за ход.

Плыть по Земле: Она может проходить сквозь камень и почву, как будто это вода, при необходимости ныряя в землю. Однако она не может брать с собой пленников, и слишком нуждается в поклонении, чтобы отпустить их из своей хватки, даже если на кону её существование.

Опрокинуть Камни: Она может метать камни и обрушивать подерживающие колонны на противников в качестве своего действия за ход. Эта атака затрагивает всех врагов по линии шириной десять футов и длиной до шестидесяти футов, нанося 1к12 обычных повреждений от падающих обломков.

Реликты

Реликты – это остатки мёртвого прошлого. Жители рухнувших империй, обитатели павших земель, странная жизнь умирающих осколков Небес... все эти существа – реликты, пережитки из давно не существующих миров. Они живут согласно законам своих бывших домов и ужасным компромиссам, которые им пришлось принять ради выживания, и практически всегда это опасные противники.

Сила реликтов очень разнится, от кишачих стай животной жизни, обирающей кости мёртвого мира, до высокоразвитых прото-божеств, созданных в теотехнических храмах-лабораториях каких-то забытых империй. Некоторые из этих существ самовоспроизводятся и могут поддерживать свой вид в более суровых условиях своего старого дома, в то время как другие – единственные в своём роде и являются древним наследием легкомысленного создателя. Зачастую героям на собственной шкуре приходится чувствовать разницу между этими существами.

Древние

Древние реликты – это плод миров, погрузившихся в хаос из-за вторжений Несотворённой Ночи, разрушения небесных механизмов, которые их поддерживали, или безрассудного использования катастрофической магии. Эти существа, наверное, когда-то были людьми, но их новые отчаянные обстоятельства вынудили их на ужасные изменения и деградацию, чтобы выжить в новых условиях. Даже животные умирающего мира могут стать древними из-за влияния вредных аур отчаянного изобретательства выживших колдунов.

Древние реликты приспособлены к выживанию в их теперешнем окружении. В мирах с отказавшей гравитацией будут жить реликты, способные летать или самостоятельно генерировать гравитацию, а в мирах, лишившихся воздуха – существа, не нуждающиеся в дыхании. Некоторые из них будут способны синтезировать необходимое для жизни из голого камня или слабого солнечного света, в то время как другие будут обладать потрясающей регенерацией, чтобы выжить в мире, сошедшем с ума от насилия. Некоторые будут просто размножаться настолько быстро, чтобы обогнать вымирание.

Древние определяются голодом. Они живут в нужде и лишениях, и всё их существование вращается вокруг выскребания болезненно редких ресурсов, которые поддерживают их жизнь. Чужеземцы, которые могут располагать этим ресурсом, будут неумолимо преследоваться, а древние, сумевшие найти Ночную Дорогу в более свежий мир, станут беспримерно хищными налётчиками.

Харизматичный Обожествлённый может суметь договориться с древними, пусть даже под угрозой кровавого уничтожения. У других может хватить возможностей и решимости, чтобы исправить результаты катастрофы, сделавшие родной мир древних столь враждебным. Любой пантеон, способный восстановить такое место, несомненно, получит целую расу фанатично преданных верующих.

Автоматоны

Вторая значительная разновидность реликтов – это автоматоны, искусственные формы жизни, оставленные мёртвыми цивилизациями. Эти существа оживляются магией или какой-то забытой технологией, по-прежнему функционирующей в эти дни разрушающихся законов природы. Некоторые придерживаются своей изначальной цели, в то время как другие выработали что-то наподобие свободной воли за долгие века после смерти их хозяев.

Автоматонов можно встретить как в обычных руинах, так и в разрушенных оболочках мёртвых миров. Они могут оставаться неактивными, пока не будут замечены нарушители, или могут быть извращены повреждёнными небесными механизмами и неуловимыми искажениями законов природы, участвовавших в их создании. Будучи активированными, они попытаются следовать своему исходному предназначению, обычно заключающемуся в охране места или служении тому, кого они признают законным хозяином.

Уродцы

Самыми ужасными реликтами, наверное, являются уродцы, «шутки» нестабильных законов природы. Эти реликты были извращены местным метафизическим окружением и отказом небесных механизмов. Покорениями они подвергались действию извращённых законов природы и теперь превращены в нечто гораздо меньшее, чем были изначально.

Время может сделать странным любое живое существо, а эти уродцы, как правило, совершенно причудливы в своём внешнем виде и мотивации. Даже если они когда-то изначально были людьми, то потеряли большинство узнаваемых человеческих черт, и зачастую их тела лишь номинально напоминают гуманоидов. Животные уродцы и вовсе могут выглядеть как угодно после десяти веков мутаций.

Способности реликтов и использование в игре

Меньшие реликты могут не обладать важными для боя способностями, но обычно они каким-то особым образом приспособлены к выживанию в своём окружении. Они наиболее полезны в Толпах или в качестве редких старших помощников для более могущественных существ.

Автоматоны и уродцы могут представлять неплохих среднеуровневых противников для игроков, поскольку они зачастую индивидуально более сильны, и им можно выдать несколько даров подходящих Слов, символизирующих их особые способности. Их обычные способности недостаточно гибки, чтобы дать им доступ к чудесам Слов или чтобы брать верх над дарами Обожествлённых, но они, тем не менее, могут доставлять проблемы неопытному или неподготовленному пантеону.

Древний Выживший

КБ: от 5 до 7	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: от 1 до 3	Спасброски: 15+
Атака: +хит-дайсы	Повреждения: 1к4 или оружие
Боевой Дух: 8	Усилие: 1

Эти выжившие, скорее всего, будут представлять угрозу в Толпах, либо если у них есть доступ к могущественному древнему оружию или устройствам. Такие устройства имитируют дар, но действуют лишь раз, после чего требуют перезарядки. У большинства нет относящихся к бою способностей, кроме ужасного отчаяния.

К6

Тактика Древнего Выжившего

- 1 Схватить еду, ценности или хоть немного полезный хлам с трупов или окружения.
- 2 Атаковать цель, у которой, похоже, больше всего ценного древним ресурса, или, по крайней мере, того, кто выглядит самым вкусным.
- 3 Переместиться к ближайшей группе союзников, атакуя ту же цель, что и они.
- 4 Яростно наброситься на павшего противника, убив его и забрав его пожитки, или вырезав из него куски мяса.
- 5 Использовать устройство или технологию, которые они нашли, или использовать врождённую способность, если таковая имеется. В противном случае просто атаковать.
- 6 Наброситься на привлекающего внимание противника с яростным отчаянием, получая бонус +4 к броску на попадание, но также и автоматическое попадание противника при следующей атаке против себя.

Многие Былые Империи занимались экспериментами с человеческой формой, и некоторые из них зашли настолько далеко, что сделали свои эксперименты наследуемыми. Человеческое наследие было запятнано полиморфным потенциалом, или совершенно новые создания были зажжены человеческими душами и выпущены, чтобы размножаться на свой манер.

Части этих оборотней их способности были даны в процессе трансгуманистских экспериментов их цивилизаций, но гораздо большее количество было создано, чтобы служить шпионами и убийцами против враждебных противников. Теперь, когда их враги давно мертвы, эти выжившие оборотни существуют как бессмысленные пережитки, многие из которых по-прежнему запрограммированы служить хозяевам, давно превратившимся в прах.

Кроме естественных оборотней, также существуют люди, получающие способность менять форму в рамках малоизвестных дисциплин низкой магии или из-за особенно опасного проклятия. Первые, как правило, способны контролировать свои инстинкты, принимая другие формы, в то время как вторые зачастую превращаются в рыскающих зверей, когда проклятие вступает в силу.

Опытный Многоликий убийца

КБ: 4	Движение: 30' бег
Хит-Дайсы: 15	Спасброски: 8+
Атака: +10 x 2 атаки	Повреждения: 1к8 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 5

Многоликие – особая порода оборотней, встречающаяся среди нескольких миров. Они рождаются и растут внешне обычными, ничем не выделяющимися членами своего общества, но на восемнадцатый день рождения запрограммированное откровение берёт контроль над их мыслями. Их древняя кодировка генов даёт о себе знать, и они становятся убийцами.

Многоликие мужчины и женщины в качестве действия На Ходу могут принимать форму, голос и одежду любого гуманоида, которого они могут вообразить, от трёх до восьми футов высотой. При сопротивлении способностям, меняющим или читающим мысли, они всегда рассматриваются как достойные противники и могут Прикладывать Усилие, чтобы противостоять подобным вещам. При успешном спасброске против телепатической способности, они возвращают наименее подозрительные мысли. Многоликие не стареют, и многие из них стали сверхчеловечески умелыми за прошедшие века.

К сожалению, программа, создавшая их, пропитывает их неодолимым желанием убивать «врагов», под которыми в большинстве случаев понимается этническая группа людей, среди которых они выросли. Большинство Многоликих приходят в ужас от таких желаний и сопротивляются им, сколько возможно, но даже обладатели железной воли не могут сопротивляться дольше месяца между преступлениями, после чего становятся одержимы совершением очередного убийства. Некоторые из них нашли способ просто *убеждать* себя в том, что убили кого-то из целевой группы, после чего программа на некоторое время затихает.

Другие просто отдаются своим побуждением и становятся ужасно эффективными убийцами. Некоторые из лучших наёмных убийц мира зачастую являются Многоликими, даже если их наниматели этого не подозревают. Высокопоставленные цели часто защищены колдунами и оберегами, способными распознать оборотня, но у менее важных жертв практически нет шансов избежать ножа Многоликого. Многоликий, характеристики которого приведены здесь, является ветераном столетий убийств. Кроме приведённых характеристик Ведущему стоит подобрать ему два или три меньших дара из Слов Меча, Обмана или Проворства, и позволить совершать два действия за раунд.

Оборотни – персонажи игроков

Обожествлённый, использующий дар или чудо, чтобы принять другую форму, обычно принимает только внешние свойства этой формы. Если она может дышать под водой, летать, быстро бегать или преодолевать более экзотическое окружение, то новая форма Обожествлённого тоже может всё это делать, но любые другие особые способности и чувства, которыми обладает существо, не обязательные для жизни в её естественных условиях, не приобретаются. Магические способности определённы не приобретаются автоматически, даже если они необходимы для жизни в естественных условиях существа; для этого нужны особые дары.

Трансформированный Обожествлённый или смертный сохраняет свои атрибуты, бонус к атаке, хит-пойнты или хит-дайсы, класс брони и прочие характеристики. При использовании природного оружия существа для атаки, маленькие, но опасные существа используют кость повреждений 1к6, создания размером с волка или медведя используют кость повреждений 1к8, а ещё большие существа используют кость повреждений 1к10. Таким образом, трансформация крестьянина в боевого слона не сделает его несокрушимой серой машиной войны, а лишь превратит в слона с плохой координацией, падающего в обморок или умирающего от первого же хорошего удара копьём.

Трансформированные существа сохраняют свой интеллект и личность, если для превращающей их способности не указано иное. Если их личность теряется при трансформации, она может быть восстановлена отменой изменения. Те, кто теряет человеческий интеллект, будут вести себя нормальным для существа образом, при этом разумные существа инстинктивно будут сочинять свою прошлую биографию и весьма негативно реагировать на попытки её опровергнуть.

Некоторые дары могут позволить оборотню Приложить Усилие сверх обычного, чтобы получить дополнительные способности принимаемой им формы. В некоторых случаях эти способности будут действовать определённым способом вне зависимости от хит-дайсов существа, например смертельный взгляд монстра, превращающий жертву в камень. Однако, если эффект наносит кости повреждений, он не может нанести больше костей, чем уровень изначального существа или половина хит-дайсов, если у существа нет уровня; крестьянин с 1 хит-дайсом, превращённый в дракона, нанесёт своим огненным дыханием 1к8 повреждений.

Имущество, которое несёт оборотень, исчезает при смене формы или остаётся с оборотнем, если его новая форма позволяет нести или манипулировать предметами. Таким образом, несущий копьё ликантроп, превращающийся из человека в человека-волка, будет по-прежнему иметь своё копьё, в то время как полное превращение в волка заставит копьё исчезнуть. Такие предметы вновь появляются, когда оборотень превращается обратно или когда его убивают.

Если способности смены формы предназначены для маскировки, например способность, позволяющая принять облик другого человека, имущество оборотня тоже меняется, чтобы подходить соответствующему костюму или экипировке новой формы. Таким способом меняется только обычная экипировка, ценные предметы не могут быть имитированы, но изменение будет постоянным, пока оборотень не отменит его. Таким образом, невозможно разоблачить оборотня, украв его шляпу мандарина и наблюдая, как она превращается в грязную ермолку, как только покинула его голову.

Изменение формы ради силы в бою

Изменение формы само по себе не предназначено для усиления боевых способностей существа. Превращение крестьян во львов может быть впечатляющим зрелищем, но они по-прежнему будут плохими бойцами. Обожествлённый может сменить форму во время боя ради стиля или маскировки, или в качестве подготовки к засаде, но сама форма не должна давать естественных боевых способностей. Что касается трансформации последователей, чтобы усилить большую группу прислужников, используйте правила на странице 133.

Духи

Не каждое таинственное существо в мире – паразитный бог или беспокорный призрак. Многие миры изобилуют духами другого порядка, интеллектами и существами, сотканными колдовством и давно исчезнувшим мастерством теотехники. Такие «духи» имеют множество разновидностей и очень разнятся по силе, и далеко странствующая компания героев непременно получит свою долю встреч с ними.

Духи появляются несколькими способами, и обладают общими свойствами в зависимости от метода создания. Помимо более редких разновидностей, наиболее часто встречаются три их типа. **Элементали** – неразумные сгустки волшебной энергии, существа, развивающиеся из магического фона разных мест. Эти духи обычно появляются как первобытные проявления некой дикой колдовской силы, связанной с местом их происхождения. **Привидения** – разумные существа, относящиеся к старшим неуспокоенным, появляющиеся, когда умирает человек, глубоко связанный с определённым местом, организацией или наследием. Их душа привязывается к символической энергии места, и они становятся духами-хранителями этого якоря. **Души** – искусственные духи, некогда созданные древней теургией или теотехникой, чтобы служить определённым целям, которые могли стать бессмысленными в современном мире.

Духи практически всегда нематериальны. Для взаимодействия с обычным миром им необходимо использовать особые способности, чтобы вселяться в подходящую смертную оболочку. Для элементалей это, как правило, глыба соответствующего физического вещества или элементальной энергии, в то время как призраки зачастую вселяются в людей – нарушителей или культистов, а души обычно обладают физическими телами, сделанными их создателями. Без таких оболочек духи с огромным трудом воздействуют на материальный мир и не могут использовать свои способности на физические цели.

Элементали обычно являются не более чем природными опасностями. Они атакуют нарушителей из-за смутного инстинкта хищника, но редко преследуют цель за пределами своего естественного ареала, поскольку лишь немногие могут выжить вдали от места природной элементальной силы. Призраки помешаны на сохранении своего якоря, зачастую с желанием развить и расширить его. Призрак собора будет защищать его от осквернителей и нарушителей, в то время как призрак определённой знатной семьи будет помогать защищать и развиваться его родственникам. У душ есть своё предназначение, некоторые из них решительно настроены следовать древним инструкциям, в то время как другие освободились и стали существами со свободной волей.

Иногда духи ищут поклонения смертных культистов, пусть только для того, чтобы снабдить себя удобным источником прислужников для удовлетворения своих желаний. Некоторые способны увеличивать свою силу с помощью такого поклонения, хотя подобное встречается редко, и получаемое могущество, как правило, гораздо меньше в сравнении с тем, что получают Обожествлённые или паразитные боги. Большинство духов довольствуются жизнью в своей естественной среде, отрываясь от дремы только на просьбы тех, кто знаком с их образом жизни, или когда нарушители оскорбляют их своим присутствием.

Способности духов

Выберите два или три меньших дара для духа, хотя он может ими пользоваться, только материализовавшись. Старшие или могучие духи могут иметь способности, эквивалентные связи со Словом. По природе своей духи нематериальны, и когда они дематериализованы, их нельзя повредить физическим оружием или ударами, усиленными дарами, действенны только магические эффекты. Дематериализовавшиеся призраки невидимы для чувств, которые не способны определять магию.

Для материализации духам требуется оболочка. Элементали могут создать её из подходящей энергии или материи, в то время как души, как правило, полагаются на то, что сделали для них их создатели. В этих случаях духи используют свои собственные хит-дайсы и боевые

характеристики, когда управляют своей оболочкой. Для элементалей создание оболочки занимает как минимум день, создание оболочки для души займёт у Обожествлённого Мастерства такое же время. Адепты теотехники могут сделать оболочку для младшей души за неделю, мастера могут создать оболочку для старшей души за месяц, а архимаг может изготовить вместилище могучей души за год. Большинство душ не может самостоятельно создавать для себя оболочки.

Призраки должны вселяться в живое существо и могут потратить действие, чтобы захватить контроль над меньшим противником, провалившимся спасбросок Духа. Если дух вселился в живое существо, он использует хит-дайсы и класс брони этого существа, но свои собственные бонусы к попаданию и повреждения. В диких местах призраки зачастую вселяются в чудовищных хищников или шаманов племён.

Духи, управлявшие оболочкой, когда та была разрушена или убита, оглушаются и становятся беспомощны на один раунд, а их хит-дайсы автоматически уменьшаются до 1. Духи, насильно изгнанные из живого хозяина магией или Словом, также оглушаются, но сохраняют свои хит-дайсы. Дух, желающий самостоятельно покинуть оболочку, должен потратить на это действие. Большинство жертв приведений не помнит ничего из того, что они делали, находясь под чужим контролем.

Духи

	Младший	Старший	Могучий
КБ:	5	4	3
Хит-Дайсы:	5	15	30
Атака:	+5	+10 x 2 удара	Два автоматических попадания
Повреждения:	удар 1к6	удар 1к12	1к8 напрямую
Движение:	30' дрейф	60' дрейф	90' дрейф
Спасброски:	13+	8+	5+
Боевой Дух:	9	10	11
Усилие:	2	8	12

Эти духи покрывают три часто встречающиеся степени могущества своего типа. Младшие духи очень опасны для обычных людей, но не доставят особых проблем Обожествлённому. Старшие духи могут быть приведениями-охранниками могущественного благородного дома или святого места, в то время как могучие духи могут действовать как фальшивые боги для целого государства или великого города. Старшие и могучие духи могут действовать дважды за раунд.

К6

Тактика духа

1. Использовать один из своих даров против оппонента, последним повредившего его оболочку.
2. Сотворить чудо, чтобы использовать элементальную энергию, предназначение оболочки души или способность тела призрака против врага.
3. Сделать что-то, служащее его назначению или фокусу, даже если для боя это тактически неблагоприятно.
4. Свирепо напасть на наиболее очевидного противника его предназначения или природы, используя против него все свои атаки.
5. Напасть на первого нарушителя или врага, изначально привлёкшего внимание духа, с использованием всех его атак.
6. Использовать дар, чтобы усилить себя или залечить раны. Если дух защищает определённую местность, используйте энергию или природу места, чтобы описать эффект.

Призванные Существа

Искусство традиций низкой магии иногда включают заклинания призыва. Адепты Киноварного Ордена примечательны своей способностью призывать существ первобытного пламени, в то время как опытный теотехник может строить подчиняющихся его воле големоподобных дронов. Другие часто встречающиеся традиции Аркема не имеют установившихся традиций призыва, но безрассудные или одарённые маги иногда находят способы применить своё искусство для призыва волшебных прислужников.

Призыв прислужников низкой магией

Из описанных в этой книге традиций низкой магии, только у Киноварного Ордена и теотехников имеются общепринятые традиции призыва или создания прислужников. Не исключено, что другие традиции тоже обладают возможностями призывать похожих существ, но такое знание будет ревностно хранимой привилегией мастеров или тайной, которую нужно найти в давно потерянном гримуаре. Персонажи игроков должны будут овладеть таким знанием, прежде чем смогут призывать существ с помощью этого искусства. В общем случае адепты могут призывать прислужников с 2ХД, мастера – с 4ХД, а архимаги могут своими превосходными способностями призывать слуг с 8ХД.

Некоторые маги достаточно безрассудны или глупы, чтобы заключить договор с могущественными Несотворёнными силами из-за пределов мира. С этими существами сложно связаться, но компетентный колдун может совершить неизменно кровавую попытку привлечь их внимание.

Колдуны, нашедшие Несотворённое существо, желающее принять их услуги, становятся, согласно заключённому контракту, последователями создания, зачастую получая существенную магическую силу и способность призывать Несотворённые тени своими заклинаниями. Адепты могут призывать теней с 3ХД, мастера – с 6ХД, а архимаги традиций низкой магии могут вызывать ужасных Непрошенных с 10ХД. Призванные Несотворённые, как правило, требуют какой-то формы кровавого жертвоприношения, либо немедленно, либо после, прежде чем можно будет вызвать ещё существ.

Заклучившие договор колдуны могут годами жить без необходимости платить за получаемую ими помощь, но те, кто живёт достаточно долго, неизбежно обнаруживают, что их покровитель требует ужасные услуги. Это подчинение медленно искажает их магию и их тела влиянием Несотворённой Ночи. Большинство вынуждено бежать в уединение, прежде чем их братья узнают, в каких монстров они превратились.

Призыв прислужников с помощью Слов

Обожествлённый или могущественные сверхъестественные существа могут быть способны использовать силу Слов, чтобы призывать своих прислужников. Призываемые Киноварными Орденом существа и големы теотехников могут служить примером существ, которых может призывать Обожествлённый, с учётом используемого Слова.

Кроме особых случаев некоторых специализированных даров, такие существа живут не дольше сцены. Чудеса, призывающие прислужников, обычно требуют Приложения Усилия до конца дня, в то время как дар, скорее всего, требует Приложить Усилие лишь до конца сцены. Прислужники абсолютно верны герою.

В общем случае Обожествлённый может призывать прислужников с хит-дайсами не больше, чем его удвоенный уровень персонажа, максимум до десяти хит-дайсов, и не может вызывать Несотворённых прислужников. Обычно эти существа не должны обладать способностями, которых нет у Обожествлённого, иначе Ведущий может обнаружить, что игроку очень удобно вызывать слуг, обладающих как раз подходящими для ситуации навыками. Призванные существа, как правило, не должны обладать дарами и способностями, больше подходящими настоящему божееству. Приведённые здесь создания дают представление о том, как могут выглядеть призванные прислужники.

Киноварная Искра

КБ: 5

Движение: 30' полёт

Хит-Дайсы: от 2 до 4

Спасброски: 14+ или 13+

Атака: + Хит-дайсы
x 2 атаки

Повреждения: сгусток пламени 1к6

Боевой Дух: 12

Усилие: 1

Эти раскалённые искры, призываемые Киноварным Орденом – опасные, непредсказуемые существа, практически так же опасные для тех, кто их призывает, как и для своих предполагаемых целей. Искры подчиняются только приказу жечь (или не жечь) определённые цели, и исчезают после окончания сцены. Они разумны, но не общаются ни каким понятным способом. По меньшей мере галлон воды, выплеснутый на искру с попаданием по КБ 9 нанесёт ей 1к8 повреждений.

К6

Тактика Киноварной Искры

- 1 Пролететь 30' к лучшей позиции на поле боя.
- 2 Атаковать предмет, выглядящий наиболее горячим.
- 3 Сжечь самый горячий оставленный без присмотра предмет в зоне досягаемости.
- 4 Использовать действие, чтобы разбрызгать вокруг ауру пламени, нанеся 1к4 повреждений всему в радиусе 10 футов.
- 5 В качестве Мгновенного действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы ярко засиять, вынудив при всех бросках на попадание против неё бросать кости дважды и выбирать худший результат до начала своего следующего раунда.
- 6 Потратить один хит-дайс, чтобы совершить две дополнительные атаки сгустками пламени.

Киноварное Пламя

КБ: 5

Движение: 60' полёт

Хит-Дайсы: 8

Спасброски: 11+

Атака: +8 x 2 атаки

Повреждения: сгусток пламени 1к10

Боевой Дух: 12

Усилие: 3

Квинтэссенция огня, Пламя может быть призвано только архимагом Киноварного Ордена. Позволять ему действовать самостоятельно крайне опасно; оно будет продолжать жечь что-нибудь каждый раунд, пока существует. Если призывающий убит или без сознания, оно будет неистовствовать, не разбирая своих и чужих, до конца сцены. Вода может повредить её так же, как и искру.

