

Хвори, Моры, Порчи



В мире Яви множество хворей и моров, которые могут затронуть, как тело, так и разум и дух. Болезнью может заразить, как зверь, укусив вас, так и ведьма, которая наслёт мор в отместку на вашу голову. А может перед смертью колдун напустит на вас порчу, которая поразит ваш дух, заставляя страдать всех тех, кто вам мало-мальски дорог.

В связи с этим умение Выносливость (endurance) претерпевает некоторые изменения. Оно становится шире и разбивается на три составляющие: Выносливость (тело), Выносливость (разум), Выносливость (дух). Это все ещё одно умение. Выносливость считается одним умением, когда выбирается тренированным на 1-ом уровне героя или когда персонаж берет навык, который позволяет сделать Выносливость тренированным. Все бонусы и штрафы, воздействующие на Выносливость, применяются ко всем категориям этого навыка.

Выносливость (тело) применяет модификатор Телосложения в качестве повышающего бонуса. Выносливость (разум) применяет модификатор Мудрости в качестве повышающего бонуса. Выносливость (дух) применяет модификатор Харизмы в качестве повышающего бонуса.

К примеру, на 1-ом уровне вы выбираете Выносливость тренированным умением. Ваши статистики выглядят так: Телосложение 18,

Мудрость 14, Харизма 10. Соответственно Ваше умение Выносливость выглядит так:

Выносливость:

Выносливость (тело): 5 (тренировка) + 4 (модификатор Телосложения) = +9

Выносливость (разум): 5 (тренировка) + 2 (модификатор Мудрости) = +7

Выносливость (дух): 5 (тренировка) + 0 (модификатор Харизмы) = +5.

Болезни, воздействующие на ваш дух, и соответственно умение Выносливость (дух) называются Порчи. Данный вид болезни не может быть полностью излечен, максимум – это воздействие может быть уменьшено до начального эффекта. Если другой персонаж или НПС'и применяется к вам умение Лечение (heal), чтобы заменить своей проверкой вашу проверку Выносливости, для определения прогрессии болезни, данная проверка умения Лечение подвергается штрафу -4.

Болезни, которые затрагивают ваш разум и соответственно проверку умения Выносливость (разум) также имеют особенность. Она может быть излечена. Однако, проверки умения Лечение, которые применяют к вам другой персонаж или НПС'и получает штрафу -2. Кроме того, когда вы находитесь на начальной стадии болезни, Улучшение DC увеличивается на 4.

Кроме того, если данная болезнь совершает бросок атаки, он всегда идет против защиты Воля.

Выносливость (тело) работает, как стандартное умение Выносливость, по правилам, описанным в Книге Игрока.

Болезни Тела

Болотнянка

Болезнь уровня персонажа

Ваше тело покрывается нарывами, гнояниками, которые сочатся желтой жидкостью, пахнущей болотом. Вы чувствуете, как хворь расползается по вашим жилам, словно сотня змей.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Ваш максимум хит-поинтов уменьшается на объём вашего исцеления (healing surge value) и вы получаете пенальти -2 на все спас-броски.

Промежуточный Эффект: Ваш максимум хит-поинтов уменьшается на объём вашего исцеления (healing surge value) и вы получаете пенальти -3 на все спас-броски.

Финальный Эффект: Ваш максимум хит-поинтов уменьшается на объём вашего исцеления (healing surge value) и вы получаете пенальти -4 на все спас-броски.

Водянистая Кровь Болезнь уровня персонажа

Ваша кровь, будто вода, не держится в теле и струиться из ваших ран. Кроме того даже простой удар или неловкое движение может открыть вашу рану или заставь кровь пойти носом. Ваша жизнь в бою весит на волоске.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Когда количество ваших текущих хит-поинтов меньше вашего максимума хит-поинтов, вы считаетесь раненым (bloodied). Кроме того, каждый свой ход в котором вы применяете силу атаки, вы должны совершить спас-бросок сразу после применения этой силы. Если он успешен, то ничего не происходит. Если провален, то вы теряете 1 исцеление (healing surge).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что вы получаете пенальти -5 на выше описанные спас-броски.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту. Кроме того количество ваших исцелений (healing surge) уменьшается на 2.

