

Уютный самопальный Рулбук Мира Ночи



Вступление

На дворе 2016 год, недалекое будущее. Но в этом почти современном нам мире идет невидимая для простого человека война. Каждый день войны ночи вступают в жестокую борьбу, убивая друг-друга магией, когтями, клинками и пистолетами. В этом мире нет места дипломатии, ведь на кону власть над ним. Здесь нельзя доверять никому, ведь за каждым лицом может скрываться зверь.

Сможешь ли ты вступить в эту вековую войну и внести в неё свою лепту или ты твое обезображенное до неузнаваемости тело будет найдено в переулке? Скоро мы узнаем это.

Глоссарий

+10 к роллу сделает атаку 1d110

+10 к атаке сделает атаку 1d100+10

+10 к урону оставит атаку 1d100, но в случае если мы попадаем - цели нанесётся еще 10 урона.

Основные положения

У каждого персонажа или моба в игре есть 6 характеристик.

S – Сила (Strength)

V – Живучесть (Vitality)

A – Скорость (Agility)

E – Энергия (Energy)

L – Удача (Luck)

M – Меткость (Marksmanship)

Влияние характеристик на геймплей раскрыто в соответствующем разделе.

Каждая характеристика имеет 11 уровней, от 0 до 10.

Каждая раса имеет свои характеристики за исключением Меткости и Удачи. Она у всех одинакова.

Сила 10 позволяет оборотням и вампирам отбрасывать врагов на 10 клеток. Гибридам на 6. Людям на 5.

Скорость 5 позволяет бесплатно отступить на две клетки. Стоимость 10 позволяет бесплатно отступить на 5 клеток.

Меткость 5 позволяет один раз за бой провести атаку без штрафа, для этого надо кинуть 1d2. В случае провала броска его можно попытаться бросить ещё раз на следующем ходу.

Меткость 10 позволяет совершить два таких удара за бой.

Удача 5 позволяет нелюдям уворачиваться от пуль. Удача 10 позволяет людям уворачиваться от пуль.

Атака в ближнем бою тратит 10 единиц энергии. Атака в дальнем бою тратит только патроны.

Люди:

Сила:

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у людей

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d90	1d103+3	1d106+6	1d109+9	1d112+12	1d125+15	1d128+18	1d131+21	1d133+23	1d136+26	1d150+40

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у людей

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у людей										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45	1d50+50

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у людей										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
75	90	105	120	135	150	165	180	190	210	225

Энергия:

Значения количества энергии у людей										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150

Восстановление энергии у людей:

Уровень энергии 0 — 3 – восстанавливается 5 единиц энергии

Уровень энергии 4 – 6 – восстанавливается 10 единиц энергии

Уровень энергии 7 — 8 - восстанавливается 15 единиц энергии

Уровень энергии 9 – 10 – восстанавливается 20 единиц энергии

Вампиры:**Сила:**

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у вампиров										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d100+5	1d105+10	1d110+15	1d115+20	1d120+25	1d125+30	1d130+35	1d135+40	1d140+45	1d145+50	1d150+55

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у вампиров										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у вампиров										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у вампиров										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
115	130	145	160	175	190	205	230	245	260	275

Энергия:

Значения количества энергии у вампиров										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260

Восстановление энергии у вампиров:

Уровень энергии 0 — 8 – восстанавливается 0 единиц энергии

Уровень энергии 9 — 10 – восстанавливается 15 единиц энергии

Оборотни-вервольфы:**Сила:**

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у вервольфов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d110	1d120+ 5	1d130+ 10	1d140+ 15	1d150+ 20	1d160+ 25	1d170+ 30	1d180+ 35	1d190+ 40	1d200+ 45	1d210+5 0

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у вервольфов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у вервольфов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у вервольфов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290

Энергия:

Значения количества энергии у вервольфов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140

Оборотни-беоринги:**Сила:**

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у беорингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d110	1d125+ 5	1d135+ 10	1d145+ 15	1d155+ 20	1d165+ 25	1d175+ 30	1d185+ 35	1d195+ 40	1d205+ 45	1d215+5 0

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у беорингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	3	4	6	8	9	11	12	14	15	17

Инициатива:

Значения рола на инициативу у беорингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100-5	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у беорингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300

Энергия:

Значения количества энергии у беорингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140

Оборотни-кицуне:

Кицуне имеют бонус +5 ко всем спасброскам

Сила:

Зависимость базового рола атаки от параметра силы у кицуне										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d105+5	1d110+10	1d115+15	1d120+20	1d125+25	1d130+30	1d135+35	1d140+40	1d145+45	1d150+50	1d155+55

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у кицуне										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Инициатива:

Значения рола на инициативу у кицуне										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у кицуне										
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280

Энергия:

Значения количества энергии у кичуне										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140

Оборотни-ратлинги:

Сила:

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у ратлингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d105+5	1d110+10	1d115+15	1d120+20	1d125+25	1d130+30	1d135+35	1d140+40	1d145+45	1d150+50	1d155+55

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у ратлингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у ратлингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у ратлингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280

Энергия:

Значения количества энергии у ратлингов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150

Оборотни-бастет:

Сила:

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у бастет										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d105+5	1d110+10	1d115+15	1d120+20	1d125+25	1d130+30	1d135+35	1d140+40	1d145+45	1d150+50	1d155+55

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у бастет										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у бастет										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d100	1d95+5	1d95+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45	1d50+50

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у бастет										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280

Энергия:

Значения количества энергии у бастет										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140

Восстановление энергии всех оборотней:

Уровень энергии от 0-5 – восстанавливается 5 единиц энергии

Уровень энергии от 5 до 10 – восстанавливается 10 единиц энергии

Гибриды:**Сила:**

Зависимость базового ролла атаки от параметра силы у гибридов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1d100+5	1d105+10	1d110+15	1d115+20	1d120+25	1d125+30	1d130+35	1d135+40	1d140+45	1d145+50	1d150+55

Скорость:

Зависимость количества проходимых клеток от параметра скорости у гибридов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22

Инициатива:

Значения ролла на инициативу у гибридов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d100	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45

Выносливость:

Зависимость запаса здоровья от живучести у гибридов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
80	95	110	125	140	155	170	185	200	215	230

Энергия:

Значения количества энергии у гибридов										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160

Восстановление энергии у Гибридов:

Уровень энергии 0 — 3 – восстанавливается 6 единиц энергии

Уровень энергии 4 – 7 – восстанавливается 12 единиц энергии

Уровень энергии 7 — 8 - восстанавливается 17 единиц энергии

Уровень энергии 9 – 10 – восстанавливается 22 единиц энергии

Общие статьи:

Меткость:

Зависимость прибавки к урону от меткости										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30

Удача:

Значения ролла на удачу										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1d95+5	1d90+10	1d85+15	1d80+20	1d75+25	1d70+30	1d65+35	1d60+40	1d55+45	1d54+46

Создание собственных заклинаний

Вы можете создавать собственные заклинания, используя эффекты тех, что есть у вас в спеллбуке: вы можете их комбинировать, усиливать или ослаблять. Конечно, такие заклинания будут стоить дороже, но ведь оно того стоит?

Для создания заклинаний вам могут понадобиться уникальные предметы, например, магические скрижали.

Ход боя

В Мире Ночи игроку придется часто сражаться, поэтому желательно запомнить этот раздел, дабы лишний раз не открывать рулбук.

Главный совет

Как только бой начался, заведите себе файл или листок бумаги, нарисуйте там поле, выпишите статьи своего персонажа, подсчитайте запасы здоровья и маны, расставьте всех участников битвы. Если в ходе боя на вас наложат заклинание, запишите туда, какое, как оно действует и сколько ходов.

Локации

Большинство локаций будут иметь размер 20 на 20 клеток, координаты по X будут отмечаться латинскими буквами, а по Y – цифрами. Чтобы не запутаться, следите за тем, кто куда ходит, и сами всегда пишите на

какой клетке вы стоите в конце хода. Если где-то произошла ошибка — сразу говорите об этом, многие атаки, действующие на несколько целей, зависят от их взаимного расположения.

На локациях могут находиться препятствия, на некоторых локациях препятствий может быть очень много. Учитывайте это, когда продумываете свою тактику.

Инициатива

Бой начинается с броска на инициативу. Бросает каждый из участников в соответствии со своими правилами и своим значением скорости. Очередность ходов прописывается исходя из инициативы — чем она больше, тем раньше ход. При возникновении спорных моментов первым ходит тот, у кого скорость выше.