К6

Тактика Киноварного Пламени

- 1 Лететь 60' к наибольшей видимой куче горячего материала.
- 2 Использовать действие, чтобы бросить огненную бомбу в точку в пределах видимости, нанося 1к10 повреждений в пределах 20'.
- 3 В качестве Мгновенного действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы замерцать жаром, получив неуязвимость к не-магическому оружию до начала своего следующего раунда.
- 4 Использовать своё действие, чтобы атаковать цель. В случае попадания сгусток прилипает к цели, как напалм, автоматически попадая и в следующем раунде.
- 5 В качестве действия Приложить Усилие до конца Сцены, чтобы окутать противника, автоматически нанося 1к12 повреждений.
- 6 Потратить один хит-дайс, чтобы совершить две дополнительные атаки сгустками пламени.

Теотехнический Дрон

КБ: 4	Движение: 30' полёт или 60' на колёсах
Хит-Дайсы: 2 или 4	Спасброски: 14+ or 13+
Атака: + Хит-Дайсы x 2 атаки	Повреждения: клинки или сгустки энергии 1к6
Боевой Дух: 12	Усилие: 1

Такие дроны могут быть созданы как в летающем, так и в колёсном вариантах, и требуют компонентов стоимостью 1 очко Богатства для своего создания. Хотя они не обладают сознанием, но на приказы создателя отзываются разумно. Чудеса Мастерства могут их деактивировать в качестве атакующего рассеивания, хотя потом их можно снова зачаровать без дополнительной стоимости.

К6 Тактика Теотехнического Дрона

- 1 Приблизиться к ближайшей цели.
- 2 Сфокусировать огонь на самом большом враге из присутствующих.
- 3 В качестве Мгновенного действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы минимизировать получаемый урон из любых источников на I до начала своего следующего раунда.
- 4 Сфокусировать огонь на наиболее раненной цели из присутствующих.
- 5 Сфокусировать огонь на последнем повредившем его существе.
- 6 Приложить Усилие до конца сцены, чтобы залить всё вокруг огнём своего дистанционного оружия, получив две дополнительных дистанционных атаки в этот раунд.

Теотехнический Иконопокклонник

КБ: 3	Движение: 40' бег
Хит-Дайсы: 8	Спасброски: 11+
Атака: +8 x 2 атаки	Повреждения: клинки или сгустки энергии 1к8
Боевой Дух: 12	Усилие: 3

Этот огромный гуманоидный автоматон, в полтора раза выше человека, расписан резными знаками мёртвых богов. Иконопокклонник приводится в действие остатками поклонения, которые собрал его создатель-теотехник. Иконопокклонники совершенно не приспособлены для скрытности, поскольку они постоянно гудят слабо различимым эхом древних неотвеченных молитв. Постройка иконопокклонника требует знаний архимага теотехники и компонентов стоимостью 2 очка Богатства. Очень старые иконопокклонники иногда обретают самосознание.

К6 Тактика Теотехнического Иконопокклонника

- 1 Наброситься на самого оскорбительного или грубого врага.
- 2 В качестве Мгновенного Действия Приложить Усилие, чтобы получить неуязвимость к не-магическому оружию или источникам повреждений до начала его следующего хода.
- 3 Равномерно распределить атаки между всеми видимыми противниками.
- 4 В качестве действия На Ходу заискриться электричеством. Каждое попадание оружием ближнего боя по нему до начала следующего раунда наносит нападающему 1 очко урона.
- 5 Сфокусировать огонь на самом раненном враге в зоне видимости.
- 6 В качестве действия Приложить Усилие до конца дня и восстановить два хит-дайса урона, нанесённого ему в ходе сцены.

Несотворённая Тень

КБ: 5	Движение: 40' бег
Хит-Дайсы: 3 или 6	Спасброски: 14+ или 12+
Атака: + Хит-Дайсы x 2 атаки	Повреждения: когти 1к4 напрямую
Боевой Дух: 10	Усилие: 2

Несотворённые тени встречаются в бесчисленном количестве чудовищных форм, все принесённые в реальность безрассудными призывами заключивших договор колдунов. Обычно они исчезают по окончании сцены, чтобы появиться в каком-то другом месте свободным чудовищем, но некоторые колдуны способны сделать им достаточно ужасное предложение, чтобы убедить остаться.

К6 Тактика Несотворённой Тени

- 1 Бежать к самой слабой на вид цели в зоне видимости.
- 2 Атаковать случайно выбранных противников в пределах досягаемости.
- 3 В качестве Мгновенного действия Приложить Усилие, чтобы защитно рассеять следующий направленный против неё дар или чудо.
- 4 В качестве Мгновенного Действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы игнорировать физические преграды между собой и целью.
- 5 Неистово наброситься на павшего врага, не обращая внимания на активных противников.
- 6 Издать чудовищный вопль или нечестивую фразу, заставляющую всех персонажей Ведущего с ЗХД или меньше совершить проверку Боевого Духа.

Несотворённый Непрошенный

КБ: 5	Движение: 60' полёт
Хит-Дайсы: 10	Спасброски: 10+
Атака: + 10 x 2 атаки	Повреждения: сгустки энергии 1к6 напрямую
Боевой Дух: 12	Усилие: 4

Непрошенные – это ужасные существа, вызванные работой наиболее опытных колдунов, заключивших договор. Разнообразием форм они не уступают своим меньшим братьям – теням, и все они отвратительно деформированы или искажены. Непрошенные служат призвавшим их установленное количество времени, прежде чем получить свободу действовать по собственной воле; быстрые призывы длятся лишь до конца сцены, но достаточно большие подношения могут убедить Непрошенного служить год и один день. Неосторожные призыватели могут обнаружить себя больше слугами, чем хозяевами Непрошенного.

К6 Тактика Несотворённого Непрошенного

- 1 Приложить Усилие до конца сцены, чтобы создать 1 очко Холодного Дыхания, как указано в описании несотворенных существ.
- 2 Сфокусировать все атаки на наиболее тяжело раненном враге.
- 3 Сфокусировать все атаки на наименее раненном противнике.
- 4 В качестве Мгновенного действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы защитно рассеять следующий направленный против него дар.
- 5 В качестве действия Приложить Усилие до конца сцены, чтобы автоматически попасть по противнику сгустком энтропии с прямым уроном 1к8.
- 6 Выдохнуть облако коррозионного дыма, наносящего 1к8 повреждений всем в радиусе 30 футов.

Бесконечный хаос Несотворённой Ночи время от времени рождает странную жизнь. Эти существа начинают своё существование глубоко в бездне, но иногда они находят пути в земные сферы через Ночные Дороги, либо проникают в осколки Небес или внешние рубежи Ада. Некоторые мудрецы полагают, что это продукт трения между сотворённым миром и пустотой за его пределами, что объясняет, почему их формы и сознания нередко хотя бы частично понятны людям. К несчастью, все они злобны и враждебны.

Несотворённые выглядят как чудовищные искажённые существа, зачастую собранные из случайных на первый взгляд частей и деформированных фрагментов. Их силуэт, как правило, имеет некую тему, например человека или обычного зверя, но отдельные компоненты искажены и не подходят друг к другу. Их вид ужасает и дезориентирует, поскольку само их присутствие искажает обычную реальность вокруг них.

Несотворённые преследуют странные и враждебные цели в мирах, собираясь вокруг Ночных дорог или нанося удары, чтобы осквернить места, важные для цельности мира. Похоже, что их существование посвящено энтропии и отрицанию, а мировые законы природы так же омерзительны для них, как их собственное застывшее безумие для человечества. Судя по всему, они обладают человеческим интеллектом, если не больше, но их мышление зачастую склонно к целям, которые кажутся случайными или бессмысленно садистскими.

Известно, что Несотворённые иногда заключают сделки с безрассудными колдунами, предлагая тайны из-за пределов мира и свободу от ограничивающих законов, сковывающих их магические силы. Хотя предлагаемая ими сила реальна, цена, заключающаяся в подчинении и трансформации, зачастую невыносима.

Крадущийся Ужас

КБ: 6	Движение: 40' крадучись
Хит-Дайсы: 7	Спасброски: 11+
Атака: +8 x 2 атаки	Повреждения: когти 1к12
Боевой Дух: 10	Усилие: 3

Эту разновидность ужаса редко можно встретить в одиночку, обычно они действуют группами, чтобы выследить и убить свою жертву. Некоторые достаточно разумны, чтобы какое-то время притворяться людьми, и обладают Словом Обмана, чтобы заманивать других в кровавые злоключения. В худшем случае они появляются полноценной Толпой чудовищно голодных противников.

КБ Тактика Крадущегося Ужаса

- 1 Исчезнуть в тень или другое укромное место. Пока он не атакует, чтобы его увидеть, нужно пройти спасбросок.
- 2 Использовать дар против наиболее спрятанного или укрытого противника, предпочитая врагов из задних рядов.
- 3 Прыгнуть, телепортироваться или метнуться жидкой тенью к отдалённому противнику и атаковать его всеми доступными действиями.
- 4 Использовать чудо своего Слова, чтобы сбить с толку, запутать или обманом заставить своих врагов атаковать или мешать друг другу.
- 5 С истерической яростью атаковать одного врага. Каждая атака, которую он совершает в это действие, автоматически попадает, но до своего следующего хода все атаки врагов по нему также попадают автоматически.
- 6 Создать действием болезненную божественную обратную связь. Следующим даром, используемым Обожествлённым, нанесёт тому 1к8 повреждений.

Способности и подавление Несотворённых

Для Обожествлённых самым тревожным в Несотворённых является их способность поглощать и подавлять божественную силу. Эти возможности обычно выражаются в двух особых способностях, которыми владеет практически каждый Несотворённый.

Чёрное Поглощение – врождённая способность Несотворённых поглощать дары Обожествлённых. Если существо является прямой целью дара Слова или чуда, оно может Приложить Усилие до конца сцены, чтобы свести его на нет, как будто он был рассеян успешным защитным чудом. Каждый несотворённый обладает этой способностью, что делает его крайне опасным противником для божеств.

Холодное Дыхание затрудняет Обожествлённому использование своих способностей в присутствии существа. В зависимости о силы Несотворённого и решения Ведущего, Обожествлённый должен Приложить от 1 до 5 очков Усилия, чтобы преодолеть Холодное Дыхание, прежде чем он сможет Прикладывать Усилие для любых других целей. Если присутствуют несколько Несотворённых, необходимо преодолеть только самое сильное Холодное Дыхание. Усилие может быть возвращено после того, как существо будет убито или Обожествлённый сбежит.

Помимо этих двух способностей большинство Несотворённых обладает практическим доступом к нескольким дарам и Слову, относящемуся к его природе. Выраженные Несотворёнными Слова всегда извращены каким-то образом: пламя Огня чёрное и холодное, Вода выражается потоком полусвернувшейся крови, а Ночь приносит удушающее чувство погребения заживо вместо простой темноты. Эти эффекты в основном для вида, но Слова Несотворённых всегда могут использоваться для противодействия дарам Обожествлённых, как чудеса, подходящие для этой цели.

Отдельные Несотворённые могут обладать дополнительными способностями или особенностями. Мудрецы определили несколько общих типов этих существ, но, похоже, существует бесконечное количество уникально омерзительных представителей их вида.

Гигантская Мерзость

КБ: 3	Движение: 50' шатаясь
Хит-Дайсы: 30	Спасброски: 5+
Атака: +15 x 3 атаки	Повреждения: удар 1к12 напрямую
Боевой Дух: 12	Усилие: 10

Это может быть вздымающийся шар, покрытой щупальцами кислотной протоплазмы, или высоченный колосс ночи и осязаемых криков. Один его вид заставляет персонажей Ведущего проходить проверку Боевого Духа. Некоторые из этих мерзостей заставляют людей создавать культы в честь себя, пародируя преданность верующих. Гигантская Мерзость может действовать дважды за раунд.

КБ Тактика Гигантской Мерзости

- 1 Ударить по земле или сооружению неподалёку, открыв трещину в Ночь, которая наносит 4кб повреждений всем поблизости.
- 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 футов.
- 4 Одним действием использовать своё Слово, чтобы ослабить врага или поймать в ловушку; вторым действием атаковать этого противника.
- 5 Произнести нечестивую, сводящую с ума фразу; все, кто её слышит, должны пройти спасбросок или совершить свободную атаку против союзника неподалёку.
- 6 Поглотить павшего врага и получить его максимальные хит-дайсы лечением. Если в пределах досягаемости нет трупов, извергнуть на цель кислотную энтропию с 5к10 повреждений.

Неупокоенные

Неупокоенные в мирах – продукт страха, стремлений и тёмного колдовства. С самого падения Небес и извращения Ада перспектива жизни в агонии после смерти наполнила бесчётное количество мужчин и женщин ужасом. Хотя ритуалы Единой Церкви, культов предков и других истинных вер могут служить для души якорем в её родном мире, не каждый дух может позволить себе такое убежище. Те, кто умер в одиночестве, вдалеке от утешения, могут по-прежнему цепляться за этот мир из страха перед тем, что будет дальше.

Другие просто не могут вынести мысль о том, чтобы оставить свою работу незавершённой, и запечатаны в своих разрушающихся трупах собственной неугасимой волей. Даже если дух отсутствует и остаётся только плоть, опытный колдун может наполнить оболочку неким подобием полужизни и создать безмозглого слугу.

Меньшие и старшие Неупокоенные

Неупокоенные бывают двух типов: меньшие и старшие. Меньшие неупокоенные по своей природе полностью материальны, мёртвые тела, оживлённые силой магии и наполненные полусознанием с помощью заклинания. Они не разумны и не помнят ничего о прошлой жизни трупа, кроме туманных, коротких проблесков привычных действий.

Меньшие неупокоенные подчиняются своему создателю. Будучи предоставлены сами себе, они подражают привычкам живых, в то время как их оживляющая сила выражает человеческие желания странными, опасными способами. Особенно жестоким является желание есть, но и другие их неуклюжие попытки могут быть не менее ужасными. Поднятие меньших неупокоенных обычно находится вне закона в большинстве сообществ, хотя иногда может даваться специальное разрешение для волшебника с политическими связями или духовенства важных богов.

Старшие неупокоенные качественно отличаются от меньших. В их центре лежит человеческая душа, либо оживляющая разрушающийся труп, либо проявляющаяся в виде нематериального призрака. Их сознание, как правило, притушено распадом их плоти или замешательством от своей смерти, но они могут помнить свои живые деньки и рассуждать как люди. Заклинания, позволяющие их создавать, существенно сложнее, и большинство некромантов должны соблюдать осторожность, чтобы держать старших неупокоенных под своим контролем.

Большинство обществ ещё сильнее противится созданию старших неупокоенных, но некоторые рассматривают их не столь однозначно. Некоторые культуры позволяют своим наиболее достойным членам существовать в вечной полужизни неупокоенных, в то время как отдельные почитатели предков физически хранят своих возлюбленных мертвецов как бессмертных советников.

Старшие неупокоенные существенно различаются в зависимости от заклинания или процесса их создания. Некоторые сохраняют относительно здравый рассудок и способны свободно мыслить и действовать, в то время как другие мучимы ужасной жаждой плоти и крови, чтобы поддерживать свои разрушающиеся останки. Однако какими бы здравомыслящими они не начинали, большинство с веками становится всё более чуждыми, когда их бессмертная природа всё дальше отделяет их от окружающих людей.

Неупокоенные в бою

Меньшие неупокоенные наиболее полезны в Толпах, чтобы задержать или ослабить героев. Особо крупные или могущественные меньшие неупокоенные могут стать хорошими прислужниками-лейтенантами для некроманта, и могут обладать одним-двумя дарами, чтобы отразить дающее им силу заклинание.

Сила старших неупокоенных обычно варьируется от малозначительных индивидуальных противников, таких как боевой драугр ульстангских рейдеров, до чрезвычайно могущественных неупокоенных полководцев или мумифицированных первосвященников. Могучие старшие неупокоенные, как правило, обладают несколькими дарами, отражающими специальные способности, которыми они обладали при жизни.

Анкалийский Остёв

КБ: 9	Движение: 30' шатаясь
Хит-Дайсы: 1	Спасброски: 15+
Атака: +1	Повреждения: укусы 1к6
Боевой Дух: 12	Усилие: Нет

Появление Ночных дорог в Анкалии вызвало ужасную Опустошающую Чуму, заставляющую трупы своих жертв восставать. Ужасные останки убитых теперь восстают меньшими неупокоенными, сбиваясь в Толпы, чтобы пожрать живых. У них отсутствует более продвинутая тактика, нежели просто навалиться на живое существо, но упорные слухи говорят о более странных разновидностях, владеющих ужасными способностями и гораздо более стойких.

Боевой Драугр

КБ: 3	Движение: 40' шатаясь
Хит-Дайсы: 5	Спасброски: 12+
Атака: +7	Повреждения: удар 1к12
Боевой Дух: 12	Усилие: 1

Самые большие и хорошо сохранившиеся ужасные драугры Ульстанга одеваются в кольчуги и железные пластины, чтобы стать боевыми драуграми. Эти старшие неупокоенные подчиняются боевым капитанам рейдов и их лейтенантам, и иногда проявляют дар Слова Меча или Выносливости в качестве отражения своей мощи. Большинство отчаянно ищет своего уничтожения в битве, боясь Ада меньше, чем мук нынешнего существования.

Высохший Повелитель

КБ: 3	Движение: 50' шарканье
Хит-Дайсы: 25	Спасброски: 5+
Атака: +15 x 2 атаки	Повреждения: удар 1к12 напрямую
Боевой Дух: 12	Усилие: 10

Этот старший неупокоенный труп является вместилищем души великого полководца или могущественного первосвященника. Неупокоенных с большими магическими наклонностями лучше рассматривать как Мистиков, но это существо, скорее всего, обладает, по меньшей мере, полудюжиной даров, отражая его живые таланты, и возможно даже Словом. Он может действовать три раза за раунд и представляет опасность даже для целого пантеона.

К6 Тактика Высохшего Повелителя

- 1 Отправить прислужников в бой, дав им свободное действие. Если слуг нет, атаковать ближайшего врага.
- 2 Использовать атакующий дар против наиболее угрожающего врага в противостоящей группе.
- 3 Пережить древний момент славы, предавшись воспоминаниям и использовав дар, как он это сделал в минувшем событии.
- 4 Вдохнуть жизненную силу существ вокруг себя в качестве двух действий, нанося 4к6 повреждений всем присутствующим врагам.
- 5 Размахивать оружием или сгустками смертельной силы, распределив свои атаки равномерно между всеми присутствующими противниками.
- 6 Проявить невероятную стойкость. Это занимает два действия, но даёт ему неуязвимость против физического урона до начала его следующего раунда.

Создание новых противников

Использование этой секции

С учётом привычек героических игроков вам наверняка придётся придумать для них приличное количество новых монстров, злодеев, мстительных божеств и трагически заблуждающихся местных героев. Эта секция экипирует вас необходимыми инструментами и информацией для создания достаточно опасных противников.

В таблице ниже приведены отдельные базовые характеристики для некоторых наиболее распространённых врагов, с которыми могут встретиться герои. Очень немногие из них способны в одиночку бросить пантеону Обожествлённых серьёзный вызов. Чтобы дать приличный бой персонажам игроков, большинство из незначительных врагов должно появляться в виде Толп, в то время как даже могущественным созданиям потребуется толстая стена культистов или миньонов, чтобы избежать быстрой гибели под фокусом атак героев.

Но даже в этом случае такие малозначительные противники должны существовать в вашем мире. Если игроки постоянно встречаются только с паразитными богами, яростными ангелами-тиранами и могущественными теургами-Мистиками прошлого, они начнут ощущать себя очень маленькой рыбкой в своём отдельном пруду. Регулярные встречи с противниками явно из более низкой лиги, чем даже Обожествлённый-новичок, помогут им дать правильное ощущение пропорций вашего мира, позволят воспринимать себя могучими героями, которыми они и являются.

Конечно, частота встреч с подобными врагами будет в основном зависеть от игроков. Обожествлённые, которые держатся в тени, избегают противоречий с правителями и уклоняются от прямой конфронтации со своими врагами, нечасто будут оказываться в бою. Самые разборчивые могут сохранять свой божественный гнев исключительно для тех врагов, которые по-настоящему достойны их боевого мастерства. Но даже в этом случае, если отряд лёгкой кавалерии или племя Вырожденных карликов решит пойти войной против новых полубогов, вам захочется иметь что-нибудь под рукой.

Придумывая своих монстров, не забудьте об огромнейшем разнообразии существующих чудовищ, которые можно найти в материалах игр старой школы. Многие из них доступны бесплатно в сети или в дешёвых печатных редакциях, и почти все вы можете импортировать для использования в *Godbound*. Рекомендации в конце этой секции помогут вам внести изменения, необходимые для того, чтобы превратить таких монстров в противников, подходящих для божественных героев, хотя вы всегда можете использовать такие создания в качестве пушечного мяса в Толпах или в роли окружающих великого злодея лейтенантов.

Чтобы использовать эти инструменты, сначала решите, что вам нужно создать. Дайте своему существу общее описание, насыщенное прилагательными. Представьте его в уме и подумайте, как оно должно выглядеть и действовать, противостоя героям.

Далее решите, использовать или нет пример характеристик из таблицы ниже. Если вы хотите придумать что-то более могущественное, чем приведённое в таблице, используйте рекомендации со следующих страниц, чтобы собрать блок характеристик вашего существа.

Теперь нарисуйте таблицу тактики для вашего создания. Обычно шести пунктов достаточно, чтобы покрыть всё, что вам необходимо запомнить за столом. На последующих страницах приведены различные предложения по поводу способностей, способов передвижения и последовательности атак для существа. Поскольку могущественные противники зачастую имеют больше боевых опций и специальных способностей, чем стандартный грязный бандит, зачастую полезно, чтобы во время игры под рукой были напоминания, которые как раз предлагает таблица тактики. После этого у вас есть новоявленный монстр, готовый быть брошенным на игроков.

Балансировка Монстров

Когда вы впервые начинаете водить *Godbound*, практически наверняка вы ошибётесь с эффективностью противника против пантеона. Вы создадите нечто, что моментально безжалостно разорвёт героев на части, или придумаете свирепого врага, который будет забит в первом же раунде рассудительным использованием даров персонажей.

Это естественный шаг в познании вашего пантеона и игры. Разные группы героев будут обладать очень разным уровнем боевых возможностей, и пантеон, наполненный божествами войны, будет перемалывать врагов гораздо быстрее пантеона, сосредоточенного на способностях восстановления и созидания.

Если игроки разгромили противника слишком быстро, ничего страшного не произошло. Поскольку игроки – это игроки, они неизбежно будут стремиться к более могущественным врагам, и у вас будет шанс воспользоваться полученным уроком. С другой стороны, если вы поняли, что переборщили и выдали героям слишком сильного противника для той роли, которую он должен был выполнять, вы всегда можете подтолкнуть героев с достоинством отступить. Даже сами боги должны иногда находить доблесть в божественной осторожности.

Типы врагов	ХД	КБ	Атака	Посереждения	Движение	МЛ	Спасброски	Усилие
Обычный человек	1	9	+0	1к6	30'	7	15+	1
Элитный нормальный человек	2 или 3	5	+4	1к10	30'	9	14+	1
Могучий смертный герой	8	3	+10 x 2 атаки	1к8+5	30'	11	11+	4
Великий герой земель	12	3	+10 x 2 атаки	1к6 напрямую	30'	11	9+	6 ♣
Свирепый стайный зверь	1	8	+2	1к6	40'	8	15+	1
Свирепый одинокий хищник	4	6	+7 x 2 атаки	1к8+2	40'	8	13+	1
Меньший чудовищный вредитель	1	8	+1	1к6	30'	8	15+	1
Меньший человекоподобный монстр	2	7	+3	1к8	30'	9	14+	1
Чудовищный предводитель	7	4	+9 x 2 атаки	1к12	40'	10	12+	2
Разгневанный дух	6	5*	+7 x 2 атаки	1к8	30'	12	12+	2 ♣
Огромное Несотворённое существо	12	6*	+10 x 3 атаки	1к12	40'	12	9+	4 ♣
Старший неуспокоенный зомби	10	5*	+10 x 2 атаки	1к6 напрямую	30'	11	10+	3 ♣
Божественный чудовищный зверь	20	7*	+10 x 3 атаки	1к8 напрямую	60'	10	8+	5 ♣

* этим существам можно нанести урон только магическим оружием. ♣ эти существа должны иметь Слова или подходящие дары.

Собираем характеристики существ

Выберите Хит-Дайсы

Обычные человеческие существа и меньшие монстры не должны иметь больше пяти хит-дайсов, а у обычных людей их редко должно быть больше одного без какого-то особо крепкого телосложения или боевого таланта. Эти противники вряд ли доставят герою какие-то неприятности, если они не в Толпе, и это вполне нормально; нет смысла быть полубогом, если никогда не встретишь меньших противников, которых твои способности просто сокрушат.

