ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ЛИСТ НАШЕСТВИЯ

ТЕМА КАМПАНИИ: ПОГИБЕЛЬ - БЕЗУМИЕ - ГНЕВ

ПОЛЧИЩА: КАКОЙ ОБЛИК ПРИНИМАЮТ ПОЛЧИЩА?

УЖАС: ЧЕГО БОЯТСЯ ЖИВЫЕ, ЧТО СЧИТАЮТ ЗНАКОМ ПРОБУЖДЕНИЯ НЕЖИТИ?

СКВЕРНА: КАК СКВЕРНА ПРОЯВЛЯЕТСЯ В ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ?

ПРОИСХОЖДЕНИЕ: ОПИШИТЕ СОБЫТИЕ, ВЫЗВАВШЕЕ ПРОБУЖДЕНИЕ.

ИСТОРИЯ ФРАКЦИИ: КАКИЕ ДЕЙСТВИЯ ЖИВЫХ ПРИВЕЛИ К ПРОБУЖДЕНИЮ?

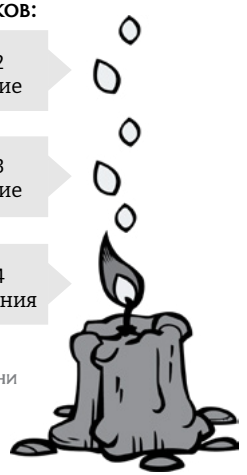
ИСТОРИЯ ФРАКЦИИ: КАКОЕ УБЕЖДЕНИЕ ИЛИ МОТИВ ДАЁТ ЖИВЫМ РЕШИМОСТЬ?

ТЁМНЫЙ ПЛАН: КОГДА СВЕЧА ДОГОРИТ, ТЁМНЫЙ ПЛАН РАСКРОЕТСЯ!

Свеча

Ведущий:	Персонажи игроков:
Мин. ранг авантюристов: 2 +2 секретные защиты	Мин. разложение: 2 Получите улучшение
Мин. ранг авантюристов: 3 Сфера под угрозой	Мин. разложение: 3 Получите улучшение
Мин. ранг авантюристов: 4 Начните фазу завоевания	Мин. разложение: 4 Получите 2 улучшения

- ОТМЕЧАЙТЕ ДЕЛЕНИЯ ПО МЕРЕ ГОРЕНИЯ СВЕЧИ.
- КАЖДЫЕ ДВА ДЕЛЕНИЯ СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ СЛЕВА.
- ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ УЛУЧШЕНИЯ ТОЛЬКО ПРИ ДОСТИЖЕНИИ СТЕПЕНИ РАЗЛОЖЕНИЯ УКАЗАННОГО СПРАВА.





Полчища

МОЩЬ ◇ УГРОЗА ◇

Армия мёртвых: при успехе на проверке расклада в этой сфере, полчища уже преодолели первую линию обороны. Вы также можете за стресс пройти проверку удачи ранга сферы, чтобы полчища добились чего-то грандиозного или попытались ворваться в сцену. Если полчища поблизости, вы можете **приказывать** небольшим группам или использовать их как источник призыва.

- **Адаптивная мутация:** когда **полчища** обретают мощь, всплеск скверны вызывает быструю мутацию. Вы можете потратить эту мутацию, чтобы добавить +1d6 к проверке другой сферы. Этот эффект также возникает каждый раз, когда вы успешно устраняете угрозу из этой сферы.
  Как проявляется мутация, помогающая другой сфере?
- **Бесконечная волна:** вы командуете превосходящей массой безмозглых трупов без страха и угрызений совести. При провале проверки сферы **полчищ**, вы можете немедленно добросить дополнительный 1d6. В случае успеха **полчища** добиваются желаемого и обретают мощь.
- **Прожорливые:** полчища пожирают живую добычу, беспрестанно поддаваясь голоду. Действуя в сфере **полчищ**, вы получаете +1d6 ко всем проверкам, связанным с навязыванием голода. При впечатляющем успехе **полчища** присоединяются к пиршеству и обретают мощь.
- **Яма порождения:** Во время волны вы можете заявить местоположение ямы порождения в пределах сцены и принести жертву, чтобы активировать её. После активации вы получаете +1d6 к проверкам призыва миньонов из ямы. Любые миньоны из ямы могут бесплатно получить повышение *«Пушечное мясо»*.



Ужас

МОЩЬ ◇ УГРОЗА ◇

Принуждение: во время волны вы можете повысить уровень стресса, чтобы заставить живую цель действовать нелогично, в вашу пользу. Используйте проверку удачи ранга **ужаса**, если сила воли цели вызывает сомнения. *Опишите сцену с этой точки зрения. Почему они так себя ведут?*

- **Древнее хранилище:** вы узнаёте о страшных тайнах, запечатанных много веков назад. При успехе проверки последствий раскрывается тайна хранилища (выберите одно): *обнаружить могущественный магический предмет — узнать слабость вашего врага — призвать миньона с повышением*. Хранилище также можно использовать один раз за цикл с помощью хода нашествия.
- **Легенды не врали!:** ваша репутация опережает вас, так как выжившие с широко раскрытыми глазами рассказывают ужасающие истории о новом виде нежити, бродящей по земле. Вы получаете +1d6 ко всем проверкам навязывания мучения, если жертвы могли слышать о вас. При впечатляющем успехе **ужас** обретает мощь.
- **Разлом хаоса:** это Пробуждение создало брешь в ткани реальности. Перед каждой волной выбирайте новую временную способность из любой сферы. Нельзя выбрать одну и ту же способность дважды, пока не будут выбраны все.
  Где появляется первый разлом?
- **Тёмная связь:** все пробуждённые мысленно связаны, но ваша связь выходит за пределы человеческого понимания. Когда вы объединяете усилия, все выпавшие «6» от кого угодно засчитываются для впечатляющего успеха. Также при впечатляющем успехе во время навязывания порыва все остальные персонажи игроков получают сущность.