Демонический Голод Болезнь уровня персонажа

Вас терзает голод, он нарастает, сводит с ума, лишает сил, вы не можете думать ни о чем другом кроме еды. Вы едите за четверых, а то и больше, но этого вам хватает ненадолго. Живот вновь и вновь скручивает от голода.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Если вы не съедаете дневной рацион в течение 4 часов, вы теряете 1 исцеление (healing surge). Если у вас не осталось исцелений, вы теряете количество хит-поинтов равно объёму вашего исцеления (healing surge value).

Промежуточный Эффект: Если вы не съедаете дневной рацион в течение 3 часов, вы теряете 1 исцеление (healing surge). Если у вас не осталось исцелений, вы теряете количество хит-поинтов равно объёму вашего исцеления (healing surge value).

Финальный Эффект: Если вы не съедаете дневной рацион в течение каждого часа, вы теряете 2 исцеления (healing surge). Если у вас не осталось исцелений, вы теряете количество хит-поинтов равно объёму вашего исцеления (healing surge value).

Гнилуха Болезнь уровня персонажа

Вы тяжело больны. Если вы устаете или получаете раны, то силы возвращаются к вам очень медленно. Вы прилагаете большие усилия, чтобы остаться на ногах. Ваши раны начинают загнивать, мешая вашему выздоровлению.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Объём вашего исцеления (healing surge value) уменьшается в 2 раза.

Промежуточный Эффект: Вы восстанавливаете только половину хит-поинтов от положенного, когда на вас воздействует сила с ключевым словом (keyword) лечение (healing) или когда вы используете второе дыхание (second wind).

Финальный Эффект: На вас воздействует начальный и промежуточный эффект.

Знобья Болезнь уровня персонажа

Вас то бьёт озноб, вам холодно даже возле очага, то бросает в жар, да так, что среди стужи истекаете потом. Кашель не отстает от вас. Хворь изводит ваше тело этой бесконечной пыткой.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа
Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы получаете штрафы -2 на Стойкость (fortitude).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, в добавок количество ваших исцелений (healing surge) уменьшается на 2.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что штрафы к стойкости увеличивается до -3, а также количество ваших исцелений (healing surge) уменьшается ещё на 2.

Костенея Болезнь уровня персонажа

Ваше тело будто костенеет, руки и ноги двигаются неохотно. Вам сложно реагировать на опасность вовремя.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы получаете штрафы -4 на броски инициативы и -2 к Реакции.

Промежуточный Эффект: Вы получаете штрафы -6 на броски инициативы и -3 к Реакции.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что вы дополнительно замедлены (slow).

Кровяня Болезнь уровня персонажа

Вы часто задыхаетесь от приступов кашля, нередко с кровью. Зарубцевавшиеся раны начинают кровить и плохо заживают, если хворь одолевает вас, крови, когда вы срываетесь на кашель, становится больше.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы теряете 1 Исцеление (healing surge) и не можете восстановить его. Кроме того, когда вы становитесь раненым (bloodied) первый раз за сцену, вы также теряете 1 Исцеление (healing surge) (данное исцеление вы можете восстановить).

Промежуточный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, когда вы получаете первое повреждение в сцене или первое повреждение,

будучи раненым (bloodied), вы получаете 5 дополнительного урона.

Финальный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, вы начинаете каждую сцену в состоянии раненого (bloodied).

Мертвина Болезнь уровня персонажа

Вы медленно умираете. Вернее умирает ваша плоть. Болезнь поддерживает в вас возможность жить, но тело увядает. Силы покидают его.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы получаете уязвимость (vulnerable) некротической энергии 5.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что когда вы ранены (bloodied), вы ослаблены (weakened).

Финальный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что вам присваивается тип нежить (undead). Но вы не получаете никаких выгод от этого, характерных для существ этого типа. Кроме того, вы теряете способность использовать второе дыхание (second wind).

