



КАК ВОСКРЕСИТЬ ЛИЧА?



Когда дорога приключений проле-
гает через твой собственный дом,
жди беды.

Серая Ведьма

Настольная ролевая игра

«Как воскресить лича?» — миниатюрная настольная ролевая игра с минимальным набором правил. Для неё вам понадобятся несколько листов бумаги, карандаш, шестигранная игральная кость и толика воображения. Это немного пародийная фэнтезийная история, в которой вам предлагается взять на себя роли прислужников тёмного властелина. Они жаждут оживить своего господина и при этом не попасть впросак. Если вы знакомы с видеоиграми вроде *Dungeon Keeper* и *Overlord* или слышали про настолку «Да, тёмный властелин!», то легко уловите дух игры. Насколько она будет пародийной, а насколько драматичной, решать вам. Но помните: главный вопрос, которым задаются её действующие лица, — «как воскресить лича?».

Там, где свет меркнет от избытка чар, за волшебными лесами, бездонными гиблыми болотами и неприступными горами, возвышается Цитадель Тьмы — поражающая воображение своими изумительными архитектурными формами зловещая обитель мудрого и могучего лича Магнуса Малеуса, кошмарного Повелителя Легионов Страх и Ужаса. Множество смертных нечестивцев и бессмертных чудовищ служили Магнусу, защищая благословенные земли Империи Мрака от алчных до сокровищ и тайного знания воителей Светлого королевства. К великой радости людей, эльфов и гномов и к безграничному нашему горю, невероятно удачливые искатели приключений проникли в Цитадель Тьмы и свергли нашего повелителя.

Однако не всё потеряно! Хотя в Светлом королевстве уже празднуют победу, обитатели Империи Мрака отказываются верить в гибель бессмертного Магнуса Малеуса. У его верных слуг и приспешников есть шанс — один на миллион — возродить своего властелина из праха.

Чтобы спасти Империю Мрака от гражданской войны и посягательств Светлого королевства и не ввергнуть её в пучину добра и порядка, нужно от двух до семи игроков. Один из вас станет ведущим игры, а остальные возьмут на себя роли приспешников — доверенных помощников лича, стоящих над простыми слугами и стражей.

Ведущий описывает мир, шаги, предпринимаемые союзниками и противниками персонажей, и направляет ход истории, определяя, какие испытания будут проходить приспешники и когда игрокам надо кидать кубики.

Игроки действуют от лица своих персонажей — приспешников Магнуса Малеуса. Они преодолевают препятствия, ведут переговоры, плетут интриги, сражаются с противниками и многими другими способами развивают сюжет, предложенный ведущим. Помните: игра — это совместное творчество, а не противостояние. Сочиняйте вместе, и пусть получившаяся история принесёт удовольствие всем участникам.

Обозначение d6 говорит о том, что игрок должен бросить кубик (игральную кость с шестью гранями) и посмотреть, что выпало.

Стань приспешником!

1 Выбери один из типажей (d6): скелет, мантикора, крыса, тёмная эльфийка, желатиновый куб, гоблин. У каждого игрока должен быть свой типаж. Можно

выбрать, кинув кубик, а можно договориться с остальными приспешниками.

2 Выбери сильнейшую сторону приспешника (d6): сильный, ловкий, выносливый, умный, мудрый, обаятельный.

3 Выбери число от 2 до 5. Чем выше значение — тем лучше твой персонаж показывает себя в физических конфликтах, то есть в любых ситуациях, где актуальны сила, ловкость и выносливость (СИЛ, ЛВК, ВЫН). Чем ниже значение — тем легче приспешнику даются социальные и ментальные конфликты, которые требуют интеллекта, мудрости или харизмы (ИНТ, МДР, ХАР). Сама же цифра — твоё тайное число.

4 Придумай прозвище, достойное личного помощника Злого Властелина. Он же не обращался к тебе по имени при всех остальных.

5 У каждого приспешника осталось всего шесть пунктов здоровья. Если приспешник проигрывает в конфликте, он теряет один пункт. Впрочем, ведущий может решить иначе.