Скверна

МОЩЬ ◇ УГРОЗА ◇

Истерзанный ландшафт: среда становится осквернённой и корчится под вашей ужасающей властью! Эффект ритуала проявляется и распространяется от источника вашего происхождения, равный по рангу вашей **скверне**. При успехе проверки расклада в любой сфере, ритуал уже присутствует в месте волны, изменяя среду в вашу пользу.

- **Мерзкий зверинец:** тварь ранга вашей **скверны**, бродит по земле. Она неразумна и не находится под вашим контролем. Совершите проверку удачи в каждой фазе нашествия, чтобы определить её поведение. В случае успеха она появится во время вашей следующей волны. Если она будет уничтожена, то новая может быть вызвана с помощью хода нашествия.
- **Осквернённый алтарь:** некогда почитаемый живыми, теперь алтарь приближает их гибель. Когда используете ход нашествия для проведения ритуала, вы также получаете мутацию (выберите одну): *предмет снаряжения или анатомический элемент получает +1d6 к одной проверке — получите +1d6 к ближайшей проверке испытания — ваш следующий провал становится частичным успехом.*
- **Пылание сущности:** земля пульсирует злобной энергией, пока вы распространяете нежизнь. Когда сфера **скверны** обретает мощь, вы можете принять шок, чтобы получить сущность. Вы также получаете сущность в начале любого нападения или фазы завоевания.
- **Эффектное появление:** при успехе в проверках расклада или при возрождении ваша скверна проявляется в виде автоматически успешного заклинания, равного по рангу значению этой сферы. Кроме того, этот эффект всегда возникает во время завоевания, независимо от результата проверки.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐☐☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

МЕРЗОСТЬ

УЖАСАЮЩИЙ МЕТАМОРФ

МУТАЦИЯ: когда вы заполняете ячейку сущности, вы также отмечаете пункт мутаций. Вы можете потратить мутацию, чтобы: *вырастить временное оружие со свойством (1 пункт) — навсегда поменять местами уровни двух навыков (2 пункта) — записать временную способность в ячейку гибкости (3 пункта).*

МУТАЦИЯ ☐☐ ☐☐

- ○ **ВНЕДРЕНИЕ**: подчиняя живую цель, за стресс вы можете спрятаться внутри неё. Цель придёт в себя без воспоминаний, под контролем ведущего, но проявит одну из ваших черт разложения. По вашей команде вы можете вырваться из этого тела и возродиться, получив +1d6 к любой последующей проверке навыка.
- ○ **ВЫСАСЫВАНИЕ РАЗУМА:** когда вы убиваете или подчиняете живую цель, можете прочесть мысли жертвы. Вы можете заявить факт или попросить ведущего раскрыть секрет. Когда вы или ваш союзник впервые воспользуетесь этой информацией, вы или он получите +1d6 к этой проверке.
- ○ **КОРМ**: ваши миньоны совершают последнюю проверку навыка, перед тем как будут уничтожены. В случае успеха этой проверки они не уничтожаются, а почти сразу же возрождаются.
- ○ **МИМИКРИЯ:** повысив стресс, вы можете изменить свою форму, чтобы она идеально вписывалась в окружающую среду или конструкцию. Если вы можете сделать это без свидетелей, ваша мимикрия не может быть обнаружена *без очень веской причины*.
- ○ **ПРИЛИВ СУЩНОСТИ**: у вас дополнительный ход нашествия, который можно использовать только для прилива сущности. Пройдите проверку разложения. При успехе вы и ваш союзник получаете сущность. При частичном успехе только вы, при провале вы получаете сущность, но должны заплатить цену.
- ○ **РАЗРАСТАНИЕ:** ваша возрождённая форма стала чем-то большим. Вы получаете две дополнительных ячейки анатомии, основанную на них защиту и ещё одну ячейку выделений. *Опишите своё преображение в кровавых подробностях.*
- ○ **ТЁМНАЯ СВЯЗЬ**: вы можете потратить сущность, чтобы дать союзнику +1d6 к проверке. В случае успеха он может дать другому союзнику +1d6 к проверке навыка немедленно последующего действия.
- ○ **ГИБКОСТЬ**: _____

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ _____ ОБЯЗАННОСТИ _____ ТИП _____

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐☐☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ОСКВЕРНИТЕЛЬ

ГНИЛОСТНЫЙ И ИЗВРАЩЁННЫЙ МАСТЕР

◇ **КОЛЛЕКЦИОНЕР**: ваши припасы заменяются коллекцией мерзких трофеев, хранящихся на вашем теле или внутри него. За стресс вы можете найти и осквернить трофей, добавив его в свою коллекцию. Используйте **РЕМЕСЛО** для работы с трофеями, чтобы мгновенно призывать миньонов или создавать снадобья. Пожертвуйте навсегда трофеем, чтобы получить +1d6 к проверке.

○ **ЗЛОВОННАЯ ЖЕЛЧЬ**: ваши выделения отвратительны даже для самых стойких смертных. При успешном использовании своих припасов или выделений вы получаете +1d6 к любой следующей проверке **УЖАСАНИЯ**.

