

Тема «RPG-Кашевара»: «Восхождение».  
Ключевые слова: башня, символ, сплав.

## ТАНЕЦ НЕБЕСНЫХ СФЕР

В этой игре вам предстоит взять на себя роль адептов древних магических искусств, наследующих мифическим королям-чародеям прошлого. Не зная того, мир стоит на пороге события, сулящего переворот: под зловещим светом сходящихся небесных тел, предвещающих редчайший астрологический феномен, откроется путь к Облачному Хранилищу. Это место, окутанное легендами, слухами и мраком, хранит в себе несметные сокровища и невероятные знания, способные дать власть над самой сущностью бытия.

Вам предстоит полная опасностей экспедиция в поисках величия. Среди вас — верные спутники и молодые ученики. На каждом шагу вас будут подстерегать испытания и пусть каждый шорох в тени напоминает о цене, которую придётся заплатить за жажду знаний и могущества.



Автор оригинальной игры [Криса Макдауэлла \(Chris McDowall\)](#)

**Авторы:** Миша Вайсман, Константин Звягин

Восхождение к безумию  
Ох, как труден этот путь.  
Мы идём тропой узкой  
И с него нам не свернуть  
*Оргазм Нострадамуса, «Восхождение к безумию»*

## ПРОЛОГ

В далёких уголках *Шуинара*, древнего мира, пронизанного эхом забытых эпох, где прошлое тяжёлым бременем ложится на землю, испещрённую рубцами времени, скрывается истина о магии — величайшем из даров, когда-либо известном человечеству. Не как простой фокус или заблуждение разума, но как глубокая истина, заключённая в самой ткани бытия. *Магиум*, вещество загадочное и прекрасное, является ключом к этой силе, излучающим несметные энергии элементом, сокрытым в недрах, где старые магические лаборатории оставили свои отложения, или обнаружить в живых существах, что накопили его силу, превратившись в нечто иное, необычное и чудовищное.

Великие короли-колдуны прошлого, чьи тени до сих пор тяготеют над миром, ввели в обиход использование *магиума*, создавая монеты, сплавленные с его сущностью. Только те, кто обладает контролем над источниками *магиума* и забытой мудростью, могут претендовать на господство.

На небосводе *Шуинара* величественно восседают *Кишагху* и *Шаамшу*, светила, чьё движение народы этого мира стремились упорядочить, создав множество календарей и систем исчисления. *Кишагху*, огромная коричнево-красная сфера, озаряет мир слабым светом, но дарует тепло, определяя ритм жарких багровых сумерек. В его царствование день насчитывает двадцать часов, а его зенит считается полночью. *Шаамшу*, яркая белая точка, дарит свет без тепла, медленно скользя по небу и иногда скрываясь за *Кишагху*, внося изменения в длительность месяца и суточные ритмы, создавая время *белых дней*, *красных ночей*, *розовых дней* и полной *тьмы*, когда светила скрываются из виду.

Знающие люди найдут на небе *Шимиша*, чёрную точку, иногда видимую на лице Отца Тепла и переменчивую *Ашарту*, что чаще плывёт во тьме. Древняя мудрость говорит, что *Шимиша* и *Ашарту* — это тоже миры, где живут люди и чудовища, а так же чудовища как люди и люди как чудовища.

И с проклятием упомяну *Нел-Мату*, Ту-что-таится-в-черноте и чьё появление в обители света приносит несчастья.

## ОСНОВЫ ИГРЫ

### Спасброски

В моменты, когда перед твоим адептом возникает рискованная задача с непредсказуемым исходом и потенциально серьёзными последствиями, Ведущий может потребовать от тебя совершить *спасбросок* по одной из трёх ключевых характеристик: **Разума**, **Живучести** или **Воли**. Для этого необходимо сделать бросок d20. Успехом считается результат, который оказывается меньше или равен значению соответствующей характеристики твоего персонажа. В случае превышения значения характеристики, адепт сталкивается с неудачей, последствия которой определит и опишет Ведущий.

### Преимущества и помехи

Когда твой маг предпринимает действие, где подготовка и оборудование играют ключевую роль, ведущий может предоставить *преимущество* для *спасброска*. В этом случае ты бросаешь два d20 и выбираешь наименьшее из двух значений. В обратной ситуации, когда персонаж оказывается в невыгодном положении или его снаряжение не подходит для задачи, ведущий может назначить проверку с *помехой*. Тогда ты бросаешь два d20 и выбираешь наибольшее значение.

### Время

В критических ситуациях, где каждая секунда на счету, используются специальные временные отрезки. *Раунд*, длительностью в шесть секунд, применяется в боевых и других динамичных сценах, требующих быстрых решений и действий. *Ход*, длящийся десять минут, используется во время исследований сложных локаций, таких как пещеры или руины, когда необходимо тщательно отслеживать время.

## Действия

Во время боевого *раунда* твой маг может переместиться и выполнить одно действие. Это действие может быть чем угодно, включая переговоры, сотворение заклинания, атаку, побег или выполнение рискованного манёвра.

### Атаки

Все атаки автоматически попадают по цели без необходимости броска на попадание. Чтобы определить урон, игрок бросает игральную кость, указанную в описании оружия или заклинания, полученное число представляет собой урон, нанесённый атакой.

### Урон

Сначала весь урон, наносимый персонажу, уменьшает его **Пункты Защиты**, когда они исчерпаны, урон начинает снижать показатель **Живучести**. Когда **Живучесть** персонажа уменьшается из-за урона, необходимо выполнить *спасбросок Живучести*. Успех означает, что персонаж может продолжать сражение, а неудача ведёт к получению критического урона, делая его небоеспособным до получения помощи. Небоеспособный персонаж, оставленный без помощи на протяжении 6 *раундов*, погибает.

### Потеря пунктов характеристик и смерть

Разные типы атак могут поражать разные характеристики.

Снижение **Разума** до нуля означает, что адепт лишился рассудка, что делает его недееспособным. Его сознание отныне блуждает меж мирами, в то время как тело остаётся бездействующим.

Если достигнет нуля **Воля**, маг погружается в абсолютную апатию или оказывается навсегда подчинённым чужой воле.