Ходы

Первое, что можно сделать во время своего хода — бросить спасбросок удачи. С помощью каждого броска можно уйти только от одной атаки, нельзя бросать несколько бросков в один ход.

Вторая часть хода — активация эффектов от действующих заклинаний. Если таких эффектов несколько, игрок сам решает, в каком порядке вычислять эти эффекты. Если это приведет к тому, что он сохранит для себя некоторое количество *hp* или маны, или избежит какого-то вредоносного эффекта — тем лучше. Будут знать, как накладывать тысячи спеллов одновременно!

После того как все предварительные расчеты проведены, наступает фаза движения или поддерживающего действия. Герой или моб в начале фазы может передвинуться на некое количество клеток, если ему хочется. Конечную точку нахождения стоит указать в посте. Или он может воспользоваться первым действием поддержки. Во время действия поддержки игрок может использовать заклинание, выпить зелье, нанести яд на оружие, залечить рану и всё в таком духе. Очередность действий в данном случае не важна.

После этого собственно идет атака. Герой может атаковать своим оружием ближнего или дальнего боя, прочесть заклинание или воспользоваться реликтом. Рядом с роллом старайтесь записывать полученный в итоге урон, так вы всем поможете. Если вы использовали заклинание или реликт, напишите название и подробно опишите, какой именно эффект оно должно произвести. Конечно, герой может отказаться от проведения фазы атаки, если не видит в этом смысла.

После этого герой может совершить ещё одно действие поддержки, с той разницей, что он может использовать заклинание только в том случае, если он не использовал его в предыдущее действие поддержки или не воспользовался фазой атаки. Проще говоря, вы можете совершить в свой ход два заклинания, при этом не атакуя кого-либо другим способом. В противном случае вы сможете наложить только одно заклинание за ход.

Если герой после всего этого хочет совершить перемещение, он может потратить на это оставшуюся у него энергию. Стоимость прохода клетки вычисляется по формуле 11-S. Конечную клетку тоже следует указать в посте.

После всего этого рекомендуется описать состояние своего персонажа: оставшееся здоровье и энергию, действующие на него в данный момент эффекты. Так вы и сами не забудете об этом, и нам поможете.

Критический урон

Если по итогам броска на атаку в ближнем бою выпало значение дайса или более, то засчитывается критическое попадание. Нанеся такое, игрок имеет право бросить кубик на эффект либо не бросать его и отбросить врага на 5 клеток.

Эффекты:

Двойной урон. (1d2)

Невозможность увернуться. (1d2)

Критическая рана — цель теряет 15 *hp* от своего максимального запаса. Такую рану можно залечить только вне боя. (1d2)

Кровоточащая рана — противник будет терять каждый ход 1d30 урона, пока не закроет рану при помощи ролла 1d100 — это действие поддержки. (1d2)

Оглушение — пропуск хода. (1d2)

После боя

Имейте в виду, после битвы не происходит автоматического восстановления всех статов и исчезновения всех заклинаний. Заклинания могут быть «постоянными» — действовать до смерти заклинателя. Даже временные эффекты вроде замедления продолжают действовать положенное количество ходов. После боя вы можете собрать лут, сделать обновление в книге заклинаний, если вы выучили что-то новое и, если вы потрепаны в этой битве, залечить свои раны.

Дальний бой

Правила дальнего боя отличаются тем, что имеют свои собственные роллы, указанные в конце. Враг не может уворачиваться от таких атак, если, конечно же, его уровень удачи не достаточно высок чтобы это сделать.

Магия

В Мире Ночи магия разделяется на школы: божественная, некромантия, демоническая, огня, воды, воздуха, земли, общую и магию крови. Изначально, если ваш персонаж обладает магическими способностями, он может знать только одну магическую школу, а именно: если способности находятся на высоком уровне (маг, колдун или экзорцист) все заклинания первых трёх кругов и одно случайное четвертого, если на уровне ученика магической академии (в частности паладины), то все заклинания первых двух кругов и одно случайное третьего, если познания находятся на низком уровне (начинающий маг или инквизитор), то только первый круг и одно заклинание второго. Чтобы начать изучать вторую школу нужно иметь Энергию 7 и выше, выучить весь четвертый круг своей школы и выучить хотя бы одно заклинание пятого или более высокого круга. Можно учить только две школы. Магия Крови доступна только вампирам и оборотням. Вампиры получают знания о ней после первой испитой крови. На неё не распространяется запрет на количество изучаемых школ.

Стэлс

Работает как невидимость. Привязан к перкам, где обозначено его использование. Стоимость включения режима – 20-А энергии, выключение – бесплатно, занимает фазу атаки (то есть можно совершить одно действие поддержки и включить/выключить стелс), стоимость прохождения одной клетки возрастает на 2. Работает до тех пор, пока обладатель не совершит удар, его не обнаружат или не выключит самостоятельно. Между отключением стелса и следующим его использованием должно пройти не менее одного хода.

Если персонаж под стелсом наносит удар противнику, то его стандартный бонус к атаке удваивается на 1 ход (вместо $1d115+20$ бросается $1d115+40$ ролл на атаку)

D: Чтобы обнаружить персонажа под стелсом, противник может бросить $1d(100-5E)+5E$ (выпасть должно больше 50), если персонаж под стелсом не дальше 5 клеток. Персонаж может войти в стелс на поле боя, только если находится дальше 11 клеток от противника (если картой не предусмотрено других условий)

C: Чтобы обнаружить персонажа под стелсом, противник может бросить $1d(100-4E)+4E$ (выпасть должно больше 50), если персонаж под стелсом не дальше 4 клеток. Персонаж может войти в стелс на поле боя, только если находится дальше 9 клеток от противника (если картой не предусмотрено других условий)

B: Чтобы обнаружить персонажа под стелсом, противник может бросить $1d(100-3E)+3E$ (выпасть должно больше 50), если персонаж под стелсом не дальше 3 клеток. Персонаж может войти в стелс на поле боя, только если находится дальше 7 клеток от противника (если картой не предусмотрено других условий)

А: Чтобы обнаружить персонажа под стелсом, противник может бросить $1d(100-2E)+2E$ (выпасть должно больше 50), если персонаж под стелсом не дальше 2 клеток. Персонаж может войти в стелс на поле боя, только если находится дальше 5 клеток от противника (если картой не предусмотрено других условий)

Создание персонажа

Если вы перебороли страх и начали путешествие по Миру Ночи, то для начала вам нужно будет выбрать расу своего персонажа. Это очень важно. Ведь у каждой расы свои плюсы и минусы, а также своя тактика войны.

Теперь же мы должны кратко описать биографию своего персонажа. Ну, а также мировоззрение, которое влияет на отношение к вам со стороны фракций и ваших сопартийцев.

Пришло время сухих цифр. У вас вначале есть десять или пятнадцать очков для распределения по статам, а также две или три способности на выбор. При распределении этих очков старайтесь исходить из бэка персонажа.

Максимальное количество очков для одного из статов при создании персонажа — 5.

Если вас персонаж оказался магом, то вам также выдадут спеллбук с определённым количеством заклинаний.

Если в вашем распоряжении есть како-либо артефакт, то его свойства стоит обсудить с одним из ГМ-ов. Особые способности – тоже.

Теперь перед вами полноценный персонаж, которому предстоит неравная схватка в Мире Ночи. Удачи вам!

Расы Мира Ночи

Люди.

Основное население планеты. Даже в древние времена, когда до легенды было рукой подать, их было больше чем нечисти. Люди физически слабее нечисти, но их общность, стойкость и постоянное развитие сделало их доминантным видом на планете.

Если ваш персонаж — человек, то он может принадлежать (не обязательно в настоящем времени) к таким фракциям как: Истинная Строгая Церковь, Кардгарды, Некромантская Лига, Агентства, «Рассвет», Ассамблея магов, Дети Центеля.

Персонаж-человек имеет 15 очков для распределения по статам.

Вампиры.

Древняя и опасная нечисть. С давних времен они существуют на планете, считаясь одним из главных врагов людского рода. Эти существа имеют огромную мощь, но для её поддержания им нужна человеческая кровь. Только таинственные Мертворождённые — могущественнейшие представители своей расы могут позволить себе не пить кровь. Обычным же вампирам приходится быть охотниками в ночи или искать более хитрые способы получения необходимой для жизни эссенции.