○ **КИШЕЧНАЯ ПОЛОСТЬ**: вы получаете дополнительный ход нашествия, который можно использовать только для создания снадобий. Вы также получаете бесконечный запас одного снадобья II ранга из выделений.

○ **НАДЗОР**: вы не сводите зловещего взгляда с поля битвы, передавая тёмные замыслы другой нежити. Первый союзник, который начнёт действовать после проверки расклада, получает +1d6 к своему броску. Вы также получаете защиту от событий волны, которые идут не по плану.

○ **РАЗДЕЛЕНИЕ**: части вашего тела могут отделяться и действовать самостоятельно. Испытывая шок, вы можете за стресс вызвать временного миньона вашего **ТИПА**. Он превосходно справляется со всеми проверками навыков в рамках одной характеристики, для этого вы проходите проверку **ПРИКАЗА** вашего уровня. Проверки всех прочих навыков проводятся с 0d6.

○ **РАЗДИРАЮЩАЯ ПАСТЬ**: ряды ядовитых зубов и едкая желчь ждут тех, кто подойдёт слишком близко. При успехе атаки ближнего боя вы также можете (выберите одно): *удерживать противника зубами — отбросить окружающих врагов струёй выделений — выплюнуть противника в другого врага поблизости.*

○ **СЛИЗНЯК**: ваша форма значительно мутировала, придав вам странную походку и делая вас трудной для захвата целью. В случае успешного ослабления последствий от вражеских атак вы также можете (выберите одно): *исчезнуть в укрытии — выманить противника — занять позицию позади него.*

○ **СПОРОНОСЕЦ**: когда ваши миньоны уничтожаются, они взрываются облаком стойких спор, вызывая эффект у любого живого существа, попавшего в облако (выберите одно): *галлюцинации — некроз — ослепление — тошнота.*

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ _____ ОБЯЗАННОСТИ _____ ТИП _____

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐☐☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

Лич

Ужасный и могущественный некромант

Тёмный сосуд: вы — проводник силы, оживляющей всю нежить. Вы можете за стресс с помощью **магии** сотворить заклинание II или III ранга. Вы можете получить +1d6 к проверке заклинания, если (хотя бы одно): *не можете ослаблять последствия — участвуете в возрождении — приносите в жертву миньона.*

- **Великая скверна**: когда вы побеждаете магического противника, можете осквернить его магический фокус и пожертвовать им, чтобы с помощью **магии** сотворить заклинание II ранга без получения стресса. Заклинание всегда искажённой версии магического пути противника. При успехе, вы получаете сущность.
- **Восстань!**: при успешном выполнении призыва или проведения ритуала за ход нашествия этот ход не расходуется. Вы также получаете ход нашествия, который можно использовать только для этих выше перечисленных действий.
- **Гнусная жатва**: когда вы вот-вот станете уязвимы или будете уничтожены, можете выбрать одного из находящихся поблизости миньонов — и он примет это последствие вместо вас. Когда таким способом погибает целая группа миньонов, они могут предпринять последнюю проверку навыка, а вы получаете сущность.
- **Командование нежитью**: можете за стресс или сущность, дать миньонам +1d6 к их следующей проверке. При **6&6** они получают временное повышение, которое действует до конца текущей волны. *Как вы подбадриваете их своими командами?*
- **Созерцание нежизни**: вы возвели поднятие миньонов в форму искусства — ваши творения особенно ужасны. Миньоны, которых вы создаёте, получают +1d6 к навыку **ужасания**. *Что делает ваших миньонов такими пугающими?*
- **Тёмная защита**: при успешной проверке испытания против магии вы также (выберите одно): *поглощаете заклинание и снимаете стресс — узнаёте секрет силы заклинателя — обращаете заклинание против его создателя.*
- **Удар жнеца**: ваше оружие приобретает свойство, основанное на вашем **типе**. Если вы успешно поражаете врага этим оружием, получите +1d6 к немедленной проверке последующего заклинания.
- **Гибкость**: _____
- **Гибкость**: _____

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ _____ ОБЯЗАННОСТИ _____ ТИП _____

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐☐☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

СКРЫТЕНЬ

КОШМАР ВО ТЬМЕ

ХИЩНИК: получите анатомическую мутацию, которая даёт особые способы передвижения (выберите один): *рытьё туннелей — скольжение (парение) — неестественная гибкость — паучье лазание — дьявольская быстрота*. При успехе, когда вы выслеживаете или добиваете добычу, используя своё особое передвижение, вы возвращаете сущность, потраченную на эту проверку.

- ○ **ВЫВОДОК**: ваша группа миньонов немедленно заменяется выводком, который получает вашу анатомическую мутацию, связанную с передвижением и дополнительное повышение на ваш выбор. Если он уничтожен, вы можете принять один стресс, чтобы снова вырастить его в любом подходящем носителе.
- ○ **КОВАРНЫЙ УМЫСЕЛ**: вы получаете дополнительный ход нашествия, который можно использовать для разведки вражеской обороны и диверсии против неё, срабатывающий по вашему сигналу. Во время волны можете повысить уровень стресса, чтобы использовать флэшбек о саботаже на второй линии обороны.
- ○ **ПОЛУНОЧНЫЙ ПЕРЕКУС**: убивая или обезвреживая одинокую цель, вы также можете (выберите одно): *перенести подозрения на другую причину — спрятать тело, чтобы избежать обнаружения — оставить ужасающие последствия*.
- ○ **ПУГАЮЩИЙ ПРЫЖОК**: вы выжидаете до самого последнего мгновения, чтобы атаковать максимально эффективно. Когда вы действуете жёстко, затаившись в засаде, получите +1d6 к проверке. В случае успеха все находящиеся поблизости приходят в ужас.
- ○ **УЖАС ВО ТЬМЕ**: самые страшные монстры — те, которых вы не видите. При успехе проверки на избегание обнаружения, также можете (выберите одно): *узнать секрет о тактике или обороне противника — незаметно переместиться в выгодное место — посеять панику и страх среди ближайших врагов*.
- ○ **УЧУЯТЬ СТРАХ**: вы получаете +1d6 к проверке обнаружения или выслеживания цели, которая напугана, изранена или паникует.
- ○ **ЯД**: ваше природное оружие насыщено ужасными веществами. При успешном нападении на кого-либо с его помощью вы можете применить эффект яда (выберите один): *некротизирующий — парализующий — вызывающий паранойю — вызывающий тошноту*.
- ○ **ГИБКОСТЬ**:

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ ОБЯЗАННОСТИ ТИП

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐ ☐ ☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐ ☐ ☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐ ☐ ☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐ ☐ ☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐ ☐ ☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐ ☐ ☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐ ☐ ☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐ ☐ ☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐ ☐ ☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

ОПУСТОШИТЕЛЬ — НЕУДЕРЖИМОЕ ЧУДОВИЩЕ

НЕИСТОВСТВО: за стресс получите +1d6 к проверке агрессивного физического навыка, но вы не сможете ослабить последствия этой проверки. В случае успеха ваше неистовство продолжается и распространяется на любые дополнительные немедленно последующие проверки навыков. Успех которых также продолжает действие способности. При впечатляющем успехе вы также получаете сущность.

○ **ВЕДЕНИЕ ФРОНТА**: вас трудно игнорировать, вы отвлекаете врагов и создаёте лазейки для своих союзников. Если вы успешно вступаете в бой раньше других, можете установить какой-либо факт о поле боя или попросить ведущего раскрыть секрет. Когда вы или ваш союзник впервые воспользуетесь этой информацией, вы или он получите +1d6 к этой проверке.

○ **ВОЗРОЖДЕНИЕ**: после проверки навыка во время шока или в момент снятия этого состояния вы получаете +1d6 к любой последующей проверке навыка. Кроме того, каждый раз, когда вы становитесь уязвимы, вы получаете сущность.

○ **ЗАРАЗА**: у вас бесконечный запас выделения — снадобье I ранга вашего **ТИПА**. Если вы уязвимы, его ранг повышается до II. Кроме того, когда вы обращаетесь к зову смерти, масштаб любого вашего навыка увеличивается.

○ **КОШМАРНЫЙ**: на вас действительно страшно смотреть. После успешной демонстрации насилия, получите +1d6 к проверке, если следующим действием вы будете **УЖАСАТЬ**. Вы также никогда не теряете эффективность из-за масштаба ваших врагов, когда **УЖАСАЕТЕ**.

○ **МЯСНОЙ ЩИТ**: при попытке ослабить физическое повреждение, вы получаете +1d6 к проверке и заполняете на одно деление стресса меньше, чем обычно. *Какая часть вашего тела принимает на себя удар?*

○ **ОСАДНОЕ ОРУДИЕ**: вы — живая артиллерия. Вы можете легко поднимать большие предметы или миньонов. При метании таким образом вы получаете (выберите одно): *увеличенную дальность и точность — увеличенную силу и мощь — рассеивание осколков или брызг*. За стресс выберите дополнительную особенность.

○ **СТЕНОБИТНЫЙ**: вы получаете +1d6 когда используете своё тело для разрушения строений, объектов или особенностей местности. Их обломки не могут нанести вам повреждения.

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ _____ ОБЯЗАННОСТИ _____ ТИП _____

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ВНЕШНИЙ ВИД

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

СНАРЯЖЕНИЕ И АНАТОМИЯ

ПРИПАСЫ И ВЫДЕЛЕНИЯ ☐ ☐

СТРЕСС

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ
ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ЗАЩИТА

☐

☐

ЗАМЕТКИ

МОЗГИ СМЕКАЛКА, ЗНАНИЯ, ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

☐☐☐ **ОБМАН** / *хитро*
☐☐☐ **ПОИСК** / *проницательно*
☐☐☐ **РЕМЕСЛО** / *искусно*

МУСКУЛЫ СИЛА, ЛОВКОСТЬ, СКОРОСТЬ

☐☐☐ **РАЗРУШЕНИЕ** / *мощно*
☐☐☐ **СКРЫТНОСТЬ** / *незаметно*
☐☐☐ **СНОРОВКА** / *точно*

НУТРО ЛИЧНОСТЬ, ХАРАКТЕР, МАГИЯ

☐☐☐ **МАГИЯ** / *магически*
☐☐☐ **УЖАСАНИЕ** / *живых*
☐☐☐ **ПРИКАЗ** / *нежити*

УЯЗВИМЫ

- **ПОМОЩЬ:** ДАЁТ +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО ВЛИЯЮТ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО:** +ЭФФЕКТИВНОСТЬ, НО -ПОЗИЦИЯ
- **ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ:** ПРИМИТЕ ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ, НО КАЖДЫЙ ПРОВАЛ И ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ ДОБАВЛЯЕТ СТРЕСС
- **ТЁМНАЯ СДЕЛКА:** ДАЁТ +1D6 ЗА ПРЕДЛОЖЕННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ
- **СУЩНОСТЬ:** ДАЁТ +1D6 К ПРОВЕРКЕ