Если же после полученного урона до нуля падает **Живучесть**, это приводит к

смерти адепта. В этом случае, игрок создаёт нового персонажа, вероятно, ученика из **свиты**, и ведущий вводит его в игру как можно скорее для быстрого возвращения в игровой процесс.

Когда маг покидает этот мир, его уход обозначается не простым исчезновением, а знаменательными явлениями. В момент смерти мага бросьте d6:

	Эффект	Описание
1	Последнее слово	Перед смертью маг успевает сотворить одно заклинание, даже если на него не хватает пунктов в <i>общем пуле</i>
2	Реанимация	Тело мага оживает под властью чуждой сущности, нападаая на всех встречных.
3	Опустошение	Магический пул местности истощается до нуля, оставляя место без магии на час.
4	Самосожжение	Тело мага мгновенно сгорает в неестественном холодном пламени, превращаясь в пепел.
5	Рой	Из трупа вырывается рой мелких членистоногих. Они не опасны, но их множество и они будут расползаться по всему окружению 3 хода.
6	Особое погребение	Нечто из разрыва реальности приходит и забирает тело вместе со всеми вещами. Всякий, кто увидит его, должен пройти проверку <b>Воли</b> или впадёт в кататонию на d6 часов.

## Отдых и лечение

Адепты могут восстанавливаться тремя способами: через *передышку*, *длительный отдых* или используя

подходящий артефакт. *Передышка* позволяет быстро восстановить **Пункты Защиты**, *длительный отдых* требует сна и питания для полного восстановления, а артефакты могут мгновенно восстанавливать характеристики и **Пункты Защиты**.

## Магия

Творимую персонажами магию можно разделить на *заклинания* и *ритуалы*.

*Заклинания* — это быстрые магические действия, выполняемые через слова, жесты и символы, не требующие значительных временных затрат и подготовки.

*Ритуалы*, в свою очередь, представляют собой сложные многоэтапные процессы, требующие особой подготовки, времени и материальных компонентов. В рамках этой игры основное внимание уделяется *ритуалу* открытия Облачного Хранилища, который станет кульминацией экспедиции адептов. Вся экспедиция будет направлена на подготовку и выполнение данного ритуала.

## Свита

Ваши адепты подготовились к своему путешествию. Они взяли с собой необходимые припасы, слуг и вьючных животных. Войдя в долину, они организуют стоянку, из которой будут осуществлять свои вылазки. Стоянка представляет собой несколько просторных шатров, основательный очаг. Слуги обеспечат приемлемый походный быт. В тюках найдутся полезные в дороге вещи вроде верёвок, ламп и лопат.

Мы советуем не заострять внимание на организации стоянки. Достаточно знать, что у героев есть спокойное безопасное место, где можно отдохнуть, выспаться и поесть, а также пополнить припасы. Доступные вещи в лагере мы оставляем на усмотрение Ведущего.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

У вашего адепта есть три характеристики, которые обозначают его слабые и сильные стороны:

- **Разум** — отражает интеллект, мудрость и знания персонажа, а также его способность к анализу и пониманию магических явлений.
- **Воля** — отражает силу духа и устойчивость к психическим атакам, а также способность к контролю и направлению магических энергий.
- **Живучесть** — показывает вашу способность пережить тяжёлые испытания и восстанавливаться после получения травм.

Чтобы определить значение каждой характеристики, по очереди сделайте бросок 3d6 и сложите выпавшие результаты. Затем вы можете поменять местами любые два значения характеристик.

Сделайте бросок d6, чтобы определить **Пункты Защиты** (ПЗ). Это количество урона, который ваш адепт может выдержать, прежде чем получит серьёзное повреждение.

Бросьте 3d6, чтобы определить стартовое количество монет.

Найдите пересечение значений **Пунктов Защиты** и количества монет в таблице стартового снаряжения, чтобы узнать, с чем ваш персонаж начинает игру. Если двум персонажам попались одинаковые наборы снаряжения, второй выбирает набор из колонки слева (или справа, если слева невозможно).