Если ваш персонаж — вампир, то он может принадлежать (не обязательно в настоящем времени) ко всем тем же фракциям, что и обычные люди. Ведь вампирами, чаще всего, становятся. И даже у самых ярых врагов вампиризма порой может дрогнуть рука оборвать свою жизнь. Обычно, вампиру приходится оставить свою прошлую жизнь, но, вероятно, бывают и исключения.

Большинство вампиров подчиняются одному из Мертворождённых, зачастую нося характерные для своего повелителя отличительные черты. Но среди вампиров много тех, кто плюнул на это.

Персонаж-вампир имеет 10 очков для распределения по статам.

Оборотни

Люди, которые заражены териантропией. Они способны обращаться в звериную форму, что делает их очень сильными и выносливыми. В отличие от вампиров им не сильно нужна человеческая кровь для восстановления энергии, но зверь внутри требует много еды. Существует пять пород оборотней: вервольфы, беоринги, кицуне, ратлинги и бастет.

Вервольфы — традиционные оборотни, принимающие форму волков. Они наиболее многочисленны и редко отрываются от сообщества себе подобных.

Беоринги — оборотни-медведи. Встречаются гораздо реже вервольфов. Большинство беорингов предпочитают небольшие группы себе подобных или вообще образ жизни одиночки.

Кицуне — оборотни, превращающиеся в лис. Хитрые и ловкие создания. Они довольно многочисленны и предпочитают действовать независимо от себе подобных. Кицуне с легкостью внедряются в человеческий социум.

Ратлинги — оборотни-крысы. В основной своей массе живут крупными стаями. Предпочитают крупные города как ареал. Они довольно умны, что компенсирует их не такую большую силу.

Бастет — оборотни-кошки. Редко живут большим социумом. Бастет стараются держать людей на расстоянии от себя, хотя они без особого труда могут внедриться в человеческое общество.

Если ваш персонаж — оборотень, то он может принадлежать (не обязательно в настоящем времени) ко всем тем же фракциям, что и обычные люди. Ведь оборотнями, чаще всего, становятся. И даже у самых ярых врагов оборотней порой может дрогнуть рука оборвать свою жизнь. Обычно, оборотню приходится оставить свою прошлую жизнь, но, вероятно, бывают и исключения.

Все персонажи-оборотни имеют 10 очков для распределения по статам.

Гибриды

Существа, в которых течёт кровь демонов. У одних демоническое начало проявляется сильнее, у некоторых слабее. Это сказывается на внешнем виде Гибрида. Благодаря демонической крови эти существа довольно сильны, и имеют неплохие шансы выжить среди другой нечисти.

Если ваш персонаж — гибрид, то он может принадлежать (не обязательно в настоящем времени) к таким фракциям как: Кардгарды, Агентства, «Рассвет». Он может принадлежать и к прочим фракциям, но это будет неким исключением из правил, которое вам следует продумать.

Персонаж-гибрид имеет 13 очков для распределения по статам.

Прокачка персонажа

Наши персонажи со временем становятся сильнее и быстрее, а может даже, и умней. Это выражается в повышении уровня персонажа. Повысить уровень можно двумя способами:

1) Мобовый.

Вы просто уничтожаете количество врагов равное количеству очков ваших основных статов. Вы получаете одно свободное очко, которое можно потратить на повышение уровня основных статов (повышая уровень персонажа) или прокачивая свои способности (это не идёт в основные статы, следовательно, персонаж остаётся на прежнем уровне)

2) Квестовой

Здесь вы получаете опыт от выполнения квестов. Так и главного (этой главы) или побочных. Вы получаете определённое количество очков за выполнение квеста и распределяете по своему желанию. Действует те же правила (основные статы повышают уровень персонажа, способности – нет)

Также ваш персонаж может изучать новые способности. Если вы набрали пять очков основных статов (только они идут в счёт), то вы можете выбрать себе способность по нраву (не забываем про требования) и прокачать её на максимум и т.д.

Перки

Список официальных перков Мира Ночи:

Злодей

Герой имеет воистину черное сердце и прогнившую душу. Для него нет ничего

приятнее убить глупца, несущего идеалы добра. Только для злых персонажей.

Ранг С: +15 к атаке против добрых персонажей

Ранг В: +15 к атаке против нейтральных персонажей

Добродетель

Персонаж движим идеалами добра. Все его действия так или иначе противопоставлены Злу. Только для добрых героев.

Ранг С: +15 к атаке против злых персонажей

Ранг В: +15 к атаке против нейтральных персонажей

Законник

Герой сражается за порядок, честь и закон. Ему претит любой хаос. Только для принципиальных героев.

Ранг С: +15 к атаке против хаотичных персонажей

Ранг В: +15 к атаке против нейтральных персонажей

Несущий хаос

Герой не обременён идеалами и его разум ведёт его только туда, куда заблагорассудится левой пятке. Прирожденный враг порядка. Только для хаотичных персонажей.

Ранг С: +15 к атаке против принципиальных персонажей

Ранг В: +15 к атаке против нейтральных персонажей

Защитник

Персонажу приходилось часто приходиться на выручку и защищать слабых.

Ранг В: Персонаж может принимать на себя урон, предназначенный другому персонажу. При этом он получает только половину урона.

Ранг А: Персонаж может принимать на себя урон, предназначенный другому персонажу. При этом он получает только четверть урона.

Воля к жизни

Ранг В: Если персонажу наносится смертельный урон, то он не умирает, а остается в живых с 10 hp. Действует раз за бой.

Ранг А: Если персонажу наносится смертельный урон, то он не умирает, а остается в живых с 20 hp. Действует раз за бой

Отторжение Магии

Позволяет персонажу "уклониться" от магии при помощи спасброска, не зависящего от Удачи. Уменьшает урон от магии и её продолжительность (вражеская магия). Спасбросок отторжения совпадает с со спасброском Удачи такого же уровня.

Ранг С: Позволяет защититься от магии вплоть Второго круга. Снижает урон от заклинаний на 5.

Ранг А: Позволяет защититься от магии вплоть до Четвертого круга. Снижает урон от заклинаний на 10 и уменьшает длительность вражеских заклятий на 1 ход.

Ранг ЕХ: Позволяет защититься от магии вплоть до Пятого круга. Снижение урона от заклинаний до 15.

Создание предметов

Позволяет магу создавать магические предметы, которые могут быть очень полезны в бою.

Ранг D: позволяет создавать довольно зелья и яды первого круга.

Ранг С: позволяет уже накладывать слабое зачарование на предметы.

Ранг В: позволяет создавать предметы, аналогичные по силе мистик кодам (но они одноразовы по действию)

Ранг: В+: позволяет создавать зелья второго круга.

Ранг А- : позволяет создавать слабые мистик коды или реликты постоянного действия

Ранг А: позволяет создавать зелья третьего круга.

Ранг А++: позволяет создавать уже полноценные мистик коды и реликты.

Ранг ЕХ: только единицы обладают навыком подобного уровня. При помощи него можно создать такие мощные реликты, которые могут конкурировать с Истинными реликтами.

Дуэлянт

Истинные воины предпочитают сражаться один на один. Здесь важнее быстрота реакции и точный удар, чем простая грубая сила.

Ранг С: даёт +5 к инициативе, если бой идёт один на один

Ранг В: после атаки можно отступить на 3 клетки бесплатно, +10 к атаке

Ранг А: +15 к спасброску, за прохождение каждой клетки даётся +5 к атаке

Ганмэн

Персонаж обожает огнестрельное оружие. Оно и понятно, ведь время рыцарей прошло, не так ли?

Ранг С: +5 к инициативе

Ранг В: +5 к роллу, если вы пользуетесь огнестрельным оружием

Ранг А: +1 к Меткости, +5 к спасброску, +10 к инициативе

Ранг А+: +20 к атаке

Мастер Копья

Персонаж умело пользуется древковым оружием, что сделало его очень быстрым воином.

Ранг С: Позволяет атаковать на две клетки вперед (этим ударом можно поразить двух врагов, стоящих рядом на одной линии, но нельзя атаковать сквозь препятствие) и атаковать все восемь соседних клеток круговым ударом. А также позволяет метать копьё на три клетки вперёд.

Ранг В: + 5 при атаке копьём

Ранг А: + 1 к параметру "Скорость"

Ранг А+: +15 к атаке

Умелые руки

У персонажа настоящий талант во многих областях, где нужны "золотые руки".

Ранг Е: Персонаж спокойно пользуется любым видом оружия

Ранг D: + 5 к спасброску

Ранг С: Персонаж может попытаться уничтожить обнаруженную ловушку. Если он проваливает ролл 1d100, то ловушка срабатывает. Если нет, то ловушка уничтожается.