6 Общая цель вашей команды — воскресить Магнуса Малеуса, могущественного и почти бессмертного мага, Императора Тьмы, будущего Владыку мира. Желательно, чтобы о его смерти узнало как можно меньше подданных Империи Мрака. Несмотря на то, что жители Светлого королевства уже начали распускать слухи о победе героев, верные слуги Магнуса поверят в гибель лича, только услышав об этом из уст приспешников. Выбери одну из дополнительных личных целей (d6): показать Магнусу, что ты самый надёжный и верный приспешник; отомстить убийцам Магнуса; стать сильнее и, таким образом, полезнее Магнусу; привлечь новых союзников и слуг для Магнуса; обогатить сокровищницу Магнуса; стать незаменимым другом для остальных приспешников, обеспечив таким образом свою безопасность.

Типаж приспешников

Скелет-лучник Эдвард

Талантливый охотник, бывший королевский егерь, когда-то погиб в схватке с бандитами, грабившими королевское кладбище. Он был оживлён в качестве скелета тогда ещё юным Магнусом. К сожалению, Эдвард не может вернуться к семье, так как прошло больше двух сотен лет,



но он нашёл для себя покой в освоении профессии барда. Последние полсотни лет Эд служит глашатаям Злого Властелина, донося его приказы и послания до жителей Империи.

Рекомендуемое тайное число: 2

Тайная мощь: волшебная песня барда может очаровать даже мёртвое или неразумное создание, остановить битву или способствовать росту трав.

Свиристая крыса Матильда

Всем известно, что в подвалах таверн и замков начинающие искатели приключений легко могут найти погибель от зубов крыс. Самые успешные бойцы крысиного народа — ученики Матильды. Давным-давно мама Магнуса, Серая Ведьма, наделила самую отважную и опытную крысу Империи Мрака разумом и способностью к речи, нарекла Матильдой и подарила молодому Магнусу — в качестве первого помощника. Когда-то свиристая крыса охраняла ещё живого мага, а теперь стала главой гарнизона его Цитадели.

Рекомендуемое тайное число: 5

Тайная мощь: смерть тысяч погибших героев ощущается в кровожадной ауре Матильды. Одного её взгляда



достаточно, чтобы прикончить слабого крестьянина. А если свирепая крыса даст волю своим когтям и резцам, то может не поздоровиться даже молодому дракону или отряду рыцарей.

Шестикрылая мантикора Грация

Когда Грация была котёнком, ей не посчастливилось встретиться с героями из Светлого королевства, и они отсекали ей крылья, поскольку их магу нужен был ингредиент. Магнус подобрал жертву искателей приключений, выходил и поселил в своей Цитадели. Полсотни лет Грация вела спокойную жизнь, читая книги и беседуя со спасителем. Лишённая крыльев мантикора боялась выбираться за пределы Цитадели. Но несколько месяцев назад Магнус нашёл могущественное заклинание призыва крылатых змей с небесной горы и смог объединить его с ритуалом слияния сущностей. Теперь у мантикоры целых шесть крыльев. Грация, впрочем, не оставила должность хранительницы книг, поскольку Магнус плохо ориентируется в своей библиотеке без её помощи.



Рекомендуемое тайное число: 3

Тайная мощь: Грация способна вспомнить любые знания, которые она только могла почерпнуть из бескрайней библиотеки Цитадели. Это могут быть сведения о привычках и слабостях существ или даже тайны важных персон. Ведущий расскажет, какие сведения принесут мудрому библиотекаря победу и как можно ими воспользоваться.

Темнейшая эльфийка Трау

Изгнавшая десятки предателей народа из пещер, Трау в один совершенно не прекрасный день была вынуждена сама покинуть подземелья, став жертвой интриги. Она долго путешествовала



и искала работу по профессии, которую она освоила, когда жила со своим народом. Трау — архитектор подземелий, однако в Светлом королевстве ей перепали лишь скучные заказы на обустройство подвалов и погребов. Даже тайные тоннели для контрабанды оказались не востребованы в этих краях. Жизнь Трау изменилась, когда она пришла предложить свои услуги в Цитадель Тьмы. Теперь она проектирует полные ловушек и тайных ходов подземелья в обители Магнуса.

Рекомендуемое тайное число: 4

Тайная мощь: Трау, настоящая мастер скрытных перемещений и убийств, может стать буквально невидимой и неслышимой. Она способна исчезнуть прямо перед лицом соперника и продолжить разговор, оказавшись уже за его спиной. Трау не только архитектор, но и выдающийся дипломат!