## Стартовое снаряжение

	ПЗ 1	ПЗ 2	ПЗ 3	ПЗ 4	ПЗ 5	ПЗ 6
3–6	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Фальката</li> <li>❖ Слезы Лунной Химеры</li> <li>❖ Книга «Легенды Нел-Мату»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Гизарда</li> <li>❖ Книга Бесконечных Сказаний</li> <li>❖ Амулет-пентакль</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Боевой веер</li> <li>❖ Коралл Глубинного Моря</li> <li>❖ Компас <i>магума</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Текко-каги</li> <li>❖ Гримуар Ветров</li> <li>❖ Кольцо ветров</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Гизарда</li> <li>❖ Сердце Вулкана</li> <li>❖ Книга снов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Уруми</li> <li>❖ Очки Змеиного Взгляда</li> <li>❖ Карта звёзд</li> </ul>
7–9	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Макуауитль</li> <li>❖ Том предсказаний</li> <li>❖ Ожерелье Кровавых Клятв</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Текко-каги</li> <li>❖ Шар забвения</li> <li>❖ Браслеты слияния</li> <li>❖ Фамильяр: ворон</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кхопеш</li> <li>❖ Сфера предвидения</li> <li>❖ Ботинки лёгкости</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Боевой веер</li> <li>❖ Книга Теней</li> <li>❖ Зеркало Теней</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Канабо</li> <li>❖ Камень мрака</li> <li>❖ Кровь Феникса</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Текко-каги</li> <li>❖ Амулет Восприятия</li> <li>❖ Сердце Вампира</li> </ul>
10–12	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Боевой веер</li> <li>❖ Книга Бездны</li> <li>❖ Корень Ночной Тени</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кпинга</li> <li>❖ Мантия Теней</li> <li>❖ Том Теневых Искусств</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Канабо</li> <li>❖ Флакон Бездонной Пустоты</li> <li>❖ Звёздная роса</li> <li>❖ Фамильяр: жаба</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Макуауитль</li> <li>❖ Ожерелье Эха</li> <li>❖ Зеркало Двух Миров</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Фальката</li> <li>❖ Перо вечного писца</li> <li>❖ Книга Судеб</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Газирда</li> <li>❖ Кодекс Света</li> <li>❖ Шлем Разума</li> </ul>
13–15	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Тришула</li> <li>❖ Жезл иллюзий</li> <li>❖ Зеркало правды</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кхопеш</li> <li>❖ Веер Изменчивых Судеб</li> <li>❖ Книга Судеб</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Канабо</li> <li>❖ Мантия Миража</li> <li>❖ Зеркальный Щит</li> <li>❖ Поглощения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Гизарда</li> <li>❖ Амулет Пламени</li> <li>❖ Сердце Виверны</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Макуауитль</li> <li>❖ Кольцо Порталов</li> <li>❖ Кристалл Эха Веков</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Текко-каги</li> <li>❖ Плащ Забвения</li> <li>❖ Фамильяр: ящер</li> </ul>
16–17	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Макуауитль</li> <li>❖ Кристалл Забытого Времени</li> <li>❖ Цепь Призраков</li> <li>❖ Сфера Гармонии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Фальката</li> <li>❖ Диадема Контроля Стихий</li> <li>❖ Сфера Предвидения</li> <li>❖ Чаши Судьбы</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Уруми</li> <li>❖ Шепчущий Кристалл</li> <li>❖ Сердце Голема</li> <li>❖ Кристалл Мрака</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кпинга</li> <li>❖ Мантия Переливающегося Неба</li> <li>❖ Жезл Разлома</li> <li>❖ Кольцо Всевидения</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Боевой веер</li> <li>❖ Кольцо Забвения</li> <li>❖ Жезл Забвенных Заклинаний</li> <li>❖ Фамильяр: пантера</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кхопеш</li> <li>❖ Перстень Теневого Путника</li> <li>❖ Том Теневых Искусств</li> <li>❖ Шёпот Луны</li> </ul>
18	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Гизарда</li> <li>❖ Перстень Владыки Туманов</li> <li>❖ Сфера Гармонии</li> <li>❖ Плащ Забытых Голосов</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Текко-каги</li> <li>❖ Манускрипт Забытого Языка</li> <li>❖ Чернильница Бесконечного Рассказа</li> <li>❖ Копилка Времени</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Кпинга</li> <li>❖ Мантия Звёздного Путника</li> <li>❖ Посох Звёздного Путника</li> <li>❖ Маска Безликого</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Канабо</li> <li>❖ Вороний Камень</li> <li>❖ Кольцо Эха</li> <li>❖ Фамильяр: Завр</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Уруми</li> <li>❖ Перстень Ледяной Тишины</li> <li>❖ Флакон Звёздной Пыли</li> <li>❖ Посох Искращения Реальности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Тришула</li> <li>❖ Плащ Звёздного Неба</li> <li>❖ Книга Перекрёстков</li> <li>❖ Ожерелье Воскрешения</li> </ul>

## Оружие

Хотя персонажи игры адепты древних и тёмных мистерий, они осознают непреложную истину: на земле, наполненной тайнами и опасностями, оружие необходимо для защиты от тех, кто может встать на их пути.

Впрочем, стоит учесть, что физически ваши персонажи не сильны, в ближнем бою без оружия их сила ничтожна и они наносят лишь 1 пункт урона.

Боевой веер

Урон d10

Уникальное изящное оружие из тяжёлой древесины с железными спицами. В закрытом состоянии веер может использоваться для блокировки ударов; в открытом состоянии его острые края способны наносить резаные раны.

Гизарда

Урон d4/6

*колющее/рубящее*

Древковое оружие, сочетающее в себе копье и секиру благодаря раздвоенному наконечнику.

Канабо

Урон d8

Тяжёлая металлическая двуручная палица.

Кпинга

Урон d6

Метательный бронзовый нож с причудливым лезвием, рассчитанным на то, чтобы задеть противника как можно сильнее.

Кхопеш

Урон d6

Изогнутый меч с двойной заточкой на длинной рукояти. Прекрасно подходит как для сражений, так и для ритуальных жертвоприношений.

Макуауитль

Урон d8

*оглушает*

Напоминающая короткое весло дубина с несколькими рядами обсидиановых шипов.

Текко-каги

Урон 2d4

Стальные кастеты с длинными лезвиями, напоминающими медвежьи когти. Хороши как в бою, так и при вскарабкивании по отвесным стенам.

Тришула

Урон d6

Не слишком удобный в ближнем бою трезубец, незаменимый для удержания противника на дистанции.

Уруми

Урон d6

*может опутывать противника*

Гибкий как кнут меч. Гибкость лент уруми позволяет носить меч скрытно под одеждой обматывая вокруг тела, словно пояс.

Фальката

Урон d6

Серповидный меч с эфесом в форме крюка. Идеально подходит для рубящих ударов.

## Артефакты и предметы

### Амулеты и Талисманы

#### Амулет Восприятия

Улучшает интуитивное понимание и восприятие магии вокруг.

#### Амулет Пламени

Даёт способность вызывать огонь.

#### Амулет-пентакль

Магический амулет, заключающий в себе силу пяти стихий и обеспечивающий его носителя защитой от тёмной магии.

#### Вороний Камень

Маленький камень, притягивающий к себе потерянные вещи и предметы, «находя» их для владельца.

#### Диадема Контроля Стихий

Усиливает способность управлять элементами природы.

#### Камень Веков

Артефакт, способный ускорять или замедлять время вокруг себя на короткие периоды.

#### Камень Мрака

Позволяет создавать плотные тени, скрывая владельца или целые области от глаз.

#### Кольцо Ветров

Зачарованное кольцо, позволяющее пускать ветра вызывать и управлять ветрами.

#### Кольцо Всевидения

Даёт возможность видеть магические ауры и следы.

#### Кольцо Забвения

Наделяет способностью стирать события из памяти окружающих, создавая иллюзии забытых моментов.

#### Кольцо Порталов

Кольцо, позволяющее создавать небольшие порталы для мгновенной

передачи предметов между двумя точками.

#### Кольцо Эха

Отражает последние слова, сказанные в его присутствии, обеспечивая подсказки или предупреждения.