Тень Упыря Болезнь уровня персонажа

Яркий свет режет вам глаза, причиняя вам боль. Свет ужасно горячий, пусть другие не замечают этого, но для вас он словно пекло в знойный день. Он пьёт ваши силы, едва оставляя вам их на глоток.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Когда вы находитесь в зоне яркого света (bright light), вы дезориентированы (dazed).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что в добавок Когда вы находитесь в зоне яркого света (bright light), когда на вас воздействует сила с ключевым словом (keyword) лечение (healing) вы восстанавливаете только половину от положенного хит-поинтов.

Финальный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что в добавок, когда вы находитесь в зоне яркого

света (bright light), вы не можете восстанавливать хит-поинты силами с ключевым словом (keyword) лечение (healing).

Чёрное Марево Болезнь уровня персонажа

Ваши глаза подводят вас. Вы видите все хуже и хуже. Мир размывается цветными пятнами. А если хворь одолевает вас, то и вовсе всё вокруг заволакивает непроглядный мрак.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости
Выносливость (Тело):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

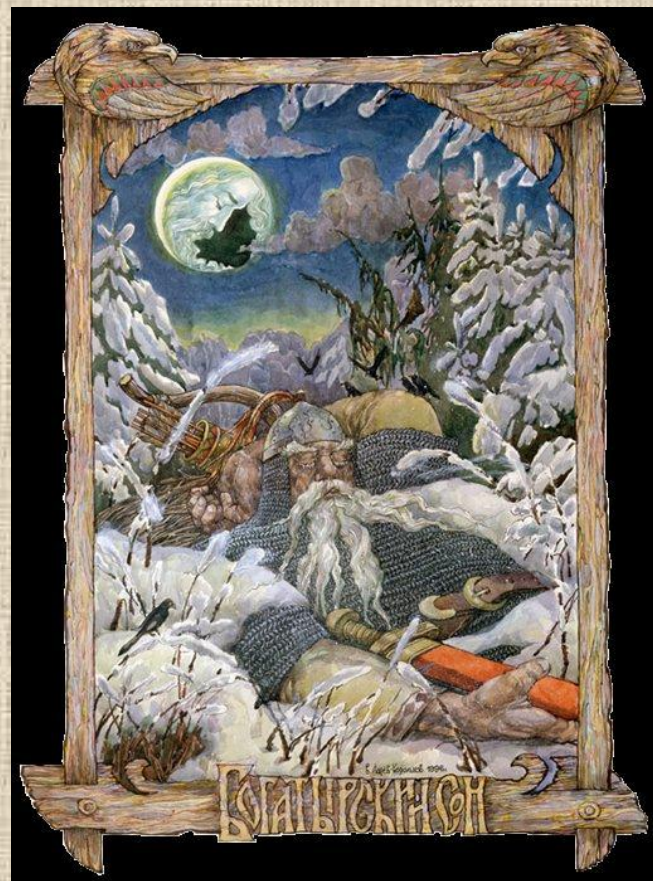
Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы получаете штрафы -5 на все проверки Внимательности (perception).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что все существа, которые находятся не в смежных (adjacent) клетках с вами, имеют маскировку (concealment) против вас.

Финальный Эффект: Вы слепы (blind).



Болезни Разума

Бесстрастница Болезнь уровня персонажа

Страсти в вашем сердце становятся все меньше, буря чувств утихает, уступая место ледяному спокойствию и безразличности к другим. В вас все чаще говорит расчёт, выгода, и уже не слышно сострадания, милосердия.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Всякий раз, когда в начале новой сцены вы должны совершить спас-бросок. Если успешен, то ничего не происходит. Если провален, то вы ведете себя так, как если бы ваше мировоззрение было злое (evil).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что вы получаете штрафы -5 на спас-бросок.

Финальный Эффект: Ваше мировоззрение меняется на злое (evil).

Особенность: Чтобы понять, что вы больны, необходимо совершить проверку Проницательности DC 18 + 1/2 уровня персонажа.

