



Святая Церковь

Издание второе, переработанное и дополненное

Святая Церковь

или просто Церковь – одна из самых могущественных организаций Насуверса (если не самая), в основу которой положена Римско-Католическая Церковь. Многие персонажи в работах Туре-Моон являются её действующими, бывшими или хотя бы союзными членами. Похоже, сейчас Церковь мирно сосуществует с Ассоциацией Магов (хоть так было и не всегда): иногда церковники выступают судьями во внутренних делах Ассоциации, как, например, войны Грааля, иногда объединяются для поддержания контроля и порядка магической стороны мира. Тауматургическая Теория Церкви, в виде Святых Таинств - самая широко распространенная и стабильная в мире.





ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Церковь обладает широким кругом интересов, каждый её отдел преследует свои цели. Однако везде есть один знаменатель: их интересуют лишь дела реального мира. Например, война Грааля (Грааля-726) в городе Фуюки, на которую Церковь отправила своих наблюдателей, обязанных выступать в роли посредника между ней и Ассоциацией. Им было поручено убедиться в его истинности, и если таковая подтвердится — заполучить его для Церкви, в противном же случае — уничтожить. На самом деле они уже знали, что это не искомый ими артефакт, а лишь машина, ищущая путь к Истоку, чью работу они игнорировали. Путь к Истоку ведет за пределы мира, следовательно, никак не отразится на мире реальном, а потому выглядят для них бессмысленной тратой времени. Способность Грааля исполнять желания, однако, делает его всемогущим, наделяя силой, способной изменять даже реальный мир. Такая сила угрожает самим основам веры, и потому не дать ей оказаться не в тех руках — задача первостепенной важности, что побудило Церковь оказать поддержку одному из кандидатов.

Заклятым врагом Церкви являются вампиры. Причина, по которой слуги Церкви охотятся на них с таким рвением, заключается в том, что эта группа существ наиболее человекоподобна. Нечеловеческих существ можно контролировать, поэтому нет особой нужды делать из них врагов, люди вполне могут сосуществовать с другими видами, но вампиры — существа, бывшие людьми, они потенциальные разносчики «заразы» и поэтому они — опухоль, которую необходимо вырезать.

Такая позиция стала доминирующей после основания Похоронного Бюро, чьей единственной целью было их уничтожение — если бы Церковь не приняла такую позицию, у Бюро не было бы никаких объективных причин существовать. Поскольку глубиной веры они не отличаются, им необходимо постоянно подчеркивать свою значимость для Церкви, именно поэтому они продолжают эскалацию конфликта.



Особая характеристика - Святые Таинства

Святые Таинства (HS) - раздел магии, доступный служителям Церкви. Является самым распространённым и стабильным среди всех магических систем на данный момент, что связано с тем, что для большинства заклинаний не требуются магические цепи, а это даёт возможность использовать их куда большему числу людей. В системе заклинания тратят как особую характеристику «очки духовной концентрации» (SCo), так и единицы праны (в значении «жизненная энергия»).

За каждую единицу HS экзекутор получает 8 единиц к максимальным SCo. Формула такова: $\max SCo = 10 + 8HS$, без учёта бонусов можно получить максимум 50 SCo. Увы, максимальное значение SCo может не только увеличиваться, но и уменьшаться: они тратятся на обучение заклинаниям церковной магии.

ГМ может увеличивать их запас в награду за квесты или просто по своему желанию.



Очень большим значением для Церкви обладает её территория. Речь не только о местах жития святых, но и о простых монастырях, храмах, церквях. Конечно, нельзя просто так приравнять значение собора Святого Петра и обычной городской церкви, но и нельзя сказать, что вторая является малозначимой. Более того, сила даваемая святой землёй везде одинакова, и разницу можно найти только на уровне, который заинтересует лишь высших чинов Церкви, Ассоциации и Прародителей.

Эффекты святой земли:

- Эффект лечебных заклинаний усилен в полтора раза.
- Вампиры не получают «ночных» бонусов.
- Нечисть получает штраф в 1 ранг Магии.
- Магические существа становятся восприимчивы к обычному оружию.
- Церковники восстанавливают дополнительно 10 праны каждый ход.



Подразделения



Аббатства

Монастыри, дающие приют людям вроде Карен Ортензии. Она была принята в аббатство Сито (Франция), но ей, в отличие от остальных, было разрешено покидать его для выполнения работы экзорциста.



Ассамблея Восьмого Таинства

Ассамблея Восьмого Таинства

Особое агентство, состоящее из священников-специалистов, занимающиеся поиском, исследованием и возвращением священных реликвий (мощи святых, гвозди, которыми было распято тело Христа, тридцать сребреников Иуды и другие, считающиеся священными, предметы) в руки Церкви. Члены агентства следуют Восьмому Таинству, не входящему в Таинства Католической Церкви (Крещение, Миропомазание, Евхаристия, Исповедь, Брак, Елеосвящение, Священство). Это «несуществующая благодать» праведной веры или же «сила, отделенная от веры», и это значит, что члены АВТ в процессе охоты за священными артефактами могут не бояться пользоваться такой еретической силой, как магия, если это поможет достичь цели. АВТ — низшее из спецподразделений Церкви, в задачи которого также входит наблюдение за попытками добраться до Святого Грааля, играющего важную роль в церковных учениях.