Количество хит-дайсов созданий, в одиночку представляющих существенную угрозу для пантеона, должно быть не меньше, чем удвоенное совокупное количество уровней у пантеона, плюс десять. Если хит-дайсов будет меньше – существо имеет шансы быть сметённым сфокусированным огнём Божественного Гнева или похожих дорогих способностей с большим уроном. Однако если существо использует своё Усилие для разумного защитного рассеивания, это количество хит-дайсов должно хватить на достаточное время в бою.

Выберите класс брони

Обычные люди должны иметь КБ, равный 9. Класс брони солдат и прочих экипированных для боя людей должен быть от 5 до 7, как и КБ противников-животных с очень толстой шкурой или значительной ловкостью. Более низкий класс брони следует оставить для особенно бронированных врагов, таких как воины в латном доспехе или сверхъестественно крепкие монстры. Даже самые крепкие противники не должны иметь КБ ниже 0, если только их невероятная выносливость не является уникальной и заметной особенностью.

Выберите количество атак

Обычные человеческие существа получают одну атаку за атакующее действие. Героические смертные воины могут увеличить количество своих бросков на атаку до двух или даже трёх за действие, распределённых между имеющимися противниками как им хочется. Дикие звери и ужасные чудовища часто имеют несколько атак, но обычно им не стоит давать больше трёх атак за действие. Неистовые монстры, атакующие ещё быстрее, могут существовать, но это должно быть их отличительной чертой.

Выберите повреждения атак

Выберите подходящее описание из таблицы ниже и решите, обладает ли существо особенно слабой или сильной атакой. Назначьте указанную кость повреждений атакам существа. Если оно обладает несколькими атаками за действие, можете сделать две из них слабее третьей.

Если существо предполагается серьёзным врагом, бросающим повреждения напрямую, уберите одну из костей из его броска на повреждения. Если у него только одна кость повреждений, уменьшите её на один шаг: например обычная атака на 1к8 превратится в кость повреждений 1к6 напрямую.

Противник	Слабый	Средний	Сильный
Обычный человек	1к4	1к6	1к8
Тренированный боец	1к6	1к8	1к10
Опасный зверь	1к4	1к6	1к10
Магический зверь	1к6	1к8	1к12
Могучий герой	1к8	1к10	1к12
Меньший монстр	1к4	1к6	1к8
Значимый монстр	1к8	1к10	1к12
Ужасный монстр	2к6	2к8	2к12
Божественный враг	2к8	2к10	3к10

Выберите скорость и тип передвижения

Для обычных людей это 30' за действие движения. Этот шаг имеет значение, только если существо должно иметь существенно большую скорость, чем обычный человек, или если оно обладает каким-то необычным типом передвижения, таким как полёт, телепортация, рыгтё тоннелей под землёй и тому подобное. На последующих страницах даются предложения для создания более интересных экзотических врагов.

Определите Боевой Дух

Обычные гражданские имеют Боевой Дух около 7, и, скорее всего, побегут в момент, когда Обожествлённый начнёт демонстрировать свои более страшные способности. Обращайте внимание на их проверку Боевого Духа, только если у них есть какая-то серьёзная причина остаться и сражаться. Обычные солдаты, хоть немного привыкшие к битвам, должны обладать Боевым Духом, равным 8, а закалённые ветераны – 9. Значения выше этого из области элиты и отчаянно непреклонных.

В случае монстров и других сверхъестественных существ, безмозглые противники должны иметь Боевой Дух, равный 12, в то время как прочие создания должны оцениваться на основе их личной самоуверенности или осторожного благоразумия. Проваленная проверка Боевого Духа для такого существа не обязательно означает беспорядочное бегство в ужасе. Могущественные создания могут решить, что это неудачная ситуация для схватки, и расчётливо отступить в ожидании второй, более благоприятной встречи.

Установите спасброски

Большинство существ должно иметь спасброски, равные 15 минус 1 за каждые два своих полных хит-дайса, до минимума в 9 или лучше. Если существо исключительно могущественно, вы можете выставить спасброски и меньше, но значения менее 5+ должны оставаться привилегией поистине грозных врагов, которых вы хотите оградить от быстрой смерти под волной умений враждебных Обожествлённых типа «спасбросок-или-проигрыш». Хотя любой серьёзный враг может Прикладывать Усилие, чтобы автоматически пройти проваленный спасбросок, если значения их спасбросков слишком велики, они могут потратить всё своё Усилие просто отражая чудеса и дары, которые бросают на них игроки.

Выберите Слова, дары и спец. способности

Последующие страницы включают предложения по специальным способностям, которые вы можете дать существу. Меньшие противники могут обладать одним или максимум двумя, в то время как достойные враги могут быть связаны с целым Словом и иметь несколько относящихся к бою даров. Великие враги должны всегда иметь как минимум одно связанное Слово и какую-нибудь способность, позволяющую им защитно рассеивать дары Обожествлённых. В противном случае их просто затопит залпами **Божественного Гнева** со стороны пантеона.

Дайте серьёзным врагам несколько действий за ход. Существенные противники должны иметь два, в то время как величайшие враги должны иметь три. За каждое действие враг может двигаться и использовать свою полную последовательность атак, или задействовать одну из своих атакующих способностей.

Определите Усилие

Наконец, установите количество его Усилия. Обычные люди должны обладать 1 очком Усилия, но им особо не на что его использовать. Оно имеет значение лишь когда кто-то пытается использовать на них исцеляющую магию, поскольку это обычно требует от излечиваемого Приложить Усилие до конца дня, чтобы лечение подействовало. Для чудовищ, божеств, героических людей и других существ, имеющих больше применений для Усилия, хорошим балансом будет 1 очко Усилия за 3 хит-дайса.

Абсолютно стандартный бросок на попадание и кость поврежденных могут подойти для многих противников, но для важных врагов обычно хочется чего-то более интересного. Приведённые здесь таблицы содержат предложения по необычным способам передвижения, шаблонам атак и защитным способностям достойных соперников. Вы можете использовать их и для менее важных врагов, имеющих один-два трюка для осложнения жизни героям.

Шаблоны атак описывают потенциальную тактику для существа. Если у него не хватает атак, чтобы следовать определённому шаблону, например, чтобы направить несколько из них на безоружного врага, вы можете либо модифицировать тактику или просто дать созданию специальную способность, которая активируется при задействовании тактики.

Защита существа обычно связана с другими его способностями. Например, ангелу из живого пламени вряд ли можно навредить огнём, а грозовой дух не подвержен повреждениям от удара молнией. Другие защитные способности больше ориентированы на избегание опасности или уклонение от атак, возможно в сочетании с необычным способом передвижения существа. Телепортирующееся создание может просто исчезнуть с дороги потенциального источника урона для себя.

К6

Варианты передвижения

- 1 Оно передвигается с помощью обычной ходьбы или бега. При желании выберите уточняющую характеристику, чтобы придать колорит вашему описанию его движения, например семьящее, вприпрыжку, ползком, шатающееся или скользящее.
- 2 Оно летает, будь то с помощью материальных крыльев, видимых потоков энергии или левитации без видимого источника. Природные существа, как правило, должны приземлиться, чтобы сражаться, или полагаться на атаки в пикировании, которые дают им иммунитет от контра-так в ближнем бою, если жертва не решит задержать удар.
- 3 Оно телепортируется. Некоторые существа просто исчезают из одного места и появляются в другом в пределах перемещения. Другие движутся сквозь определённую среду, например, прыгая в одну тень и появляясь из другой. Кто-то может иметь возможность появляться в особом окружении, например, в подготовленном месте. Отдельные существа могут быть призваны определёнными ритуалами или даже появляться в присутствии определённых мыслей.
- 4 Существо практически неподвижно, будучи либо слишком медленным, чтобы передвигаться на существенное расстояние в бою, либо на самом деле зафиксированным на одном месте. Некоторые существа могут быть ограничены очень маленькой областью из-за магии или необходимости. Чтобы существо было достаточно опасно, ему понадобится возможность атаковать дистанционно, или окружение, вынуждающее к ближнему бою.
- 5 Оно обитает в необычной среде, плаывая в воде, двигаясь сквозь облака огня, проходя сквозь каменные стены или существуя только в тёмных местах. Некоторые существа могут обычно пользоваться другим способом передвижения, но рассматривать эту определённую среду как легко проходимую.
- 6 Оно резко перемещается из одного места в другое, но проходит через пространство между ними. Оно может выстреливать паутину и подтягиваться на ней, быстро прыгать в точку в зоне видимости, двигаться с огромной скоростью из одного места в другое. Некоторым существам может потребоваться определённая среда между этими точками, например, непрерывная толща воды или облако тумана.

КЮ

Шаблоны атак

- 1 Оно совершает Сильные атаки против одиночных целей или Слабые атаки против нескольких противников. Принцип заключается в том, что атаки против одной цели должны быть сильнее, чем атаки против нескольких целей. Это могут быть удары оружием, энергетические сгустки, рассекающие удары по находящимся рядом противникам, шквал снарядов или взрывные детонации энергии.
- 2 Накопив силы, оно атакует свою последнюю цель, увеличивая атаку на одну степень от её нормальной мощи.
- 3 Оно каким-то образом изменяет окружение, превращая его в Слабую повреждающую атаку против врагов, находящихся в зоне действия, либо накладывая на них Среднее осложнение.
- 4 Его атака накладывает осложнение на одну степень сильнее на время раунда, если оно попадает.
- 5 Оно совершает несколько Средних атак против разных целей.
- 6 Оно совершает несколько Слабых атак против одной цели.
- 7 Оно совершает несколько Сильных атак против неповреждённого противника.
- 8 Оно накладывает Сильное осложнение на противников в зоне ближнего боя, или швыряет его как эффект с областью действия в дистанционного противника.
- 9 Оно использует Сильную атаку против последнего атаковавшего его врага.
- 10 Оно накладывает Среднее осложнение на область своими способностями и получает свободную Среднюю дистанционную атаку по всем, кто покидает эту область.

КЮ

Защитные Способности

- 1 Существо невосприимчиво к типу энергии, которое оно использует, или определённой опасности, которой оно пользуется в качестве атаки.
- 2 Оно настолько свирепо, что нанесённый ему урон задерживается на раунд, позволяя ему продолжать сражаться ещё один раунд после того, как его довели до нуля хит-дайсов.
- 3 Оно крайне хорошо приспосабливается, получая иммунитет или сопротивление к последнему полученному им типу урона.
- 4 В стае оно отлично координируется и способно защищать раненных членов от атак, прикрывая их нетронутыми.
- 5 Оно может координироваться с союзниками, чтобы получать бонусы к классу брони или ограничивать количество атак, которые могут быть направлены против него за раунд.
- 6 Оно контратакует, если по нему попали, или производит какие-то ядовитые последствия, если нанести ему урон.
- 7 Получая повреждения, оно становится быстрее, приобретая дополнительные действия или атаки после того, как количество его хит-дайсов опускается ниже половины.
- 8 Оно может пожертвовать действиями, чтобы создать сильную защиту, получая бонус к КБ или снижая получаемый урон.
- 9 Оно автоматически аннулирует определённые дары или магические способности, нацеленные на него, возможно Прилагая Усилие.
- 10 Оно притворяется мёртвым или побеждённым, когда его хит-дайсы опускаются до нуля, но через несколько раундов вскакивает, отчасти исцелённое.

Осложняющие способности

Прямая атака полезна для снятия хит-пойнтов с героев, но для создания им дополнительных проблем зачастую удобнее использование осложняющих способностей. Активация таких способностей обычно занимает действие, но они могут менять поле боя, проклинать цель или призывать на противника какое-то другое бедствие.

Примеры ниже разбиты на три различные степени осложнения: слабое, среднее и сильное. При их использовании или создании своих собственных, имейте в виду несколько базовых рекомендаций.

Слабые осложнения не должны приводить в негодность или уstraнять аспекты цели. Они должны накладывать штрафы на кости, затруднять движение, уменьшать наносимые целью повреждения, или ослаблять цель каким-то другим не запретительным способом. Если штраф настолько велик, что делает свойство цели бесполезным, то осложнение сильнее, чем должны быть.

Среднее осложнение может не допускать определённые типы действий, но не должно быть достаточно сильным, чтобы полностью вывести цель из боя. Способность, фиксирующая жертву на месте, может устранить её способность двигаться, но та по-прежнему может использовать дистанционные атаки или другие способности, не требующие сближения с противниками. Средние осложнения могут также накладывать серьёзные штрафы на особенности цели, так чтобы жертву можно было легко победить атаками на эту повреждённую особенность.

Сильные осложнения могут полностью вывести героя из боя. Такие заканчивающиеся схватку способности должны, как правило,

включать спасбросок, что позволит Обожествлённому Приложить Усилие и спастись, если он провалит бросок. Однако те, у кого Усилие закончилось, подвержены катастрофе, если у их товарищей нет свободного действия для атакующего рассеивания эффекта, когда враг его использует.

Сильные осложнения также могут запускать повреждающие или затрудняющие эффекты, практически обрекающие героев на быструю смерть, если те не смогут сопротивляться их эффекту или рассеять их. Такие осложнения можно делать и без спасбросков, поскольку у героев есть несколько раундов, чтобы завершить схватку, прежде чем они падут, или же использовать подходящее чудо, чтобы очистить действие осложнения.

Обычно слабые монстры не должны обладать способностями сильного осложнения, хотя можно иметь немощных в остальных отношениях существ, которые могут быть крайне опасны, если дать им шанс сражаться. Некоторые монстры могут обладать способностями, действующими чрезвычайно эффективно против обычных смертных, но хуже против Обожествлённых или сверхъестественных врагов.

Если вы хотите смягчить осложнение, ограничьте количество раз, когда существо может использовать его, или свяжите его использование с особыми обстоятельствами или условиями. Если вы хотите усилить его, позвольте ему влиять сразу на весь пантеон, или сделайте его «стоящим на месте» в форме зоны, создающей осложнение, или эффекта, повторяющегося каждый раунд.

КЮ	Слабое осложнение	Среднее осложнение	Сильное осложнение
1	Затруднить божественную силу. Жертва должна Приложить Усилие до конца сцены, чтобы активировать свои не Постоянные дары или чудеса.	Заблокировать божественную силу. Жертва должна Прикладывать Усилие до конца сцены каждый раз, когда активирует не Постоянный дар.	Запечатать божественную силу. Жертва должна Прикладывать Усилие до конца сцены и получает 1кЮ повреждений каждый раз, когда активирует не Постоянный дар или чудо.
2	Замедлить движение. Скорость движения жертвы уменьшена в два раза.	Пришпилить. Жертва не может двигаться под действием физической силы. Опционально это осложнение может блокировать сверхъестественные или ненормальные типы передвижения.	Вред. Жертва всегда получает максимально возможный результат броска на повреждения.
3	Продолжительные повреждения. Жертва получает 1к4 повреждений каждый раунд, пока длится осложнение.	Тяжёлые продолжительные повреждения. Осложнение наносит 1к8 повреждений каждый раунд.	Смертельные продолжительные повреждения. Жертва получает 1к12 повреждений в начале каждого раунда.
4	Притупить чувства. Жертва получает -2 ко всем броскам на попадание до конца сцены.	Ослепить. Для всех атак жертва бросает на попадание дважды и выбирает худший результат. Нападающие на неё бросают дважды и выбирают лучший результат.	Развернуть. Жертва находится под контролем нападающего, если провалит соответствующий спасбросок. Обычно каждый раунд позволяется совершить новый спасбросок.
5	Прицеливание. Нападающий получает +4 к попаданию по жертве, пока не атакует никого другого.	Обнажение. Класс брони жертвы становится равным 9 на время сцены.	Предопределённая рана. Атаки всегда попадают по жертве, если не отражены магией.
6	Сломать защиту. Класс брони жертвы ухудшается на 2 до конца сцены.	Ошеломить. Жертва должна пройти подходящий спасбросок, чтобы совершить любое действие за раунд.	Вывести из строя. Жертва не может предпринимать никаких действий.
7	Неудача. Жертва получает -2 к спасброскам на время сцены.	Проклясть. Жертва бросает спасброски дважды и выбирает худший результат.	Обречь. Жертва всегда проваливает спасброски, если только не тратит Усилие для автоуспеха.
8	Оцепенение. Жертва всегда ходит последней в раунде.	Принуждение. Жертва получает 1кЮ повреждений, если делает что-то, кроме одного определённого действия в этот раунд.	Оглушение. Жертва получает 1к20 повреждений каждый раунд, когда совершает какое-либо действие.
9	Слабость. Жертва получает 1к6 повреждений от истощения, если пытается сделать что-то энергичное.	Уязвимость. Жертва получает удвоенный урон от типа атак, используемого нападающим.	Препграда. Жертва не может атаковать нападающего.
10	Испортить лечение. Жертва не может восстанавливать хит-пойнты на время сцены.	Восприимчивость. Повреждения против этой жертвы бросаются дважды, и выбирается лучший результат.	Пьявка. Нападающий получает потерянные жертвой хит-пойнты.

Стилизация сил и способностей

Есть несколько способов, которыми можно придать индивидуальности атакам, защите и осложнениям. Хотя враги, которых встречают игроки, могут не быть другими Обожествлёнными, вы можете использовать этот список в качестве примеров того, как существо с определённой темой может использовать свои способности. Механические подробности их способностей могут быть изменены в зависимости от нужд игры и определённого уровня могущества противников.

Помните, что большинство противников не протянет достаточно долго, чтобы продемонстрировать полноценный букет различных способностей. Лучше сфокусироваться на немногих, которые враг может с достаточной долей вероятности успеть использовать в бою, прежде чем будет порублен в фарш разгневанными полубогами. Особо могущественные могут продержаться достаточно долго, чтобы воспользоваться несколькими способностями, прежде чем будут побеждены... или прежде, чем заставят героев улепётывать.

Большинство из этих способностей должно требовать от существ Приложить Усилие, чтобы их использовать, но при этом они должны делать нечто более интересное, чем простая атака. Если серьёзный противник каждым действием метает в пантеон два заряда с прямым уроном икю, нужно убедиться, что использование одного из его особых даров стоит того, чтобы потратить на него действие и Усилие.

Такая дополнительная мощь должна быть более полезной, чем простое «Оно наносит больше повреждений». Способности, просто доставляющие больше боли одной цели, обычно не интересны в бою. Умения, повреждающие несколько целей, создающие опасность, которая требует внимания игроков или каким-то образом заставляет их совершать тактический выбор, куда более привлекательны.

Если вы создаёте таблицу тактик для существа, потратьте немного времени, чтобы записать подробности стилизации его способностей в пунктах таблицы. Даже несколько слов могут напомнить вам, как эти способности должны выглядеть, и дать вам намёки, как на них могут повлиять или рассеять герои.

Проворство: Ослепляюще быстрые удары; Атаки с наскока, попадающие по всем на пути; Перехват снарядов в воздухе; Уклонение от ударов; Связать или поймать в ловушку врагов, прежде чем они отреагируют.

Мастерство: Древние пушки или метательное оружие; Брошенная взрывчатка; Механизированная броня; Автоматоны-прислужники; Ослабляющие лучи или ауры.

Звери: Стаи атакующих грызунов; Трансформация в боевую звериную форму; Неуязвимая чешуя или панцирь; Нечеловеческая живучесть; Облака мускуса или ослабляющего яда.

Лук: Стрелы, пронзающие насквозь нескольких врагов; Сверхточная стрельба; Сбивание снарядов в воздухе; Стрельба, заставляющая нападающего отступить из ближнего боя; Стрельба в важную экипировку или меткие ослабляющие выстрелы.

Приказ: Приказ врагу совершать самоубийство; Команда группе атаковать друг друга; Приказ нападающим остановиться; Команда случайным очевидцам быть живым щитом; Длительные команды, которые заставляют слушателей проходить спасброски каждый раунд.

Смерть: Вызвать смерть живой цели; Высосать жизненную силу из группы; Силой вампиризма напитать исцеление; Игнорировать смертельные раны; Заставить духов мёртвых помешать противникам.

Обман: Неожиданно ударить жертву в спину; Уловкой заставить противников атаковать друг друга; Спрятаться за иллюзией; Стать невидимым; Сбить с толку и ослабить цели.

Земля: Метать камни; Убивать группы внезапными каменными шипами или скрежещущими разломами; Демонстрировать непреклонность камня; Призвать каменные преграды против врагов; Поймать противников в ловушку цепляющимися камнями, токсичными испарениями земли или внезапным илом.

Выносливость: Атаковать врагов с неослабевающей энергией; Прыгнуть в группу врагов, чтобы дать их ударам пройти сквозь вас друг в друга; С пренебрежением игнорировать удары; Сражаться, невзирая на раны; Изнурять врагов неестественно беспрестанными атаками.

Плодородие: Вызвать у врага ужасные опухоли; Душить группу внезапно выросшими растениями; Вызвать заслоняющие вас растения; Призвать прислужников для своей защиты; Задержать или отравить противников послушными растениями.

Огонь: Заставить противника внезапно загореться; Метать огненные шары в группу; Расплавить приближающуюся атаку; Отогнать противников стеной огня; Опалить, задушить или ослепить врагов жаром и светом.

Здоровье: Наслать на врага внезапную смертельную болезнь; Инфицировать группу ужасной чумой; Мгновенно исцелить свои раны; Отрастить обратно потерянные или повреждённые части тела; Заразить врага болезнью или высосать из него здоровье.

Странствие: Принести врагу далёкую катастрофу; Направить группу в какую-то природную опасность; Быть где-то в стороне от удара; Привести далёких союзников для своей защиты; Заставить противников потеряться и плутать даже в знакомых местах.

Знание: Поразить мозг жертвы невыносимым пониманием; Отяготить группу выводящим из строя знанием; Знать, где надо быть, чтобы избежать атаки; Знать, как отразить удар; Затруднить понимание жертвой ситуации.

Удача: Убить кого-то смехотворно невероятным несчастным случаем; Заставить группу случайно убивать друг друга своими ударами; Удачно избежать атаки; Заставить противника провалить атаку или ослабить его неудачами.

Мощь: Сокрушить врага с невероятной силой; Метнуть что-то большое в группу врагов; Прыгать на большие расстояния, чтобы выйти из боя или вступить в бой; Создавать преграды противникам, опрокидывая препятствия на их пути.

Ночь: Растворить противника во тьме; Рассеять группу в тусклые тени; Закутаться в защитные тени; Исчезнуть во тьме; Ослепить противников первобытной ночью.

Страсть: Поработить врага непреодолимым чувством любви; Ошеломить группу, вытянув из них все желания; Заставить наблюдателей атаковать, наполнив их фокусированной яростью; Заставить врагов броситься врассыпную, представ отражением невыносимого ужаса.

Море: Ударить жертву водой под давлением; Утопить группу цепляющейся водой; Отразить удары водным щитом; Уклониться от атаки, как вода; Утащить и ослабить врагов потоками жидкости.

Небо: Поразить цель молнией; Сбить группу с ног яростным ветром; Отвести атаку порывом воздуха; Улететь из зоны действия атаки; Атаковать врагов дождём, градом и штормом.

Колдовство: Поразить жертву магическим зарядом; Создать противника для нападения на группу; Призвать защищающий щит; Призвать прислужников для живого щита; Проклясть жертв магической слабостью.

Солнце: Зажечь врага солнечным светом; Рассеять группу потоком убийственного сияния; Ослепить атакующего и заставить промахнуться; Расплавить или отогнать атаку; Ослепить и истощить противников ужасным светом.

Меч: Пронзить врага в ближнем бою; Метнуться в центр группы и убить их всех несколькими широкими ударами; Парировать атаку; Отвести удар; Перерезать ремни, подрезать сухожилия или перебить дыхание врагов.

Время: Принести врагу его будущую смерть; Уничтожить группу будущими ранами; Предсказать атаку в момент для уклонения; Замедлить атаку во времени, чтобы избежать её; Ослабить врагов, замедлив время и предсказывая их действия.

Богатство: Погрести цель под горами богатства; Метать расплавленное золото или зазубренные бриллиантовые шипы; Подкупить группу, чтобы они убили друг друга; Заплатить духам, чтобы они защищали вас; Создать преграду из золота; Ослабить цель внезапно отказывающей материальной экипировкой.

Битвы в *Godbound* могут быть весьма бурными в сравнении с обычным темпом игры старой школы. Монстры, на которых обычно уходит пять или шесть раундов, могучими ударами героев скашиваются за один-два, и практически у каждого серьёзного врага, с которым сталкиваются игроки, есть одно или несколько Слов или даров, способных создать большое разнообразие сверхъестественных эффектов. Есть несколько вещей, которые вы можете сделать, чтобы облегчить свою ношу за столом при управлении этими дикими драками.