СУЩНОСТЬ

- **ШОК:** -1D6 К СЛЕДУЮЩЕЙ ПРОВЕРКЕ, ЗАТЕМ УДАЛИТЕ ШОК
- **УЯЗВИМЫ:** ШОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК, УДАЛИТЕ, КОГДА ВЕСЬ ШОК БУДЕТ СНЯТ
- **ЗОВ СМЕРТИ:** ПЕРЕД УНИЧТОЖЕНИЕМ, ПРОЙДИТЕ ПОСЛЕДНЮЮ ПРОВЕРКУ НАВЫКА, ЕСЛИ У ВАС ОСТАЛАСЬ СУЩНОСТЬ
- **БЕЗУМНЫ:** НЕМЕДЛЕННО УТОЛИТЕ ПОРЫВ; ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПРИ ЭТОМ НЕ ПОВЫШАЕТ СТРЕСС

РЕВЕНАНТ

ВЕСТНИК РОКА И МЩЕНИЯ

ПРЕДВЕСТНИК: приняв стресс, вы можете раскрыть тёмные секреты. Установите факт о личности или месте в мире и получите +1d6 к своей первой проверке навыка против цели. Когда вы уничтожите цель, отметьте ячейку рока. Вы можете за пункты рока немедленно провести ритуал. Ранг ритуала равен количеству использованных пунктов.

РОК ☐☐ ☐☐

○ **ДРЕВНИЙ БАСТИОН**: вы облачены в проклятые доспехи, которых не видели уже много веков. При успешном ослаблении последствий атаки нападающий (выберите одно): *ломает своё оружие — подвергается воздействию заклинания I ранга вашего типа — испытывает ужас.*

○ **ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ**: вы можете за стресс заставить цель ввязаться в бой с вами. Получите +1d6 к проверкам испытания против атак вовлечённого в схватку авантюриста. *Почему же этот герой столь люто вас ненавидит?*

○ **МСТИТЕЛЬНАЯ ГИБЕЛЬ**: когда вас убивает враг, вы всегда можете призвать зов смерти, независимо от наличия сущности. Если вы выбираете целью того, кто вас уничтожил, получите +1d6 к проверке. Кроме того, ваша смерть даёт мощь выбранной вами сфере и немедленно активирует одну из её способностей.

○ **НЕЧЕСТИВОЕ ОРУЖИЕ**: выберите эффект заклинания II ранга, при успешном использовании этого оружия можете повысить уровень стресса для высвобождения эффекта, который срабатывает автоматически. Однако у этого оружия есть собственный тёмный порыв (выберите один): *безрассудный — болтливый — жестокий — мстительный — невменяемый — ненадёжный — одержимый — параноидальный.*

○ **ПАВШИЙ ЛЕГИОН**: вы управляете группой миньонов, обладающих повышениями: «Компаньон» и «Пушечное мясо», а также одним дополнительным повышением на ваш выбор. Можете за стресс вызвать их из глубин.

○ **ТРОН БЕЗУМИЯ**: вы получаете дополнительный ход нашествия, который можно использовать только для того, чтобы вселить безумие в развращённый разум некогда великого правителя. По мере ухудшения его состояние, можете установить факт или попросить ведущего раскрыть секрет. Во время волны вы можете повысить уровень стресса, чтобы ещё раз посеять безумие.

○ **УГРОЗА**: вы получаете +1d6, когда действуете жёстко, запугивая или приводя в ужас других. При впечатляющем успехе снимите один пункт стресса.

○ **ГИБКОСТЬ**: _____

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** ОГРОМНОЙ ВОЛНЫ ПОЛЧИЩ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ ПОЛЧИЩ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** В ХРУПКИЕ УМЫ ЖИВЫХ, ВСЕЛЯЯ УЖАС И ПАРАНОЙЮ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ УЖАСА.
- **НАСЛАНИЕ** ТЁМНОЙ МАГИИ ПО ВСЕМУ РЕГИОНУ, ВЗРАЩИВАЯ СКВЕРНУ СЛОВНО ЗЛОВЕЩУЮ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ. ОБРЕСТИ МОЩЬ В СФЕРЕ СКВЕРНЫ.
- **ПРИЗЫВ** ПОСТОЯННОГО МИНЬОНА ЛИБО ПОВЫШЕНИЕ УЖЕ ИМЕЮЩЕГОСЯ.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, ВЫЗЫВАЮЩЕГО МОГУЩЕСТВЕННЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ ИЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ПРЕДМЕТЫ. ДЛЯ РИТУАЛА ТРЕБУЕТСЯ СОБЛЮДЕНИЕ ОСОБЫХ УСЛОВИЙ, ЗАВИСЯЩИХ ОТ ЕГО РАНГА.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** ФРОНТОВ СРАЖЕНИЙ. ОБНАРУЖИТЬ ИХ СЛАБЫЕ МЕСТА ИЛИ СЕКРЕТНЫЕ ЗАЩИТЫ.
- **ВОЗВРАТ** НЕЖИТИ. ВЫБЕРИТЕ СПОСОБ:

РИТУАЛ ПРИЗЫВА ИЛИ **ПРОБУЖДЕНИЕ ЗОМБИ**

ПРОВЕРКА СФЕРЫ

БРОСЬТЕ ЧИСЛО КУБИКОВ РАВНОЕ РАНГУ СФЕРЫ. +1D6 ЕСЛИ У СФЕРЫ МОЩЬ / -1D6 ЕСЛИ ПОД УГРОЗОЙ.