Быстрота рук

У персонажа очень ловкие пальцы, что позволяет ему просто моментально выхватывать оружие.

Ранг Е: +4 к инициативе

Ранг D: +3 к спасброску

Ранг: С++: позволяет моментально менять оружие (т.е. мечник с этой способностью без потери хода может сменить оружие на копьё и т.д.)

Ранг: В+: Персонаж может попытаться повторно совершить атаку. Для этого нужно бросить 1d100. Если больше 50-ти - персонаж повторно атакует.

Наркоман

Наркомания распространена в наше время. И ваш персонаж не стал исключением.

Ранг E: - 5 к инициативе

Ранг D: - 5 к спасброскам, +5 к атаке

Ранг C: +1 к Силе

Ранг B: +15 к атаке, - 1 к Скорости

Маньяк

Персонаж является чокнутым убийцей, который убивает направо и налево. Его не волнует мнение начальства. Зато он достиг в этом деле совершенства.

Ранг C: +5 к атаке, с человеком сложно контактировать

Ранг B: За каждое убийство даётся +10 к энергии

Ловкость

Ловкие персонажи гораздо лучше защищаются от вражеских атак.

Ранг B: +10 к ролу на спасбросок

Ранг A: +1 дополнительный спасбросок

Маг-Конструктор

Данный персонаж-маг имеет достаточно знаний, чтобы изготовить кукол - копии людей.

Ранг C: позволяет изготавливать довольно простые куклы, которые только при невнимательном рассмотрении можно принять за живых людей.

Ранг B: позволяет создавать кукол, которые ничем не отличаются от людей, кроме некоторых параметров.

Ранг A: позволяет создавать кукол, которые ничем не отличаются от людей. Части этих кукол могут стать протезами для человека.

Ранг EX: позволяет создавать кукол, которые ничем неотличимы от живых существ. Даже самый опытный маг не сразу заметит подделку.

Меченосец

Тренировка во владении мечом сделало вашего персонажа довольно мощным бойцом

Ранг C: +10 к атаке

Ранг B: + 1 к Силе

Ранг A: + 20 к атаке

Воин-метатель

Метательные топоры, кинжалы или дротики... Это знакомо вам.

Ранг D: позволяет метать кинжалы, метательные топоры или дротики на шесть клеток вперёд. Урон по некоторым существам будет зависеть от материала (обычная сталь не так эффективна против вампиров и т.д.)

Ранг C: +5 к атаке

Ранг B: +5 к инициативе, +1 к Меткости

Ранг A+: + 10 к спасброску, +10 к атаке

Колдун

Вы изучаете магию не покорным изучением теорией, а практикой. Вы не боитесь использовать заклинания против обычных людей, ведь это даёт вам силу! Но маги вас не понимают. Они называют вас еретиком, но вам плевать на это. Ведь легко можете уничтожить глупца.

Ранг D: +2 к энергии за убийство живого существа заклинанием или просто использование заклинания по назначению. Колдун может изучать только: или Общую Магию, или Демонологию, или Магию Огня.

Ранг С: + 5 к атаке заклинаниями

Ранг В: + 10 к энергии за убийство живого существа заклинанием или просто использование заклинания по назначению, +5 к атаке заклинаниями

Ранг А: +1 к Энергии, + 15 к энергии за убийство живого существа заклинанием или просто использование заклинания по назначению

Магус

Магия - это наука. Здесь нет места профанам и недоучкам. Тут нужен холодный расчёт и самоконтроль. Обычные люди не должны знать вообще о магии, пусть смотрят выступления клоунов по телевизору. А колдунов стоит изолировать от общества или уничтожить.

Ранг D: +2 к проведению ритуалов. Магус может изучать любой вид магии, кроме Демонологии.

Ранг С: -2 к стоимости заклинания

Ранг В: +10 к максимальному запасу энергии

Ранг А: +1 к Энергии, - 5 к стоимости заклинаний

Охотник на магов

Сей персонаж был натренирован лишь с одной целью - охотиться на магов и колдунов. Это сделало вас очень опасным бойцом.

Ранг С: +5 к атаке против колдунов и магов

Ранг С+: уменьшает вражескую атаку заклинаниями на 3.

Ранг В: +10 к инициативе

Ранг В++: +10 к атаке против колдунов и магов, + 1 к Скорости

Ранг А: + к 1 Выносливости, +2 к Инициативе

Ранг А+: +1 к Силе, +15 к атаке против колдунов и магов

Убийца

Убийство - это искусство. Вы это прекрасно понимаете. Ведь истинная красота в убийстве - незаметность и страх жертвы перед тем, как она отправится к праотцам.

Ранг D: вы можете изготовить яды первого круга, + 5 к инициативе. Стэлс ранга D.

Ранг С: + 6 к атаке. Стэлс ранга С.

Ранг В: + 1 к Скорости, + 12 к атаке. Стэлс ранга В.

Ранг А: + 1 к Силе, + 10 к инициативе. Стэлс ранга А.

Ранг А+: + 24 к атаке, + 1 к Выносливости

Ранг EX: позволяет атаковать первым всегда, + 40 к атаке (таким высоким рангом обладает только Хасан ибн Саббах - лидер секты Ассасинов.)

Скопище Хаоса

Разные маги искали способы сделать себя бессмертными. Некоторые маги используют заклинание Первородного Хаоса, чтобы стать Скопищем Хаоса. Это делает человека вечноживущим, но стоит ли это того? Ведь многие сходят с ума от шёпота Хаоса и превращаются в безумных убийц.

Требуется: параметр Энергия - 5, параметр Сила - 5

Ранг С: - 1 к параметру Удача, +50 к hp

Ранг В: + 20 к атаке

Ранг В+: + 100 к hp, +1 к параметру Сила, -1 к удаче

Ранг А: - 1 к Скорости, - 10 к инициативе, +20 к атаке

Ранг EX: увеличение количества hp в два раза (истинное Воплощение Хаоса. Неизвестно, существуют ли люди с подобной силой), -1 к удаче

Паладин

Персонаж с детства был тренирован церковниками, чтобы бороться с проявлениями зла. Вас обучили божественной магии, и вы искренно будете противостоять врагам человечества.

Ранг D: уменьшает урон, который наносят порождения Ночи на 2 единицы.

Ранг C: + 5 к атаке божественными заклинаниями, + 5 к hp

Ранг B: уменьшает урон, который наносят порождения Ночи на 5 единиц.

Ранг B+: + 15 к урону

Ранг A: + 30 к hp, +10 к инициативе

Ранг A++: + 30 к атаке, уменьшает урон, который наносят порождения Ночи на 15 единиц

Воин Абсолютного Зла

Персонаж чувствует поддержку неведомой силы, которая не желает, чтобы на Земле существовала жизнь.

Ранг D: - 1 к Удаче, - 5 к спасброскам

Ранг C: +10 к атаке, +1 к Скорости

Ранг C+: + 20 к hp, - 1 к Удаче,

Ранг B: + 20 к атаке, + 1 к Выносливости,

Ранг B+: + 1 к Силе, +10 к Максимальной энергии

Ранг B++: + 40 к hp, + 5 к регенерации энергии

Ранг A: - 1 к Удаче, + 60 к hp

Ранг A+: - 2 к Удаче, +30 к атаке

Ранг EX: + 100 к hp

Щитоносец

Сей персонаж научился пользоваться щитом для отражения вражеских атак. Но не стоит забывать, что щит не сделан из бруталина, и может сломаться от молодецкого удара!

Ранг C: уменьшает количество проходимых клеток на две, щит отбивает 50% урона

Ранг B: персонаж кидает ролл 1d100, если он более 50-ти, то щит не получает повреждения.

Ранг A: +1 к Выносливости, позволяет отбить щитом 100% урона

Ранг A+: позволяет во время отбития урона атаку щитом, которая наносит 1d60 урона. Эта атака не тратит очко хода.

Стрелок

Персонаж предпочитает пользоваться устаревшим оружием, как арбалет или лук. Это сделало его сильным человеком.

Ранг D: позволяет атаковать противника, используя лук со стрелами или арбалет. Ролл атаки у луков: 1d100 (дальность - 10 клеток), у арбалетов: 1d130 (дальность - 6 клеток)

Ранг C: + 5 к атаке при помощи лука и стрел, +10 к атаке при помощи арбалета

Ранг B: + 1 к Силе, +1 к Меткости

Ранг B+: добавляет прибавку к роллу (3*параметр Сила)

Ранг A: Увеличивает дальность атаки лука (теперь она 15 клеток) и арбалета (теперь она составляет 12 клеток)

Мастерской

Персонаж знает, как чинить амуницию и другие полезные вещи. Это делает его незаменимым в команде.