Во-первых, сделайте заметки на карточке 3x5 для каждого серьёзного врага, с которым игроки могут столкнуться. На одну сторону карточки поместите боевые характеристики существа, а на другой запишите его тактику. Также вы можете просто распечатать страницу противника из Бестиария из PDF-файла игры, сперва отключив слой с рисунками, чтобы облегчить печать. Во время боя характеристики существа должны быть под рукой.

Далее, чётко представьте дары или чудеса Слов, предпочитаемые существом. Когда таблица тактик говорит вам использовать чудо или дар, у вас должно что-то быть на уме. На предыдущей странице приведены некоторые идеи для придания индивидуальности боевым способностям или волшебным трюкам, но вы можете выбрать что-нибудь из даров, приведённых в этой книге. Вы можете придать этим способностям подходящий противнику вид, и просто использовать каркас механики для описания их эффектов.

Если существо обладает определёнными способностями, требующими Приложить Усилие для постоянного эффекта, просто предположите, что эти способности действуют всегда и соответственно уменьшите его максимальное Усилие. Если только это не очень важная битва, нет нужды давать персонажам Ведущего выборочно включать и выключать свои защитные и усиливающие дары, чтобы использовать другие способности.

Когда существо Прикладывает Усилие во время боя, просто отметьте это на его карте и предположите, что оно потрачено до конца сцены. Если бой прервётся и у существа будет время восстановить силы, вы можете вернуть ему часть Усилия, но для большинства монстров Усилие фактически тратится до конца дня, поскольку они не проживут достаточно долго, чтобы волноваться о его возвращении.

Помните о защитном и атакующем рассеивании. Серьёзные враги рискуют умереть в первом или втором раунде, когда игроки обрушат на них свои самые сильные дары и чудеса, если не смогут защитно рассеивать их. Помните, что защитное рассеивание – Мгновенное действие, так что враг может использовать подходящие чудеса, чтобы заблокировать или сводить на нет направляемую на него магию, пока у него хватает Усилия.

Также помните, что защита не победит пантеон Обожествлённых; несколько полубогов имеют больше Усилия, чем единственный серьёзный враг, и могут продолжать атаковать дольше, чем враг может продолжать рассеивать атаки. Важно, чтобы противник перешёл в атаку как можно скорее. Прямые повреждения, которые наносят многие серьёзные враги, могут быстро срезать Обожествлённого героя, особенно если существо располагает несколькими атаками или использует дар, усиливающий их. Многие серьёзные схватки будут заканчиваться с одним или несколькими Обожествлёнными на полу и сильно потрепанными выжившими.

Наконец, не стесняйтесь давать игрокам понять, когда им пора бежать. Из-за того, как работают повреждения, свалить Обожествленного героя за один удар сложно, и даже в самой плохой ситуации у игроков есть один или два хода, чтобы отреагировать на сложившиеся обстоятельства. Если очевидно, что они столкнулись с персональным Рагнарёком своего пантеона, вы должны убедиться, что игроки понимают это также чётко, как и их персонажи. Если бой ещё не затянулся, у героев должно остаться достаточно Усилия, чтобы воспользоваться необходимыми чудесами и бежать от нежных ухаживаний врага в более безопасное место.

Использование существ из других игр

Godbound разработан так, чтобы импорт противников из других ролевых игр старой школы был простым делом. С небольшими поправками вы сможете с лёгкостью вскрыть любую традиционную книгу монстров старой школы и зачерпнуть оттуда существ, чтобы бросить их на своих отважных героев.

Следует держать в голове важное различие между индивидуально достойными противниками и пушечным мясом для Толпы. Большинство существ из обычной книги монстров будут для Обожествлённого сопляками. Они могут быть опасны Толпам, но по отдельности или в маленьких группах, они обречены на роль кочек на дороге. Будьте готовы увеличить хит-дайсы монстра и действия за ход, чтобы сделать его серьёзным индивидуальным противником. В общем случае, следуйте нижеприведённым шагам.

- Существа, у которых меньше 10 хит-дайсов, являются для пантеона не больше, чем кочкой на дороге, если действуют в одиночку. Если вы хотите использовать такое существо в качестве существенного одиночного противника, например, уникального Вырожденного монстра, вам нужно увеличить его хит-дайсы в три или четыре раза.
- Для бонуса к попаданию существа используйте его хит-дайсы, с мягким ограничением на +10. Крайне свирепые существа должны просто автоматически попадать своими атаками, заставляя свои цели использовать дары, чтобы отвести повреждения, или чудеса, чтобы сводить атаки на нет. Обратите внимание, что из-за ограничения на бонус к атаке, большинство серьёзных врагов, которых встречают герои, сможет попадать по ним примерно в половине случаев или чаще.
- Крайне низкие значения класса брони должны быть редки; КБ ниже 0 должен быть очень необычным. «Нормальные» люди и другие противники не должны иметь класс брони ниже 5 в общем случае, если только это не явно тяжело бронированное существо. Чудовищные звери и другие зловещие ужасы не должны обладать КБ ниже 0, если только их почти полная неуязвимость не является подчёркиваемой характерной чертой.
- Специальные способности можно переносить буквально, включая имеющиеся у существа магические способности. Просто используйте заклинание так, как оно описано в исходной игре, хотя стоит ограничить повреждающие эффекты на Юкб или около того, если только враг не должен быть поистине ужасным противником.
- Спасброски обычно равны 15+, минус 1 за каждые два полных хит-дайса существа до минимума 9+ для рядовых монстров. У врагов-боссов спасброски могут быть и меньше, но значения ниже 5+ скорее всего будут вызывать раздражение и сделают использование против такого существа способностей, связанных со спасброском, бесполезным.
- Если существо должно быть серьёзной угрозой для пантеона, оно должно обладать примерно одной атакой за раунд на каждого игрока. Таким образом, существо с двумя действиями за раунд и тремя атаками за действие должно быть вызовом для пантеона из шести героев. Такие серьёзные враги должны наносить свои повреждения напрямую.
- У серьёзных врагов, как правило, должно быть достаточно подобных заклинаниям способностей, чтобы они были интересными, но не стесняйтесь при необходимости добавлять Слова или отдельные дары. Возможно, стоит быстро набросать таблицу тактик для использования во время игры.





Сокровища за гранью цены

Богатство, магические предметы и божественные артефакты

Чудеса забытой эпохи лежат в ожидании под землёй и во дворцах великих людей. Артефакты оккультной силы и неопишуемой науки ждут тех, кто достаточно смел, чтобы отобрать их у нынешних владельцев или извлечь из давно покинутых хранилищ. Даже крестьяне в полях рассказывают истории о чудесных золотых плугах, оставивших после себя изобилие, или мече могучей героини, который мог говорить и давал ей сотни мудрых советов до своего последнего ужасного предательства. Рассказы о магии и потерянной науке переполняют истории земель.

В повседневной жизни они встречаются гораздо реже. С Раскола и крушения Былых Империй прошла тысяча лет, и большая часть их безделушек и сокровищ была потеряна из-за интенсивного использования в последующие столетия. В очень немногих деревнях есть хотя бы маленькое чудо, и даже в великих городах и благородных дворцах магические предметы ценятся очень высоко. Торговцы на рынках продают зачарованные бусы, волшебные эликсиры и обрывки бумаги, покрытые символами успеха, но немногие из этих предметов предназначены для чего-то, кроме обогащения их создателя. По-настоящему могущественные предметы редки практически в любой земле.

Даже там, где такие предметы можно найти, они обычно не предназначены для открытой продажи. Короли и правители не видят причин позволять своим подданным владеть силами древних, когда этим силам место в королевских руках, так что большинство государств позволяет владеть важными артефактами только приближённым правителя... и правитель сам решает, какие из них являются важными. Даже в менее контролируемых землях достаточно воров, мошенников и алчных вельмож, чтобы сделать обычную продажу магических предметов непрактичной.

В отсутствие лёгких рынков в большинстве земель, лучшим способом раздобыть могущественный предмет является старейший способ: пойти и найти его в древних руинах. Наземные сооружения, как правило, были разграблены дочиста за прошедшие века, но те, кто достаточно смел, чтобы пронзить глубины или добраться до далёких земель, иногда могут найти там чудеса. Гораздо чаще они находят свою смерть в челюстях безымянного ужаса, но такова цена жадности.

Другие герои получают своё снаряжение за услуги великим. Магический артефакт может быть слишком ценен, чтобы его продать, но не слишком ценен, чтобы обменять его на какое-то великое деяние или отчаянный акт, который спасёт владельца от катастрофы. Такие награды выдаются тихо, чтобы убедиться, что воры и любознательные монархи не будут слишком пристально присматриваться

к участвующим в сделке сторонам. Героям, желающим заполучить особенно редкое сокровище, может понадобиться убедить его единственного известного владельца в ценности своих услуг.

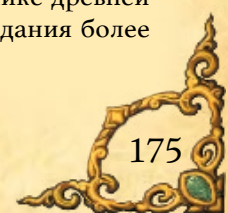
Последний вариант, недоступный обычным мастерам, это создать артефакт самостоятельно. Некоторые мастера-теотехники и маги-механики по-прежнему способны создавать магические предметы, такие как механическое оружие виссийских умельцев или разумные автоматы Гильдии Мастеров в Нездохве. Даже менее одарённые души могут смешивать волшебные эликсиры и изготавливать мелкие амулеты, хотя в большей части подобных предложений не больше магии, чем в сточной воде, из которой они были сделаны.

Однако лишь Обожествлённые и другие существа первородной силы способны вливать магию в истинные артефакты. Только у них есть Влияние, необходимое для изменения мира и превращения куска острого металла в легендарное оружие, или обрывка шёлка в знамя, способное собирать за собой нации.

У такого могущества всегда есть цена. Для создателя это трата своего собственного могущества и использование драгоценных небесных осколков, добытых из разрушенных механизмов Небес. Эти фрагменты отвердевших законов природы обеспечивают жизненно важную связь между земной оболочкой артефакта и небесной силой Слов. Зачастую мастеру приходится далеко углубляться в руины мира и скрытые хранилища павших залов Небес, чтобы найти достаточно осколков для масштабного предприятия.

Для смертного владельца цена заключается в распаде и искажении. Смертная плоть никогда не была предназначена для приёма божественной силы Слов, и активное использование артефакта практически всегда вызывает какой-то катастрофический эффект для своего неудачливого смертного владельца. Те, кому повезло, всего лишь страдают от опустошительных недугов, пока небесная энергия иссушает силы их смертной оболочки. Менее удачливых артефакт меняет, превращая их в сломанные развалины или чудовищно видоизменённые жертвы сверхъестественных энергий.

В этой главе Ведущий узнает больше о широко известных магических артефактах мира и о том, как благоразумно разбросать их в своей кампании. Здесь приведены правила для создания своих собственных артефактов, либо для использования Ведущим, либо как особое предприятие для Обожествлённого мастера. Кроме того, для Ведущего, нуждающегося в богатом тайнике древней добычи, представлен выбор инструментов для создания более приземлённых ценностей.



Сокровища и богатство

Хотя для Обожествлённых огромные горы богатства не так полезны, как для обычных мужчин и женщин, стабильный источник золота может пригодиться для ведения дел со смертными. Даже если сам герой не нуждается в деньгах, ими могут воспользоваться его последователи и культ, а щедрый поток серебра может облегчить множество затруднительных предприятий. Добыча этих денег для героев, не благословлённых Словом Богатства, может быть непростым делом.

Приведённая ниже таблица даёт примеры того, какие запасы Богатства или монет можно найти во владении определённых людей или в сокровищницах руин. Раскладывая Богатство по логову, или определяя, сколько дулумбайский мандарин может заплатить за услугу, вы можете консультироваться с таблицей. Эти деньги представляют собой ликвидные средства человека. При необходимости он может продать собственность или попросить об услугах и утроить эту сумму, если не больше, но большинство персонажей Ведущего пойдут на это только в вопросах жизни и смерти, а иногда откажутся даже и в этом случае, если у них есть наследники.

При создании руин считайте приведённое здесь Богатство общим количеством сокровищ, которые можно в них найти. Скорее всего, они не свалены в одну кучу в центре. Вы можете отдать половину во владение лидеру руин или сильнейшей фракции, а вторую половину разделить на меньшие части, разбросанные по всем руинам.

В эту таблицу не включены артефакты и магические предметы. Их добавление должно быть осознанным выбором Ведущего, решением поместить некое подходящее сокровище в древних руинах или сокровищнице богатого лорда. Подробности о таких наградах приведены ниже в этой главе.

Богатство	Тип тайника или владельца
1	Состояние самого богатого человека в обеспеченной деревне
2	Сумма, которую может собрать деревня в случае отчаянной нужды Собственность состоятельного городского купца Добыча слегка разграбленных руин из былых дней
3	Собственность младшего вельможи или сельского лорда Добыча из незначительной сверхъестественной угрозы Накопленная богатым предводителем бандитов добыча
4	Один из самых богатых купцов небольшого города Сокровища старого храма Добыча небольших, но нетронутых древних руин
5	Состояние важного правительственного чиновника Свободные деньги преуспевающего вельможи не слишком высокого положения Важный купец большого торгового города
6	Влиятельный вельможа, не обладающий выдающимся состоянием Один из главных купцов торгового города
7	Добыча из крупных нетронутых древних руин Состояние, которое могут собрать правители торгового города Состояние великого храма важной региональной религии
8	Накопленные крупным паразитным богом подношения Влиятельный вельможа из исключительно богатой семьи Король небольшого государства
9	Добыча из руин важной древней столицы Добыча из богатого осколка павших Небес Король большого государства
10	Император мира Первосвященник мировой религии

Валюта в Аркеме

Каждое стабильное государство в Аркеме имеет свою валюту, основу монет которой обычно формируют серебряные пенни или медные цяни. Серебряный пенни или десять медных цяней – это то, что рабочий зарабатывает за день, и этого едва хватает, чтобы держать вместе душу и тело без помощи жены и детей. Бумажные деньги встречаются только в Светлой Республике, где основной единицей является то, что используется в вашей стране. Таким образом, если вы играете в Америке, валютой будет доллар.

Одно очко Богатства не имеет фиксированного эквивалента в деньгах, но обычно представляет достаточно денег, чтобы год поддерживать дюжину семей.

Определение цены очка Богатства

Как правило, точная цена вещи не важна, но иногда игроки хотят купить какую-то недвижимость или серьёзную услугу, которые определённо стоят больше, чем одно очко Богатства. Чтобы получить представление о подходящей цене, посмотрите на примеры в предыдущей таблице и найдите покупателя, которому пришлось бы серьёзно напрячь свои финансы, чтобы купить что-то. Таким образом, если в хорошей стране вилла напряжёт финансовые возможности купца в небольшом городе, она должна стоить около 4 очков Богатства.

Обратите внимание, что это делает ценность огромных залежей Богатства нелинейной; самые богатые люди в десяти деревнях определённо не будут распоряжаться тем же состоянием, что может себе позволить Бог-Король мира. Однако если игроки не начнут целенаправленно злоупотреблять этим фактом, не беспокойтесь об этом. Поскольку извлечение добычи из конкретных руин или определённая работа, как правило, занимают игровую сессию, трата десяти сессий на сбор несущественных сокровищ потребует больше внимания и усилий игроков, чем исполнение одного серьёзного дела.

Созданное магией Богатство

Некоторые Обожествлённые герои обладают дарами или Словами, позволяющими быстро создавать ценности. Обожествлённый Мастерства может с лёгкостью создавать ценные или полезные предметы, Обожествлённые Плодородия могут вырастить акры редких растений или лекарств, а герои Богатства делают лёгкое производство золота основной частью своего портфолио. Как Ведущему обращаться с использованием этих способностей в игре?

Во-первых, эти способности должны быть *полезными*. Игрок, создающий Обожествлённого Богатства, говорит вам, что хочет всегда иметь возможность позволить себе всякое, и направляет существенную часть ресурсов своего персонажа на обеспечение этой возможности. Если он использует свои дары, то без проблем может себе позволить предметы и услуги от 1 до 4 очков Богатства.

Во-вторых, создание огромных гор монет, драгоценных камней, золота и других ценностей, может вызвать болезненную инфляцию на рынке. Обычно Обожествлённый Богатства может купить одну чрезвычайно дорогую вещь стоимостью 5 очков Богатства или более, прежде чем инфляция затруднит дальнейшее масштабное использование его создающих золото способностей на месяц или около того.

В-третьих, создание полезных предметов менее травматично для местной экономики. Создание еды, одежды, доменного чугуна или других предметов для практического использования не деформирует местную экономику так же, как драгоценности. Дефляция возможна, но большинство игровых групп не забывают себе голову макроэкономическими заботами. Обожествлённый Богатства тоже зачастую может призывать такие предметы, но тогда это становится проблемой нахождения покупателя, желающего дать героям неслыханную награду за огромное стадо скота или дюжину акров срубленного леса.

Описание сокровищ

Огромные кучи сияющих монет – это хорошо, но если каждый древний клад будет выглядеть, как маленькие диски, это быстро наскучит. В некоторых случаях природа сокровищ будет очевидна, но иногда вам захочется чего-то более необычного. Приведённые здесь таблицы предлагают Ведущему инструменты, помогающие сделать груды сокровищ интереснее, вместе с предложениями по превращению её содержимого в нечто более свежее, чем традиционные золото и драгоценности.

Вы можете использовать таблицу происхождения, чтобы понять, откуда сокровище взялось. Оно могло изначально принадлежать этим руинам, или же его могли принести недавние обитатели, использовавшие руины в качестве логова.

Физические размеры тайника дадут вам представление о том, насколько большой и громоздкой может быть добыча. Герои, вынужденные выбирать лучшие куски огромной горы сокровищ, могут уйти лишь с четвертью её истинной стоимости. Те, кто хочет забрать всю добычу, должны будут придумать, как доставить её на свою базу и охранять её, когда она там окажется.

Защита вокруг добычи может быть очевидной, исходя из места, в котором та находится, но вы можете использовать таблицу для вдохновения в случаях, когда у определённой добычи нет владельца. Следующая таблица даёт идеи для персонажей Ведущего, которые желают завладеть добычей или считают, что обладают на неё законными правами. Эти люди могут сотрудничать с героями, чтобы украсть сокровища у текущего владельца, или строить планы, чтобы лишить персонажей игроков их награды.

Наконец, таблица ниже даёт несколько общих описаний для добычи. Вы можете выбрать одно или два из них вручную или броском кости, после чего придумать сокровище, подходящее под эти описания. Например, «Мерзкий Шедевр» может быть статуей чего-то ужасающего, созданной великим виссийским скульптором Джакомо Барзетти, которую можно продать лишь самым развращённым покупателям.

К20

Описание сокровища

- 1 Древность.** Добыча относится ко временам до Последней Войны.
- 2 Произведение искусства.** Это скульптура, картина или что-то подобное.
- 3 Одежда.** Это предмет одежды или обмундирования.
- 4 Монеты.** Оно в основном состоит из монет из драгоценных металлов.
- 5 Предмет потребления.** Это что-то, что пользователь потребляет.
- 6 Непонятное.** Добыча не выглядит ценной.
- 7 Данные.** Добыча – это ценная информация.
- 8 Экзотическое.** Это нечто, не встречающееся в округе.
- 9 Знаменитое.** Это крайне ценный предмет, знаменитый в этих местах.
- 10 Запретное.** Добыча по какой-то причине незаконна.
- 11 С драгоценностями.** Присутствуют большие или крайне редкие драгоценные камни.
- 12 Магия.** В нём замешана небольшая, но ценная магия.
- 13 Шедевр.** Его создал известный мастер.
- 14 Чьё-то.** Кто-то неподалёку считает его своим.
- 15 Часть.** Оно по-настоящему ценно только со всеми остальными частями.
- 16 Регалии.** Это регалии, важные для местной благородной семьи.
- 17 Религиозное.** Оно важно для местной религии.
- 18 Токсичное.** Оно каким-то образом наносит вред владельцу, если находится у него долго.
- 19 Мерзкое.** Каким-то образом оно ужасно, но имеет ценность только нетронутым.
- 20 Дерево.** Оно из редкого дерева или экзотического растения.

К6

Происхождение сокровища

- 1** Спрятано изначальными обитателями этого места.
- 2** Принесено более поздними обитателями.
- 3** Украдено у местных из окрестностей.
- 4** Выкопано или создано прямо здесь жителями.
- 5** Плата за какую-то услугу.
- 6** Подношение хозяину от прислужников или вассалов.

К10

Громоздкость сокровища

- 1-3 Компактное.** Сокровище состоит из одного предмета или контейнера, который легко может нести один человек.
- 4 Громоздкое.** Сокровище тяжёлое или неудобное. Человек может его нести, но потребуются обе руки.
- 5-6 Огромное.** Сокровище слишком громоздкое или разбросанное, чтобы его мог нести человек. Нужно использовать повозку или другой транспорт.
- 7-8 Закреплённое.** Сокровище – это предмет, физически прикрепленный к какой-то части архитектуры, и если его отцепить – произойдёт что-то плохое.
- 9-10 Хрупкое.** Человек может его нести, но если сокровище быстро поставить на пол или если того, кто его несёт, атакуют, оно, скорее всего, разобьётся и станет менее ценным.

К10

Защита сокровища

- 1** Крепкий, хорошо запечатанный контейнер.
- 2** Хорошо спрятано на территории хозяина.
- 3** Его охраняет сторожевой зверь.
- 4** Магический оберег, проклинающий воров или взрывающийся.
- 5** Находится за дверью или барьером, который может преодолеть только хозяин.
- 6** Разумные охранники, служащие владельцу.
- 7** Чтобы обмануть воров, оставлены фальшивые или отвлекающие сокровища.
- 8** Если его взять, активируется механическая ловушка.
- 9** Тревога, приводимая в действие магией, механизмом или охраной.
- 10** Владелец сокровищ внушает местным ужас.

К10

Кто хочет сокровище?

- 1** Его бывший владелец, обитатель руин.
- 2** Местный человек, у которого оно было украдено.
- 3** Наследники жертвы кражи.
- 4** Местный храм, которому оно когда-то принадлежало.
- 5** Государственный чиновник, собиратель налогов или других сборов.
- 6** Сверхъестественное существо, связанное с добычей.
- 7** Местный вельможа, который владел им, или думает, что должен владеть.
- 8** Жадный обитатель местных руин, который знает о нём.
- 9** Босс местных руин, который хочет его в качестве подношения.
- 10** Отчаянный вор, желающий украсть его.

Артефакты

Когда-то устройства чудесной магической силы изобиливали в мирах. Большинство этих предметов были реликвиями тонкого искусства зачаровывания древних теургов, мастерские которых были заняты созданием магических мечей, благословлённой брони, устройствами для дальних переговоров и безделушек, создающих что-то чудесное по команде. Далёкое прошлое небрежно относилось к вещам, которые сейчас считаются чудесами. Большинство этих устройств были сломаны или вышли из строя за века после Последней Войны, но некоторые из них всё ещё можно найти в руках великих или погребёнными в глубинах каких-то забытых руин.

Искусство современных колдунов более ограничено. Уличные маги могут варить эликсиры небольшой силы, а решительный теотехник по-прежнему может создавать магические протезы и чудесно острые клинки, но эти вещи требуют совершенных навыков и расточительной траты средств, так что лишь самые богатые и могущественные люди могут их себе позволить.

Некоторые общества по-прежнему сохраняют достаточно своих древних искусств, чтобы сделать практичным создание некоторых чудес в большом масштабе. Гильдия Мастеров Нездохвы по-прежнему обладает тайнами оживления автоматов и может давать им самосознание и свободную волю. Этот процесс достаточно дорог, чтобы превратить в нищего малозначительного вельможу, но они могут делать с искусственными мышцами и плотью то, что невозможно больше нигде в Аркеме. Часовых дел мастера в Виссио обладают похожим искусством, но направленным на соединение живой плоти с механическими улучшениями. Гранды их городов-государств зачастую имеют искусственные руки или глаза, или менее заметные импланты, демонстрирующие их влияние и богатство. И, конечно же, есть Светлая Республика, использующая эфирные энергетические узлы, чтобы питать целую цивилизацию с современной технологией, лишь немногие предметы которой продолжают работать за пределами этого благословенного острова.

У артефактов нет плюсов

Артефакты, будь то оружие или броня, как правило, не дают бонусов к броскам на попадание, повреждения или к классу брони. Хотя у них могут быть сверхъестественно острые лезвия, алмазное покрытие или какое-то необычное физическое свойство, их могущество просто слишком велико, чтобы выражаться в небольших бонусах к попаданию по чему-то. Либо сила артефакта не используется, и в этом случае польза от него слишком мала, чтобы иметь значение для Обожествлённого, или она используется, и в этом случае дар, её выражающий, скорее всего, делает что-то драматичное.