Рыцарские ордены

Рыцарские ордены

Рыцари — костяк вооруженных сил Церкви. Многие из них всё ещё используют алебарды, хоть эта практика уже и изживает себя. Рыцари вступают в бой обычно лишь для защиты святых земель и предпочитают брать числом. Впрочем, это не всегда удаётся: известно, что во время своего последнего пробуждения Лес Айнаше за одну ночь убил сорок рыцарей, посланных за ним.

Ризбиф Стридберг из серии Melty Blood, являлась ранее лидером одного из рыцарских отрядов. Она использует мощный артефакт — святой щит «Гамалиэль» и способна сражаться почти на уровне таких мощных существ, как Прародители Мёртвых Апостолов.



Орден Тамплиеров

Небольшая, но могущественная фракция Церкви. Несмотря на то, что они поддерживают связь с Церковью и в целом верны ей, часто они не рассматриваются как её часть. По правде, Орден действительно независимая организация, существующая сама по себе и хранящая верность лишь себе же. Они специализируются на охоте за еретиками и часто «одалживают» своих охотников Церкви в случае нужды.

Единственный известный представитель тамплиеров - Санкрайд Фан из Fate/Prototype, один из их лучших охотников за еретиками, беспощадный психопат, искренне считающий себя святым. Фан убил такое количество людей, что даровать ему прощение не может даже католический кардинал. Официально сей маньяк был «публично казнен», но то официально...



Экзекуторы

Экзекуторы

Экзекуторы Церкви — подразделение охотников за ересью, основанное коллегией из 120 кардиналов. Они не занимаются изгнанием демонов, в их задачу входит лишь уничтожение их и других еретических существ. Это самое кровавое тайное подразделение Церкви, прозванное Домом Резни за кару, которую они несут еретикам. Чтобы быть частью этого подразделения, необходимо обладать колоссальной силой воли, а получение экзекуторского титула говорит о том, что перед вами первоклассный убийца, прошедший жесточайшие тренировки, чтобы стать орудием человечества. Котомине Кирей стал экзекутором в десять лет, но позже он менял свою специальность множество раз. Одни экзекуторы специализируются на охоте за магами, другие — на убийстве демонов, третьи занимаются вампирами.

Подразделение также включает в себя экзорцистов, особый вид священников, часто выступающих представителями епископов епархий. Они не обучены и не снаряжены должным образом для охоты на еретиков, но всегда отвечают на призыв о помощи, когда необходимо изгнать очередного демона. Несмотря на то, что человек не идет ни в какое сравнение с полноценным демоном, настоящая проблема для экзорцистов это защита души. Опыт изгнания демона — вещь, которую человек не в силах пережить повторно, и железная вера в этом деле играет куда большую роль, чем физическая сила. Экзорцист боится не демонов, а того, что утратит веру.

Экзекуторы также следуют Восьмому Таинству, что позволяет им нарушать накладываемые религией запреты пока они сражаются во имя защиты имени Господнего. Идущие по пути экзекутора несут не слово Божье, но Его волю, выступая как Его палачи, пусть они и всего лишь простые смертные. Они — те, кто не должен существовать, они уничтожают демонов и охотятся на то, чего нет в учениях Господа.

Существование демонов иногда воспринимается — ошибочно — людьми как бессилие небес или божественная ошибка, но без них не было бы и экзекуторов, которые видят божественный замысел в существовании демонического. Они считают демонов посланниками небес, и священник, несущий слово Божье, не имеет права уничтожать их. Они следуют идее, что Бог един и совершенен, и как Святой Дух, Он — создатель идеального мира. Он не мог бы разрешить существовать демонам, которые оскверняют Его мир и убивают Его детей. Но они существуют, они развращают людей и оскверняют мир, играя свои жалкие комедии и трагедии, находящиеся за пределами человеческого понимания. Но в мире Божьем не может существовать скверны, и потому даже эти демоны — жизненно важная часть мира, созданного Господом и одно из Его драгоценных творений.

Экзекуторы просто следуют идее, что святое укрепляет доброе начало в человеке, а демоническое — злое. Экзекуторы охотятся на то, чего нет в их учениях, и потому они этими учениями не связаны, что позволяет им убивать

даже демонических созданий Господа. Это единственное, что отличает их от экзорцистов.





Похоронное Бюро

Похоронное Бюро — особая группа инквизиторов, собранная Церковью. Михаэль Роа Вальдамьонг в своей первой инкарнации, бывшей священником, создал «похоронную доктрину», основу ПБ, еще в 12-ом веке, вместе с Нарбарек, первым техническим лидером Бюро, тогда называвшимся Похоронным Классом. Нарбарек знала о планах Роа стать вампиром, но не остановила его.

Несмотря на то, что члены ПБ известны как наиболее профессиональные инквизиторы, на деле они не занимаются борьбой с ересью, и поэтому их называют экзекуторами или просто убийцами. Они не экзорцисты, они просто те, кто убивает демонов, полагаясь на свои уникальные способности. Любой может стать членом ПБ, если у него есть сила и воля в достаточном количестве, чтобы уничтожить еретиков и всех, на кого укажет Церковь. Вера здесь вторична по сравнению с силой, нужной для уничтожения еретического, а новых членов окрестят при необходимости.