Ранг D: позволяет ремонтировать предметы роллом 1d100 (кроме артефактов), восстанавливая до 50% состояния.

Ранг D+: +5 к ролу ремонта

Ранг C: +10 к ролу ремонта

Ранг B: позволяет ремонтировать также и реликты (их нужно восстанавливать роллом 1d100), и восстанавливать обычные предметы до 100% состояния

Ранг A: + 10 к ролу ремонта реликтов.

Ранг A+: позволяет ремонтировать реликты до 100% состояния

Охотник на Демонов

Персонаж прошёл продолжительный курс подготовки для борьбы с такими опасными существами, как демоны.

Ранг D: +5 к инициативе

Ранг C: уменьшает урон, который наносят демоны на 5 единиц.

Ранг B: + 20 к атаке против демонов

Ранг A: +1 к Силе, +20 к hp

Поцелуй обитателя Ночи.

Персонаж достаточно ловок, чтобы высасывать энергию из противника прямо в бою.

Требование: эту способность может брать только вампир.

Ранг C: позволяет получать 1d30 энергии, нанося противнику 1d10 урона (за это действие вы тратите один ход, но также вы должны быть рядом со своей жертвой)

Ранг C+: +5 к спасброскам

Ранг B: на действие "поцелуя" больше не тратится очко хода, теперь это действие поддержки.

Ранг A: позволяет получать 1d50 энергии, нанося противнику 1d10 урона

Боевой маг

Персонаж посвятил себя боевой магии. Благодаря этому он имеет великолепную реакцию, которая неоценима в бою.

Ранг C: + 1 к параметру "Сила", маг может изучать только антиперсональные заклинания

Ранг B: позволяет творить заклинания 1-ого круга без потери хода

Ранг A+: позволяет читать заклинания второго круга без потери хода

Власть Ночи

Вампиры благодаря своей природе могут становиться невидимым для вражеских глаз, но только ночью или в темноте.

Требование: быть вампиром

Ранг C: Невидимость, что позволяет вам безнаказанно атаковать. Но противник может напасть на вас, обнаружив, роллом 1d60+40

Ранг B: Невидимость, что позволяет вам безнаказанно атаковать. Но противник может напасть на вас, обнаружив, роллом 1d70+30

Ранг A: Невидимость, что позволяет вам безнаказанно атаковать. Но противник может напасть на вас, обнаружив, роллом 1d80+20

Ранг A++: Невидимость, что позволяет вам безнаказанно атаковать. Но противник может напасть на вас, обнаружив, роллом 1d90+10

Ранг EX: Невидимость, что позволяет вам безнаказанно атаковать. Но противник может напасть на вас, обнаружив, роллом 1d100 (таким навыком обладают только очень древние или сильные вампиры)

Сила детей Ночи

Вампиры имеют огромную силу, которая может уничтожать огромное количество людей. Но вся эта мощь даёт им только в ночное время суток.

Требование: быть вампиром

Ранг D: круговая атака, +5 к атаке

Ранг C: увеличивает атаку вампира в два раза (можно использовать только раз за бой, на такой удар тратится в два раза больше энергии.)

Ранг B: + 1 к параметру "Сила"

Ранг A+: Позволяет наносить специальный удар с атакой увеличенной в четыре раза (можно использовать только раз за бой, на такой удар тратится в четыре раза больше энергии.)

Псайкер

Персонаж имеет талант псайкера. Это позволяет ему подчинять врагов силой своего разума.

Ранг D: Позволяет брать под контроль цель роллом 1d100 на 1d5 ходов, если уровень Э выше уровня Э цели.

Ранг C: +5 к роллу взятия под контроль вражеского разума.

Ранг B: На псайкера не действуют заклинания, действующие на разум, позволяет подчинять цели с Э равным Э мага

Ранг A+: позволяет брать под контроль цель роллом 1d80+20 на 1d7+3 ходов

Ранг EX: Позволяет брать под контроль цель роллом 1d60+40. Цель будет находиться под контролем до тех пор, пока не умрёт псайкер, позволяет подчинять цели с Э больше Э мага на 1.

Истинная руническая магия

Персонаж является знатоком Истинных рун. Магия рун - один из древних видов магии, который сейчас практикуют только некоторые.

Требование: не изучать современные школы магии

Ранг D: позволяет накладывать малые руны поддержки. Стоимость наложения руны в энергии - 10 единиц. Наложённая руна действует весь бой. За весь бой маг рун может наложить только 3 подобные руны.

Малые Руны:

Малая руна Скорости - повышает проход клеток на 2.

Малая руна Силы - увеличивает ролл атаки на 5.

Малая руна Жизни - восстанавливает 10 hp (единственная руна из списка Малых рун, которую можно использовать неограниченное число раз)

Малая руна Храбрости - +5 к Инициативе

Малая руна Ловкости - +5 к спасброску

Ранг C: позволяет использовать малые руны проклятий. Стоимость наложения руны в энергии - 12 единиц. Наложённая руна действует весь бой. За весь бой маг рун может наложить только 3 подобные руны.

Малые Руны:

Малая руна Ленивой Поступи - понижает проход клеток на 3.

Малая руна Слабости - уменьшает ролл атаки на 7.

Малая руна Трусости - -7 к Инициативе

Малая руна Неуклюжести - -8 к спасброску

Ранг C+: +10 к максимальному запасу энергии

Ранг C++: Увеличивает количество возможно наложенных малых рун (теперь маг рун может наложить 5 малых рун поддержки и четыре малые руны проклятий)

Ранг В: Теперь же маг рун может накладывать уже полноценные руны поддержки. Стоимость наложения руны в энергии - 22 единицы. Наложённая руна действует весь бой. За весь бой маг рун может наложить только 2 подобные руны.

Руны:

Руна Скорости: +1 к параметру "Скорость"

Руна Выносливости: +1 к параметру "Выносливость"

Руна Познания: +1 к параметру "Энергия"

Руна Силы: +1 к параметру "Сила"

Руна Охотника: +2 к параметру "Меткость"

Руна Путника: +1 к параметру "Удача"

Ранг В+: Позволяет магу накладывать полноценные руны проклятий. Стоимость наложения руны в энергии - 24 единицы. Наложённая руна действует весь бой. За весь бой маг рун может наложить только 2 подобные руны.

Руны:

Руна Лени: -1 к параметру "Скорость"

Руна Угнетённости: -1 к параметру "Выносливость"

Руна Незнания: -1 к параметру "Энергия"

Руна Слабости: -1 к параметру "Сила"

Руна Кривого Глаза: -2 к параметру "Меткости"

Руна Шавки: -1 к параметру "Удача"

Ранг В++: Полная неуязвимость к современным рунам магов.

Ранг А: Увеличивает количество возможно наложенных рун (теперь маг рун может наложить 4 руны поддержки и 3 руны проклятий)

Ранг А+: Вам открылись Истинные руны, которые действуют уже, как обычные заклинания. Из списка, который будет ниже, можно и нужно выбрать две руны, которые по нраву вашей тактике.

Истинные Руны:

Руна Королей

Даёт цели +2 к "Силе", +2 к Удаче, +1 к Выносливости.

Стоимость: 35 энергии,

Поддержка действия: 10 единиц энергии

Руна Сокращения

Наносит цели $1d100+3*\text{Э}$ урона

Стоимость: 24 энергии

Руна Северных Гор

Наносит трём целям урон $1d50+2*\text{Э}$

Стоимость: 20 энергии

Руна Мора

Цель заболевает странной болезнью, которая ей наносит $1d7+\text{Э}$ урона каждый ход.

Стоимость: 19 энергии

Руна Крови

У цели неожиданно появляются маленькие ранки, которые начинают кровоточить. С каждым ходом цель теряет $1d8+\text{Э}$ энергии

Руна Кровавого Лжеца
Даёт цели + 1 к "Силе", +1 к "Скорости"
Стоимость: 27 энергии
Поддержка действия: 8 единиц энергии

Руна Воды
Создаёт вокруг цели щит из воды, который принимает на себя 50% урона. Сам щит имеет 100hp.
Стоимость: 30 энергии
Поддержка: 6 энергии

Вампирическая регенерация
Вампиры обладают способностью к регенерации, что делает их довольно опасными противниками.
Требование: быть вампиром

Ранг D: восстанавливается 5 hp за ход
Ранг C: восстанавливается 10 hp за ход
Ранг C++: восстанавливает 15 hp за ход
Ранг B: восстанавливается 20 hp за ход
Ранг B+: восстанавливается 25 hp за ход
Ранг A: восстанавливается 30 hp за ход
Ранг A++: восстанавливается 35 hp за ход

Лжевампир
Высокие технологии не стоят на месте. Благодаря хитросплетениям магии и химии был создан препарат, который даёт человеку некоторые свойства вампиров. Ваш персонаж не пробовал его на себе.