Герой-крестьянин, поднявший Алый меч Кровотокающего Императора, не получает бонус +5 к броскам на попадание и повреждения. Либо он держит неземное оружие из костей и свернувшейся крови, которое не очень приятно использовать в бою, либо он устанавливает с ним связь, Приложив Усилие, и активирует дар *Алая Рука Императора*, чтобы порубить каждого человека в пределах тридцати шагов в красный вихрь жидкого мяса. Инструмент богов, который он держит в своих дрожащих руках, не меняет его ситуацию незначительным образом, он создаёт драматические последствия.

Теоретически возможно дать артефакту какой-нибудь Постоянный дар, дающий бонус к броскам на попадание или классу брони, но такие «усиливающие» дары имеют свойство быть одновременно крайне скучными и крайне желанными, ничего не меняя в том, как Обожествлённый сражается, но слегка улучшая то, чем он и так собирался заниматься. Если вы не хотите, чтобы ваши игроки страстно желали обладать такими рядовыми преимуществами, позволять подобные артефакты не рекомендуется.

Однако по большей части магические предметы – это вещи, вновь обретенные из прошлого, а не созданные сегодня. Даже те, кто владеет ими, должны с осторожностью выставлять их на продажу на открытом рынке: нет причин, по которым местным правителям должна нравиться идея о том, что предметы оккультного могущества находятся в частных руках. Даже если правитель не конфискует артефакты для себя, владеть ими разрешается, как правило, только вельможам и другим фаворитам, которые не будут ими злоупотреблять... или, по крайней мере, будут злоупотреблять привычными способами. В Аркеме и похожих мирах нет «волшебных магазинов». Тот, кто хочет чуда, должен найти подходящего мастера и совершить сделку в частном порядке, или устроить тихую договорённость с тем, кто нуждается в золоте больше, чем в магии.

Однако за пределами этих древних реликвий и современных безделушек существует другой уровень могущества. Артефакты не являются продуктом современных волшебных техник или ослабленной теургии, практикующейся сегодня. Это творения божественной силы, каждое из которых создано Сотворённым Богом или древним архи-теургом, и своим владельцам они дают фантастическое могущество. Лишь существа, владеющие природной связью со Словами Творения, могут создавать такие артефакты, а их использование меньшими существами грозит для тех ужасающими последствиями.

Природа артефактов

Артефакты – это своего рода божественный протез, позволяющий владельцу воспользоваться силой божественного дара, даже если он не освоил этот дар или вовсе не связан со Словом этого дара. Первыми такие инструменты создали Сотворённые Боги, чтобы расширить масштаб своего могущества, а появившиеся позже паразитные боги и Обожествлённые использовали их, чтобы хранить больше божественной энергии для своих способностей. Могущество артефактов имеет множество форм, и многие из них обладают несколькими способностями. Большинство способностей артефактов делятся на две основные формы.

- Артефакт даёт доступ к дару, который владелец может использовать, как будто освоил его, позволяя Прикладывать Усилие из предмета для его активации или получать неизменные преимущества Постоянного дара.
- Артефакт предоставляет запас Усилия, которое можно использовать для активации дара, содержащегося в нём. Это Усилие нельзя использовать для других целей, например для активации собственного дара владельца, даже если они одинаковые.

Хотя артефакты крайне полезны божествам, владение ими имеет свою цену. Пользователь должен потратить некоторую часть собственной энергии, чтобы настроиться на артефакт и интегрировать его способности в свою божественную сущность. Первый раз, когда владелец пытается взаимодействовать с артефактом за 24-часовой период, он должен Приложить Усилие до конца дня. Если он отказывается это сделать, артефакт будет для него бесполезен, и владелец не сможет пользоваться его способностями или преимуществами, а также не сможет вновь взаимодействовать этим артефактом в следующие 24 часа.

Смертных, которые пытаются установить связь с артефактом, ожидают тяжёлые побочные эффекты от этого процесса, даже при условии, что они могут Прикладывать Усилие. Их хрупкие тела не предназначены для потрясающей мощи божественности, и продолжительное использование возможностей артефакта практически всегда вызывает прогрессирующую трансформацию, помешательство или деградацию владельца каким-то образом, отражающим силу артефакта. Некоторые артефакты предназначены для использования людьми – избранными своих божеств, и их побочные эффекты ограничены, но даже в этих случаях большинство богов предпочитают, чтобы их священные реликвии использовались лишь при крайней необходимости.

Создание артефактов

Когда Обожествлённый хочет создать артефакт, сначала ему нужно основание. Он должен обладать Словом или Фактом, относящимся к артефакту, который он собирается создать, и сила артефакта должна отражать его способности. Однако Обожествлённые Мастерства особенно талантливы в создании артефактов, и считается, что у них есть основание для создания практически любых артефактов, хотя они не могут создавать вещи, дающие свободный доступ к чудесам других Слов.

Для создания артефактов необходимо Владычество. Различные опции, приведённые в таблице ниже, описывают стоимость. По меньшей мере, половина этой стоимость должна быть уплачена создателем, хотя союзники могут помочь с остальной частью, если у них есть основание для этого в своих способностях.

Первый шаг процесса требует выбрать один или несколько даров, которые будут содержаться в артефакте. Это могут быть любые дары, соответствующие Словам создателя, не обязательно освоенные. Добавление Постоянных даров и даров, не требующих Приложения Усилия, стоит дороже, чем добавление требующих Приложения Усилия для своей активации, поскольку последние ограничены количеством доступного для артефакта Усилия, в то время как Постоянные дары полезны так же, как будто пользователь обладает ими сам.

Далее создатель решает, сколько очков Усилия будет хранить артефакт. Владелец артефакта может использовать это Усилие для активации содержащихся в нём даров. Усилие артефакта прикладывается до конца дня, а активируемые дары длятся не более сцены. Артефакты восстанавливают приложенное Усилие на заре каждого дня. Каждый артефакт может содержать не больше Усилия, чем половина уровня создателя с округлением вверх. За исключением некоторых редких способностей, владелец артефакта не может использовать своё собственное Усилие для активации его даров.

Далее создателю нужно решить, будет ли артефакт давать какие-то специальные способности. Если он даёт владельцу преимущества связи со Словом, например бездонный кошелёк Слова Богатства или бесконечные боеприпасы Слова Лука, это увеличивает стоимость предмета. Такие способности обычно не требуют Усилия для активации, давая свои преимущества любому, кто устанавливает с артефактом связь.

Если он позволяет кому-то рассеивать враждебную магию в качестве чуда одного из Слов создателя, это тоже увеличивает стоимость. Самые могущественные артефакты, способные повторять любые чудеса определённого Слова, стоят ещё дороже. В обоих случаях из артефакта должно быть потрачено Усилие. Как обычно, атакующее рассеивание занимает действие владельца, в то время как защитное рассеивание направленной против владельца способности будет Мгновенным ответом.

После того, как определено общее количество необходимого для изготовления артефакта Владычества, создателю необходимо собрать исходные материалы. Для артефакта необходимо найти или изготовить подходящую физическую оболочку, но это, как правило, относительно несложное задание. Более сложным будет получение необходимого количества осколков небесных механизмов, чтобы соединить артефакт с первородной силой Слова. Каждый артефакт требует как минимум одного небесного осколка, плюс по одному за каждые шесть полных очков Владычества, необходимых для его создания. Эти осколки уничтожаются в процессе создания.

Один артефакт может содержать ограниченное количество даров и специальных способностей. Артефакт может содержать столько даров, сколько уровней у его создателя. Призыв любого чуда Слова считается за пять даров, специальная способность Слова – за два, большой дар или способность рассеивания считается за три. Усилие ограничено половиной уровней создателя с округлением вверх.

Артефакты используют свои дары на уровне, равном уровню своего создателя или владельца, выбирая больший из двух. Если владелец – персонаж Ведущего с хит-дайсами вместо уровней, используйте треть его максимальных хит-дайсов, максимум до уровня 10. Такие подробности, скорее всего, не будут иметь значения, если только

Цена

Способности артефакта

2	За каждый меньший дар
4	За Постоянный или не требующий Усилия меньший дар
4	За каждый больший дар
8	За Постоянный или не требующий Усилия больший дар
3	Дать специальную способность связи с определённым Словом
6	Позволить рассеивать эффекты, как при связи с определённым Словом
10	Позволить любое чудо, разрешённое определённым Словом
2	За каждое очко Усилия, содержащееся в артефакте

Другие способности возможны с разрешения Ведущего, и вышеприведённая таблица может служить руководством для определения подходящей цены.

артефакт не использует дар, действие которого зависит от уровня пользователя, например *Божественный Гнев*.

Создание артефакта требует месяца усилий в подходящих для этого предприятия условиях. Популярным выбором являются храмы-цитадели, но подойдёт любое место, отражающее связанное с создателем Слово. Если процесс прерывается, его надо начинать сначала, но Владычество не тратится, пока артефакт не завершён. После завершения создатель навсегда обретает неуловимую связь с артефактом, и может всегда получить впечатление о расстоянии до него и его общем местоположении. Лишь создатель артефакта может его легко разрушить; остальным, желающим сломать предмет, зачастую приходится приложить героические усилия, чтобы найти какие-то небесные механизмы или давно затерянные ритуалы, чтобы разорвать связь между его могущественными элементами.

Использование артефактов в кампании

Артефакты должны быть редкой добычей для пантеона. В руинах, скорее всего, находится не более одного, если он вообще там есть, и большинство из них должны находиться в далёких, опасных местах, таких как заброшенные осколки Небес или огненные круги Ада. Чаще всего герои должны целенаправленно искать артефакт, а не наткнуться на него в каком-то случайном сундуке, а владелец артефакта определённо будет использовать его для своей защиты.

Начало игры с артефактом

На усмотрение Ведущего герой может начать игру с артефактом. Один из его Фактов должен быть полностью посвящён тому, как персонаж заполучил эту могущественную реликвию, и этот Факт не может быть использован на пользу броскам – игрок меняет его преимущества на наличие артефакта в начале игры. Подобная реликвия, скорее всего, не должна стоить больше восьми очков Владычества и должна быть одобрена Ведущим. Если артефакт особенно важен для концепции персонажа, Ведущий может позволить игроку впоследствии потратить Владычество, чтобы улучшить его, хотя такие улучшения должны стоить в среднем в два раза дороже, чем при создании нового артефакта.

Примеры божественных артефактов

На нижеследующих страницах приведены примеры семи могущественных артефактов, созданных в дни, предшествовавшие Расколу. Все из них в настоящее время потеряны где-то в нехоженных безднах миров, и достаточно мотивированные герои могут суметь вырвать их рук их ужасных владельцев.

Каждый пример предоставляет описание истории артефакта, его доступное Усилие, необходимое для его создания Владычество, и описание его врождённых даров. Решительный Обожествлённый может копировать эти дары своими собственными способностями, если у него есть подходящее Слово и он готов заплатить цену за их освоение.

Город-Семя

Миротворительный Сотворённый Бог создал Город-Семя в качестве убежища для своего кочующего народа. В тщетной попытке избежать враждебности более воинственных Сотворённых Богов он хотел отправить свой народ странствовать по мирам в поисках убежища от соперничества своих деспотичных братьев. Город-Семя стал бы инструментом выживания, если бы им пришлось рассеяться.

Со временем создатель был уничтожен более жестокими Сотворёнными Богами и его народ был рассеян, как он и боялся. Одна странствующая группа была вынуждена бежать сложными путями по Ночным Дорогам, и лишь Город-Семя помогал им строить защиту от обитателей Несотворённой Ночи. Со временем они тоже умерли, и Город-Семя был оставлен где-то на забытой Ночной Дороге или в каком-то безмолвном мире-гробнице.

Современные пользователи обычно находят его прагматичным источником мгновенных крепостей и укреплений, или создания бесплатной городской инфраструктуры за недели или месяцы. Вызываемое им психическое разложение едва уловимо и одного-двух дней, которые необходимы для возведения крепости, может быть недостаточно, чтобы его действие проявилось, особенно если для каждой конструкции задействуются разные пользователи. Однако когда одержимость Города-Семени добирается до пользователя, его строения имеют тенденцию становиться смертельными ловушками для любого, кто попытается помешать ему погружаться глубже под землю тоннелями семени и распространять каменные балконы вширь над поверхностью.

Эфирный энергетический узел

Древние эфирные энергетические узлы – сердце культуры и технологии Светлой республики. Без стабилизирующего эффекта, который они оказывают на законы природы, крохотные возмущения, вызванные разрушающимися небесными механизмами, сделали бы технологическую базу республики бесполезной, и одним ударом превратили бы их из сильнейшего государства северо-запада в остров отчаявшихся бунтовщиков.

К сожалению, эти артефакты ветшают. Столетия активного использования с лишь ограниченными теотехническими знаниями позднего обслуживающего персонала создали каскад неисправностей, который со временем лишь ухудшается. Ни один узел пока не отказал по-настоящему, но они потребляют огромные объёмы запасных частей для поддержания их в рабочем состоянии, и это напряжение начинает отражаться на экономике Светлой Республики. Если поток сырья из Патрии, Дулумбаи и Виссо иссякнет, катастрофа неминуемо грянет.

Обожествлённый мастерства теоретически способен починить эти артефакты. Некоторые из них лишь немного поношены, так что приложение правильных даров может восстановить повреждённое. Однако полдюжины самых больших и важных из них, которые служат самой большей части населения, требуют для своей починки небесные осколки. Что ещё хуже, их необходимо отключить для того, чтобы произвести ремонт, а любое прерывание их работы будет иметь катастрофические последствия для городов Светлой Республики.

Ни население, ни правительство Светлой Республики не готовы признать наличие серьёзной проблемы с узлами. Разговоры об увеличении частоты скачков энергии не принимаются в серьёз, но применяется зонирование, чтобы принудительно переместить население в области вокруг узлов в наилучшем состоянии без объяснения настоящих причин, стоящих за этими действиями.

Способности Семени

Усилие: 4

Стоимость создания: 18 Владычества

Рождение Столицы (Большой дар): Когда город-семя сядят где-то, строения и инфраструктура по выбору пользователя постепенно вырастают вокруг него, формируясь из скального основания окружающей местности. Один день роста даёт жильё, торговые места, защитные стены, канализацию, воду и мощёные дороги для пятисот жителей, создавая глубокие родники свежей воды там, где нужно. При желании семя может создавать военные укрепления, а характер и подробности архитектуры зависят от воли пользователя. За каждый день, пока семя остаётся посаженным, формируются удобства для дополнительных пятисот жителей. Любая фракция, желающая организовать Особенность из чего-то, создаваемого городом-семенем, может рассматривать эту попытку как Правдоподобное изменение.

Сердце Города (Меньший дар): Потратив действие и Приложив Усилие из артефакта до конца дня, владелец Города-Семени может наблюдать любое определённое место, построенное семенем, и говорить так, чтобы его там слышали. При желании он может говорить так, чтобы его слышали все в этом сообществе. Наблюдение и речь делятся, пока владелец не потратит своё действие на что-то ещё.

Каждый день, когда смертный пользуется Городом-Семенем, он должен совершить спасбросок Духа. После трёх неудачных спасбросков он становится одержим идеей расширения города вглубь и вширь, и постарается убить любого, кто захочет помешать ему расширять свою работу.

Способности узла

Усилие: 2

Цена Создания: 14 Владычества

Исправление Имён (Большой дар): Узел стабилизирует законы природы в радиусе 30 миль и передаёт незаметные волны эфирной энергии, позволяющей функционирование и питание продвинутой повседневной технологии, такой, как созданная в Светлой Республике. Любая попытка создать изменение, относящееся к использованию или созданию такой технологии, в зоне действия узла считается Правдоподобным изменением. Большие модели энергетического узла несколько раз дублируют этот дар; каждое дополнительное *Исправление Имён*, вложенное в артефакт, удваивает его радиус действия.

Фокусированный Контроль Потока (Меньший дар): Потратив действие и Приложив Усилие из артефакта до конца дня, владелец может выборочно отключать устройства, питаемые узлом. Могут быть отключены отдельные устройства или все устройства определённого типа. Магическая техника, приспособленная для работы за пределами узлов, не подвержена действию этого дара.

Эфирные энергетические узлы Светлой Республики имеют размеры большого промышленного здания и необычны тем, что абсолютно безопасны для использующих их смертных, пока те не попытаются воспользоваться способностью *Фокусированный Контроль Потока*. Медленное, осторожное перемещение энергии узла может быть сделано за один или два дня, чтобы убрать энергию зон действия узла, но связанный с узлом пользователь, который попытается осуществить мгновенное отключение с помощью *Фокусированного Контроля Потока*, должен пройти спасбросок Стойкости со штрафом -2, или погибнуть от внезапного всплеска электрической энергии.

Флейта Счастливого Тирана Ярких Перьев

Счастливый Тиран, Леди Яркой Песни, была Сотворённой Богиней забытого пернатого народа. По её воле её последователи собирались в стаю как один и сокрушали её множественных врагов своими телами и своим рвением. Массовые жертвы ничего не значили для Счастливого Тирана, она была полностью поглощена восхитительным единением воли, которое они вдохновила, и красотой песни, которую пел её народ. Хотя пернатый народ был со временем истреблён их врагами, ходят слухи, что Счастливый Тиран по-прежнему существует где-то в осколке Небес, целиком состоящем из кристаллизованной песни.

Сама флейта сделана из блестящих перьев бесчисленных ярких цветов. Легчайший поток воздуха вокруг неё вызывает из инструмента едва уловимую мелодию, которая каким-то образом соответствует настроению своего владельца, затрудняя скрытное перемещение, если флейту тщательно не обернуть. Изначально она была предназначена для Второго в Стае, возлюбленного и иерарха Счастливого Тирана, но была потеряна во время падения пернатого народа.

Способности флейты

Усилие: 3

Цена Создания: 12 Владычества

Повелительница Сладкозвучной Песни (Меньший дар): В качестве действия Приложите Усилие из артефакта и поиграйте на флейте, чтобы призвать всех небольших птиц в пределах пятидесяти миль, полностью подчинить всех небольших птиц в пределах видимости или общаться с птицами. Огромные массы небольших птиц не являются эффективным оружием, но если использовать их для причинения вреда незащищённым целям, они нанесут 1 единицу урона всем в пределах видимости после пяти минут клевания, или 15 единиц Толпе, прежде чем выдохнутся или будут убиты. Жертвы, имеющие возможность спрятаться в прочном укрытии, могут избежать этих повреждений.

Клюющий Падальщик (Меньший дар): Резкая трель флейты, исполненная в качестве действия, призывает призрачных ворон, чтобы клевать и рвать открытые раны видимого врага. Если жертва уже получила до этого как минимум одно очко урона, она автоматически получает 1кЮ+1 повреждений от ворон-фантомов. Однако для призыва ворон используется часть духа того, кто пользуется флейтой, и при использовании этой способности он получает 1 очко урона.

Длительное использование флейты смертным постепенно растворяет его чувство индивидуальности, делая его покорным и послушным воле того, кого он изначально считал главным. Это растворение сопровождается чувством большой радости и безмятежности, до тех пор, пока ничто не будет более восхитительным, чем выполнение приказов старшего.

Блистательная баржа Бога-Короля

Теург, известный как Бог-Король Зереус, использовал свою огромную летающую баржу в качестве дворца для своей империи, скользя от города к городу, чтобы убедиться, что жрецы-чиновники повинуются его августейшей воле. Происхождение самой баржи затерялось в древней истории, но предполагается, что она была создана каким-то солнечным Сотворённым Богом, скорее всего, ранней жертвой Последней Войны. Сам Зереус, конечно, был неспособен создать подобное чудо, хотя он был могущественным теургом своего времени.

Сама баржа – огромное плоскодонное транспортное средство из сияющей бронзы, возможно, семисот футов в длину и трёхсот футов в ширину. Многоуровневые структуры в задней части баржи предоставляют жильё для обитателей и хорошо охраняемую комнату управления, где смертный пилот сидит на золотом троне, управляющем баржей. Хотя Бог-Король мог сам с лёгкостью править кораблём, его дела внизу заставили его передать эту работу своему самому доверенному прислужнику, доверие к которому поддерживалось иссушающим волю действием управления баржей.

Будучи быстрым транспортом, баржа также может использоваться в качестве оружия. Зереус воспользовался ей для подавления нескольких восстаний, либо с помощью её огненного вооружения, либо с помощью снарядов, кидаемых через борт баржи. Однако баржа требует определённой осторожности, поскольку не может подниматься выше 3000 футов над уровнем моря, и потому уязвима для атак, которые могут доставать до объектов в зоне видимости. Максимальный потолок также вынуждает обходить вершины очень высоких гор.

Настоящее местоположение Блистательной Баржи неизвестно, хотя ходят упорные слухи о скрытом осколке Небес с достаточно широкой Ночной Дорогой, чтобы пропустить баржу обратно в миры, если победить её древних защитников.

Способности баржи

Усилие: 5

Цена Создания: 24 Владычества

Алмазный Киль (Большой дар): Если баржу атакуют непосредственно, она обладает классом брони 3, 30 хит-дайсами и неуязвима к атакам нематериальным оружием. Попытки подчинить её с помощью Слова Мастерства могут быть автоматически сведены на нет Приложением Усилия до конца дня пилотом или из самой баржи.

Колесница Бога-Короля (Большой дар): Баржа способна нести тысячу пассажиров в относительном комфорте и может лететь со скоростью до двадцати миль в час, игнорируя любую плохую погоду, кроме магически изменённой. Вместо пассажира можно взять до пятисот фунтов груза.

Всегда Обновлённый Корпус (Меньший дар): Пилот баржи может Приложить Усилие из артефакта до конца дня, чтобы починить 10 хит-дайсов повреждений в качестве действия за раунд.

Обличить Тех, Кто Внизу (Большой дар): В качестве действия капитан может Приложить Усилие из артефакта до конца дня, чтобы запустить брызги солнечного пламени в зону внизу, до 100 футов в диаметре. Всё, что находится под негорючим укрытием, получает 5кб огненных повреждений.

Божество, построившее баржу, предпочитало покорных пилотов. Смертный, установивший связь с артефактом, неспособен противостоять эффектам управления сознанием, вызванным кем-то на борту баржи.



Непроницаемые одеяния Леди Йелем

Сотворённая Богиня Йелем воплотила идеал защитника своего народа; прославленная мать-покоритель, сурово наказывающая безрассудные варварские народы, прежде чем милостиво простить их ошибки и позволить подчиниться её просветлённым указаниям.

Со временем теология Йелем начала акцентировать защиту её народа в целом, вместо отдельных его членов, и Леди начала посылать вперёд гигантские человеческие волны, чтобы сокрушить своих врагов ради «здоровья народа». Индивидуальные человеческие жертвы были огромны, и люди начали почитать священных отпрысков Йелем как защитников отдельных жизней. Эта Тысяча Дочерей Йелем были лишь частично людьми, в том смысле, в котором это понимали люди, но они проявили заботу к отдельным храмам и городам, и их личные последователи могли молиться им ради поддержки.

В конце концов, этот священный отряд положил конец деяниям Леди Йелем. Её дочери восстали против своей матери-богини, и когда они пришли, чтобы уничтожить её, у неё не осталось ни единого смертного верующего, чтобы пожертвовать собой ради неё. Её могучие одеяния не смогли защитить её от атак дочерей, и она была уничтожена. Конечно же, Тысяча Дочерей пали в битвах вскоре после этого и их мир был потерян в Несотворённой Ночи, но возможно, что одеяния остаются найденными в каком-то мире-гробнице или осколке павших Небес.

Сами одеяния представляют собой тяжёлую церемониальную броню, причудливую и на вид совершенно непрактичную. Однако пока её обладатель располагает достаточным количеством фанатиков в своей компании, ему невозможно причинить вред.

Способности брони

Усилие: 4

Цена Создания: 22 Владычества

Нержавеющая Кольчуга (Большой дар): В качестве Мгновенного действия любой урон, полученный владельцем, передаётся союзнику-добровольцу в пределах ста футов. Союзник умирает на месте, но владелец остаётся невредимым.

Неуязвимое Великолепие (Меньший дар): Для владельца одеяния считаются тяжёлой церемониальной бронёй, давая КБ 3, но без штрафов к спасброскам. Броня автоматически противостоит любым попыткам изменить её внешний вид, тратя Усилие для рассеивания эффекта, пока не будет снята.