ПБ состоит из семи членов, включая главу Бюро, на восьмом же месте, резервном, долго никто не задерживается — занимающие его члены Церкви умирают на заданиях один за другим.

Оперативники ПБ работают в одиночестве и не сотрудничают с иностранными организациями, занимающимися охотой на демонов. У них достаточно влияния и привилегий, чтобы идти даже против желаний Церкви и действовать без получения приказа. Они спокойно насадят на Ключ даже епископа, если тот будет одержим, и поэтому их считают самой еретической частью Церкви.

ПБ не нравится, что Арквейд иногда брала задания по устранению Мервых Апостолов у Церкви и сотрудничала с ней, и будь у них такая возможность, они были бы рады ее запечатать, хоть она и не в их списке целей. Мерем Соломон, Прародитель, сотрудничает с Бюро, чтобы быть поближе к сокровищам, которые Церковь запечатала от греха подальше. Эль Нахат, другой Предок, вынужден «сотрудничать» с Бюро: он запечатан в зеркальной тюрьме, а из его желудка было сделано Святое Писание – Мир Чужого Живота, работающее как терминал призыва для главного тела. Это самое мощное средство уничтожения Апостолов, и хранится оно у первого или второго члена Бюро.

Члены Похоронного Бюро:

1. Нарбарек, далекий потомок той Нарбарек, что основала Бюро и его текущий глава. Очень молода, но уже запечатала троих Прародителей.

2,3,4. Про этих троих известно лишь, что это маг, любящий нарушать запреты, оружейный маньяк и человек, любящий делать рабов из пленных еретиков.

5. Мерем Соломон, Прародитель.

6. Мистер Рассвет — сильный экзорцист. Согласно пророчеству, в будущем он запечатает трёх сильных демонов. Управляет грузовиком, в котором находится его напарница - «живой радар».

7. Сиэль.





Характеристики персонажей

Характеристики персонажей

Рыцари

За редкими исключениями, рыцари относятся к категории «обыватели», но взамен получают различные бонусы: например, при сражении вместе с другими рыцарями, у них увеличивается атака и защита. Также рыцарь может временно назначить одного персонажа-«обывателя» своим оруженосцем, дав тому соответствующий навык.

Характеристики принимают значения от F до A, при этом персонажи не получают бонусов. Имеют 15 очков характеристик для распределения между Силой (S), Выносливостью (E), Скоростью (A), Магией (M), Удачей (L) и Святыми таинствами (HS)

- Атака = $1d(100+5S)$
- Здоровье = $30+30E$
- Защита = $35+4A$
- Передвижение = $1+A$ клеток за ход
- Инициатива = $5A+1d(100-5A)$
- Прана = $10+30M$
- Ролл уклонения = $5L+1d(100-5L)$. (Не более L раз за бой)
- Очки духа: $SP = 8+8HS$



Особое - арсенал рыцарей

Персонажи этого подкласса могут выучить заклинания святой магии первого и второго кругов (исключая заклинания связанные с Чёрными Ключами). Они также могут взять с собой на миссию снаряжение из списка, суммарная цена которого не превышает имеющихся у персонажа SCo:

•Доспехи рыцаря: традиционная облегчённая защита всех орденов (от ордена к ордену меняется разве что внешний вид). В наше время они довольно громоздки и привлекают к себе много внимания. Зато укрепляют моральный дух.

Ловкость -2, +12 к спасброскам разума, +20 к защите от атак ближнего боя.

Цена: 2

•Бронежилет. Легкий, но прочный, носится под одеждой не привлекая чужого внимания. Пулю в упор не остановит, но вообще может спасти жизнь. +15 к защите от дальнобойного оружия.

Цена: 3

•Защитная экипировка. Рыцарь может воспользоваться полицейской или военной экипировкой той страны, в которой находится — это даёт ему значительную защиту и привлекает не так много внимания (по крайней мере, он не выглядит клоуном).

Ловкость -1, +10 к защите в ближнем бою и +15 в дальнем.

Цена: 5

•Концептуальные доспехи — современная боевая униформа наиболее способных рыцарей. Лёгкую одежду в серых тонах едва ли можно назвать надёжной защитой, но не стоит недооценивать её, ибо защита обеспечивается магией.

+15 к спасброскам разума, +15 к защите (от всего)

Цена: 8

•Рыцарский щит. Не очень большого размера, на лицевой стороне часто изображён герб рыцаря или ордена. Очень ценится самими рыцарями.

+8 к спасброскам разума, +1 уклонение в бою, +5 защиты, -5 к атаке

Цена: 3

- Лёгкий щит. Изготавливается из разных материалов, чаще всего стилизован под что-то встречающееся в обиходе (сумка для ноутбука, деревянная рама и иное).

Плюс одно уклонение в бою, +5 защиты в ближнем бою, +10 защиты от дальнобойных атак, -5 атаки

Цена: 4

- Прозрачный щит. Щит аналогичен тем, какие используют полицейские при подавлении беспорядков, но сделан из более прочного материала. Если кто и обратит внимание на человека с куском стекла, то скорее всего скоро о том забудет.

+1 к Удаче, +5 защиты в ближнем бою, +10 защиты от дальнобойных атак, однако при получении удара наносящего больше 50 урона щит ломается.