#### Копилка Времени

Маленький артефакт, позволяющий «сохранять» время и использовать его позже.

#### Кристалл Эха Веков

Хранит эхо древних событий, позволяя просматривать исторические моменты.

#### Кристалл Забытого Времени

Может замедлять время вокруг пользователя, позволяя ему действовать быстрее относительно окружающего мира.

#### Кристалл Мрака

Маленький кристалл, поглощающий свет, используется для создания зон *тьмы*.

#### Маска Безликого

Делает неразличимым в толпе

#### Ожерелье Воскрешения

Даёт носителю способность вернуться к жизни после смерти. Действует один раз.

#### Ожерелье Кровавых Клятв

Амулет, усиливающий магические способности владельца в обмен на жертвоприношения.

#### Ожерелье Эха

Позволяет его владельцу слышать эхо прошлых событий в определённых местах.

#### Перстень Владыки Туманов

Дарует возможность создавать и манипулировать густым туманом, скрывая или заманивая в ловушку.

#### Перстень Ледяной Тишины

Создаёт вокруг носителя зону абсолютной тишины.



### Перстень Непроницаемости

Дарует носителю временную невосприимчивость к магическим атакам.

### Перстень Теневого Путешественника

Обеспечивает способность перемещаться через тени, ускоряя путешествия и обход препятствий.

### Сфера Гармонии Душ

Устанавливает связь между душами, позволяя делиться силой или исцелять друг друга.

### Сфера Гармонии

Сфера, исцеляющая или успокаивающая любое существо, которое касается её, и восстанавливающая магическую энергию.

### Сфера Предвидения

Магический артефакт, позволяющий видеть короткие визии будущего при правильном медитативном настрое.

### Шар Забвения

Мистический шар, способный стирать определённые воспоминания у тех, кто взирает в его глубины, оставляя за собой лишь пустоту.

### Шёпот Луны

Древний амулет, позволяющий общаться с ночными существами и понимать язык зверей.

### Шепчущий Кристалл

Хранит знания и секреты, шепча их только своему владельцу.

### Защитное снаряжение

#### Ботинки Лёгкости

Позволяют ходить без звука.

#### Зеркальный Щит Поглощения

Отражает любое магическое нападение обратно к источнику.

### Мантия Звёздного Путника

Обладает способностью защищать путешественника в межзвёздных пространствах.

### Мантия Миража

Позволяет создавать иллюзорного двойника.

### Мантия Переливающегося Неба

Мантия, меняющая цвет и текстуру, чтобы сливаться с окружающей средой подобно хамелеону.

### Мантия Теней

Делает владельца практически невидимым в темноте.

### Плащ Забвения

Носителя плаща сложно запомнить, он как будто стирается из памяти встречных.

### Плащ Забытых Голосов

Наделяет способностью слышать голоса прошлого, призраков и духов.

### Плащ Звёздного Неба

Скрывает носителя под покровом ночного неба, делая его невидимым.

### Шлем Разума

Защищает от ментальных атак и контроля.

### Ингредиенты

#### Звёздная Роса

Компонент, конденсируемый из первых лучей звёзд, несёт в себе чистую сущность ночного неба.

#### Корень Ночной Тени

Используется для заклинаний невидимости.

#### Коралл Глубинного Моря

Извлечённый из самых недоступных глубин, коралл насыщен древней магией, способной призывать силу океана и укрощать бури.

### Кровь Феникса

Используется для воскрешения и исцеления

### Сердце Вампира

Артефакт, предоставляющий бессмертие и силу в обмен на потребность в энергии живых существ.

### Сердце Виверны

Извлечённое из древнего могущественного змея, хранит в себе жгучую ярость и силу огненного дыхания, предоставляя мастерам алхимии доступ к запретной магии создания и разрушения.

### Сердце Вулкана

Наверняка необходим для каких-то заклинаний

### Сердце Голема

Камень, который можно вставить в статую или доспехи, чтобы оживить их и заставить служить своему хозяину.

### Слёзы Лунной Химеры

Редкий компонент, усиливающий магические способности и дарующий ясновидение.

## Инструменты

### Веер Изменчивых Судеб

Позволяет влиять на мелкие случайности вокруг себя, наклоня вероятности в свою пользу.

### Жезл Забвенных Заклинаний

Позволяет использовать заклинания, давно утерянные или забытые магами.

### Жезл Иллюзий

Этот магический предмет позволяет создавать сложные и убедительные иллюзии, манипулируя восприятием и мыслями окружающих.

### Жезл Разлома

Может создавать небольшие пространственные разломы, через которые можно перемещаться на короткие расстояния.

### Зеркало Двух Миров

Отражает не только *Шуинар*, но и позволяет взглянуть на ландшафты *Шумиша*.

### Зеркало Правды

Зеркало, способное отражать истинную сущность любого, кто в него смотрит, раскрывая ложь и скрытые мотивы.

### Зеркало Теней

Открывает врата в мир теней, позволяя вызывать их в помощь или для шпионажа.

### Компас магиума

Реагирующий на магиум компас идеально подходит для поисков источника магии.

### Очки Змеиноного Взгляда

Очки, позволяющие видеть тепловые следы даже через тонкие стены.

### Перо Вечного Писца

Никогда не заканчивается чернилами, идеально для записи заклинаний.

### Посох Искажения Реальности

Изменяет восприятие реальности для всех, кто находится в близости, создавая галлюцинации и миражи.

### Посох Звёздного Путника

Позволяет перемещаться между звёздами и измерениями, используя космические проходы.

### Ритуальный кинжал

Священный кинжал, используемый в магических ритуалах.

### Флакон Бездонной Пустоты

Захватывает и удерживает души побеждённых врагов, используя их энергию для магических целей.

### Флакон Звёздной Пыли

При разбивании создаёт защитное поле, поглощающее магические удары.

### Цепь Призраков

Позволяет вызывать и контролировать призрачных существ.

## Чаши Судьбы

Две чаши, которые, будучи наполнены, могут изменять реальность в зависимости от того, что в них поместить.