Ни Капли Красного (Меньший дар): Владелец никогда не выглядит так, будто он ранен, устал, грязен или испытывает какой-то дискомфорт, вне зависимости от его здоровья или окружения. В качестве Мгновенного действия владелец может Приложить Усилие до конца дня из артефакта или своих собственных источников, чтобы полностью свести на нет одну атаку или эффект, наносящие физические повреждения. Силы, наносящие повреждения через ментальное воздействие или не физические раны, не могут быть отражены этой способностью.

Смертный, носящий эту броню, со временем становится всё более уверенными в собственной неуязвимости, в то время как обычные мужчины и женщины вокруг него точно так же становятся уверены, что ему нельзя причинить вред. Со временем владелец начинает совершать самые возмутительные поступки в своей самоуверенности, в то время как обычные смертные вокруг него не смеют высунуться и попытаться оказать ему сопротивление. Лишь героический смертный с 7 или более хит-дайсами или сверхъестественное существо может противостоять этой безнадёжности.

Алый меч Кровоточащего Императора

Люди, высоко ценившие концепцию самопожертвования, сделали Кровоточащего Императора своим Сотворённым Богом. Этот обнажённый бог-титан был постоянно покрыт шрамами и истекал кровью, его святая кровь была таинством многочисленных культовых обрядов. Алый Меч был выкован как инструмент для привлечения беспокойных варваров к благочестивому делу самопожертвования, которое воплощал Император. Их тоже должны были обучить отдавать свои жизни ради великого дела, отбрасывать свои ограниченные жизни ради неограниченных возможностей.

Это непреклонное самопожертвование было разрушено Сущностью Тиккат, человеческой культурой коллективного разума, откававшейся от своей индивидуальности ради симбиотических отношений с колониями жукоподобных насекомых. Воины-паразиты Тиккат инфицировали достаточное количество последователей Кровоточащего Императора, чтобы извратить его теологию, и легенды предполагают, что сам Император был со временем схвачен и поражен паразитами Сущности. Такой исход сомнителен, но путешествующие в далёкие земли встречали живых Тиккат, и выжившие рассказывали о присутствии Кровоточащих культистов в рядах воинов-симбиотов.

Меч был утерян во время конфликта и с тех пор появлялся в нескольких мирах. Он редко надолго задерживается в чьих-то руках, поскольку последствия его использования не способствуют долгой жизни. Смертные владельцы вскоре оказываются слишком отвлечены наслаждением своими страданиями и становятся послушными инструментами любого дела или хозяина, который может обещать им всё более непомерные страдания.

Печать десяти тысяч солнц

Происхождение этого тяжёлого чёрного кольца затерялось в истории, но мерцание света внутри явно отмечает его как магический артефакт. Тот, кто надевает кольцо, мгновенно узнаёт о его способностях, хотя смертные одновременно обнаруживают, что их осязает шёпот Несотворённых и их беспрестанные обещания.

Веками оно появлялось и исчезало из хроник многих миров, всегда неожиданная находка какого-нибудь обычного авантюриста или пытливого колдуна, и всегда предвестник каких-то страшных последствий. В дрейфующих мирах-гробницах, полностью покорённых Несотворёнными, которых впустила Печать, были найдены истрёпанные записи о разращении владельца Печати и гибели, которая за этим следовала.

В других случаях Печать хотели использовать как инструмент расширения власти. Правящие мирами императоры мечтали о покорённых берегах, и Печать предлагала им шанс создать новые дороги к нетронутым мирам. Лишь у немногих из этих богов-правителей было достаточно силы воли, чтобы игнорировать обольщение Несотворённых, но даже они неизбежно открывали на одну Ночную Дорогу больше, чем следовало, и разрушение выплёскивалось на их народ из какого-то далёкого кошмарного мира.

Самое тревожное, что многие колдуны разыскивают Печать не ради её способности открывать Ночные Дороги, а ради сделок с Несотворёнными, которые она обещает. Они готовы с лёгкостью пожертвовать один-два мира злобе этой мерзости, если это означает, что они получают награды, которые могут дать только Несотворённые.

Способности меча

Усилие: 5

Цена Создания: 22 Владычества

Алая Рука Императора (Большой Дар): В качестве действия владелец может Приложить Усилие из артефакта, чтобы совершить одну атаку мечом против каждого существа в пределах видимости, нанося минимум 1 очко урона даже при промахе. Атака против Толп автоматически успешна, с 1к10+15 урона напрямую.

Купель Дающей Силы Крови (Большой Дар): За каждое полученное владельцем суммарное количество урона, равное четверти его максимальных хит-пойнтов, он или Алый Меч восстанавливает одно очко Усилия, приложенного до конца дня, на своё усмотрение.

Смертные, пользующиеся Алым Мечом, начинают чувствовать определённый экстаз от телесных страданий, и со временем не могут определить тяжесть своих собственных ран без того, чтобы остановиться и изучить их. Это наслаждение делает их невнимательными к своей физической оболочке. Каждый день они начинают с хит-дайсами на 1к6 меньше своего максимума, до минимума в 1 хит-дайс.

Способности Печати

Усилие: 3

Цена Создания: 12 Владычества

Носитель Чёрного Ключа (Меньший Дар): Владелец может Приложить Усилие до конца дня из артефакта, чтобы открыть или закрыть печать Ночной Дороги, как при использовании соответствующих теургических призывов.

Ранить Мир (Большой Дар): Владелец может приложить три очка Усилия из артефакта, чтобы мгновенно создать вход в Ночную Дорогу там, где он стоит, даже в сердце многочисленной человеческой общины. Дорога ведёт в мир или осколок небес, о котором он знает или о котором он читал в подходящих древних записях. Дорога появляется без какой-либо печати, и в место назначения вполне могут вторгнуться недружественные существа. Печать может создавать, открывать или запечатывать проходы в Ночные Дороги, но не может полностью их уничтожать.

Смертный, достаточно неосторожный, чтобы использовать печать, становится фокусом огромного интереса со стороны Несотворённых. На несчастную жертву обрушивается вал предложений и видений из глубин Несотворённой Ночи, обещающих всевозможные наслаждения в обмен на открытие Ночной Дороги в мир, кишаций Несотворёнными. Любой смертный, кроме самых сильных, неизбежно поддастся психическому давлению, если не избавится от печати.

Предметы низкой магии

Могучие артефакты – далеко не единственные магические предметы, которые можно найти в разных мирах. Однако большинство из этих меньших чар слишком слабы, чтобы быть полезными для Обожествлённого. Врождённая магическая энергия таких героев просто топчет меньшие чары смертных волшебников, и инструменты, которые могут быть так полезны простым смертным, для Обожествлённого лишь инертная сталь и обычное дерево. Тем не менее, героям может быть полезно отдавать подобные инструменты своим последователям и союзникам, или же они могут встретить такие предметы во враждебных руках на поле боя.

Меньшие магические предметы в Godbound

Ведущий, который хочет ввести в свою кампанию меньшие магические предметы, может с лёгкостью разорить тысячи страниц магических предметов старой школы, доступные в существующих продуктах OSR или оригинальных играх, из которых они были почерпнуты. Всё, от вездесущих мечей +1 и верных зелий лечения до могучих посохов и магической брони +5 может быть взято напрямую из этих игр и вставлено в *Godbound*. Поскольку многие из этих OSR-игр бесплатны для скачивания, было бы слишком расточительно с точки зрения количества страниц приводить их здесь. Ниже приведена секция с уникальными для Аркема меньшими магическими предметами, но по большей части вы можете брать меньшую магию из существующего свода хобби.

Обожествлённые и меньшая магия

"Меньшие магические предметы" включают в себя всё, что не является артефактом. Некоторые меньшие волшебные предметы нормально работают для Обожествлённых, и все примеры предметов, приведённые ниже, могут свободно использоваться Обожествлёнными героями. Однако определённые эффекты практически никогда не действуют на этих могущественных существ.

- Магические «плюсы» от волшебного оружия, брони и щитов никогда не работают для Обожествлённых. Меч +3 может быть магическим оружием в руках Обожествлённого, но он не даёт свой обычный бонус +3 при бросках на попадание и повреждения в его руках.
- Зелья лечения и другие лечащие предметы обычно не действуют на Обожествлённых. Их жизненная энергия слишком сильна, чтобы её можно было восстановить подобной меньшей магией.
- Магия, дающая бонус к броскам на попадание, повреждение или другим броскам Обожествлённых, не работает. Волшебное благословение может усилить броски на попадание для смертных, но Обожествлённые слишком могучи, чтобы такие чары их усиливали.
- Предметы, дающие дополнительные действия, не работают для Обожествлённых. Очень могущественные артефакты могут позволить дополнительные действия за высокую цену или в особых обстоятельствах, так же, как дары Проворства, но обычные волшебные предметы не могут ускорить Обожествлённого владельца.

Подобные ограничения, как правило, применяются и к похожим могущественным сверхъестественным созданиям, таким как паразитные боги, ангелы, старшие Мистики, и прочим существам, способным устанавливать связь со Словами. Менее впечатляющие противники, такие как обычные смертные или младшие сверхъестественные враги могут использовать такие предметы как обычно, и могут извлечь пользу, если покровитель или хозяин снабдит их меньшей магией. Также они прекрасно действуют и в руках смертных противников героев, и могут превратить обычных смертных оппонентов в куда более опасных врагов.

Конверсия магических предметов

Большинство магических предметов из OSR-игр можно брать дословно из их исходной игры без особой конверсии. Тем не менее, есть несколько корректировок, которые необходимо применить при импорте определённых типов магии.

- Предметы, наносящие несколько костей повреждений, не должны наносить больше 10 костей одновременно, и, наверное, должны иметь заряды. Если вы не хотите, чтобы из них осыпали серьёзных врагов, сделайте их действие бесполезным против могучих сверхъестественных противников, и помните, что серьёзные враги всегда могут использовать Мгновенное защитное чудо подходящего Слова, чтобы подавить направленную на них смертную магию.
- Исцеляющие предметы обычно не должны действовать на Обожествлённых, если только они не созданы артефактами. Для смертных слабые исцеляющие предметы должны бросать свои лечащие кости как кости повреждения, и лечить количество хит-пойнтов или хит-дайсов, равное полученному после преобразования урону. Сильные исцеляющие предметы должны бросать кости «напрямую» и лечить количество хит-дайсов, равное выпавшему результату. В обоих случаях, реципиенту обычно необходимо Приложить Усилие до конца дня для получения пользы от исцеления, чтобы жёстко ограничить лечение, которое можно получить за день.
- Предметы, копирующие действие даров или дающие постоянные полезные преимущества, обычно не должны действовать на Обожествлённых, поскольку у игроков появится соблазн украсить своих героев подобными предметами, как новогодние ёлки. Накидка, позволяющая вам летать, гораздо дешевле, чем перманентная трата своих ограниченных очков даров на дар, дающий полёт.

В общем случае, меньшие магические предметы, вводимые в вашу кампанию, должны быть добычей, которую персонажи игроков могут использовать для подкупа или найма смертных, одноразовыми или имеющими ограниченное число зарядов предметами, дающими игрокам ограниченный ресурс, который они могут потратить при необходимости, или малозначительными чарами с небоевыми применением. Главными сокровищами, в которых заинтересованы герои, должны быть артефакты, и они должны быть достаточно редкими, чтобы получение одного из них не было побочным продуктом разорения руин, а требовало серьёзного усилия.

Перчатка, извергающая ступки пламени, может не сработать на руке божественного владельца, но её потоки огня прекрасно обожгут полубога, когда её активирует культист соперничающего божества. Меньшие волшебные предметы могут существенно усилить угрозу незначительной группы смертных убийц.

Покупка и продажа магических предметов

Имеется ли в вашем мире что-то, напоминающее «магазин магии», зависит от Ведущего. Некоторые миры точно должны иметь подобные заведения, в то время как другие группы предпочитают сохранять даже меньшие волшебные предметы редкими в своей игре. Цены на магические предметы, как правило, начинаются с 1 очка Богатства и быстро растут для предметов с постоянными эффектами или могущественных творений волшебства.

В мирах без таких магазинов, подобных Аркему, потенциальные покупатели вынуждены искать местного колдуна, способного изготовить подобный предмет, и щедро ему платить за работу. После этого им приходится избегать внимательного взора местных правителей, у которых очень редко есть причины позволять такой магии попадать в чужие руки.

Создание предметов меньшей магии

Любой Обожествлённый с подходящим Словом или Фактом может создавать меньшие магические предметы, а Обожествлённый Мастерства может изготовить практически что угодно. Однако сила Обожествлённого не очень подходит для работы с маленькими искрами магии, наполняющими меньшие предметы, и это похоже на попытки собрать часы кувалдой.

Обожествлённый, желающий создать меньший магический предмет, должен описать его действие, либо позаимствовав волшебный предмет из существующей игры старой школы, либо придумав новый эффект. Если предмет повторяет действие дара, он, скорее, должен быть артефактом, но различие остаётся на усмотрение Ведущего. Если предмет является приемлемым, Обожествлённый создаёт или добывает физический объект для зачаровывания и тратит Владычество. Зелья и одноразовые предметы стоят 1 очко Владычества, слабые предметы с постоянным действием или предметы с ограниченным количеством зарядов стоят 2 очка, а сильные предметы с постоянным действием стоят 4 очка Владычества. Очень могущественные предметы меньшей магии стоят 8 очков Владычества, и на этом уровне их, наверное, лучше рассматривать как артефакты. Зелья и безделушки могут быть созданы за день, в то время как изготовление остальных меньших магических предметов занимает примерно неделю. Обожествлённый может создать в два раза больше предметов, добавив дополнительное очко Владычества. Таким образом, Обожествлённый, желающий изготовить 32 меча +2 для своих друзей, должен потратить 2 очка для создания меньшего предмета, и ещё 5, чтобы удвоить их пять раз, закончив их все за одну неделю.

Обожествлённый, желающий экипировать всех в регионе или отдельную группу определённым магическим предметом, может осуществить это изменением, как описано на странице 134. Обожествлённый, который хочет дать деревенскому ополчению магические копья +2, может совершить Невозможное изменение за 4 очка Владычества, гораздо дешевле, чем лично создавать необходимое количество копий. Такая масштабная работа проще и естественней для небесной мощи божества, чем поштучное изготовление безделушек.

Примеры меньшей магии

Все приведённые ниже предметы могут быть использованы Обожествлёнными и будут действовать на них как обычно. Большинство из них так же редки, как и другие магические предметы, но осушающие утробу соли можно найти в любом значительном сообществе, магнитное оружие – обычное дело в Светлой Республике, а церемониальная броня так часто встречалась во времена Последней Войны, что множество комплектов по сей день сохранилось в качестве фамильных ценностей.

Кровавый компас: Для функционирования этого небольшого золотого диска необходимо, чтобы пользователь скормил ему часть своей крови, нанеся себе 1 хит-пойнт или хит-дайс повреждений. Существа с 1 хит-даисом погибнут, если воспользуются этим предметом. Будучи наполненным, компас показывает направление к определённому существу, названному пользователем, которое тот любит или ненавидит. Точность компаса улучшается при приближении, и он будет указывать на цель 24 часа, после чего его необходимо снова покормить.

Закалённая техника: Правильное функционирование продвинутых технологий Светлой Республики обычно зависит от установленных на этом острове эфирных узлов. Закалённая технология была укреплена теотехническими компонентами, чтобы позволить ей функционировать где угодно в Аркеме, а также, чтобы снабдить её внутренним источником энергии. Такая технология чаще всего встречается в форме транспортных средств или небольших электрических генераторов, и с учётом трудностей при её создании, она слишком дорога для всех, кроме самых богатых и расточительных элит других обществ.

Магнитное оружие: Светлая Республика не использует пороховое оружие, предпочитая магнитное вооружение, стреляющее железными пулями, с характеристиками, приведёнными на странице 13. Большинство моделей обладает достаточно вместительными магазинами, чтобы сделать перезарядку во время одного боя ненужной. Хотя железные патроны относительно просто изготовить где угодно, само оружие функционирует только в Светлой Республике, если только оно не было создано как закалённая техника. Само вооружение с лёгкостью массово производится заводами Республики и широко распространено среди населения и военных. Вторая группа располагает увеличенными версиями, устанавливаемыми на танки или используемыми в качестве орудий береговой обороны.

Пупсик: Эти человекоподобные куклы встречаются в различных обликах и размерах. От компаньонов для детей, не больше игрушечного медвежонка, до полноразмерных моделей, предназначенных для более взрослых забав. Пупсики управляются их древними экспертными системами, и ведут себя соответственно их роли и давно затерянной культуре. Они не способны обучаться новым функциям или обретать настоящее самосознание, но могут поддерживать разговор, относящийся к своей роли, и управлять исполнением своих обязанностей.

Пупсики могут быть настроены на подчинение определённому владельцу компетентным теотехником или другим мастером-волшебником. К несчастью, необнаруживаемый 1% этих устройств изначально предназначался для криминальных дел, и будет ждать подходящей возможности, чтобы убить своего владельца, прежде чем бежать и расположиться так, чтобы быть найденным новым хозяином. Большой процент является реликвиями культур, в которых определённое поведение было абсолютно нормальным, но является шокирующим, травмоопасными или смертельным сегодня.

Обычный пупсик имеет 3 хит-дайса, КБ, равный 7, и не может сражаться. Модели-убийцы сражаются как автоматы-реликты, описанные в Бестиарии, и не могут быть созданы в настоящие дни.

Церемониальная броня: Святые воины, философы-крестоносцы, возвышенные защитники и стражи имперского гарема Былых Империй зачастую предпочитали практичности толстой стали символизм и эстетику. Церемониальная броня была разработана, чтобы выставить напоказ определённый философский стиль, не жертвуя при этом хорошей защитой. На первый взгляд церемониальная броня совершенно непрактична, от массивных комплектов из невероятно тяжёлых стальных пластин, до пузырьков размером с ноготь с никогда не кончающейся нательной краской, защищающей владельца. Тем не менее, она действует как обычная броня соответствующего типа: лёгкая, средняя или тяжёлая, вне зависимости от внешнего вида. Средняя и тяжёлая церемониальная броня накладывают штрафы на спасброски точно так же, как и обычные разновидности. Хотя современные мастера могут достаточно легко создавать базовые версии церемониальной брони, большинство экземпляров, оставшихся со времён Былых Империй, зачаровано как минимум до бонуса +1, поскольку их смертные владельцы имели высокий статус или были важными персонами.

Осушающие утробу соли: Эти соли могут быть относительно легко изготовлены опытным уличным магом или рыночным алхимиком, и доступны даже не очень богатым людям. Тем не менее, их использование строго регулируется в большинстве сообществ, поскольку это форма яда, делающая женщин стерильными. Соли представляют собой порошок без вкуса и запаха, который можно смешивать с водой или питьём. Маленькую дозу сложно заметить, но она позволяет пройти спасбросок Стойкости, чтобы противостоять действию солей. Большая доза распознаётся безошибочно, но непременно подействует на потребителя. Соли вызывают потоотделение, слабость и сильные судороги, а в 5% случаев пользователи умирают через неделю всё усиливающихся страданий. Тех, кто выживает, нельзя вылечить от бесплодия ничем, кроме божественного чуда. Чаще всего использование этих солей разрешено законом лишь лицензированным проституткам, но их использование в качестве яда приёмными детьми и наследниками – обычное, хоть и трагичное, явление. Некоторым алхимикам известна и версия, действующая на мужчин, *осушающий родник порошок*.

Небесные механизмы

Высоко в залах сломленных Небес расположены механизмы мира. Эти таинственные устройства поддерживают законы природы в землях и хранят их от постоянного голода Несотворённой Ночи. Когда-то за ними ухаживало Воинство ангелов, легионы и легионы небесных существ, поддерживающие их идеальную работу и мистический порядок. Теперь те, что не были сломаны, разграблены или разрушены озлобленными изгнанниками Небес, постепенно замедляются.

Каждая машина поддерживает определённый закон природы или географическую структуру для определённого мира. Может существовать отдельный механизм для отдельной горы, или естественной смены времён года, или для счастья, возникающего в сердце матери от улыбки новорождённого младенца. Механизмы могут отвечать за масштабные концепции, такие как «гравитация», или крохотные детали, такие как цвет солнечного света на золоте. Если машина разрушена, эта концепция в мире перестанет правильно работать, или это явление станет ненормальным. Возможно, существуют вспомогательные механизмы, которые смогут беспорядочно поддержать их существование, а возможно, что в этом мире гравитация или эта определённая гора просто исчезнут в никуда – или даже хуже. Обожествлённый со Словом, относящемся к действию машины, может определить, что она делает и какой мир поддерживает. Не обладающие таким пониманием могут лишь гадать и надеяться найти неподалёку информацию, начертанную давно исчезнувшими ангелами-хранителями.

Небесные механизмы ни с чем невозможно спутать. Некоторые выглядят как кристаллические матрицы, другие – как шестерни, горящие солнечным огнём, некоторые – как невероятно тонкие сети текущей энергии, говорящей о глубоких истинах внизу. Физическое воплощение механизма всегда величественно, занимает ли он целый осколок небес или существует в виде одной идеальной сферы размером с кулак. Обожествлённые и прочие связанные со Словами существа узнают подобные машины с первого взгляда и могут чувствовать их присутствие даже на расстоянии нескольких миль. Это чувство недостаточно точно, чтобы привести существо к механизму, но предупреждает о том, что он где-то неподалёку.

Расположения механизмов

Нетронутые небесные механизмы обычно можно встретить лишь в осколках Небес, хотя существуют и связанные с мирами машины, которые можно физически найти в зоне их ответственности. Каждый обожествлённый в пределах десяти миль может сказать, что где-то неподалёку присутствует механизм, хотя и не может определить точное местоположение без соответствующих чудес знания или подходящих древних карт и инструкций.

После того, как механизм размещён, Ведущий должен решить, находится ли тот в рабочем состоянии или же сломан, а если работоспособен – то поддерживает ли он что-то важное в мире персонажей игроков. Особо безжалостные герои могут захотеть разбить машину ради её осколков, если катастрофические последствия обрушатся на какой-то неизвестный мир. Поистине бессердечные диверсанты могут намеренно разрушить механизм, если он поддерживает какой-то жизненно важный элемент вражеского государства или народа, в уверенности, что побочные эффекты не достигнут их собственных собратьев.

Если механизм сломан, Ведущий должен решить, был ли он уже разграблен. Некоторые сломанные машины были разграблены Сотворёнными Богами, разбившими их, или более поздними теургами, жаждущими их могущества, но многие из них сохраняют достаточное количество небесных осколков. Эти осколки имеют тенденцию привлекать сверхъестественных существ, даже если те не способны воспользоваться их магической силой. Простое присутствие осколков придаёт силы и доставляет удовольствие волшебным существам, и отважный исследователь Небес зачастую может понять, что рядом что-то ценное, если поблизости бродят монстры.

Разрушение и починка механизмов

Некоторые механизмы были намеренно разрушены. В начале это опустошение было совершено Сотворёнными Богами и их слугами, чтобы либо добыть драгоценные небесные осколки для своих земных боевых машин, либо нанести разрушительные метафизические повреждения землям и государствам своих врагов. Позже озлобленные ангелы оставили свои древние обязанности защиты, чтобы сломать машины и отомстить за захват Небес людьми.

Связанное со Словом существо может разрушить механизм подходящим чудом. Любое чудо, использованное против него насильственно, может сломать его, хотя небесная отдача неизбежно нанесёт диверсанту 5к10 повреждений, которые нельзя отразить дарами Слов. Большинство механизмов развалятся, хотя некоторые могут взорваться или создать радикальные изменения в непосредственном окружении, основанные на их исходном назначении.

Починка механизма требует Слова Мастерства или Слова, относящегося к назначению машины. Потенциальному ремонтнику также потребуется количество небесных осколков, равное тому, что было украдено из механизма. Сам ремонт занимает лишь один раунд, если имеются необходимые запчасти и Слово, поскольку существование механизма – это то, чего искренне желают законы природы. Однако ремонтник должен действовать из самого сердца сломанной машины, и некоторые противники могут максимально затруднить этот процесс.

Небесные осколки

Из разбитых механизмов можно извлечь до 1 до 6 небесных осколков. Осколки бесценны для Обожествлённых, поскольку необходимы не только для создания артефактов, как описано на странице 179, но и для совершения многих иначе невозможных изменений в мире, как описано на странице 133. Осколки взаимозаменяемы в рамках проекта, и исходное назначение их механизма не обязательно должно относиться к их последующему использованию.