Цена: 6

- Современный щит. Технология может сделать лучше любую вещь, даже, казалось бы, устаревшую.

+1 к Удаче, +10 к защите от всего, включая магию.

Условие: Сила С

Цена: 8

- Пистолет. Beretta 92FS, классика.

Урон по формуле: $(10+1d100-Защита)/2$ (деление снимается Мастером Стрельбы).

Цена: бесплатно

- Пистолет с освящёнными пулями. Всё аналогично предыдущему, но наносит нечисти полный урон.

Цена: 4

•Автомат. Модификация автомата М16. Выпускает очередь из пяти патронов по цели, причём каждый наносит $(10+1d90-Защита)/2$ (деление снимается Мастером Стрельбы). Может уничтожать простые преграды.

Цена: 5



•Мушкет. Концептуальное оружие, накопленное Церковью в больших количествах.

Урон по нечисти и магическим существам: $5+1d(145-Защита)$, урон по остальным: $(1d90-Защита)/2$ (деление снимается Мастером Стрельбы). Требуется один ход на перезарядку.

Цена: 7

•Рыцарский лук. В его основу положен концепт Робин Гуда, что не только увеличивает меткость лучника, позволяет поражать нечисть и магических существ, но также раз за бой позволяет сделать ещё один выстрел, если первый оказался неудачным.

Урон: $10+1d135-Защита$

Цена: 9

•Электрошокер (одноручный) — простое средство защиты в ближнем бою, которым сложно убить врага, но можно отогнать.

+5 к урону, при успешной критической атаке враг пропускает ход.

Цена: бесплатно

•Меч (одноручный). Истинно рыцарское оружие, наносящее существенный урон.

+10 к максимальной атаке, +5 к минимальной. Нечисть получает полный урон.

Условие: Сила D

Цена: 2

•Алебарда (двуручная). Рыцари, пожалуй, последние, кто ещё использует это оружие. Можно атаковать через клетку или три клетки перед собой, нечисть получает полный урон.

+15 к максимальной атаке, +10 к минимальной.

Условие: Сила C

Цена: 3

•Меч (двуручный). Концептуальное оружие, лезвие которого украшено узорами огня — пламени меча огненного. После боя его можно использовать как крест для молитвы, что удваивает эффект лечебных заклинаний.

+15 к максимальной атаке, +10 к минимальной, +10 урона огнём. Призрачные существа игнорируют урон физический, но зато при попадании по ним получают огненный урон равный 40.

Условие: Сила B

Цена: 6

Рыцарские навыки

Рыцарь выбирает один навык из списка бесплатно — это отражает его историю и характер. Он также получает +3 к защите и +3 к атаке за каждого дружественного персонажа с рыцарским навыком, находящегося не далее чем в A клетках от него.



Рыцарь чести

Этот персонаж – эталон рыцаря. Он полностью предан своему мастеру и неистов в бою с врагами.

Ранг В: На одного из спутников персонажа (выбранного заранее) не действует Харизма и Запугивание, + 5 к обычной атаке, если же спутников Рыцаря Чести попытались запугать или очаровать, то Рыцарь Чести получает ещё +15 к своей атаке.

Чёрный рыцарь

Какая-то тайна скрывается в прошлом этого рыцаря. Скорее всего, он совсем не тот, за кого себя выдаёт.

Ранг Е: Выкинуть крит на отрубание конечностей чёрного рыцаря немного проще (1d4 вместо 1d7).

Ранг С: +1 к Выносливости.

Ранг А: Один раз в три дня, если здоровье персонажа опускается до нуля, он не умирает, а продолжает сражаться с 10 hp.

Фиолетовый рыцарь

Персонаж вёл довольно интересный образ жизни до такой степени, что был проклят. Но проклятие принесло ему не только беды.

Ранг Е: -1 к Удаче.

Ранг С: +1 к Силе.

Ранг А: +2 любых церковных заклинания.

Красный рыцарь

Ваш персонаж оказался пленником собственной любви и клятвы. Ради них он должен двигаться дальше, но хочет ли?..

Ранг Е: Атакованный противник получает +10 к спасброску на уклонение по Удаче.

Ранг С: +1 к Силе.

Ранг А: +1 к Силе (суммируется с предыдущим).

Зелёный рыцарь

Этот воин настолько вынослив, что только самые сильные удары могут сокрушить его.

Ранг E: -1 к Ловкости.

Ранг C: +1 к Выносливости.

Ранг A: устойчивость к критам, кроме критов Фантазмов A или EX.

Синий рыцарь

Тем, кто он есть, герой обязан печальной судьбе. Кто-то из его близких был убит, и теперь этот воин жаждет мести.

Ранг E: -1 к Ловкости

Ранг C: +1 к Удаче.

Ранг A: Игрок выбирает один класс, в битве с которым герой получает +20 к атаке.

Оруженосец

Герой ещё в самом начале его пути рыцаря. Он должен выбрать себе патрона, которому служит. Находясь вне боя, рыцарь может временно дать этот навык любому бесклассовому персонажу.

Ранг E: Если персонаж далее чем в пяти клетках от выбранного хозяина, он получает -10 к атаке и всем спасброскам.

Ранг D: В противном случае, +5 ко всем спасброскам себе и господину.