Ранг D: параметр "Сила" рассчитывается, как у вампиров. На каждую атаку лжевампира тратится 5 единиц энергии.

Ранг C: Инициатива рассчитывается, как у вампиров. Лжевампир может пить кровь, чтобы пополнять запас своей энергии.

Ранг B: Позволяет брать один вампирский перк

Личдом
Персонаж смог закончить процесс личдома, притом благополучно. Это открыло вам путь к огромному могуществу.
Требования: удачно завершит ритуал становления личом.

Ранг D: полная неуязвимость к действиям любых Мистических Глаз, уязвимость к огню.

Ранг C: +50 к hp, +5 к атаке

Ранг B: позволяет читать личу заклинания некромагии 1-ого круга без потери хода

Ранг A: +2 к Энергии, +20 к атаке

Ранг A++: +100 к hp, +30 к атаке некромагией

Зверомагия
Персонаж обладает талантом в зверомагии. Благодаря ней персонаж может превращаться в хищных существ, усиливая свои боевые качества.

Ранг C: превращение даёт +20 к hp, + 5 к атаке. Стоимость превращения: 25 единиц энергии. Действует весь бой.

Ранг B: превращение даёт +40 к hp, + 10 к атаке. Стоимость превращения: 30 единиц энергии. Действует весь бой.

Ранг А: превращение даёт +80 к hp, + 20 к атаке. Стоимость превращения: 35 единиц энергии. Действует весь бой.

Инквизитор

Ваш персонаж является Инквизитором. Эти машины смерти Истинной Строгой Церкви несут свет Истинной веры в самые отдалённые уголки Земли, проливая кровь.

Ранг D: + 20hp, неуязвимость к магии, которая действует на разум.

Ранг С: Позволяет пользоваться Витыми Клинками. Это довольно мощное оружие, относящееся к реликтам, отлично подходит против обитателей Ночи.

Витые Клинки

Атака: 1d50 (три ролла, нет штрафа на точность)

Дальность: 5 клеток

Свойство: запрещает цели перемещаться (цель может освободить роллом 1d100. За каждый провал с цели снимается 15 hp)

Действует на: вампиры, оборотни, гибриды, нежить

Ранг В: +1 к «Силе», +10 к атаке против Обитателей Ночи, +20 к hp

Ранг А: Уменьшает урон, наносимый Обитателями Ночи, по Инквизитору на 20 единиц.

Гибрид

Все гибриды имеют изначально доступ к этому дереву умений независимо от их мировоззрения. Каждая ветвь имеет несколько уровней прокачки и идет как перка (прокачивается по её же законам). Нельзя прокачивать более двух веток. Все навыки, описанные здесь, требуют затраты полного хода со всеми фазами, если не сказано обратное. Помимо всего прочего, герой должен проходить проверку на одержимость при каждом применении (если он уже не одержим). Ролл зависит от количества энергии и её уровня у героя — $1dE*10+E_{am}$ (количество энергии на данный момент). Значение броска должно превысить 70. Если герой провалил проверку, он использует свой навык, но врагами его навык рассматривает вообще всех. Мировоззрение падает резко в хаотично злое, короче, остальное на совести игрока. Вернуться персонаж может после боя роллом $1dE_{am}+1d10*E$, значение должно превысить 110. Священник может тоже попытаться помочь, в таком случае к значению ролла прибавится и значения энергии священника. После подобной операции, оба персонажа тратят всю свою энергию.

Крик: Гибрид может взывать к своим демоническим силам и издавать чудовищный крик, угнетающий врагов. На крик всегда расходуется 30 энергии. Дебаффы и баффы не суммируются и не продлевается от повторного применения.

Ранг С: враги получают -10 к атаке, -10 к спасброскам на 1d7 ходов и 10 очков урона. Не работает на врагах с ментальной защитой.

Ранг В: враги получают - 20 к атаке, -20 к спасброскам на 1d10 ходов и 20 очков урона. Враги с ментальной защитой получают вдвое меньший урон и дебафф.

Ранг А: враги получают -30 к атаке, -30 к спасброскам на 1d13 ходов и 30 очков урона. Враги с ментальной защитой получают вдвое меньший урон и дебафф.

Ранг EX: враги получают -40 к атаке, -40 к спасброскам на 1d16 ходов и 40 очков урона. Враги с ментальной защитой получают вдвое меньший урон и дебафф. Союзники наоборот получают +20 к атаке и спасброскам на тот же период.

Поведитель пламени: Гибрид, используя свою демоническую кровь, посылает на врага волны яростного пламени. На волну всегда расходуется 50 энергии.

Ранг С: волна занимает 5 клеток (начало от персонажа), наносит всем попавшим в линию 1d80 огненного урона (при выпадении 6 на 1d6 они загораются и теряют каждый ход по 1d20 hp, пока гибрид выбрасывает 6).

Ранг В: волна занимает 2x5 клеток (начало от персонажа), наносит всем попавшим в линию 1d100 огненного урона (при выпадении 4 на 1d4 они загораются и теряют каждый ход по 1d30 hp, пока гибрид выбрасывает 6) и сжигает у них 1d30 энергии.

Ранг А: волна занимает 2x7 клеток (начало от персонажа), наносит всем попавшим в линию 1d120 огненного урона (при выпадении 2 на 1d2 они загораются и теряют каждый ход по 1d40 hp, пока гибрид выбрасывает 6) и сжигает у них 1d40 энергии, уменьшая их спасбросок на 10, пока они горят.

Ранг ЕХ: волна черного пламени занимает 3x7 клеток (начало от персонажа), наносит всем попавшим в линию 1d140 огненного урона (они загораются и теряют каждый ход по 1d40 hp, пока гибрид не решит остановиться или их не затушат как-нибудь) и сжигает у них 1d60 энергии, уменьшая их спасбросок на 30, пока они горят.

Энергетический взрыв: Гибрид может выплеснуть из себя демоническую энергию, вредя врагам и помогая союзникам. На волну тратится всегда 40 энергии. Дебаффы и баффы не суммируются и не продлевается от повторного применения.

Ранг С: энергия ударяет на две клетки вокруг гибрида. Наносит 1d60 урона всем врагам в круге, а также их энергии. Союзники получают 20 энергии, её регенерация увеличивается на 10 на 1d5 ходов.

Ранг В: энергия ударяет на три клетки вокруг гибрида. Наносит 1d80 урона всем врагам в круге, а также их энергии. Союзники получают 40 энергии, её регенерация увеличивается на 15, их скорость увеличивается на 1 пункт на 1d10 ходов.

Ранг А: энергия ударяет на четыре клетки вокруг гибрида. Наносит 1d100 урона всем врагам в круге, а также их энергии. Их скорость падает на 2 пункта. Союзники получают 60 энергии, её регенерация увеличивается на 20, их скорость увеличивается на 2 пункта на 1d15 ходов.

Ранг ЕХ: энергия ударяет на пять клеток вокруг гибрида. Наносит 1d120 урона всем врагам в круге, а также их энергии. Их скорость падает на 4 пункта. Союзники получают 80 энергии, её регенерация увеличивается на 25, их скорость увеличивается на 4 пункта на 1d20 ходов.

Дьявольский раж: Гибрид вызывает к демонам в своей крови, которые даруют ему чрезвычайную мощь. Раж всегда тратит 60 энергии. Не суммируется.

Ранг С: персонаж получает +1 ко всем параметрам, но получает на 5 урона больше, чем обычно. Его действия истощают его на 10 единиц энергии быстрее. На 1d7 ходов.

Ранг В: персонаж получает +1 ко всем параметрам, еще +20 к атаке, +20 к hp и 3 дополнительных клетки для прохождения, но получает на 10 урона больше, чем обычно. Его действия истощают его на 15 единиц энергии быстрее. На 1d10 ходов.

Ранг А: персонаж получает +2 ко всем параметрам, еще +30 к атаке, +30 к hp, +10 к спасброску и 5 дополнительных клеток для прохождения, но получает на 15 урона больше, чем обычно. Его действия истощают его на 20 единиц энергии быстрее. На 1d13 ходов.