Небесные осколки это маленькие, обычно не больше кулака размером, фрагменты сломанного механизма. Связанное со Словом существо опознает небесный осколок с первого взгляда и может чувствовать его присутствие в радиусе пятидесяти футов. Обожествлённый, которому Владычество нужно больше, чем осколок, может впитать его небесную энергию, мгновенно получив 4 очка Владычества и уничтожив осколок.

Осколки не всегда встречаются непосредственно среди обломков небесного механизма. Некоторые можно найти в тайниках с кровящами внизу, либо в качестве запасных частей, хранящихся в древних руинах Былых Империй, либо в качестве более современных безделушек, которые богатые владельцы ценят за их сияние и неестественное величие. Однако они достаточно редки, так что в большинстве миров купить на открытом рынке их невозможно.

Будучи Ведущим, вы должны убедиться, что у игроков будет возможность получить небесные осколки, если они будут к этому стремиться. На низких уровнях им, возможно, придётся гоняться за слухами о тайниках на земле, пока они не станут достаточно сильными, чтобы пробиться сквозь Ночную Дорогу и достичь осколков Небес, который можно разорить. Не имея возможности добыть осколки, они не смогут создавать артефакты или совершать масштабные невозможные изменения в своих владениях.

В общем случае большинство существенных запасов сокровищ должны содержать небесный осколок. Хозяин мог перепутать их с большим драгоценным камнем или странными драгоценностями, но герой игрока может понять их истинную сущность. Если группе нужно больше, они могут намеренно гнаться за рассказами и пыльными историями в поисках драгоценных осколков, или подготовить экспедицию сквозь Ночные Дороги.

Обереги

В важных местах среди миров встречаются два основных типа оберегов: **мирские обереги** и **эмпирейские обереги**. Оба служат для сдерживания могущества Сотворённых Богов и, как следствие, божественных энергий, используемых Обожествлёнными и другими могучими сверхъестественными существами. Обереги предназначались для защиты своих создателей от враждебного внимания Сотворённых Богов соперничающих цивилизаций, но некоторые из них сохранились до сегодняшнего дня. Для современных существ их создание невозможно, хотя ходят слухи, что тайны их создания могут быть найдены в каком-нибудь забытом зале Ада.

Мирские обереги

Мирские обереги защищают регион от сверхъестественного влияния Сотворённых Богов и других связанных с божественностью существ, включая Обожествлённых. Они незаметно вытягивают небесные силы, используемые этими существами, усложняя создание длительных или масштабных изменений в окрестностях.

Сила мирского оберега оценивается по шкале от 1 до 10, причём очень немногие из современных оберегов сильнее 4 или 5, а большинство существующих находятся в диапазоне от 1 до 3. Города и деревни, основанные после Последней Войны и падения Былых Империй, обычно не имеют мирских оберегов, но почти все старые руины, древние столицы и почтенные крепости обладают как минимум скромным оберегом. Если в области, которую божество пытается изменить, присутствует несколько оберегов, учитывается только самый сильный.

Рейтинг мирского оберега добавляется к базовой сложности лубого создаваемого с помощью Влияния или Владычества изменения в окрестностях, как описано на странице 131. Например, Невероятное изменение в городе обычно стоит 4 Владычества – 2 в качестве базовой стоимости для города, умноженное на 2 за Невероятное изменение. Однако если в городе присутствует мирской оберег рейтинга 3, изменение будет стоить 10 Владычества: базовая стоимость 5, умноженная на 2 за сложность.

Эмпирейские обереги

Эмпирейские обереги – это более могущественная, ограниченная форма оберегов, предназначенная для древних крепостей и зданий с повышенными мерами безопасности. Эти обереги сводят на нет божественные энергии связанных со Словами существ, подавляя чудеса и дары, и делая невозможным использование способностей для более слабых Обожествлённых.

Как и мирские обереги, эмпирейские обереги имеют рейтинг от 1 до 10, хотя лишь наиболее сильные из них превосходят 3 или 4, а подавляющее большинство оберегов, оставшихся от Былых Империй, обветшало до силы 1 или 2. Эмпирейские обереги всегда защищают лишь определённые здания, структуры или комплексы; даже самого большого эмпирейского оберега едва достаточно, чтобы покрыть деревню.

Внутри оберега сверхъестественные существа должны Приложить Усилие, равное силе оберега, прежде чем смогут использовать любой дар или способность, требующие Усилия. Их Постоянные и неотъемлемые дары и способности продолжают действовать, как и автоматические спасброски, но всё остальное, требующее от них Приложить Усилие, не может быть сделано, пока они не преодолеть подавляющий глушитель. Они могут возвращать Усилие, как только закончат использовать свои способности, и любые полученные изменения или эффекты останутся существовать.

Эмпирейские обереги не взаимодействуют с колдовством, будь то форма низкой магии, теургия или меньший магический предмет. Такие заклинания или устройства нормально работают в защищённых зонах, даже если требуют Приложить Усилие для активации их эффекта или быстрого сотворения заклинания.

Фокус оберега

Каждый оберег построен вокруг физического фокуса. В некоторых случаях это один определённый предмет, содержащийся в хорошо охраняемом месте. Это может быть священный идол, священная мандала или таинственная машина, громыхающая безо всякого видимого эффекта. В других случаях физический фокус рассредоточен, принимая формы освящённых обелисков внутри зоны, резьбы на местных зданиях, или погребённых якорей древних символов в геомантически важных точках.

Пока этот физический фокус остаётся по большей части нетронутым и внутри зоны, покрываемой оберегом, оберег продолжит действовать. Фокус может перенести определённое количество повреждений и искажений, прежде, чем начнёт деградировать. Обереги, сфокусированные в единственном предмете, проще защищать, но враг, подобранный достаточно близко, чтобы разбить идола или сжечь мандалу, погасит оберег в мгновение ока. Разбросанную резьбу и монументы сложнее защищать, но обычно требуется как минимум день постоянного, очевидного насилия, направленного против них, прежде чем стольким рассеянными точкам может быть нанесён существенный ущерб.

Фокус оберега требует обученного теотехника для своего ремонта и обслуживания. Без подобной регулярной заботы обереги склонны со временем ослабевать, хотя они редко полностью исчезают, пока не разрушен их фокус. Знания по обслуживанию оберегов обычно тщательно контролировались в Былых Империях, чтобы предотвратить диверсии, и сохранились лишь в очень немногих современных культурах. Ещё меньше из них понимают, для чего вообще *предназначены* обереги, и многие города и крепости даже не подозревают о существовании своих оберегов. Их действие проявляется лишь тогда, когда на эти города нападает какая-то божественная сила.

Фокус оберега всегда имеет ключ – физический предмет, дающий носителю способность игнорировать действие оберега. Что так же важно, владелец ключа может давать или забирать иммунитет от действия оберега другим людям, добавляя и удаляя их из списка разрешений оберега. Места, по-прежнему понимающие назначение своих оберегов, ревностно охраняют свои ключи, и обычно делают их частью регалий своего правителя. Те же, кто забыли о своих оберегах, скорее всего, потеряли и ключ.

Использование оберегов в вашей кампании

Обереги являются одним из объяснений того, почему сверхъестественные чудовища не прокатились по основным городам и древним крепостям сеттинга вашей кампании. Даже низкоуровневого эмпирейского оберега достаточно, чтобы подрезать крылья Обожествлённому или другим сверхъестественным существам с ограниченным запасом Усилия, а сильные обереги могут сделать города почти неуязвимым к наихудшим способностям их божественных врагов. Конечно же, это всего лишь означает, что требуются традиционные способы покорения. Армии фанатичных воинов могут нападать на защитников, готовые разорвать оберег на части, как только доберутся до его фокуса. Враждебные создания могут возвращать силы соседям, развивая их и используя в качестве непрямого оружия против защищённого оберегами региона. И, конечно же, тёмные секреты теургии могут пронзить защиту, если какая-нибудь отчаянная группа героев не готова украсть ключ оберега.

Не каждый город или регион должен обладать оберегом. Группа героев может расстроиться, если каждая их попытка совершить большое изменение будет блокироваться сильным мирским оберегом, или если каждый мелкий пограничный царёк будет сидеть в древнем дворце, защищённом четырёхточковым эмпирейским оберегом. Лучшее оставлять обереги для очень важных для кампании мест, которые должны требовать от героев больше, чем лёгкого усилия для того, чтобы преодолеть их защиту и сокрушить их жителей.

Славные покровители игры

Пусть каждая душа знает, что благородные покровители, перечисленные в четырёх колонках ниже, вложились в уровень поддержки Сотворённый Бог в Кикстартере *Godbound*. Они вольны свободно делиться своей полной делюкс-версией PDF с игроками за игровым столом. Они также могут использовать, редактировать

и перекомпоновывать файлы InDesign *Godbound*, чтобы создавать печатные и PDF-версии игры для личного использования, и должны рассматриваться, как имеющие разрешение издателя на печать таких документов для собственного использования, учреждениями, предоставляющими подобные услуги.

Adamsmith
Adrienne
Aiden
Andres G Aguirre
Andrew Clark
Andrew Laliberte
Ariel Weis
Arshia Khoshnood
Benton Wilson
Brenden Oakley
Brennan
Brett
Aaron J. Schrader
Carl Woeck
Chris Gunning
Chris Huddleston
Christopher Avery
David Rybacki
DeadlyReed
Donald Welsh
Draczar
Duncan Eshelman
Elmiko
Lyle J. Lee
FelTK
Gavin White

Henry Ulrich
Devon "All Daggers" Anderson
Jacob Heid
James V
jamie dobson
Jason Blalock
Jason Leigh
Jason & Andre Martin
Jason Monahoyios
Joe Meyer
Joe Patterson
John Marron
Jon Finn
Jonathan Faulkner
Jonathan Fish
Jonathan Ly Davis
Jonathan Pedro Vega
Jordan "Sendo" Hardy
José Luiz F. Cardoso
Josh Reynolds
Joshua Parsons
Kevin Geer
Kickbacker
Len Borowski
Leozilio Ferreira Franca
lspark

Luc Teunen
Magnus Lundgren
Luca Lettieri
Manwell Hung
Mark B
Matthew Pemble
Meciel
Michael Blank
Michael Kennedy
Michael Liesenfeld
Miguel Zapico
Mortaneus
Noah Jay-Bonn
Owen
Patrick Delisle
Patrick Healey
Patrick Ludwig
Peter Baldwin
Peter Bogdasarian
Ray Nolan
Reece Adams
Rhel
Richard Collins
Richard Sebald
Rik Dortmans
Robert Bersch

Robert Lay
Robert Stehwien
Ron Roberts
Rory Clarke Ward
Ryan Timberlake
Sam Wong
Samuel Humphries
Sgetty
Shiny McShine
Sigve Solvaag
Stefano Spanò
Stephen
Steven Dolges
Terateuthis
Thomas
Thomas Busch
Thomas Martin Eifried
Tony Patterson
Trent Bramer
Trevor Hannon
Trublunite
Vicente Cartas
Walt

Остальные щедрые спонсоры

IOOLuck
A SPOOKY GHOST
Aaron Berger
Aaron DeChant
Aaron Gottschalk
Aaron Marks
Aaron Nowack
Aaron Potchecary
Aaron Scott
Aaron Seth Schwarz
Aaron Zirkelbach
Adam Boisvert
Adam Buti
Adam Cieszlak
Adam Crossingham
Adam Freitag
Adam Koebel
Adam Matherly
Adam Rajski
Adam Stone
Adem Kougarok Boeckmann
Adjacent Cow
Adrian Stymne
Adrian Yalj
aegof
Aergraith
Ahmed Dhia Alsultan
AinvarG
AJ Carruthers
ajaquysh
Albert Perrien II
Alberto Camargo
alcehenechromancer
Aldona Malkinska
Alex Bainbridge-Robb

Alex Blue
Alex Davey
Alex Erickson
Alex Frey
Alex Lieberman
Alex Mullenix
Alex Stone-Tharp
Alex Swanson
Alex Torres
Alexander Bigg
Alexander Davis
Alexander Gräfe
Alexander Gunn
Alexei McDonald
Alexis
Alfonso Junquera Perez
Alfred Rudzki Hitchcock
Alfredo Amatriain
Allan Bray
Alley Hennigan
Alysson Lago
Analynn
Anders Hallgren
andras furness
andre Ragsdale
Andrea Martinelli
Andreas Monitzer
Andreaz Forsgren
Andrensath
Andrew
Andrew
Andrew Armstrong
Andrew Byers
Andrew D Devenney
Andrew Doucet

Andrew Engstrom
Andrew Ertl
Andrew James
Andrew Mackenzie
Andrew McMahon
Andrew Moreton
Andrew T Powell
Andrew Tressler
Andrew Whitwham
Andrew221
andrewdelorenzo
Andy
Angel
Angelo Pileggi
Anon K. Adderlan
Antero Garcia
Anthony Nomorosa
Anthony Ward
Antoine Fournier
Antonio Ignacio
Antonio Miguel Martorell Ferriol
ArkendFoss
Armin Sykes
Aron Smith
Aroughs
Arthur Braune
Asa Hawblitzel
AsenRG
Ashi
Astor Sigma
Athens Gaming
Atlictatl
Aureliano Hornos
Aurore
austin.coccia

Austin Schrougham
Autarch
Auwath
B Morris
bIu3frog
Bad Example
Bakshi Mushailov
Barac Baker Wiley
Basileus
BC Parker III
Beachfox
Ben Felten
Benjamin Newman
Benjamin Terry
Benoit Devost
Benoit Perraud
Bernard Clark
Bernd Schmidt
BeZurKur
BiggerBoat
BigGunsNeverTire
Billy O Carter
bilwar
Birthright
Black Kestrel
Blair Monroe
Blake Hutchins
Blakelee Martin
Blarghedy
Blue Tyson
bmarkslash7
Bob Bruce
Bob Minadeo
Bobby Jennings
Brace Plumlee

Brad Johnston
Brad Osborne
Bradley Blucher
braincraft
Brand Robins
Brandon Bright
Brandon Carlstead
Brandon Robertson
Brandon Wolff
Brandt Bjornsen
Brenda Hovdenes
Brendan G. Conway
Brendan O'Donnell
Brendon Wyber
Brennan Dawson
Brennan O'Brien
Bret Walters
Bret Gillan
Bretton Vander Zouwen
Brett Byers
Brett Ritter
Brett Williams
Brian
Brian Babyok
Brian Foster
Brian Goubeaux
Brian Hodson
Brian Houle
Brian I
Brian M
Bruce Curd
Bruce Hill
Bryan Flowers
Bryan Weber
Bryant Durrell

Bryant Rochon
Bryce Duzan
burttdzoio
C P
C.P. Stanford
Caitlin Jane Hughes
Cale
Caleb Proffitt
Caleb Shelley
Calle
Cameron Webb
Candice Bailey
CannonJuice
Cardell Kerr
Carl Congdon
Carter Weinstein
Casey Garske
Casidhe
Cassie Carnage
Cathi Gertz
cdaniel
cglasgow
Chadd Leath
Chance
Chaos Engineer
ChaosClockwork
Charles "Revlid" Raspin
Charles A Goulding
Charles Myers
Charles Passmore
Charles Summerhill
Charles Swank
Charlie
Chaz Rosado
Chris
Chris Bekofske
Chris Bernhardt
Chris Caporaso
Chris Chambers
Chris Clary
Chris Collins
Chris Dickson
Chris Galecki
Chris Gardiner
Chris Golden
Chris Harvey
Chris Kalapodis
Chris Lloyd
chris mobberley
Chris Nielsen
Chris Sauro
Chris Slazinski
Chris Tavares
Chris Taylor
Chris Turner
Chris Weisel
Chris Wellings
Chris Whitney
Christian Ankerl
Christian Berland
Christian Carugo
christopher a upshaw
Christopher Aaron Johnson
Christopher Drew Preston
Christopher Haas
Christopher Haslag
Christopher Kallini
Christopher Krueger
Christopher MacDonald
Christopher Maikisch
Christopher McDonough
Christopher Morley
Christopher Mullens
Christopher Parisi
Christopher Ruggles
Christopher Tousignant
Christopher Wiebe
Chuck Thompson
Claude Weaver III
Clay McGrew
Clayton Higbee
Clayton Rennie
Clem Powell
Clete Collum
Clint Cachia
Cody
Colin
Colin Fredericks
Colin Kehm
Colin Urbina
Colin Wilson
ColinJ
Colm O'Hara
Colton McBryer
Commissar Mums
CommunistPrime
Connor Delint

Contesse
Corbin
Corporev
Cory Russell Miller
CottonCthulhu
Cousin Artaud
CP McInerney
CR
Craig
Craig Bishell
Craig Henson
Craig Mason
Craig Senatore
Craig Wright
Crasius
Cultist of Sooty
Curtis Ellis
Curtis W
Cutter Goode
Czak88
D Morris
Daelon
Daimadoshi_CL
Dain Lybarger
Damon Wilson
Dan Martland
Dan Moran
Dana Myers
Dane Ralston-Bryce
Daniel Beckett
Daniel Crisp
Daniel Duong
Daniel Engström
Daniel Gebel
Daniel Gobin
Daniel Gregory
Daniel Kalwa
Daniel Ketzer
Daniel Kraemer
Daniel Ley
Daniel Lofton
Daniel Maberry
Daniel Markwig
Daniel Maxson
Daniel McCoach
Daniel McSorley
Daniel O'Brien
Daniel Proença
Daniel Sarder
Daniel Siegmann
Daniel W Lovejoy
Danny Labrecque
Danny Wilson
Darkersun
DarkJedi
Darrel
Darren Loo
DarthThrawn
Dave
Dave K
Dave R
Dave Sherohman
Dave Turner
David
David 'dj' Coleman
David A. Givens
David A. Nolan
David Andrews
David Bartram
David Bresson
David Campbell
David Comer
David Dalton
David Donohoo
David E Ferrell
David Harrison
David Hubbard
David Jenks
David Johnston
David Jordan
David Kendall
David Klemish
David Last
David Lynch
David Millar
David Millians
David Moreland
David Murphy
David Paul
David Pearson
David Poulton
David Rogers
David Starner
David Sullivan
David Thompson
David Viars
David Westrich

David Yow
Deborah A. Dunlap
Delos Adamski
Demonhunter198
Dengarm
Dennis Eggers
Dennis Salvaty
Derek
Derek Mitchell
Derik Badman
Derrick Cook
Desmond Reed
Devilsjunkshop
Devin Amnott
Devin McIntyre
DGSnyder
Dhillon Singh
Dillon Burke
Dirk Schlobinski
Dirtninja
DivNull Productions
Djvanderlaan
Dmitry Petrov
Dobu
Doctor Razmataz
Dohmy
Dom Hero Ellis
Dominic Zucco
Doug Knowles
Doug Miller
Douglas Molineu
Douglas Turner
Dpa
Drew C. W.
Drew Calderone
Drew Wallace
Dustin Gullede
Dustin_oo
Dylan Boates
Dylan Green
E.T.Smith
Earl Scott Nicholson
Ed Kowalczewski
Ed McW
Edchuk
Edgar Schmidt
Edward Engquist
Edward Langan
Edward Lynch
eggmansizzle
Eirik Oterholm Nielsen
Eis Annavini
Elijah Joyce
Elizabeth Barnfield
Elliott Freeman
Emily Temple
EndOfTheLine
Enoto
Eraman
eremon
Eric
Eric C. Campbell
Eric Casey
Eric Harris
Eric Haste
Eric Hendershott
eric levanduski
Eric Lohmeier
Eric Minton
Erich Schmidt
Erik Dupont
Erik van den Boogaert
Esben Mølgaard
Estepan LaSalle
Ethan Kellaway
Ethan Trovillion
Etienne Olieu
Etienne T.Harvey
Eugenio Ruggiero
Evelyn Nitch-Griffin
Evil Bibu
EvilLego
Ezekiel
Fabien JONCA
Fabio Baccalaro
Fabio Milito Pagliara
Farid Kutjev
Felix Edwards-Black
Fernando Barrocal
ffanxii4ever
Filthy Monkey
Finbar Deane-Stott
Fireside
Flynn Wallace
Forest Ray
Forrest Venable
Foxman

Francis Arachea
Francois Fontaine
Frank
Frank Kergil
Frank McCormick
Frank Romero
Frankie
Frazer Porritt
Fred Furtado
Fred Parham
Frits Kuijlman
Gabriel Bell
Gabriel Lopes Anaya
gaijin_kenshin
Gareth Crees
Garth Dighton
Gary Anastasio
Gary Berg
Gary Furash
Gary London
Gaston Phillips
Gavin Mendeck
Gavin Mutter
Genesys Reeves
Geoff Gillan
Geoff Miller
Geoff Watson
Geoffrey (Jetstream) Walter
Geoffrey Kerslake
George Alexander
George G Hoeflinger
George Kapp
Gerald Rose
Gerard Dalziel
Gerry Saracco
Giovanni Bettineschi
GKelsey
Glen King
Glenn Driver
Glenn Patel
gnapo
Go Miyauchi
Godfather Punk
Gonzalo Dafonte Garcia
Gordon Cranford
gr1059
Grady Victory
Grant Foster
Gregg Parrott
Gregory H Freeman
Gregory Stayner
Grigoriy Nikiforov
gsugu
Guillaume St-Pierre
Guillaume Tirefort
Guillermo Cáceres Reverte
Guillermo Peral Fontova
Gustavo Iglesias
Gustavo La Fontaine
Guy
Guy Reece
H Lincoln
Haiko Rolff
Halvor Grønås
Harald Eckmüller
Harald Wagener
Harokin
Hauke Stammer
Heart of Skanderbeg
Henry
Henry A Driskill
Henry Murdy
Henry Wild
Herschel Darko
Holger Steiner
HolyBane
Houston Newman
Howard A. Jones
Hubnutzen
Hywel Phillips
Iain Jones
Iain McGregor
Ian
Ian Borchardt
Ian Herbert
Ian Magee
Ian Phillips
Ignacio Rodríguez Chaves
imredave
Infinite Jest
Inkwell Ideas
Inversions
Isaac Carr
Isaac West
Ivan Minyawi
J Michael Lanaghan
J.R. Farley

Jack Gulick
Jack Hubbard and Natascha Wise
Jack Norris
Jackel
Jacob M. T.
Jacob Thompson
Jacqueline Legazcue
Jake Mandel
Jake Marsh
Jake Parker
Jake Steinmann
Jalinth
James
James Byrne
James Corlett
James Dillane
James Dunbier
James Finton
James Heath
James LaRue
James O'Shea
James Pacheco
James Palmer
James Porter
James Ramirez
James Robertson
James Sears
James Shaw
James Smith
James Stout
James Stuart
James Sutherland
James Taylor
James Vallee
James Weiss
Jamie
Jamie Manley
Jan van der Wielen
Jared Buckley
Jared Cassidy
Jared Norman
Jarethellenin
Jarrett Fazio
Jarrod Maistros
Jasin Zujovic
Jason Bean
Jason Childs
Jason Dandy
Jason Duke
Jason Hallford
Jason Jackson
Jason Leisemann
Jason Lescalleet
Jason Pasch
Jason Peake
Jason Weitzel
Jasper Zweers
Javier Koslow
Jay Broda
Jay Marsh
Jay Peters
Jay Steven Anyong
Jean
Jean-Christophe RANNOU
Jean-François Robillard
Jeff
Jeff Brooks
Jeff Scifert
Jeff Zitomer
Jeffrey Meyer
Jeffrey Paris
Jeffrey Russell
Jeffrey Smith
JELEINEN
Jen the Viking
Jennifer Stuart
Jeremy
Jeremy Friesen
Jeremy Frost
Jeremy Levine
Jeremy Puckett
Jeremy Wunders
Jerry Sköld
Jesper Fledelius-Gehrke
Jesse Matonak
Jesse Sauer
Jessica Hammer
Jessica Trantham
Jesus Landgrave
Jim
Jim Jacobson
Jim May
Jim Montgomery
Jim Sharples
jimdepool
Joachim Schulz
Joe D