Ранг C: Можно получить либо ещё +5 и себе, и патрону, при нахождении в пяти клетках от него, либо обменять навык «Оруженосец» на любой другой рыцарский навык ранга C (либо навык «Рыцарь Чести») и сменить свой класс на *рыцарь* (HS ранга F).

Экзекуторы

Тренированные бойцы Церкви относятся к категории «профи». Они специализируются на бою с использованием Чёрных Ключей, но могут также использовать и Святые Таинства с первого по пятый круг.

Их первичные характеристики по умолчанию имеют диапазон F-A. Имеют 15 очков характеристик для распределения между Силой (S), Выносливостью (E), Скоростью (A), Магией (M), Удачей (L) и Святыми таинствами (HS)

- Атака1 = $7S+1d(100+5S)$
- Атака2 = $1d(100+5S)$
- Здоровье = $75+75E$
- Защита = $40+5A$
- Передвижение = $3+2A$ клеток

за ход

- Инициатива = $8A+1d(100-8A)$
- Прана = $25+50M$
- Ролл уклонения = $7L+1d(100-7L)$. (Не более L раз за бой)
- Очки духа: $SP = 10+8HS$

Дополнительно:

- Есть два типа атак ближнего боя:
 - Атака 1 тратит 15 единиц праны, урон: $(1dАтака)-Защита$
 - Атака 2 бесплатна, но урон всего лишь $((1dАтака)-Защита)/2$

Получают следующие бонусы:

- S=5: Можно пробивать обычные препятствия толщиной 1 клетку при



ходьбе (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если на пути враг, ему наносится 10 урона.

- S=6: Можно пробивать обычные препятствия любой толщины, либо прочное препятствие толщиной в одну клетку. Врагам наносится 15 урона при «проходе через них».

- E=5: Дополнительные 50 hp.

- A=3: Можно уклоняться от вражеских заклинаний и выстрелов.

- A=5: Позволяет сходить дважды за ход: для этого нужно бросить 1d10, и, при выпадении 10, сходить ещё раз в конце очереди.

- M=5: Восстанавливается дополнительные 5 праны в конце хода.

- L=5: 25% шанс (1d4) контратаковать врага, если спасбросок был успешен, а противник остался на соседней клетке. Контратака происходит в начале следующего хода и не отнимает права на совершение обычной атаки.

Особое

Специалисты в использовании Чёрных ключей. Даже те, кто предпочитает церковную магию ближнему бою, могут сражаться с ключами куда лучше, чем кто-либо другой.

Каждый экзекутор имеет право выбрать перед игрой одну святую плащаницу.

Похоронное Бюро

Все поголовно — «монстры», но не все — церковники. Так, например, Мерем Соломон относится к классу «Прародитель Мёртвых Апостолов», а оружейный маньяк будет бесклассовым стрелком. Те же из них, кто всё же являются церковниками, отличаются от рыцарей и экзекуторов (помимо категории) возможностью выучить все шесть кругов Святой Магии.

Первичные характеристики по умолчанию имеют диапазон E-EХ (могут упасть до F из-за проклятия). Имеют 20 очков характеристик для распределения между Силой (S), Выносливостью (E), Скоростью (A), Магией (M), Удачей (L) и Святыми таинствами (HS)

- Атака = $10S+1d(100+15S)$
- Здоровье = $300+300E$
- Защита = $50+7A$, где
- Передвижение = $7+4A$ клеток
- Инициатива = $10A+1d(100-10A)$
- Прана = $100+300M$,
- Ролл уклонения = $9L+1d(100-9L)$, (Не более $L+1$ раз за бой)

Получают следующие бонусы:

- S=4: Можно пробивать обычные препятствия толщиной 1 клетку при ходьбе (т. е. не тратить на преодоление препятствий ход). Если на пути враг, ему наносится 10 урона.
- S=5: Можно пробивать обычные препятствия любой толщины. Врагам наносится 15 урона при «проходе через них». Также при ходьбе можно пробить прочное препятствие толщиной в одну клетку.
- S=6: Можно отбросить ударом на 5 клеток (без крита).
- E=4: Дополнительные 50 hp.



- E=6: На «монстра» не действует оружие дальнего боя. Исключения: концептуальное оружие (правда урон от него уменьшается: итоговое значение делится пополам) и фантазмы (полный урон).
- A=2: Можно уклоняться от вражеских заклинаний и выстрелов.
- A=5: Позволяет сходить дважды за ход: для этого нужно бросить 1d10, и, при выпадении 10, сходить ещё раз в конце очереди.
- A=6: Аналогично, но 1d4, а не 1d10.
- M=4: Восстанавливается дополнительные 5 праны в конце хода.
- M=6: Восстанавливается 10 праны.
- L=4: 25% шанс (1d4) контратаковать врага, если спасбросок был успешен, а противник остался на соседней клетке. Контратака происходит в начале следующего хода и не отнимает права на совершение обычной атаки.
- L=6: Аналогично, но 1d2, а не 1d4.





Артефакты



Артефакты

Чёрные ключи

Стандартное оружие экзекуторов, имеющее бонус против нечисти (вампиров, гибридов и некоторых мобов). Ключи создаются из специальных заготовок или страниц Библии и существуют количество ходов равное HS своего создателя (хотя могут быть переданы другому игроку, если имеется соответствующий церковный навык). Существуют «усиленные версии» Ключей, которые наносят больше урона и накладывают определённый эффект стихийной магии. Человек не являющийся церковником может использовать не более одного Ключа (к Ключам-кинжалам тоже относится). Это ограничение не распространяется на экзекуторов, однако они не могут экипировать разные типы Ключей одновременно. Каждый удар с их помощью требует затрат праны, зато позволяет атаковать мистических существ — Ключи являются концептуальным оружием.