Ранг ЕХ: персонаж получает +2 ко всем параметрам, еще +40 к атаке, +40 к hp, +20 к спасброску и 7 дополнительных клеток для прохождения, но получает на 20 урона больше, чем обычно. Его действия истощают его на 25 единиц энергии быстрее. На 1d16 ходов.

Врата ада: Гибрид призывает своих сородичей демонов на помощь в бою. Призыв всегда стоит 40 энергии. Нельзя совершить второй призыв, пока жив хоть один из демонов.

Ранг С: вызывает 1d2 демонов, с 60 hp, атакой 1d110+10 и скоростью в 7 клеток. На 1d7 ходов.

Ранг В: вызывает 1d3 демонов, с 80 hp, атакой 1d120+20 и скоростью в 9 клеток. На 1d9 ходов.

Ранг А: вызывает 1d4 демонов, с 100 hp, атакой 1d130+30 и скоростью в 11 клеток. На 1d11 ходов.

Ранг А: вызывает 1d5 демонов, с 120 hp, атакой 1d140+40 и скоростью в 13 клеток. На 1d13 ходов.

Демоническое возрождение: Гибрид оберегает его родичами, а потому его нельзя убить до конца — он всегда восстанет благодаря крови дьявола. Тратит всегда 80 энергии (если столько нет, то берет hp в долг, продлевая время восстановления). Герой, воскресший таким образом, забудет часть своей старой памяти. На совести игрока.

Ранг С: герой восстает через 3 хода после «смерти», регенерируя каждый ход 5 hp (то есть возродится он с 15 hp), пока его здоровье не дойдет до максимума.

Ранг В: герой восстает через 2 хода после «смерти», регенерируя каждый ход 5 hr (то есть возродится он с 15 hr), пока его здоровье не дойдет до максимума.

Ранг А: герой восстает через 1 ход после «смерти», регенерируя каждый ход 5 hr (то есть возродится он с 15 hr), пока его здоровье не дойдет до максимума.

Ранг ЕХ: герой восстает через 1 ход после «смерти», регенерируя каждый ход 10 hr (то есть возродится он с 30 hr), пока его здоровье не дойдет до максимума.

Фракции Мира Ночи

Истинная Строгая Церковь

Военно-религиозная организация, которая выполняет довольно специфичные функции. Для простых людей оборотни, зомби, вампиры – это всего лишь страшные сказки. Но реальность более прозаична. Эти существа так обитает в нашем мире. И они одним своим существованием ломают устои истинной веры. И эти мрачные люди в рясах, уже с оружием в руках, исправляют допущения Божье.

Подразделения:

Инквизиторы

Четвёртый отдел Церкви. Инквизиторы являются обученными машинами для убийства различных магов, вампиров, оборотней и прочих богопротивных элементов. Инквизиторы вооружены различным холодным и огнестрельным оружием и имеют частичный доступ к Реликвиарию.

Экзорцисты

Третий отдел Церкви. Экзорцисты занимаются уничтожением призраков и демонов, точнее, изгоняют их из нашего мира. Для этой работы в первую очередь важна стойкость духа и сила веры, а не физическая сила, как, например, инквизиторам. Им часто нужны святые символы, а потому имеют частичный доступ к Реликвиарию.

Реликвиарий

Седьмой отдел Церкви. В Реликвиарии находятся многочисленные артефакты и записи, которые собрала Церковь за своё существование. По сути, это архив. Каждый артефакт или документ состоит на учёте. Каждый имеет свой уровень допуска.

Миссионеры

Шестой отдел Церкви. Несут истинную веру в массы. Но это лишь верхушка айсберга. Миссионеры налаживают связи между Церковью и Ассамблеей, а так же другими, менее очевидными фракциями. Миссионеров как представителей Церкви часто посылают в разные организации и на разные мероприятия, когда нужно указать на причастность Церкви.

Судьи

Девятый отдел Церкви. Особое подразделение, которое занимается особо опасными случаями. Члены этого отдела обладают экстраординарными способностями, которые ставят их, людей, на уровень с самыми жуткими из нелюдей. Члены девятого отдела имеют полный доступ к Реликвиарию.

Ордена

Не считаются за отделы Церкви. По сути это небольшие армии, находящиеся в подчинении Магистра и представителя Церкви. Почти все крупные храмы имеют свой орден.

Кардгарды

Кардгардами именуют потомственных охотников на нечисть. Которые, по преданиям, воевали с этими существами даже до появления христианства. На данный момент подобных семей осталось не более семи. Ибо многие подобные кланы погибли в сражениях, а другие занялись более мирными делами.

Некромантская Лига

Объединение тёмных колдунов и прочих личностей, которые интересуются некромантией. Известно, что в нашем мире имеется около четырёх академий, которые преподают это магическое искусство. Чем на данный момент занимается организация – никому неизвестно. Церковники даже перестали охотиться на носителей тёмных знаний. Вероятно, зря.

Агентства

Частые компании, которые охотятся на всевозможных вампиров, оборотней и демонов. Обычно работают под эгидой Истинной Строгой Церкви. Ибо сотрудничество приносит обоюдную выгоду. В отличие от церковников, больше полагаются на силу оружия, чем на силу веры.

«Рассвет»

Всемирная организация сатанистов, которая заменила организацию некромагов в качестве врага №1 для Церкви. Цель довольно очевидна – призвать Дьявола в этот мир. Какими путями эта организация хочет достигнуть этого – неизвестно.

Мертворождённые

Эти существа являются самыми сильными и могущественными из вампиров. По предположению Церкви, эти существа были изначально вампирами. Поэтому о возрасте одного подобного существа можно строить только предположения. Мертворождённые имеют бесценный опыт, а поэтому именно эти существа возглавляют кланы вампиров.

Старейшие

Самые старые и опасные среди оборотней. Они являются вожаками среди своих Стай. Старейшие и Мертворождённые из спокон веков ведут борьбу между собой, чтобы узнать, кто же сильнее. В отличие от Мертворождённых не являются прародителями оборотней, а являются всего лишь его потомками. Старейшие именуют это существо «Первым Охотником».

Мобобук

Здесь составлен список некоторых мобов, которые могут встретиться в игре.

Бандит

Статистика:

Сила: 2

Выносливость: 1

Меткость: 1

Скорость: 2

Удача: 2

Энергия: 0

Возможное оружие: бита, кастет, выкидной нож

Другое возможное снаряжение: пиво, энергетик

Раса: человек

Описание:

Довольно опасный субъект, который любит лёгкую наживу.

Сотрудник частной военной структуры

Статистика:

Сила: 3

Выносливость: 3

Меткость: 3

Скорость: 1

Удача: 3

Энергия: 1

Возможное оружие: выкидной нож, винтовка

Другое возможное снаряжение: аптечка, гражданский бронежилет, патроны (обычные)

Раса: человек

Описание:

Сотрудник одной из десятка частных организаций, которые за определённые деньги готовы предоставить десятки солдат. Обычно эти сотрудники отличаются суровостью. Но не всегда.

Реднек

Статистика:

Сила: 2

Выносливость: 2

Меткость: 0

Скорость: 1

Удача: 1

Энергия: 0

Раса: человек

Возможное оружие: пистолет, винтовка

Другое возможное снаряжение: пиво, патроны (обычные)

Раса: человек

Описание:

Житель дикой части США. Очень опасные субъекты, нападающие на нормальных людей из-за засады. До сих пор считают, что в США рабовладельческий строй.

Ганмэн

Сила: 3

Выносливость: 2

Меткость: 4

Скорость: 3

Удача: 4

Энергия: 1

Раса: человек

Возможное оружие: кастет, пистолет, винтовка и другой огнестрел (кроме магического)

Другое возможное снаряжение: патроны (обычные), пиво, гражданский бронежилет

Описание:

Суровый и brutalный носитель короткоствола и длинноствола. Они никому не прощают. Имеют начальный перк «Ганмэн».