Желатиновый куб Булб

Его отец Булбус, если можно так назвать тот желатиновый куб, от которого Магнус отделил себе приспешника, работает хранителем магических сокровищ. Всё немагическое, что попадает в него, растворяется, включая грабителей. Булб же, в отличие



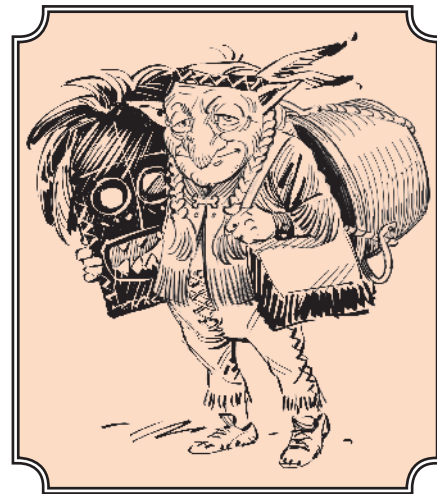
от отца, наделён разумом (он сам может выбирать, какую органику и минералы растворить), повышенной скоростью перемещения (он даже может догнать лошадь) и должностью управляющего по чистоте коридоров и туннелей Цитадели.

Рекомендуемое тайное число: 4

Тайная мощь: за годы уборки замка Булб сохранил в себе множество ценных вещей. Он может исторгнуть из себя небольшой магический предмет, подходящий к ситуации. К сожалению, это не те вещи, что необходимы для воскрешения Магнуса, но они могут быть ценны для обмена или сражения.

Ушастый гоблин Хоб

Самый даровитый шаман и зельевар своего народа был избран, чтобы служить Магнусу. Таланты зельевара у Хоба действительно были выдающиеся, а вот шаманом он только притворялся. Так что должность личного императорского повара пришлась ему по вкусу. Он знает всё о пищевых пристрастиях обитателей и гостей Цитадели. Магнус сам не потребляет пищу, но его питомец Пушок весьма разборчив в еде.



Рекомендуемое тайное число: 3

Тайная мощь: в бездонной сумке Хоба есть безграничные запасы специй и еды (ничего, кроме съестного, не может попасть в этот сломанный волшебный предмет). Некоторые из этих яств имеют самые необычные алхимические и даже магические свойства.

Правила

Когда твой персонаж рискует или сталкивается с опасностью, брось один кубик (d6), чтобы понять, как всё прошло. Добавь к броску ещё один кубик, если приспешник наделён подходящими для сложившейся ситуации способностями (исходя из логики и его предыстории),

и ещё один, если его сильнейшая сторона помогает ему. Бросив кубики, сравни выпавшее на них значение с счастливым числом героя.

Если ты используешь СИЛ, ЛВК, ВЫН, нужно получить значение ниже тайного числа.

Если ты используешь ИНТ, МДР, ХАР, нужно получить значение выше тайного числа.

- 0 Если успехов нет ни на одном из кубиков, всё идёт наперекосяк. Ведущий описывает ухудшение текущей ситуации.
- 1 Если ты получил успех на одном кубике, приспешник с трудом справился. Ведущий описывает возникшие осложнения, ущерб или цену, которую тебе пришлось заплатить.
- 2 Если ты получил успех на двух кубиках, твой персонаж справился. Так держать!
- 3 Если ты получил успех на трёх кубиках, это невероятный успех. Ведущий описывает дополнительную выгоду, извлечённую командой из ситуации.
- ! Если ты получил значение, равное тайному числу героя, то это успех и приспешник может задействовать свою тайную мощь. Ты можешь изменить свою заявку, если захочешь, чтобы она соответствовала ситуации.

Если ты хочешь помочь кому-нибудь, расскажи ведущему, как именно твой персонаж это делает. Если ведущий сочтёт, что это логично и уместно, тот, кому ты помогаешь, бросает дополнительный кубик. Количество помогающих не ограничено, но команда разделяет все последствия риска.

История спасения

Для того чтобы спасти Магнуса Малеуса, могущественного лича, нужно добыть его филиакторию — сосуд, где он спрятал свою душу на случай гибели; вернуть книгу ритуалов, где хранится знание, как именно заставить сосуд сработать; привести мага, который совершит ритуал над филиакторией. А ещё стоит найти любимого питомца Магнуса — «белого котика» Пушка, иначе Повелитель Легионов Страха и Ужаса и будущий Владыка мира будет очень расстроен, когда очнётся.