Чёрные Ключи (мечи)

Самая распространённая версия Чёрных Ключей. Обычный человек может экипировать максимум 1 Ключ, церковник — 3 (каждый навык *Дополнительный Ключ* увеличивает максимальное число на 1, можно довести до 6).

Чёрные Ключи (копья)

Позволяют атаковать либо три клетки перед собой, либо через клетку (одну прилегающую и одну «отдалённую» клетку). Можно использовать максимум два копья одновременно (второе — при наличии одного из навыков *Дополнительный Ключ*).

Чёрные Ключи (кинжалы)

Не используются в ближнем бою. Один стандартный Чёрный Ключ аналогичен тройке кинжалов (создаются тоже тройками). То есть, можно бросать до 18 кинжалов.

Чёрные Ключи (булавы)

Не могут быть использованы для дальнего боя. Можно использовать либо одну булаву (если изучен один *Дополнительный Ключ*), либо (при получении всех *Дополнительных Ключей*) две.

Чёрные Ключи (щиты)

Не используются для атаки, но повышают защиту на 5 единиц. Можно использовать либо один, либо (при освоении двух *Дополнительных Ключей*) два щита. Можно использовать с ними другое оружие (кроме иных видов Чёрных Ключей). Поддержание: 10 единиц праны в ход.

Усиленная версия: Защита повышается на 20 единиц, 20 праны поддержание.

Заготовка Чёрных Ключей (отдельные для каждого типа)

Каждый экзекутор может взять в сумме 10+8НС заготовок. Если Ключ уничтожается, заготовка уничтожается вместе с ним.

	Обычный (меч)	Кинжалы	Копье	Булава
Бонус к атаке в ближнем бою	+5 (+10 против нечисти)	—	+12 (+18 против нечисти)	+10 (+20 против нечисти)
Дальнобойная атака	10+(1d105-Защита)	5+(1d85-Защита)	10+(125-Защита)	—
Спасбросок при пронзании тени	1d100	1d150	1d175	—
Затраты праны на удар	5	5	7	10
Бонус к атаке в ближнем бою усиленными ЧК	+10 (+15 против нечисти)	—	+15 (+25 против нечисти)	+20 (+40 против нечисти)

Святые плащаницы

Затраты праны на удар усиленными ЧК	10	10	12	15
-------------------------------------	----	----	----	----

Ткань, в которую были завернуты тела святых, благодаря чему, она обрела волшебные свойства. Поскольку святых, надо признать, в истории было довольно много, плащаниц в схранах Ассамблеи Восьмого Таинства тоже скопилось немало. Каждый экзекутор может рассчитывать на то, что получит одну такую перед заданием.

Плащаница Мартина

Обладает силой запечатывать или нейтрализовывать эффекты некоторых событий. На практике это означает, что никакая магия кроме боевой (в том числе лечение, проклятия, ловушки, барьеры) не оказывает на персонажа никакого воздействия (в случае ловушек и барьеров они остаются активными). Способно даже

остановить превращение в вампира, но не изгнать скверну из тела.

Плащаница Магдалены

Может быть использована лишь женщиной. Может связать противника-мужчину так, что тот не может двигаться, пока его не отпустят или он не будет кем-то атакован. Радиус атаки: 5 клеток. Противник может бросить спасбросок на уклонение по Удаче.



Плащаница Лазаря

Носящий эту плащаницу (или обернутый в нее не позднее двух ходов после смерти) в случае гибели начинает медленно регенерировать и воскрешается через 4 дня, в случае, если тело после смерти не было серьезно повреждено (например, отрублена голова) и если процесс регенерации не был прерван иным способом (например, удалением плащаницы с тела). После воскрешения Выносливость персонажа падает на ранг, он «просыпается» изрядно постаревшим и измученным. Если Выносливость достигает F, воскрешение не срабатывает.

Плащаница Христофора

Любая проверка на Выносливость обёрнутого в плащаницу получает +15 к значению, а сам он может переносить на своих плечах двух спутников не теряя в скорости.

Плащаница Марка

Имеет длину в 20 клеток. Может создать замкнутую территорию, которую ограничит собой (например, квадрат 5 на 5 с периметром в 20 единиц). Территория считается церковью и получает соответствующие эффекты (например, вампиры внутри не получают бонусов от ночи).

Плащаница Кассиана

Любая проверка на мировоззрение персонажа в этой плащанице автоматически заканчивается с наилучшим для него результатом. Например, если враг получает бонус к атаке против злых и нейтральных персонажей, Кассиан воспринимается как добрый, а если против добрых и нейтральных, то злой.

Плащаница Жанны

Если персонаж получает урон от огня и огненной магии, значение урона суммируется. Затем, в какую-то свою атаку, персонаж получает половину этого значения в качестве бонуса к урону. Например, если он получил 10



урона от огня, а затем 20 урона от огня, то он может провести атаку, которая в случае успеха нанесёт $(10+20)/2=15$ дополнительного урона.