## Чернильница Бесконечного Рассказа

При письме этими чернилами на любой поверхности истории оживают, создавая иллюзии.

## Магические книги

### Гримуар Ветров

Содержит заклинания управления стихией воздуха.

### Книга Бездны

Запретная книга, содержащая знания о призыве и контроле существ из других измерений.

### Книга Бесконечных Сказаний

Книга, в которой текст появляется по мере чтения, рассказывая истории, которые никогда не повторяются.

### Книга Перекрёстков

Содержит заклинания для открытия порталов между мирами на перекрёстках реальностей.

### Книга Судеб

Позволяет записывающему изменять мелкие события прошлого для влияния на настоящее.

### Книга Теней

Содержит заклинания и ритуалы для вызова и контроля теневых существ.

### Кодекс Света

Сборник заклинаний исцеления и защиты.

### Манускрипт Забытого Языка

Содержит заклинания, написанные на древнем, забытом языке, понимание которого даёт контроль над древними силами.

## Том Предсказаний

Древняя книга, страницы которой заполняются пророчествами и предсказаниями в момент их чтения, открывая владельцу видения будущего.

## Том Теневых Искусств

Обучает искусству манипуляции тенями и тёмной магии.

## Фамильяры

Магические существ являются не только защитниками своих хозяев, но и верными помощниками в выполнении повседневных задач. Фамильяры требуют непрерывного поддержания их силы за счёт монет. Каждые шесть часов ему необходима монета, и без этого знака благосклонности и уважения они растворяются в воздухе.

### Ворон

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 4, **Броня:** 0

**Атаки:** d4

**Способность:** Шпион. Фамильяр может незаметно исследовать местность и подслушать разговоры.

### Жаба

**ПЗ:** 3, **ЖИВ:** 4, **Броня:** 0

**Атаки:** d4 (сразу по **Живучести**) ядом

**Способность:** Амфибия. По просьбе мага жаба может исследовать пространство, заполненное водой.

### Завр

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 10, **Броня:** 0

**Атаки:** d6

**Способность:** Проворство. Один раз за бой завр может избежать урона.

### Пантера

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 12, **Броня:** 0

**Атаки:** d10

**Способность:** Скрытный охотник. Первая атака в бою наносит урон 2d6.

### Ящер

**ПЗ:** 8, **ЖИВ:** 12, **Броня:** 2

**Атаки:** d10

**Способность:** Хладнокровие. Ящер автоматически проходит *спасброски Воли*.

## Магия

Под куполом небес, где светила ведут свой вечный хоровод, таинственные силы магии текут непредсказуемыми реками. В часы *белого дня*, когда *Шаамшу* восседает в своём жгучем величии. Но когда наступает *красная ночь*, и *Кишагху* распространяет своё благосклонное тепло, магическая сила наполняется мощью и становится несокрушимой, словно сам *Кишагху* благословляет пути тех, кто следует тропами магии.

В свете *розового дня*, когда небеса окрашиваются в сплетение цветов *Шаамшу* и *Кишагху*, магия утрачивает часть своей мощи, словно и сама природа колеблется между светом и тенью. А когда нисходит *тьма*, когда небеса лишены света светил, магия вспыхивает диким и непредсказуемым пламенем, порождая хаос и неожиданные последствия для тех, кто осмелится призвать её в этот час.

Таковы законы небес и магии, где каждое движение светил и лун на небесном своде влияет на потоки энергии.

## Заклинания

При сотворении заклинания игрок выполняет проверку **Разума** персонажа. Каждое заклинание имеет свою стоимость в магических пунктах, доступных всем участникам в данной локации. Персонаж может добавить пункты в *общий пул*, растворив действием монеты (10 монет за 1 пункт магии) или артефакт (d12 магических пунктов).

Для активации заклинания игрок бросает d6 за каждый магический пункт, необходимый для заклинания. Заклинание считается успешным, если хотя бы на одном кубике выпадет 4, 5, или 6. Каждая выпавшая единица на кубиках приводит к последствию, увеличивая уровень последствия (1 единица — d6, 2 единицы — d8 и так далее).

Количество доступной магии зависит от времени суток и магического фона местности:

Во время *белого дня* магическая активность снижается до минимума, оставляя лишь естественный магический потенциал локации. *Белый день* даёт 0 пунктов магии в *общий пул*.

Во время *красной ночи* магическая энергия достигает пика своей силы и стабильности. Добавьте 10 пунктов магии в *общий пул*.

В период *розового дня* магическая сила ослаблена, лишь 5 пунктов магии попадают в *общий пул*.

Когда опускается *тьма*, магия становится исключительно мощной, но в то же время крайне нестабильной. Появление 1 или 2 на кубиках влечёт за собой нежелательные *последствия*. *Тьма* приносит 15 пунктов магии в *общий пул*.

## Магический фон места

Каждая местность обладает уникальным магическим фоном, исходящим из глубин земли и насыщенных магией минералов. Этот фон вносится в *общий пул* магии.

## Цена заклинания

В описании заклинания указывается его стоимость в магических пунктах, которые вычитаются из общего пула при его использовании. Также за каждый пункт стоимости заклинания необходимо израсходовать монеты, исходя из расчёта 10 монет за пункт.

## Последствия

Если заклинание сотворено неправильно, это приведёт к *последствиям*. В случае неудачи в проверке заклинания используйте таблицу для определения последствий:

	Эффект	Описание
1	Боль	Магическая энергия вспыхивает внутри, парализуя тело. В следующем раунде маг не способен выполнять действия.
2	Кровотечение	<b>Живучесть</b> снижается на 1.
3	Возмущение	Магические потоки разорваны, в следующем раунде использование магии запрещено.
4	Смещение	Заклинание срабатывает, но самым неподходящим образом, попадая в другую цель.
5	Ослепление	На d6 часов маг лишается зрения.
6	Нестабильность	До окончания сражения все магические проверки производятся со штрафом. ( <i>Последствия</i> применяются при выпадении 1–2; в период <i>тьмы</i> 1–3).
7	Рана	Маг получает d6 урона.
8	Метка	На лице появляется уродливая отметина, скрыть которую невозможно.
9	Трансмутация	Ведущий опишет, какая часть тела персонажа претерпела изменения, и во что именно она превратилась.
10	Инфляция	Все заклинания для мага стоят в два раза больше до конца боя.
11	Разрыв реальности	Из щелевидного портала появляются иномирные щупальца, пытающиеся утащить за собой мага.
12	Удвоение	Бросьте дважды по этой таблице, примените оба эффекта.