ПРОВАЛ: СФЕРА ПОД УГРОЗОЙ ИЛИ НАПАДЕНИЕ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: УДАЛИТЕ ЗАЩИТУ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ, КРОМЕ ТОГО, ИГРОК ВЫБИРАЕТ СФЕРУ, КОТОРАЯ ОБРЕТАЕТ МОЩЬ ИЛИ СНИМАЕТ УГРОЗУ.

ПРОВЕРКА ПОСЛЕДСТВИЙ

ОТ 1D6 ДО 3D6 — СООТВЕТСТВИЕ ПЛАНУ ВОЛНЫ

ПРОВАЛ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ДВА ДЕЛЕНИЯ, И СФЕРА, ВЫБРАННАЯ ВЕДУЩИМ, ОКАЗЫВАЕТСЯ ПОД УГРОЗОЙ.
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ, И ВЕДУЩИЙ ДОБАВЛЯЕТ СЕКРЕТНУЮ ЗАЩИТУ.
УСПЕХ: СВЕЧА СГОРАЕТ НА 1 ДЕЛЕНИЕ, И В ЭТОМ ЦИКЛЕ КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ СУЩНОСТЬ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ХОД НАШЕСТВИЯ.
6&6: КАК ПРИ УСПЕХЕ И СВЕЧА ВООБЩЕ НЕ СГОРАЕТ!

ГРУППА МИНЬОНОВ

БОЕВОЙ ДУХ ☐ УЯЗВИМЫ

№ _____ ОБЯЗАННОСТИ _____ ТИП _____

НАВЫКИ	ПОВЫШЕНИЕ
☐☐ МАГИЯ	○ АДЕПТЫ ☐
☐☐ ОБМАН	○ ДРЕМЛЮЩИЕ
☐☐ ПОИСК	○ ИСКАЖЁННЫЕ
☐☐ ПРИКАЗ	○ НЕНАСЫТНЫЕ
☐☐ РАЗРУШЕНИЕ	○ ПУШЕЧНОЕ МЯСО
☐☐ РЕМЕСЛО	○ РАЗНОСТОРОННИЕ
☐☐ СКРЫТНОСТЬ	○ СОЧАЩИЕСЯ ☐
☐☐ СНОРОВКА	○ ЭКИПИРОВАННЫЕ _____ ☐
☐☐ УЖАСАНИЕ	

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ПЛАН ВОЛНЫ

- **ДИВЕРСИЯ:** ПРОНИКНИТЕ, ИЗБЕГАЯ ОБНАРУЖЕНИЯ, ПОКА СУДЬБА ПРОТИВНИКА НЕ БУДЕТ ПРЕДРЕШЕНА, ЗАТЕМ ИСЧЕЗНИТЕ БЕЗ СЛЕДА.
- **РАЗГРОМ:** БРОСЬТЕ В БОЙ ВСЕ СИЛЫ, УНИЧТОЖАЯ ИЛИ ОБРАЩАЯ В СЕБЕ ПОДОБНЫХ ВСЕХ, КТО ВСТАНЕТ НА ВАШЕМ ПУТИ.
- **ТЕРРОР:** ИЗМАТЫВАЙТЕ СВОИХ ВРАГОВ ДО БЕЗУМИЯ, ПОКА ОНИ НЕ ОСТАВЯТ СТРАТЕГИЧЕСКУЮ ПОЗИЦИЮ ИЛИ НЕ ПОТЕРЯЮТ КОНТРОЛЬ НАД СВОИМИ СИЛАМИ.
- **УДАР:** БЕЙТЕ В САМОЕ УЯЗВИМОЕ МЕСТО, ИЗБЕГАЯ ОСНОВНУЮ ЧАСТЬ ВРАЖЕСКОЙ ОБОРОНЫ.
- **ВОЗЗВАНИЕ:** ПРИЗОВИТЕ ТЁМНУЮ СИЛУ, ОСКВЕРНИТЕ СВЯТУЮ РЕЛИКВИЮ ИЛИ ПРОБУДИТЕ СКРЫТОЕ ЗЛО, ЗАБЫТОЕ ВРЕМЕНЕМ.

- **ВОРВАТЬСЯ КАК ЗОМБИ!:** ПРИМИТЕ ОБЛИК ЗОМБИ. МОЖНО ПРИМЕНИТЬ К ЛЮБОМУ ПЛАНУ, ПОЗВОЛЯЯ ПРИДУМЫВАТЬ МЕРЗКО-ХИТРОУМНЫЕ СХЕМЫ, КОТОРЫХ ЛЮДИ НЕ ОЖИДАЮТ.

РАЗЛОЖЕНИЕ

НИЖЕ ОПИШИТЕ СВОЁ РАЗЛОЖЕНИЕ. ПОСЛЕ 4 ПУНКТОВ ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ВЕРНУТЬСЯ.

РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

ВМЕСТО ОПЫТА ВЫ БЕРЁТЕ УЛУЧШЕНИЕ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ПОВЫШАЕТЕ СТЕПЕНЬ РАЗЛОЖЕНИЯ.

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗЛОЖЕНИЕ, КОГДА СВЕЧА ТЕРЯЕТ ДЕЛЕНИЯ ИЛИ КОГДА ВАС УНИЧТОЖАЮТ И ВОЗРОЖДАЮТ.

- РАЗЛОЖЕНИЕ 2: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 3: ВОЗЬМИТЕ 1 УЛУЧШЕНИЕ.
- РАЗЛОЖЕНИЕ 4: ВОЗЬМИТЕ 2 УЛУЧШЕНИЯ.