Бонус сбрасывается после использования и после окончания боя.

Плащаница Моисея

Надевший её может игнорировать любые препятствия на карте боя: водные преграды, стены, мебель и так далее. На прохождение каждой клетки с препятствием тратятся дополнительные 5 праны. Можно остановиться лишь на свободной клетке.

Плащаница Иуды

Никто точно не знает, что делает эта плащаница, но иногда самые смелые (или самые отчаянные) выбирают именно её.

Перед началом боя ГМ бросает 1d2 (сообщать игрокам о результате броска он не обязан). Если выпала 2, он должен как-то помочь персонажу в плащанице, если 1 — как-то помешать.

Другое

Иные предметы доступные служителям Церкви.

Святое Писание

Священная книга Церкви. Если экзекутор владеет магической силой, он может создавать Чёрные ключи не из заготовок, а просто вырывая страницы из книги, но для этого ему необходимо затратить в два раза больше праны и SCo.

Если книга целая (из неё не были вырваны страницы), то она повышает моральный дух бойца Церкви: +5 к спасброскам разума и +3 SCo (не учитывается при изучении заклинаний и подборе рыцарского снаряжения).

Ряса экзекутора

В отличие от рыцарей, экзекуторы не носят доспехи, но их одежда не сильно уступает в степени защиты. Да к тому же не сковывает действия: +15 к защите от всего, +15 к спасброскам разума, +5 к остальным спасброскам (и -5 к спасброскам на обнаружение экзекутора).

Розарий

Розарий или другие чётки, использующиеся монахами для



молитвы. Использование розария при чтении заклинания снижает потребление SCo на 3 и праны на 5, но запрещает уклонение.



Книга заклинаний

Святых Таинств

Книга заклинаний Святых Таинств

Нулевой круг (F)

Таинство крещения

Цена изучения: может применяться любым служителем Церкви (но только им!)

Стоимость: 12 SCo

Наносит 2d150 урона демонам, вампирам и призракам. Призванных существ с духовными телами (кроме относящихся к категории «монстры», включая Слуг) ранит на 10+1d115. Заклинание читается 2 хода. На одну цель может быть применено только один раз.

Первый круг (E)

Концентрация

Цена изучения: бесплатно

Стоимость: 1-10 праны

Базовое заклинание-молитва восстанавливающее SCo за счёт праны. За раз можно восстановить от 1 до 10 единиц, в соотношении один к одному.

Малое лечение

Цена изучения: 1 max SCo

Стоимость: 5 праны, 1-5 SCo

За каждую потраченную единичку SCo восстанавливается 5 hp. Лечит болезни и останавливает кровь с роллом 1d100.

Удар веры

Цена изучения: 1 max SCo

Стоимость: 3 SCo

Наносит противнику в поле зрения $HS+1d(\max SCo)$ урона за счёт энергии веры. При крите отбрасывает на 2 клетки назад.

Ускорение

Цена изучения: 1 max SCo

Стоимость: 7 праны, 4 SCo

На $1dHS$ ходов увеличивает Скорость заклинателя или союзника на 1, повышает инициативу на 10.

Второй круг (D)

Простой экзорцизм

Цена изучения: 3 max SCo

Стоимость: 5 SCo

Наносит врагу-нечисти в поле зрения max SCo урона, а призракам в два раза больше.

Обнаружение нежити

Цена изучения: 2 max SCo

Стоимость: 7 SCo

Обнаруживает на глобальной карте вампиров, находящихся менее чем в HS локациях от мага. Если вампир в логове, HS должно быть строго больше уровня вампиризма.

Разделение духовности

Цена изучения: 2 max SCo

Стоимость: 1-10 праны, 2 SCo

Действие аналогичное заклинанию «концентрация», но восстанавливает не свои SCo, а чужие.

Создание Чёрных Ключей

Цена изучения: 1 max SCo

Стоимость: $5n$ праны, $(6-HS)*n/2$ SCo (где n — количество создаваемых Ключей)

Даёт возможность создавать Чёрные Ключи, но не более 3 за раз (9 для кинжалов). После завершения действия Ключи снова становятся заготовками (или страницами Писания).

Третий круг (С)

Среднее лечение

Цена изучения: 3 max SCo

Стоимость: 20 праны

Можно потратить 1-10 SCo, восстановив за каждую единичку SCo 6 hr. Лечит все болезни и останавливает кровь, снимает одно из проклятий с роллом 1d100.

Взлом магических барьеров

Цена изучения: 2 max SCo

Стоимость: 7 SCo

Если на локацию в целом наложено какое-то заклинание (не более 9 строк, не фантазм), оно может быть развеяно. Действует, например, на базу Мастеров, вампирское логово и так далее.

Передача Чёрных Ключей

Цена изучения: бесплатно

Стоимость: 0 праны



Возможность передать созданные Ключи другим персонажам (не обязательно одному). Сделать это можно заранее или прямо во время боя, если цели находятся не далее, чем в HS клетках.

Бросок Чёрных Ключей

Цена изучения: 1 max SCo

Стоимость: 0 праны

Умение бросать Чёрные Ключи во врага. Можно бросить не более HS Ключей за раз, причём не позднее, чем через ход после их создания (не распространяется на кинжалы). Каждый брошенный ключ атакует со своим роллом, на уклонение от каждого из них надо кидать свой ролл уклонения (что, впрочем, считается одним спасброском).