## Список заклинаний

### Взрыв Множественных Фантомов

Цена: 2

Мага окутывает облако цветного дыма, сопровождаемое звуками грома, и возникает d6 иллюзорных двойников.

Эти фантомы будут перемещаться и имитировать различные действия, но растают при любом контакте.

### Воротник Аксолотля

Цена: 1

Позволяет отрастить жабры на день. Внешний вид вызывает отвращение, зато можно дышать под водой.

### Едкая Желчь

Цена: 2

Существо, к которому прикоснулся маг, мгновенно извергает содержимое своего желудка, что само по себе дезориентирует. Кроме того, рвотные массы необычайно едки и в течение 3 раундов причиняют d4 урона каждому, на кого попали.

### Забвенный Танец

Цена: 2

Заклинание погружает цель в неконтролируемый танец до полного истощения, отвлекая от любых других действий и мыслей. Для сопротивления эффекту требуется успешный *спасбросок Воли*.

### Змея Симшага

Цена: 2

После произнесения заклинания и начертания на теле мага особенного символа, под его кожей зарождается небольшая ядовитая змея. Если змею освободить, разрезав кожу, она не нападет на мага, но атакует любого, кто её потревожит. Оставленный внутри, змей продолжит своё мучительное путешествие под кожей колдуна весь день.

### Игры Разума

Цена: 1

Заклинание повышает расположение существа, не сумевшего пройти *спасбросок Воли*, улучшая его отношение к магу.

### Инверсия Тяготения

Цена: 2

На протяжении раунда сила тяготения для цели изменяется на

противоположную, заставляя её отталкиваться от земли.

Какофония Хаоса

Цена: 3

Заклинание создаёт в заданной области грохот смешанных звуков, делая невозможным различение слов заклинаний. В результате, магия в этой зоне становится невозможной. Эффект длится столько *раундов*, сколько выпало успехов.

Ласковый Дождь

Цена: 3

Пролив на землю любую жидкость и произнеся магические слова, колдун длящийся *d6 раундов* обильный тёплый дождь с ароматом цветов вокруг себя. Все, оказавшиеся под этим дождём, исцеляются, полностью восстанавливая свои **Пункты Защиты** и *d4 Живучести*.

Лунная Призма

Цена: 4

Заклинание мгновенно открывает портал к одной из Лун, через который к адепту проникает сила, ассоциируемая с этим светилом:

- *Шимиша* — смерч раскалённого чёрного песка;
- *Ашарту* — ливень ледяных обсидиановых осколков;
- *Нил-Мату* — взрыв магической энергии, наносящий *2d10* урона по площади, и восполняющий *общий пул* магии.

Миазмы Глубин

Цена: 1

Заклинание заполняет пространство чрезвычайно смрадным газом. Запах его настолько мерзок, что любое наделённое обонянием существо будет содрогаться от отвращения. Газ сам по себе безвреден, но в случае поджога произойдёт мощный взрыв.

Обмен Тенями

Цена: 3

Позволяет обменять свою тень на тень другого объекта, временно заимствуя свойства и способности.

Песнь Ужаса

Цена: 3

Заклинание наводит на всех, кто оказался в пределах его действия, ужасающие галлюцинации. Каждый, не прошедший *спасбросок Воли*, обращён в бегство.

Пузырь Света

Цена: 1

Маг создаёт и выпускает летающий пузырь, излучающий уютный розовый свет; пузырь следует за магом, освещая окружающее пространство. Пузырь чрезвычайно хрупок и лопаётся при любом случайном прикосновении или внезапном движении.

Светящиеся Грибы Умиротворения

Цена: 4

Заклинание заставляет на теле жертвы прорасти грибы, которые поглощают из окружения *2d6* единиц магии, истощая *общий пул* магии. Эти грибы можно аккуратно собрать и употребить в пищу, тем самым освободив накопленную магическую энергию, аналогично эффекту от использования монет.

Состаривание

Цена: 2

Действует только на неживые объекты. Заклинание делает предмет крайне изношенным; он сохраняет функционал, однако работает неэффективно и может сломаться в любой момент.

Трансфигурация Плоти

Цена: 3

Целью этого заклинания должен быть труп размером с человека и больше. В результате труп превращается в одно из существ в зависимости от результата броска *d6*:

- 1 — Мясной голем;
- 2 — Порождение плоти;
- 3 — Голодная протоплазма;
- 4 — Множество разноцветных лягушек и тритонов;
- 5 — Рой жалящих насекомых;
- 6 — Скопление опутывающих щупалец.

## Ритуалы

Ритуалы представляют собой сложное многоступенчатое действие, требующее не только времени и подготовки, но и определённых материальных компонентов.

В рамках этой игры персонажам игроков понадобится лишь один *ритуал*, ради осуществления которого они и прибыли в Долину.

Для успешного открытия Облачного Хранилища, группе адептов предстоит собрать уникальные артефакты:

- ❖ Череп мудрого правителя, символизирующий проницательность и мудрость;
- ❖ Сердце храброго воина, воплощающее отвагу и непоколебимость духа;
- ❖ Лапа чудовища, представляющая силу и страх, которые могут быть покорены;
- ❖ Рука мага, символ магической мощи и знания.

Эти предметы, вместе с высвобождением энергии из 5000 монет в особом месте в особый момент, позволят открыть двери в легендарное Облачное Хранилище. Важно понимать, что для магии ключевым является не столько буквальное значение компонентов, сколько их символическая нагрузка и ассоциации, которые они несут.

## ДОЛИНА ЗВЁЗДНЫХ РУИН

Со дня прибытия персонажей игроков в окружённую кольцом гору долину, остаётся лишь 15 дней до редчайшего парад планет, когда небесные сферы выстроятся в редкую конфигурацию, дающую ключ к открытию Башни. Это время адепты должны использовать, чтобы собрать всё необходимое для ритуала и провести его в точке силы, расположенной в центре долины.