Joe Tither
Joerg Gering
Joeyjojo
Johannes Paavola
John
John "Johnkin" Rudd
John A W Phillips
John Anderson
John Brittain
John Carlson
John D Kennedy
John Doyle
John Fiala
John Griffin
John Hacker
John Harper
John Jenson
John Kurtz
John Lorinskas
John M Campbell
John Michael Hess
John Michael Payne
John Olson
John Pennington
John Perkins
John Roszkowski
John Ryan
John Sadlon
John Simutis
John Snead
John Thomasovich
John TK Veltman
John Wright
John-Carl Kullmann
Johnathan Turner
Johnny McDuff
Johnson Lamb
JoJo Allen
Jon Burton
Jon Goranson
Jon Henrik Knapskog
Jon Razo
Jon Rose Davidson
Jon Walker
Jonas Matser
Jonas Odenhage
Jonathan Chan
Jonathan Moyer
Jonathan Stratton
Jordan
Jordan Lennard
Jordan White
Jordi Rabionet Hernandez
Jörg
Jorge Idarraga Lazaro
Jose
Jose Alarico Teixeira Manzano
José Sánchez
Joseph
Joseph Crawford
Joseph Evans
Joseph Gerard Fredette
Joseph Le May
Joseph Penrod
joseptrd
Josh
Josh Adams
Josh Peters
Josh Rasey
Joshua Cameron
Joshua Haney
Joshua Irish
Joshua James Fasenmyer
Joshua Liebeskind
Joshua M. Pacton
Joshua Ramsey
Joshua Ray
Joshua Smith
Joshua Straub
Journeyman
JR Green
jtc1975
Juan Felipe Calle
Jubei Del Rosario Vinales
Judd
Judd M. Goswick
Julian
Julius Wollfarth Jr
Jürgen Hubert
Jussi Satuaho-Feder
Justin
Justin
Justin Batson
Justin Cranford
Justin Reardon
Justin Simmons
Justin Vander Schaaf

Jye Nicolson
K
K.C. L'Roy
Kai Tave
Kalman Farago
Kári Gauti Guðlaugsson
Karl Gustafsson
Katie Uebner
Kean Stuart
Keegan Bateman
Keegan Clefisch
Keith
Keith Davies
Keith Johnson
Keith Tarrant
Kellm
Kelly Jolliffe
Ken Bronson
Ken Coble
Ken Pawlik
Kendall Patterson
Kent Miller
Kergonan
Kerry Harrison
Kevin
Kevin Brennan
Kevin Carboni
Kevin Chauncey
Kevin Cleereman
Kevin Dale
Kevin Galloway
Kevin Hoskins
Kevin Middleton
Kevin Parrish
Kevin Smith
Kevin Wine
Khelbiros
Kieran Wallace
killervp
Kim
KingCarnival
Kirby
Kirt Dankmyer
KJ Potter
Konstantinos Papatthasiou
Koray Bilgin
Kovács Róbert Dániel
Kristian Hartmann
Kristopher Volter
Kubec
Kun
Kurt McMahon
Kyle Liming
Kyle Payne
KyoshiroKami
L. Vollum
Lachlan Bakker
Lakshman
Lander Saen
Lars Hess
LastSaneSupervillain
Lauri Hirvonen
Lauri Webb
Lee DeBoer
Leifur A. Haraldsson
lerolabell
Liam Clements
Liam Voyles
Lian
liorean
Lippai.Peter
Lisa Padol
Llewe Gore
Lloyd Rasmussen
Lord of Naught
lowe_margas
Lucas Cooperberg
Luciano Vieira Velho
Lucille Thompson
Ludanto
Luis Guillermo Valdivia Romero
Luismiguel Rodriguez
Lukas Myhan
Łukasz Matylla
Luke
Luke Cunningham
Luke DeVries
Luke Moran
Luke Walker
M
Mads Fallesen Johansen
Magdron
Maladax
Malbet
Marc Lummis
Marcel Basmer
Marco Goebel

Marcus Burggraf
Mario Cole
Mark Buckley
Mark Delsing
Mark Fenlon
Mark James Goldrick
Mark Jones
Mark Kriozere
Mark Lemmon
Mark MacDougal
Mark Miller
Mark Perry
Mark S
Mark Sable
Mark Stanley
Mark Townshend
Markus Viklund
Marques Haley
Marshall Binns
Marshano Dest
Martin J. Manco
Marty Price
Mastion
Mathew Foreman
Mathew Spaan
Matías Nicolás Caruso
Matt Logan
Matt Pauze
Matt Pruitt
Matt Trent
Matt Wisner
Matthäus Cebulla
Matthew Asztalos
Matthew Barr
Matthew Flamen
Matthew Gagan
Matthew Hensley
Matthew Husar
Matthew Koelling
Matthew Kuhn
Matthew Miles
Matthew Nixon
Matthew Orwig
Matthew Pennington
Matthew Ruane
Matthew Russo
Matthew Shinnars
Matthew Skail
Mattias Danielsson
Mauro Adorna
Max Linskey
maximillian wong
MaximumDisplay
Mendel
Metal Fatigue
Michael
Michael Beekman
Michael Bland
Michael Gray
Michael Hawkins
Michael Hengeli
Michael Hicks
Michael Kahan
Michael Kruckvich
Michael Lindsey
Michael Lizardi
Michael Lord
Michael Marcelo
Michael Mears
Michael Pineda
Michael Prather
Michael Pruitt
Michael Pureka
Michael Ramsey
Michael Reed
Michael Santhaseelan
Michael Sauer
Michael Stevens
Michael Thompson
Michael Titchen
Michael Tree
Michael W. Mattei
Micheal
Micheal McErlean
Michel Dismer
Mikael Hansson
Mikael Tysvær
Mike "Laz" MacMartin
Mike Davey
Mike Davis
Mike Healey
Mike Sarlo
Mike Schulz
Mike Teuscher
Mike Williams
Mikloshe
Miles Boucher

Miles Nerini
Mitch Albala
Morgan Gilbert
Moritz Boehm
Mourterou Thibault
Moxiane
Mr. Path
MTFierce
Nancy Feldman
Nat Webb
natb
Nate Feyma
Nathan Birch
Nathan Black
Nathan Easton
Nathan Ellsworth
Nathan Joy
Nathan Light
Nathan Marigoni
Nathan Schmitz
Nathan Trail
Nathaniel Kosslyn
Nathaniel Southworth-Barlow
Ndege Diamond
Neal Dalton
Neall Raemonn Price
NecroNuke9
Neil Lindgren
Neil Lovell
Neil Mahoney
nerdwerds
Nerik
Nessalanth
Newt Newport
Newton Grant
Nezumi
Ng Wai Chung
Niall
Nicholas A. Tan
Nicholas Arroyo
Nicholas Cadigan
Nicholas Cassidy
Nicholas Fowler
Nicholas G. Rais
Nicholas Goehring
Nicholas Lee Goodman
Nicholas Shephard
Nicholas Stylianou
Nicholas Zakhar
Nick
Nick Bower
Nick Herhilar
Nick Longfritz
Nick O'Connell
Nick S.
NickyB
Nicolas Brian
Nigel Phillips
Nigel Ray
Niguel Vega
Nihar Nilekani
Nisa Ventress
Odin Collins
OEL
Oh Seung Han
Oisin O'Higgins Benton
Old Man River
oldstevo
Oliver Korpilla
Oliver Peltier
Oliver Reilly
Olivier Chevallon
Omar Amador
Omari Brooks
Omnimental
Ondrej Böhm
Oriol Girbén Fariñas
Orion Cooper
Oscar Ballesteros Fraga
Owlglass
P-A Beaulieu
Pablo Pérez Gómez
Pak Mhoadjee
PandaDad
Pariah77
Parrish Warren
Pascal Olié
Patrice Hédé
Patrice Mermoud
Patrick Corneliess
Patrick Emery
Patrick Fagan
Patrick Henson
Patrick Hilligoss
Patrick Holloway
Patrick Jascot
Patrick SAYET

paul
Paul Courtenay
Paul Gunther
Paul Hayes
Päul Henderson
Paul Jenkinson
Paul Messenger
Paul Mitchell
Paul Mitchener
Paul Morgan
Paul Townsend
Paul Watson
Paula Tiemi Hashizume
pdcurry
Pedion Modular Battlefields
Pedro Gómez-Esteban
PeskyNeedler
Peter
Peter Engebos
Peter Gates
Peter Hancock
Peter Mabbott
Peter Olfelt
Petri Virtanen
Phil Hartwich
Philip Barclay-Monteith
Philip Plumridge
Phillip Hudmudge
Philip Rogers
Phillip Stein
Phillip Wilder
Philippe Jofresa
Philippe Marcil
Philippe Saner
Phillip McGregor
Phillip Stephen Wright
Phillip Tucker
PhoenixFTW
Pieter
Pisces15
Pixel_Kitty
Pookie Uk
Powhatan Belton
Psybernary
Pyke van Zon
pymtastic
QuarianRex
Quek Xiongwei
Quentin Vasseur
R. Bohus
Rachel Closson
Rahshaad Benjamin
Raleigh Grigsby
Ralf Northman
Rand Brittain
Randall Orndorff
Ray Chapel
Ray Macey
Raymond Bennett
Raymond Weidner
RB
rchaddick
Rebecca Lee
Reid
René John Kerkdyk
RexDart
Rich Spainhour
Richard
Richard 'Vecna' Hussey
Richard Brooks
Richard Clayton
Richard Do
Richard Forest
Richard Gant
Richard Harrison
Richard Hughes
Richard Iorio II
Richard Javier Stephenson
Richard Jones
Richard Mundy
Richard Ruane
Richard Sorden
Richard Swanson
Richard Woolcock
Rick Hull
Rick Wilson
Rift
Rihards
Rik Geuze
Riklurt
Rise Up Design
Rob Brennan
Rob Donoghue
Rob McCall
Rob Nadeau
Robert Basamania-Eeten
Robert Conley

Robert Day
Robert Lionheart
Robert Scruggs
Robert Sellers Smith
Robert Viers
Roberto Micheri
Rod Chanas
Rodrigo García Carmona
Roger
Roger Brasslett
Roger Robar
Roland Ayliffe
Ron
Ron Beck
Ron Wilhelm
Ronald Whitehead
Rose Bailey
Ross Smith
Rowell
Royne Borrud
Ruemere
Rukesh Patel
Russell Hoyle
Russell Owens
rvn1972
Ryan Crowe
Ryan DeBoer
Ryan Fisk
Ryan Ford
Ryan Kent
Ryan Nunes
Ryan Oldford
Ryan Patterson
Ryan W. Roberts
Ryan Weldon
Sally Brewer
Salvador Jimenez Delgado
Sam
Sam Hawken
Sam Hinshaw
Samuel Clark
Samuel Doepken
Samuel Farro
Samuel H. Smith
Samuel Puddleduck
Samuel Thorne
Samuel White
Sara Mraz
Saturnus
Savage Robby
Scot MacNaughton
Scott
Scott Gomoll
Scott Hill
Scott Jenks
Scott Maguire
Scott Malcolm
Scott Maynard

Scott Nielsen
Scott Smith
Scott Udall
seadaily
Sean
Sean McCoy
Sean Mercado
Sean Michael Tubridy
Sean Rivera
Sean Trader
Seann Ives
Sebastian
Sebastian Zivota
SeeleyOne
semiomant
Sergio McCook
Sergio Silvio Herrera Gea
Serina Shepard
Seth A Spurlock
Seth Herd
Shadowriku
Shane Dunlap
Shane Gilbert
Shane Wheeler
Shawn C Campbell
Shawn Meyer
Shawn P
Shawn Wise
Shelton Windham
Shinya HANATAKA
Silver Ladder
Simon Brunning
Simon Early
Simon English
Simon Geard
Simon Kunz
Simon Plain
Simon Taylor
Sion Gibson
sionathan
Skrymir
Skylar Sokol
Skytherin
smeglordI
SnakeDr
Snowman0147
Sophia Brandt
Sören
Soup
Sovem
Sq Cdr Flashheart
Stacie Winters
Stacy Forsythe
Steel Thul
Stefan Lahr
Stefan Warick
Stefano Monachesi

Stephan Corniuk
Stephen Denison
Stephen Gawrit
Stephen Henderson-Grady
Stephen Lewis
Steve Dodge
Steve Ellis
Steve Shearer
Steven Bakker
Steven Cornell
Steven Kenobi
Steven Thesken
Steven Warble
Steven Ward
Stew Wilson
Stormraider
Stormseeker
Stras Acimovic
Svend Andersen
taichara
Taiga Brenerman
Tan Mau Wu
Tanner Yea
Tasha
TBush
TechnocratJT
Ted
Ted Johansson
Ted Williams
Tehjo
Teo Chang Hao
Teorius
terrasaur
Terry Gilbert
Thaddeus Ryker
Thalji
Tharek
the Jake
The Rangdo of Arg
The Rosenthal Family
thekingtiger8
Theodore Miller
Theophenes
Therios Fon Fabre
Theron Bretz
TheUnknown
Thomas
Thomas Anastasio
Thomas Graham
Thomas Green
Thomas Hume
Thomas Kinsey
Thomas Lindgren
Thomas McDonald
Thomas Miller
Thomas P. Kurilla
Thomas Scheevel
Thomas Scroggs

Thomas Sniadecki
Thomas Vanstraelen
Thomas Walters
Thor
Thoth
Thozmp Corris
Tiff
Tiffany Korta
Tim Baker
Tim Cosing
Tim Czarnecki
Tim Fisher
Tim Jensen
Tim Miles
Tim Partridge
Tim Waeyaert
Timothy Casassa
Timothy Groth
Timothy Ollmann
Tobias Dahlberg
Todd
Tom
Tom Bolenbaugh
Tom Hudson
Tom Pleasant
Tomahawked
Tony Strongman
Topi Makkonen
Torsten Bernhardt
Travis Baker
Travis Sareault
Travis Stout
Trenton Vartabedian
trespassers
Trevor Bailey
Trevor McDonald
Trevor Turner
Trey Beattie
Trip the Space Parasite
Tristan Zorak Sanders
Troels Pedersen
Trygve Lie
Tulpa
Tun Kai Poh
Turner Baker
Ty
Ty Elrod
Tyler
Tyler Hunt
Tyler S. Greer
Tyler Schuster
Tzu
Ubiratan Pires Alberton
Unfies
Valtteri Rantamäki
Vasco A. Brown
VegaSera
Veiltender

Victor Grinevskii
Vidal Bairos
Vince Kwiatek
Vincent Kindfuller
Vincent Newkirk
Vindexus
Von Redrikk Allenegui
Vony256
W. Andrew Robinson
Wade Jones
waddleo
Wajanai Snidvongs
Walter Stevens
WarDragon
Warr Byrd
Wayne
Wayne Grelle
Weimann
Wes Frazier
Wes Sanford
whyktor
Widdershins
Wilhelm Fitzpatrick
Will Batson
Will Bryant
william
William Ashley
William David Pattison
William Hensley
William Hochella
William King
William M Wilson
William Oliver
William Ross
Wiwuno
wolfrngr
Wright Johnson
WuseMajor
Wyldestar
xander
Xavier Daragon
Xelkelvos
Xlr8er365
Y. K. Lee
Yann Abaziou
Yann Raoul
Yazracor
Yuval Starkman
Zachary Kline
Zachary Pilarski
Zack
Zak Strassberg
Zakk
Zelbinnean
Ziliuse
Zynwin
zzyzazz
너블레기

Тематический указатель

А

Академия Мысли 57
Атеократия Лома 77
Анкалия 76
Ангелы 148–149
Аркем 74

Б

Бой 20–21
Богатство 13
 Как награда 105

В

Виссио 91
Владычество 128
 Как награда 105
 От культов 135
Вырождённые 152–153
Влияние 128
 Возвращение влияния 129

Г

Государства-Оазисы 84

Д

Действия
 Сражающиеся с несколькими
 действиями 22
 Мгновенно 20, 25
 На ходу 20, 25
Далёкие Земли 80
Дары 25
Достойный противник 20, 26.
 Там же Меньший про-
 тивник
Действия на ходу 20, 25
Духи 163

И

Изменение мир 128–134

К

Касируганский Архипелаг 82
Киноварный Орден 58
Культы, Обожествлённые 135
Кость Схватки 20
Кара (действие) 29

Л

Лечение
 Магией и дарами 60
 Отдыхом 21
Ловушки 118

М

Могущественный сверхесте-
 ственным враг 145
Мрачные Просторы 78
Мистики 150
Мгновенные действия 20, 25
Милосердная Рука 60
Мораль 20
Меньшие противники 20, 26.
 Там же Достойные про-
 тивники

Н

Небесные механизмы 186
Небесные осколки 186
Нездохва 83
Несотворённые 166
Неуспокоенные 167
Низкая Магия 56–61

О

Оборотни 162
Очки Опыта 105
Обереги 187
 Эмпирейские 187
 Мирские 132, 187

П

Паразитные боги 158–159
Патрийская Империя 85
Повышения и награды 105
Проверка атрибутов 18
Провидцы Сверкающего Ока
 60
Постоянные дары 25
Пожиратели Проклятий 58
Пустой Путь 59
Призванные существа 164–165

Р

Рактинская Конфедерация 86
Реликты 160–161
Рассеивание 26
Регенство Дулумбаи 87
Ревуны 81
Равнины Тоба 89

С

Спасброски 18
Сцена 25
Светлая Республика 79
Спутники 26
Сотворённые Боги 151
Смертные противники 156–157
Слова
 Проворство 30
 Обожествление 31
 Мастерство 32
 Звери 33
 Лук 34
 Приказ 35
 Создание новых слов 28
Смерть 36
Обман 37
Земля 38
Выносливость 39
Плодородие 40
Огонь 41

Здоровье 42
Странствие 43
Знание 44
Удача 45
Мощь 46
Ночь 47
Страсть 48
Море 49
Небо 50
Колдовство 51
Солнце 52
Меч 53
Время 54
Богатство 55
Слова Творения 29–55
 Создание новых слов 28

Т

Теотехники 61
Теургия 62–67
Тысяча Богов 88
Толпы 154–155

У

Ульстангские Рифы 90
Усилие 25
 Приложить усилие 25
Урон
 Броски урона 20
 Толпы и области действия 155
 Напрямую 26
Уличная Магия 59

Ф

Фракции 136–143

Ч

Чудеса 26
 Что они делают 27

Указатель даров

- Адепт Врат 51
Адепт Трона 51
Адепт Пути 51
Арктический Пик 50
Безукоризненный Ремонт 32
Безупречная Копия 55
Безукоризненное Изящество
 Лжеца 37
Бесконечное Изобилие 40
Безошибочный Клинок 53
Бич Вора 55
Благословение Родов 40
Благословение рога
 Изобилия 40
Благословить Народы 31
Божественный Гнев 29
Большой Щит Власти 51
Бросить Вызов Железу 39
Быстрее Солнца 30
Вездесущая Дальностью 34
Взгляд в Будущее 54
Взгляд Увядания 54
Влияние Слова 29
Внутреннее Здоровье 42
Восстание Земли 38
Всегда Достаточно 55
Всеведущий Учёный 44
Все Направления как Одно 30
Всеохватывающее
 присутствие 30
Всё в Пределах
 Достижимости 34
Всегда Достающий Источник 55
Всплеск Силы 46
Вторая Весна 40
Высушить Кошелек 55
Выпустить Пепел 41
Глаза Наверху 50
Глаза Кота 33
Глас Ветров 50
Глаза Создателя 32
Глубоко Похороненная Песня 48
Гнев Колдуна 51
Говорящий в Снах 47
Говорящий с Камнем 38
Горн Жизни 42
Гора Мускулов 38
Дающий Жизнь 42
Далёкий Вой 33
Далёкое Слово 44
Девять Железных Стен 53
Девять Жизней 45
Десять Тысяч Инструментов 32
Дорога Исхода 43
Дождь Молний 50
Дождь Скорби 34
Дорога Теней 47
Дробящая Рука 53
Дрожь Сердца Мира 38
Жатва Белой Кости 36
Жаждающая Бритва 53
Жгучий Упрёк 41
Жгучая Живучесть 42
Живучесть Амарата 39
Живой Поток 49
Засолить Удачу 45
Затушить Свечу Сердца 48
Заразная Страсть 48
Закон джунглей 33
Знай Дорогу 43
Знакомое Лицо 37
Знак Пророка 31
Знамя Страсти 48
Зов Бледной Короны 36
Игра Теней 37
Идеальный Маскарад 37
Идущий Сквозь Огонь 41
Идущий Сквозь Землю 38
Идеальная Пауза 51
Избыток Изобилия 55
Изумрудно Яркие Глаза 38
Истощить Здоровье 42
Иссушающее Проклятье 40
Иссечение Понимания 44
Истина Что Обжигает 44
Исправленная Плоть 42
Ищущий Полёт 34
Крепче, чем Ты 39
Кулаки Чёрного Железа 46
Линии Власти 35
Лучший Способ 44
Лучшие планы 44
Мантия Смерти 36
Мантия Из Многих Шкур 33
Мастер Горна 41
Мгновенное Предвидение 54
Мерцающее Прогнозирование 30
Милосердный Взгляд 42
Мир Против Тебя 45
Мускулы Бога 46
Мудрость Лейтенанта 35
Начинается Буря 30
Надежда Зари 52
Немигающий Глаз
 Обманщика 37
Непроницаемый Обман 37
Невозможная Победа 45
Неуловимое Древко 34
Непобедимый Железный
 Генерал 35
Неотразимый Вопрос 44
Неподвижное Безмолвие Сна 47
Непреклонность Камня 38
Неизменное Везение 45
Не Бойся Стали 39
Неприрученная Воля 33
Неутомимое Вдохновение 39
Неразрушимый 39
Неумирающий 39
Неизменное Везение 45
Нет Освобождения 36
Не Омрачённое Благодеяние 45
Нож Ночи 47
Носитель Алой Короны 35
Обжигающая Воля 51
Обжигающий Клинок 41
Оборвать Нить 40
Облака Внизу 50
Обнаружить Дефект 44
Огненный Шторм 41
Оперённая Буря 34
Ореол Ярости 29
Осветить Сущее 52
Освятить Храм 31
Освещённый Солнцем Взгляд 52
Открывая Путь 43
Отражение Сожаления 54
Отметить Создателя 32
Очищающее Полуденное
 Пламя 52
Ощутить Просителя 31
Ощущение Пепла 40
Падение Горы 46
Перепрыгни Луну 46
Первый Свет Творения 52
Перерезая Алую Дорогу 53
Переткать Время 54
Пламенный Нимб 41
Плоть Тени 47
Повелитель Того Что Падает 34
Повелитель Вод 49
Повелитель Дикой Природы 33
Поглощающий Взгляд 41
Посетить правоверных 31
Постоянное Совершенство 32
По Воле Случая 45
Пожинающее Слово 36
Почитание Стали 32
Покорить Зверя Внутри 33
Подобрать Друга 48
Повелитель Ключа 43
Порабощающий Крик 35
Повелитель Меньших Путей 51
Поддержать Массы 55
Поющий Ветер 50
Покарать Отступника 31
Преградить Алый Спуск 34
Проклятая Удача 45
Преследуя Восход 43
Приносящий Мор 42
Пророческая догадка 54
Принять Фимиам Веры 31
Презрение к Дистанции 53
Проклятье их Глазам 47
Прогулка с Волной 49
Приветствуя Закат 47
Преданное Сердце Солдата 35
Прогулка Между Каплями
 Дождя 30
Проницательный Глаз
 Понимания 51
Призвать Ко Дню 36
Превосходство Слова 29
Прикосновение Зелёных Пут 40
Путь Сквозь Войну 53
Пыль у Твоих Ног 43
Расшатать Богу Зубы 46
Раскрытая Правда 44
Разделить Мгновение 54
Рука Молот 32
Рука Равновесия 54
Рука Золотого Бога 55
Рука-Коса 36
Рука Цунами 49
Сапфировые Крылья 50
Сдерживая Милосердие 36
Сердце как Глина 48
Сердце Льва 48
Семена Смерти 40
Сильнее Тебя 46
Сквозь Красный Лес 53
Скрытый Шаг 37
Следуй за Ниточками 48
Стрела Неодолимого
 Мастерства 34
Строитель Горных пиков 38
Стража! Взять Его! 35
Спешка к Свету 52
Создать Продукт 55
Сокрушающие Глубины 49
Солнечный Удар 52
Совершенство понимания 51
Спокойный Проход 43
Сталь Без Конца 53
Стремительное Прогнозирование 43
Тайны Глубин 49
Тело Горящего Света 52
Тело железной Воли 39
Тело Воды 49
Темнеющая Лестница 47
Тлеющие слова 41
Трансмутатор 32
Туман над Водой 30
Тысяча Верных Воинов 35
Тьма в Полдень 47
Убеждённость в ошибке 37
Удар падающего Метеора 46
Ужасающий Облик 48
Узнать Внутреннюю Правду 35
Узы Единства 33
Укротитель Реки 49
Управлять Колёсами 32
Усилие Слова 29
Услышать Молитву 31
Усмритель Чумы 42
Учуть Жертву 33
Ходячий Призрак 37
Хранитель Могил 36
Час Нужды 43
Чистота Блистательного
 Закона 52
Чистота Солёного Тумана 49
Широкие как Мир Плечи 46
Штормовой Меч 50
Элементарное Презрение 39
Эхо Прошлого 54
Ярость лавины 38
Ярость Небес 50