Дополнительный Ключ I

Цена изучения: 1 max SCo

Изучив этот «навык», экзекутор получает возможность создать и использовать большее количество Чёрных Ключей одновременно.

Четвёртый круг (В)

Экзорцизм

Цена изучения: 4 max SCo

Стоимость: 25 праны, 7 SCo

Наносит одному врагу-нечисти в поле зрения 1d4(max SCo) урона, а призракам и эфирным существам в два раза больше.

Божья помощь

Цена изучения: 2 max SCo

Стоимость: 5 SCo

Увеличивает или уменьшает Удачу цели на 1 до конца боя.

Сковывание тени

Цена изучения: 2 max SCo

Стоимость: 11 праны за каждый брошенный ключ

Можно бросить несколько Чёрных Ключей, каждый из которых не даст противнику двигаться на время своего существования с роллом 1d100 (не мешает атаковать персонажей на соседних клетках и использовать заклинания).

То есть, если были брошены три ключа и роллы (1d100) показали 57, 89 и 14, то сработали два Ключа. В свой ход обездвиженный враг бросает два спасброска на освобождение: если на обоих выпали числа больше 50, он может свободно перейти на другую клетку; если на обоих меньше 50, то должен в следующий ход опять бросить оба ролла. Если же только один ролл показал число больше 50, то в следующий раз нужно выполнять лишь одну проверку.

Не действует на противников с выносливостью EX. Если враг освобожден от Ключа, Ключ считается сломанным.

Сила экзекутора

Цена изучения: 3 max SCo

Стоимость: 31 праны, 9 SCo

На 1dHS ходов атака цели (заклинателя или другого церковника) в ближнем бою вычисляется по формуле для категории монстров.

Дополнительный Ключ II

Цена изучения: 1 max SCo

Изучив этот «навык», экзекутор получает возможность создать и использовать большее количество Чёрных Ключей одновременно.

Пятый круг (А)

Сильное лечение

Цена изучения: 4 max SCo

Стоимость: 40 праны, 7 SCo

Восстанавливает 150 единиц здоровья цели, лечит все болезни, снимает проклятья. Вне поля боя позволяет прирастить отрубленную конечность (но ей нельзя пользоваться в течение одного дня).

Церковное одеяние

Цена изучения: 5 max SCo

Стоимость: 37 праны, 15 SCo

Заклинание, усиливающее любую одежду с помощью высших церковных заклинаний. Увеличивает защиту выбранного персонажа на 10.

Действует постоянно.

Гнев господень

Цена изучения: 4 max SCo

Стоимость: 8 SCo

Наносит всем врагам в квадрате 3x3 1d6(max SCo) урона.

Усиленные Ключи

Цена изучения: 4 max SCo

Стоимость: 20n праны, 3*n SCo (где n — количество создаваемых Ключей)

Возможность создавать Чёрные Ключи усиленные одним из четырёх Таинств. Для изучения требуется наличие у заклинателя магических цепей.

Таинство кремации относится к стихии огня, поджигая жертв с роллом 1d100. При успехе жертва в



течение $M-M^*$ ходов получает 10 урона огнём.

Таинство мумификации относится к стихии воды, обезвоживая жертв с роллом $1d100$. При успехе жертва в течение $1dM$ ходов получает штраф в 2 к выносливости (эффект не суммируется; не менее F).

Таинство погребения относится к стихии земли, заставляет жертв окаменеть с роллом $1d(100+10M^*)-10M^*$, где M^* — показатель магии цели. При успехе жертва пропускает $1d3$ хода.

Таинство небесного погребения относится к стихии воздуха. С роллом $1d100$ магия заклинания обращается в $2M$ воронов клюющих цель. Каждый ворон уменьшает максимальное количество здоровья цели на 1 (не более 1 раза за ход).

Метание множества Ключей

Цена изучения: 5 max SCo

Если выучен навык *Броска*, то можно создавать и кидать в три раза больше Чёрных Ключей-мечей за раз (не 6, например, а 18). То есть кидать мечи так же, как и кинжалы.

Дистанционное управление Ключами

Цена изучения: 5 max SCo

Обращает Ключи в фамильяров церковника, которые могут использоваться как для разведки, так и для атаки. Число одновременно контролируемых Ключей равно HS; каждый ход тратится $R+5$ праны на поддержание каждого из них, где R — количество локаций от заклинателя до



Ключа (соседняя локация => $R=1$), при этом R меньше или равен M .

Атака каждого Ключа по роллу равна его броску.

Шестой круг (ЕХ)

Отрицание ереси

Цена изучения: 6 max SCo

Это заклинание поражает божественным проклятием всех грешников на поле боя. На практике лишь абсолютно святой человек сможет избежать пагубного воздействия Отрицания. Потратив на это заклинание $4N\%$ своей праны и N SCo, заклинатель наносит всем (и друзьям, и противникам) урон в $2N\%$ от их собственного здоровья.

Божественное Право

Цена изучения: 7 max SCo

Стоимость: 300 праны, 16 SCo

Божественная правая рука защищает мага от любых напастей. Весь следующий ход мага нельзя поразить никаким способом.



До встречи в третьем издании!