Разбив лагерь в одном из потаённых мест Долины, адепты начинают свои поиски.

## Что Есть В Долине

Гуща теней  
Фон магии +6

Илистое болото, что начинается как сеть ручьёв, разливающихся в низине, заросшей кустарником и мелкими деревцами. Но углубившийся путник столкнётся с коварной трясинной, откуда не так просто выбраться. В полной темноте болото мерцает зеленоватыми сиянием. Магия в этих местах сильна.

Зиккурат  
Фон магии +6

Древняя источенная погодой ступенчатая пирамида, чьё основание скрыто лесом. Проходы и залы зиккурата темны, разрушены и опасны, для продвижения потребуются источники света и верёвки. Змеи, пожирающие **Разум** представляют серьёзную опасность для авантюристов. В залах обсерватории можно найти полу-истлевшие астрологические записи, древний механизм из изъеденных коррозией шестерней и на одной из стен подробную карту долины.

Механизм испорчен, но при удачной проверке **Разума** может быть запущен и использован в расчётах — это даст прогноз о колебаниях магии на ближайшие дни. Карта подробна, содержит множество точек, часть из которых могут уже быть знакомы игрокам. Проблема в том, что она очень стара и многие из точек на ней уже съедены временем, а отмеченные пути никак не помогут сейчас.

Костяная Арена  
Фон магии +8

Древний амфитеатр, используемый варварами-альбиносами для ритуальных боёв. Кроме того в подвалах арены живёт чудовище — ужасный монстр из костей, ищущий новые части для своего тела.

Сразившись с этой тварью, персонажи заслужат уважение дикарей и те не будут им больше препятствовать.

## Мегалитические Врата

### Фон магии +3

Испещрённое символами забытого языка сооружение из огромных каменных глыб. В определённый день и час, повинаясь словам мага, оно открывает тайный проход к далёким мирам Лун. Те, кто осмелится вступить внутрь в этот момент, должен совершить *спасбросок Живучести*; успешно прошедший испытание вернётся к рассвету, обогатившись знанием и могуществом (повысив **Волю** и **Разум** на 2). Однако те, кому не удастся преодолеть испытание, будут потеряны в бесконечности космического пространства, покинув наш мир навсегда.

## Могильный Лабиринт

### Фон магии +4

Огромная запутанная постройка, состоящая из, казалось бы случайно пересекающихся стен. Полуразрушенная, наполненная странными растениями и животными-падальщиками. Местные жители верны древним традициям и хоронят своих усопших в стенах древнего некрополя, но лишь самые смелые уносят тела родичей далее трёх поворотов. Лабиринт давно является прибежищем бамбуковых пауков.

## Мозаичная Коса

### Фон магии +12

Вдоль берега таинственного озера раскинулась галечная Коса, место, где ветер играет с мелкими стеклянными окатышами, оставленными здесь века назад. Каждый гладкий галечный камень, мерцающий в солнечных лучах, как звёзды на земле, создаёт волшебную атмосферу этого уголка. Кажется, будто тут ничего нет, но это впечатление обманчиво. В озере обитают чудовищные раки, которые не прочь утащить путника на глубину и полакомиться его мясом.

## Печать Древности

### Фон магии +8

Гигантская рука варвара, высеченная в камне, увенчанная могучим мечом, как

памятник древним героям, стоящим на страже варварских традиций.

В окрестностях в неглубоких пещерах живут кровожадные дикари-альбиносы. На поверхность они выходят только когда в небе *Кишагху*, в свете которого они прекрасно видят, в свете *Шаамшу* они практически слепы, а её лучи обжигают их кожу. Дикари очень агрессивны и попытаются убить и ограбить путников, оказавшихся на их территории. МонуMENT они почитают как свою святыню.

## Поселение Завров

### Фон магии +4

Древние руины, населённые мелкими пернатými ящерами. Эти существа необычайно умны, пользуются простыми инструментами и владеют простой магией. А ещё они испытывают странное влечение к монетам, буквально чуют их запах. Завры скорее попытаются ограбить путников, чем убить их. В их деревне можно найти много монет.

## Провал

### Фон магии +2

Древняя конструкция, огромный колодец, стены которого представляют собой серию спусков и обширных ниш, в которых кто-то когда-то жил. Большая часть уровней затоплено. Порой из глубин удачливые авантюристы достают странные вещи и старые монеты.

## Руины Шепчущих Стен

### Фон магии -6

Место, где каменные стены сохраняют звуки древних заклинаний и разговоров магов, и те, кто обладает магическим слухом, могут услышать таинственные шёпоты ветра.

Придя туда в период тьмы и оставшись в одиночестве, можно выучить новое заклинание или маги прошлого захватят рассудок наглеца. Сделайте *спасбросок Воли* при провале потеряйте d6 **Воли**.



## Старая Водяная Мельница Фон магии +12

Старая, но надёжная полусферическая каменная постройка у быстроводной речушки. Большое деревянное колесо вращается под силой потока. Кажется, это просто старая мельница, но поблизости от неё магия необычайно сильна. Дверь в здание мельницы отсутствует, равно как и окна.

Внутри можно обнаружить древние магические механизмы и магическое ядро, сердечник генератора магии. Если его изъять, магический фон упадёт до нуля. Сам артефакт неактивен, но магию из него можно извлечь.

## Скрытые места

### Пепельная Пустыня Вечных Гроз Фон магии 0

В складках мантии древнего короля-чародея скрывается карманное пространство — украденный кусок *Шимиша*, таящий землю, обугленную древними магическими катастрофами, простираясь далеко за горизонт. Земля покрыта слоем серого пепла, небо окутано грозowymi тучами, над этой проклятой землёй никогда не утихают бури. Молнии, разрывающие небеса, бьют с такой силой, будто сама земля трещит по швам. Солнца лишь редкими лучами пробиваются сквозь вихрь этих бурь, освещая мерцающим светом чернеющий вдали циклопический обелиск.