Колдун

Сила: 1

Выносливость: 2

Меткость: 0

Скорость: 3

Удача: 1

Энергия: 6

Раса: человек, Гибрид

Возможное оружие: кастет, бита

Другое возможное снаряжение: счастливый жучок, амулет жизни, амулет скорости, энергетический напиток

Описание:

Магус – только бессмысленный и беспощадный. Обычно занимается массовыми убийствами и другими весёлыми вещами. Имеют начальный перк «Колдун»

Охотник на магов

Сила: 3

Выносливость: 4

Меткость: 5

Скорость: 3

Удача: 4

Энергия: 2

Раса: человек

Возможное оружие: винтовка «Немеркар», выкидной нож, пистолет

Другое возможное снаряжение: патроны (спец. патроны для «Немеркара» и зачарованные пули), аптечка, бронежилет

Описание:

Наёмники, которые специализируются на убийствах магов. Обычно довольно тренированные люди, которых не очень-то просто убить. Имеют начальный перк «Охотник на магов»

Лжевампир

Сила: 4

Выносливость: 2

Меткость: 0

Скорость: 3

Удача: 3

Энергия: 2

Раса: лжевампир

Возможное оружие: кастет, выкидной нож

Другое возможное снаряжение: энергетический напиток, пиво

Описание:

Один из счастливцев-наркоманов, который после соответствующего употребления веществ, докатился до такого состояния. Имеют абилки начального уровня «Наркоман» и «Лжевампир»

Боевик «Рассвета»

Сила: 3

Выносливость: 3

Меткость: 0

Скорость: 3

Удача: 0

Энергия: 2

Раса: лжевампир, гибрид, человек

Возможное оружие: кастет, выкидной нож, бита, пистолет, винтовка и другой огнестрел

Другое возможное снаряжение: аптечка, энергетический напиток, гражданский бронежилет, амулет жизни

Описание:

Один из довольно интересных личностей, которые верят в пришествие Сатаны в наш мир.

Боевики-лжевампиры имеют начальную абилку «Лжевампир», боевики-люди и боевики-гибриды – «Маньяк»

Сектант Центаля

Сила: 4

Выносливость: 3

Меткость: 0

Скорость: 2

Удача: 0

Энергия: 2

Раса: человек

Возможное оружие: бита, выкидной нож, кастет

Другое возможное снаряжение: амулет Центеля, амулет скорости, энергетический напиток

Описание:

Странные фанатики, которые поклоняются Центелю. Что это за существо – непонятно. Но, скорее всего оно классно промывает мозги. Это можно понять по отмороженному виду его служителей. Имеют абилку «Воин Абсолютного Зла» ранга D.

Меченосец Центеля

Сила: 5

Выносливость: 4

Меткость: 1

Скорость: 3

Удача: 0

Энергия: 2

Раса: человек

Возможное оружие: не залуется

Другое возможное снаряжение: амулет Центеля, аптечка

Описание:

Более интересный субъект, которые долго молился и постился своему Центелю до такой системы, что теперь научился материализовывать мечи. Имеют абилку «Воин Абсолютного Зла» ранга C.

Лутятник

Здесь составлен перечень некоторых наиболее распространенных вещей, которые вы сможете найти на телах врагов.

Обычные вещи:

Пистолет

Обычное оружие, которое может раздобыть даже гражданский. И кстати, не забываем про патроны. Они кончаются, кстати.

Атака: 1d80-50+Меткость (также всё зависит от вида патрона, который вы используете. Об этом более подробно можно прочитать в разделе Огнестрельное оружие)

Дальность: вся карта

Требования для ношения: нет

Винтовка

Традиционное оружие охотников на всякую дичь. Но при определённом опыте – можно и на двуногих поохотиться. Не забываем про патроны. Они кончаются, кстати.

Атака: 1d120-50+Меткость (также всё зависит от вида патрона, который вы используете. Об этом более подробно можно прочитать в разделе Огнестрельное оружие)

Дальность: вся карта

Требования для ношения: параметр «Сила» 2

Гражданский бронежилет

Охота на кого-либо является довольно опасным занятием. Этот бронезилет даёт кое-какую защиту от вражеских атак.

Даёт: +30 к hp (когда эти самые тридцать hp будут «выбиты» бронезилет стоит починить или достать новый)

Требования для ношения: нет

Аптечка

Индивидуальная аптечка, которая поможет залечить кое-какие раны.

Свойства: восстанавливает 1d30 hp

Требования для ношения: а нужны?

Пиво

Алкогольный напиток, который пьют ртом. Иногда.

Свойства: параметр «Меткость» обращается в ноль, +2 к «Силе»

Время действия: один бой

Требования для ношения: нет

Выкидной нож

Непритязательное оружие всяких мелких криминальных элементов.

Даёт: +2 к атаке

Требования для ношения: нет

Бейсбольная бита

Более суровый способ выбивать дурь из черепов оппонентов.

Даёт: +4 к максимальной атаке, +3 к минимальной атаке

Требования для ношения: параметр «Сила» 2

Кастет

Ещё одно традиционное оружие хулиганов и мелких криминальных элементов.

Даёт: +3 к атаке

Требования для ношения: нет

Энергетический напиток

Напиток, который заставляет человека вытворять очень много интересных вещей.

Свойства: восстанавливает 15 единиц энергии

Магические вещи:

Амулет жизни

Магическая побрякушка, которую носят те, кто хоть как-то относится к магии.

Даёт: +10 к макс.hp

Амулет скорости

Амулет, который ненамного увеличивает количество проходимых клеток.

Даёт: +2 к проходимым клеткам

Снайперская винтовка «Немеркар»

Снайперская винтовка, которая была создана для охоты на магов. Для стрельбы используются специальные патроны, изготавливаемые в Праге.

Атака: 1d140+30-50+Меткость (половина нанесённого урона идёт на отнятие hp, другая половина – энергии цели.)

Счастливым жуком

Маленький амулет, который увеличивает удачу героя.

Даёт: +4 к спасброскам

Зелья:

Зелья первого круга

Яд онемения -1 к скорости на 1dE ходов

Яд немощи -1 к силе на 1dE ходов

Яд нездоровья -1 к выносливости на 1dE ходов

Яд пустоты -1 к энергии на 1dE ходов

Отравы - 5+E урона каждый ход на 1d(11-Vпротивника)

Яд неуворота - Спасбросок уменьшен на 10 на 1dE ходов

Зелье лечения — восстанавливает 5dE hp

Зелья второго круга

Яд слабости - Атака уменьшена на 10 на 1dE ходов

Яд замедления - Количество проходимых клеток уменьшено на 4

Яд хилости - Ролл атаки уменьшен на 10 на 1dE ходов

Зелье варвара - -2 к меткости, +2 к силе на 1dE ходов

Зелье трикстера - +10 к спасброску, -15 хп в ход на 1d4+1

Зелье воина -10 к атаке, +10 к роллу атаки, M=0 на 1dE ходов

Яд усадка сил -15 энергии в ход на 1dE+1 ходов

Зелья третьего круга

Яд пожирания - 1d(E-2)+1 ходов бросают 1d2. Если 1 - то -10 хп, если 2 - то -10 энергии

Яд отнимания - 1 стат, выбранный персонажем, понижается на 3, второй, выбранный случайно, повышается на 1.

Яд смерти -20 максимального хп, -20 максимальной маны, при броске 1d5 если выпадает 5, то персонаж пропускает ход, на 1d(E-1)+1 ходов

Огнестрельное оружие

С развитием человечества, развивалось и ремесло уничтожение людишек. И поэтому даже такое консервативное занятие, как охота на нечисть пришлось модернизировать под новые реалии. Изначально у персонажей не самый лучший вид огнестрельного оружия. Более подходящее можно будет «снять» с мобов.

Пистолет:

Обычное оружие, которое может раздобыть даже гражданский.

Ролл атаки (обычная пуля, противник: человек): 1d80-50+Меткость

Ролл атаки (обычная пуля, противник: нечисть) (1d80-50+Меткость)/2

Ролл атаки (серебряная пуля, противник: человек): (1d80-50+Меткость)/2

Ролл атаки (серебряная пуля, противник: нечисть): 1d80-50+Меткость

Ролл атаки (зачарованная пуля, противник: человек): 1d80-50+Меткость+5

Ролл атаки (зачарованная пуля, противник: нечисть): 1d80-50+Меткость+5

Винтовка

Традиционное оружие охотников на всякую дичь. Но при определённом опыте – можно и на двуногих поохотиться.

Ролл атаки (обычная пуля, противник: человек): 1d120-50+Меткость

Ролл атаки (обычная пуля, противник: нечисть) (1d120-50+Меткость)/2

Ролл атаки (серебряная пуля, противник: человек): (1d120-50+Меткость)/2

Ролл атаки (серебряная пуля, противник: нечисть): 1d120-50+Меткость

Ролл атаки (зачарованная пуля, противник: человек): 1d120-50+Меткость+10

Ролл атаки (зачарованная пуля, противник: нечисть): $1d120-50+\text{Меткость}+10$