НА ВАШ ВЫБОР: ПОВЫСИТЬ УРОВЕНЬ НАВЫКА НА 1 ИЛИ ВЫБРАТЬ НОВУЮ СПОСОБНОСТЬ.

ПРОБУЖДЕНИЕ НЕЖИТИ

ИМЯ (КАК ЛЮДИШКИ ОБРАЩАЮТСЯ К ТЕБЕ)

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

ВНЕШНИЙ ВИД

ТИП: АМАЛЬГАМА - ГНИЮЩИЙ - ГРИБКОВЫЙ - ДЕМОНИЧЕСКИЙ - ИНОМИРНЫЙ - ЗАБАЛЬЗАМИРОВАННЫЙ - СКЕЛЕТНЫЙ - ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЙ

КОГДА СЧЁТЧИК ЗАПОЛНЕН, ВЫ **СТАНОВИТЕСЬ БЕЗУМНЫ**.

СУЩНОСТЬ

ОБЩАЯ ДЛЯ НОСИТЕЛЕЙ

ПРОВЕРКА ИСПЫТАНИЯ

ПРОВАЛ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 3 СТРЕССА
ЧАСТИЧНЫЙ: ОСЛАБЛЕНИЕ, 2 СТРЕССА
УСПЕХ: ИЗБЕГАНИЕ, 1 СТРЕСС
6&6: ИЗБЕГАНИЕ, СНИМИТЕ 1 СТРЕСС

СОПРОТИВЛЕНИЕ УНИЧТОЖЕНИЮ

ПРОВАЛ: ВЫ УНИЧТОЖЕНЫ
ЧАСТИЧНЫЙ УСПЕХ: ВЫПАЛИ ИЗ СЦЕНЫ

ИЗМЕНЁННЫЕ ПРОВЕРКИ

- ПОМОЩЬ
- ДЕЙСТВОВАТЬ ЖЁСТКО
- ОБЪЕДИНЕНИЕ УСИЛИЙ
- ТЁМНАЯ СДЕЛКА
- СУЩНОСТЬ
- УЯЗВИМЫ
- ЗОВ СМЕРТИ
- БЕЗУМНЫ

ЧЕРТЫ УЛЬЯ

Множество: вместо навыков под вашим управлением оказывается до трёх специальных групп миньонов, называемых носителями. Они обладают собственной степенью разложения и приобретают ваш тип.

Ёмкость сущности: вы можете хранить одну дополнительную порцию сущности и свободно передавать между носителями. Носители не обладают боевым духом миньонов, но могут принимать навязывания порывов, чтобы получить сущность для улья. Также они распределяют между собой стресс и способны получать его на проверках испытания или для использования способности.

Первозданные формы: вы увеличиваетесь в массе и силе, распространяя своё сознание на гниющих носителей. По мере развития улья вы быстро эволюционируете и переключаетесь между тремя основными формами: *зловещей, подстрекающей* и *бушующей*. Вы можете свободно переключаться между формами в зависимости от обстоятельств. Одновременно может быть активна только одна первозданная форма. Если все носители разума улья уничтожены, вы всегда возвращаетесь в зловещую форму.

Взаимозависимость: из-за сильной ментальной связи, соединяющей носителей, последствия или навязывания могут передаваться через одного к другим, затрагивая весь улей. Улей, ставший безумным, начинает терять контроль над носителями, поскольку каждый из них подчиняется своим порывам нежити.

Паразит: если все носители уничтожены, улей становится уязвимым и возвращается к своей зловещей форме. Улей не подвержен разложению и в случае уничтожения обязательно возродится где-нибудь поблизости, ведь какая-то его часть всегда выживает.

Первозданная эволюция: аморфный, зловещий и легко приспосабливающийся улей набирает силу по мере распространения поветрия нежити. Начните с одной способности от ячейки гибкости и открывайте новые, когда свеча прогорает всё сильнее. Вы можете свободно применять способности к любому носителю улья.