Обелиск — это алтарь, где старые боги Пепельной земли выслушивают смиренные просьбы смертных.

Боги могущественны и жестоки, они способны исполнить любое желание того, кто осмелится пройти через их земли. Однако их дары требуют непомерных жертв — будь то года жизни, души близких или самые ценные воспоминания.

Пепельная Пустыня Вечных Гроз — это место, где грань между магией и реальностью стёрта. Она ждёт каждого, кто готов рискнуть ради своей мечты рискнуть всем и даже больше.

## Сердце Леса Фон магии +12

Сосудистый Лес, таинственное место, где деревья и кустарники напоминают живые вены и артерии, пульсирующие в унисон с невидимым сердцебиением скрытого существа. Этот лес не похож на остальные; его воздух насыщен тяжёлым запахом плоти, а каждый шаг по мягкому мху сопровождается шёпотом неизведанных тайн.

Где-то среди переплетения живых вен, лежит поляна, охраняемая древодевами и хищными растениями. Здесь, в Сердце Леса, покоится существо, древнее и безмерно мощное — сердце лесного божества, олицетворение природы и её непостижимой воли.

В центре этого древнего святилища возвышается статуя, изваянная из живого дерева, — искажённый образ женщины, воплощающий собой плодородие и жизнь, но также и неизбежное увядание. Её формы — отголосок древних верований и страхов, символ соединения всех живых существ с неведомой сущностью, чьё сердце бьётся в унисон с каждым листом Сосудистого Леса.

## Башня Облачного Хранилища Фон магии 0

Финал пути, награда терпеливым — древняя башня, окружённая смутными слухами, тайнами и легендами. Башня столь высока, что её вершина, пронзая небесную твердь, скрывается в облаках. Эта башня невидима обычному глазу и не может быть найдена теми, кто не знает секрета её открытия. Доступ к ней открывается только тем, кто свершает правильный ритуал.

Внутри башня много просторнее, чем могло показаться снаружи. Каждый уровень её содержит в себе смертельно опасные ловушки испытания.

На верхних этажах, среди тумана облаков таится легендарная сокровищница забытых знаний и магических формул. Здесь хранятся тысячи книг, свитков и артефактов, накопленных за века существования башни. Каждый гримуар — это врата в мир древних заклинаний и запретных знаний.

Сама башня соткана из странного, похожего на ночное небо материала — тёмного, но с блеском далёких звёзд, мерцающих при движении взгляда. Внутренние стены испещрены древними рунами и символами, останавливающими время внутри, благодаря чему абсолютно всё, что находится здесь, сохранено в прекрасном состоянии.

Облачная Башня стоит как маяк, маня к своим сокровищам многих магов, алхимиков и искателей тайн; добираются до неё единицы, не выходил же и вовсе никто.

## БЕСТИАРИЙ

Бамбуковый паук

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 14, **Броня:** 2

**Атаки:** 2d6

**Способность:** Природный камуфляж: Пауки всегда атакуют первыми и наносят двойной урон.

Голодная протоплазма

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 10, **Броня:** 0

**Атаки:** d4

**Способность:** Растворение: Все находящиеся поблизости получают d4 урона.

Дикарь-альбинос

**ПЗ:** 4, **ЖИВ:** 10, **Броня:** 2

**Атаки:** d6

**Способность:** —

Чемпион дикарей

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 16, **Броня:** 3

**Атаки:** d10

**Способность:** Обманный манёвр: Оппонент совершает проверку **Разума** и при провале получает 2d10 урона.

Древодева

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 12, **Броня:** 2

**Атаки:** d8

**Способность:** Росток: В месте касания древодевы вырастает растение, отнимая навсегда d6 **Живучести**.

Завр

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 10, **Броня:** 0

**Атаки:** d6

**Способность:** Карманник: Вместо атаки завр старается украсть d100 монет из кошелька противника и попытаться скрыться.

Завр-колдун

**ПЗ:** 5, **ЖИВ:** 8, **Броня:** 0

**Атаки:** d6

**Способность:** Дым и искры: Завр творит простое заклинание, отвлекающее противника.

Змеи, пожирающие Разум

**ПЗ:** 2, **ЖИВ:** 4, **Броня:** 0

**Атаки:** d6 (Атакует **Разум**)

**Способность:** Раствориться в тенях: Не будучи освещённой, змея может отступить из боя. Позже она вернётся.

Костяной ужас

**ПЗ:** 8, **ЖИВ:** 16, **Броня:** 6

**Атаки:** d6/d8

**Способности:** Костяная стрела: Дистанционная атака с уроном d6. Костегрыз: Выгрызает кости из трупа. Восстановить d8 **Живучести**.

Маг

**Р:** 12, **ЖИВ:** 8, **ВОЛ:** 15, **ПЗ:** 3, **Броня:** 0

**Заклинания:** 6 заклинаний на усмотрение Ведущего.

**Артефакты:** один артефакт на усмотрение Ведущего.

**Деньги:** 2d100 монет.

Наёмник из свиты мага

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 15, **Броня:** 2

**Атаки:** d8

**Способность:** —

**Деньги:** 2d20 монет.

Мясной голем

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 8, **Броня:** 2

**Атаки:** d8

**Способность:** —

Порождение плоти

**ПЗ:** 2, **ЖИВ:** 6, **Броня:** 0

**Атаки:** d6

**Способность:** Стремительность: Может атаковать двух противников за раунд.

Скопление опутывающих щупалец

**ПЗ:** 2, **ЖИВ:** 10, **Броня:** 0

**Атаки:** —

**Способность:** Опутывание: Противник должен пройти проверку **Живучести** или не сможет двигаться и атаковать.

## Хищные растения

**ПЗ:** 4, **ЖИВ:** 6, **Броня:** 0

**Атаки:** d6

**Способность:** Опутывание: Противник должен пройти проверку **Живучести** или не сможет двигаться и атаковать.

## Чудовищные раки

**ПЗ:** 6, **ЖИВ:** 14, **Броня:** 4

**Атаки:** d10

**Способность:** Трупоед: Потратив *действие* на питание мертвечиной, восстанавливает d6 **Живучести**.