Встреча приспешников после ухода героев

В самом начале игры приспешники напоминают друг другу свои прозвища, выдающиеся качества и обсуждают планы по спасению Магнуса Малеуса.

Филактерия

Во время битвы с искателями приключений в Цитадели гостил Нихсмог — чёрный дракон в самом расцвете сил. Помимо обычной для его вида жадности, он отягощён «синдромом дракона» — тащит всё блестящее к себе в пещеру. После битвы оказалось, что он украл мифриловое яйцо с золотыми узорами, в котором хранилась филиактория. Благодаря этому герою не смогли привести Магнуса к Окончательной смерти. Но теперь нужно отправиться на соседнюю гору, где живёт Нихсмог, и убедить его вернуть яйцо.

Возможные испытания: путешествие по опасным горам; похищение филиактории из сокровищницы дракона; беседа с взволнованным и подозрительным Нихсмогом.

Книга ритуалов

Поскольку герои не смогли найти филиакторию, а Магнус, когда его повергли, рассыпался в пыль, они забрали его книгу заклинаний в качестве доказательства победы. И теперь в приграничном городе Светлого королевства состоится праздник и бал, на котором её предьявят как трофей.

Возможные испытания: путешествие через людской город; проникновение на королевский бал; подкуп придворного светлого мага Бонума; кража книги из сокровищницы; драка со стражей дворца; бегство через канализацию.

Дополнительная проблема: питомец Пушок

Магнус Малеус очень привязался к недавно обрётённому питомцу — своему первому «белому котикку». К сожалению, этот неразумный зверь испугался и сбежал в подземелье Цитадели. Приспешники не ожидали от белого саблезубого тигра, способного становиться бесплотным, такой прыти. Теперь стоит вернуть его, чтобы Магнус увидел своего Пушка сразу после воскрешения.

Возможные испытания: древняя ловушка, о которой все забыли ещё во времена Серой Ведьмы; драка или успокаивание Пушка; случайная встреча с парой искателей приключений в подземелье под Цитаделью.

Заклинатель

Чтобы провести ритуал воскрешения, нужно решить, к кому обратиться за помощью.

В ближайшей деревне живёт старичок-знахарь **Ноксий**. У него есть страшная тайна: на самом деле он очень амбициозный тёмный колдун. Ноксий давно хочет стать главным приспешником и верховным колдуном, но Магнус не торопится с назначением. Ноксий будет торговаться и выдвигать всё новые требования.

В приграничном городе Светлого королевства есть Магическая Академия. Оттуда можно похитить ученика (воровать дипломированного магистра слишком опасно!), но для этого нужно запугать его и убедиться, что он разберётся в сложном ритуале, а потом доставить в Цитадель.

Где-то в подземельях Цитадели обитает дедушка Матильды, могущественный, сварливый и дряхлый крысомаг **Декрепитус**. Он не захочет вмешиваться в историю и сказывается больным, лишь бы куда не идти. Возможно, у него ещё и проблемы с памятью.

Ритуал воскрешения

В заклинительных покоях Цитадели протекает древний ритуал. Магнус Малеус возвращается из праха в полном могуществе, даже более того. Вокруг него бушуют вихри дикой магии, разрывающие пространство при малейшем колебании эмоций воскресшего. Если в зале нет Пушка, все приспешники теряют по пункту здоровья.

Магнус расспрашивает о том, что произошло после его гибели и как именно приспешники смогли его воскресить. За каждую сцену, в которой кто-то, кроме заклинателя ритуала, узнаёт о поражении и смерти Магнуса из уст приспешников (или они иным образом принижают величие Повелителя Мрака в глазах окружающих), команда теряет по пункту здоровья. После окончания истории Магнус награждает выживших здоровьем, магией, похвалами и выполняет пожелания, если приспешники сумеют их вежливо изложить.

Вы справились! Магнус Малеус не забудет вас... никогда! 🐾

Авторы игры:

Анастасия «Хима» Гастева, Александр Ермаков

Помощь: Александр Семькин, Александр Стрепетиллов

Иллюстрации:

Александр Ремизов

Правила основаны на «Лазерах и чувствах» от Джона Харпера