УЛЕЙ

Паразитарное и заразное сознание

НОСИТЕЛЬ УЯЗВИМЫ

№ ОБЯЗАННОСТИ РАЗЛОЖЕНИЕ

НАВЫКИ
- МАГИЯ
- ОБМАН
- ПОИСК
- ПРИКАЗ
- РАЗРУШЕНИЕ
- РЕМЕСЛО
- СКРЫТНОСТЬ
- СНОРОВКА
- УЖАСАНИЕ

ПОВЫШЕНИЕ
- АДЕПТЫ
- ДРЕМЛЮЩИЕ
- ИСКАЖЁННЫЕ
- НЕНАСЫТНЫЕ
- РАЗНОСТОРОННИЕ
- СОЧАЩИЕСЯ
- ЭКИПИРОВАННЫЕ

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

НОСИТЕЛЬ АВАНТЮРИСТ УЯЗВИМЫ

№ ОБЯЗАННОСТИ РАЗЛОЖЕНИЕ

НАВЫКИ
- МАГИЯ
- ОБМАН
- ПОИСК
- ПРИКАЗ
- РАЗРУШЕНИЕ
- РЕМЕСЛО
- СКРЫТНОСТЬ
- СНОРОВКА
- УЖАСАНИЕ

ПОВЫШЕНИЕ
- АДЕПТЫ
- ДРЕМЛЮЩИЕ
- ИСКАЖЁННЫЕ
- НЕНАСЫТНЫЕ
- РАЗНОСТОРОННИЕ
- СОЧАЩИЕСЯ
- ЭКИПИРОВАННЫЕ

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ

НОСИТЕЛЬ УЯЗВИМЫ

№ ОБЯЗАННОСТИ РАЗЛОЖЕНИЕ

НАВЫКИ
- МАГИЯ
- ОБМАН
- ПОИСК
- ПРИКАЗ
- РАЗРУШЕНИЕ
- РЕМЕСЛО
- СКРЫТНОСТЬ
- СНОРОВКА
- УЖАСАНИЕ

ПОВЫШЕНИЕ
- АДЕПТЫ
- ДРЕМЛЮЩИЕ
- ИСКАЖЁННЫЕ
- НЕНАСЫТНЫЕ
- РАЗНОСТОРОННИЕ
- СОЧАЩИЕСЯ
- ЭКИПИРОВАННЫЕ

ПОРЫВ НЕЖИТИ: ГОЛОД - ГРЁЗЫ - МУЧЕНИЕ



ЗЛОВЕЩАЯ ФОРМА

Роящееся и изменчивое скопление, незаметное, но вездесущее и движимое тёмными стремлениями контролировать зомби-носителей. В таком виде ваша сила равномерно распределена между носителями и вы можете быстро создавать новых следующим образом:

- Можете повысить уровень стресса для оживления нового зомби-носителя под вашим контролем в пределах сцены. Опишите его появление и источник скверны, который позволил вашей форме проявиться здесь.
- Когда носитель, которым вы управляете, убивает подходящую цель, можете проникнуть в неё и немедленно сотворить нового носителя или заменить одного из имеющихся. Вы также можете поднять уровень стресса, чтобы добавить повышение миньона любому носителю.



РАНГ АВАНТЮРИСТА

ПОДСТРЕКАЮЩАЯ ФОРМА

Подстрекающие ульи, способны оживить могущественного человека-носителя и управлять им. Чтобы перейти в эту форму, создайте носителя из убитого авантюриста. Когда вы находитесь в форме подстрекателя, ваша сила сосредоточена на одном могущественном носителе, который ведёт за собой остальных.

- При создании носитель-подстрекатель получает некоторые из следующих особенностей (выберите по 1 за каждый ранг цели): *навык третьего уровня — снаряжение и защита — способность другого призвания — +1 сущность для каждого персонажа игрока.*
- Когда этот мощный носитель убивает подходящую цель, можете немедленно сотворить нового носителя с повышением на ваш выбор или заменить одного из имеющихся.



БУЙСТВО

БУШУЮЩАЯ ФОРМА

Улей превращается в огромное нестабильное чудовище, способное сеять хаос, уничтожая само себя.

- Пожертвуйте всеми носителями, чтобы создать свой запас буйства, взяв +3d6 за носителя-авантюриста, +2d6 за носителя с повышением и +1d6 — за обычного.

В этой форме у вас есть масштаб, а вместо всех навыков носителей используется запас кубиков буйства. Теперь у вас только один навык — буйство, и вы бросаете весь его запас, чтобы определить результат проверки. При каждом броске берите самый высокий результат, но удаляйте из запаса все кубики с выпавшим провалом. При впечатляющем успехе добавьте один кубик в запас. Когда у вас не останется кубиков, буйство закончится, и вы вернётесь в зловещую форму.

ГИБКОСТЬ

- ○
- ○
- ○
- ○

ПОВЫШЕНИЯ НОСИТЕЛЯ

- **АДЕПТЫ:** ваши миньоны раз за цикл могут сотворить одно заклинание II ранга. Они, как обычно, получают –1d6 на это, но не повышают уровень стресса.
- **ДРЕМЛЮЩИЕ:** сначала ваши миньоны выглядят безобидно, что позволяет им показаться людьми или остаться незамеченными при беглом взгляде.
- **ИСКАЖЁННЫЕ:** один раз за цикл могут изменить свою форму, перераспределяя значения уровня навыков. Изменения действуют, пока они снова не мутируют.
- **НЕНАСЫТНЫЕ:** если ваши миньоны убивают живого противника, они могут восстановиться.
- **РАЗНОСТОРОННИЕ:** получают ещё один главный навык (2d6) и ещё два вторичных (1d6).
- **СОЧАЩИЕСЯ:** есть одна ячейка выделений, которую можно использовать для производства субстанции типа улья или для доступа к вашим припасам.
- **ЭКИПИРОВАННЫЕ:** получают защиту по вашему выбору, основанную на их снаряжении или анатомии.

※ НОСИТЕЛЮ НЕДОСТУПНО ПОВЫШЕНИЕ «ПУШЕЧНОЕ МЯСО»

ХОДЫ НАШЕСТВИЯ

- **ВСПЛЕСК** огромной волны полчищ под вашим командование. Обрести мощь в сфере полчищ.
- **ВНЕДРЕНИЕ** в хрупкие умы живых, вселяя ужас и паранойю. Обрести мощь в сфере ужаса.
- **НАСЛАНИЕ** тёмной магии по всему региону, взращивая скверну словно зловещую растительность. Обрести мощь в сфере скверны.
- **ПРИЗЫВ** постоянного миньона либо повышение уже имеющегося.
- **ПРОВЕДЕНИЕ ТЁМНОГО РИТУАЛА**, вызывающего могущественные магические эффекты или проклятые предметы. Для ритуала требуется соблюдение особых условий, зависящих от его ранга.
- **ПРОЩУПЫВАНИЕ** фронтов сражений. Обнаружить их слабые места или секретные защиты.

※ УЛЕЙ НЕ НУЖДАЕТСЯ В ХОДЕ «ВОЗВРАТ НЕЖИТИ».