Богатырский Сон Болезнь уровня персонажа

Ближе ко сну у вас ужасно разбитое состояние. Сон просто валит вас с ног. Хотя возможно это от тяжести прошедших дней, ибо разве не трудитесь вы в поте лица?

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Цель получает штрафы -10 на все проверки Внимательности (perception), когда спит или без сознания. Кроме того продолжительный отдых (extended rest) цели увеличивается на 4 часа.

Промежуточный Эффект: Цель получает штрафы -15 на все проверки Внимательности (perception), когда спит или без сознания. Кроме того продолжительный отдых (extended rest) цели увеличивается на 6 часов. Кроме того урон наносимый цели не может разбудить её или вывести из бессознательного состояния, пока цель не станет раненой (bloodied).

Финальный Эффект: Цель засыпает и не может проснуться. Цель невозможно разбудить. Никакой урон наносимый цели так же не вызывает пробуждения. Цель не нуждается в еде и питье пока спит.

Лик Ужаса**Болезнь уровня персонажа**

Вы не верите своим глазам. Враг перед вами оборачивается воплощением ужаса. Перед взором появляются образы, что внушают вам неподдельный страх и каждый их удар тяжкое испытание для вас.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Каждый раз как противник попадает по вам одной из своих атак, он может дополнительно сдвинуть (slide) вас на 1 клетку.

Промежуточный Эффект: Каждый раз как противник попадает по вам одной из своих атак, он может дополнительно сдвинуть (slide) вас на 1 клетку. Кроме того вы совершаете спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит. Если провален, вы падаете (prone).

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что всякий раз, когда противник попадает по вам одной из своих атак, вы получаете дополнительный урон психической энергией равно уровню противника, но не больше 5 (или 10 после 21-ого уровня героя).

Кошмар Наяву**Болезнь уровня персонажа**

Вас одолевают кошмары. Они приходят к вам во сне, но что хуже и наяву. Сны словно оживают и меняют реальность вокруг вас. Но лишь вы один видите этот обретающий плоть ужас.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: В начале каждой сцены все квадраты для вас становятся труднопроходимой территорией (difficult terrain) до конца сцены.

Промежуточный Эффект: Эффект и идентичен начальному эффекту, за исключением того, что в начале боевой сцены в 5 клетках от вас появляется порождение вашего страха, которое видите только вы. Оно занимает 1 клетку, может передвигаться в раунд на 3 клетки. Двигается по направлению к вам. Начинает это движение сразу перед началом вашего хода. Если вы начинаете свой ход в клетке смежной (adjacent) с порождением вашего страха, вы дезориентированы (dazed) до начала своего следующего хода.

Финальный Эффект: Эффект идентичен

промежуточному эффекту, за исключением того, что порождение вашего страха может передвигаться на 4 клетки за раунд, а также если вы начинаете свой в клетке смежной (adjacent) с порождением вашего страха, вы получаете 5 урона психической энергией дополнительно к дезориентации (dazed).

Пытка Морока**Болезнь уровня персонажа**

Оставаясь наедине с самим собой вы не можете успокоиться. Вас преследуют ужасные видения, которые происходят словно наяву. Чудовищные зрелища предстают перед вами и вам не просто от них, а подчас и вовсе невозможно.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Всякий раз, когда вы хотите совершить короткий отдых (short rest) вы должны совершить спас-бросок. Если он успешен, то вы можете совершить короткий отдых (short rest). Если бросок провален, то вы не можете совершить короткий отдых в течении ближайших 4 часов.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что вы получаете пенальти -5 на все спас-броски, оговоренные в начальном эффекте.

Финальный Эффект: Вы не можете совершать короткий отдых (short rest).

Одержимость Храбростью**Болезнь уровня персонажа**

Ваша храбрость начинает походить на безрассудство и безумие. Вы не воспринимаете врага в серьез. Вы желаете играть с ним подольше, насмехаясь над его слабостью. Вы уверены в своем превосходстве даже если вы на волосок от смерти.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: В начале вашего хода вы должны совершить спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит. Если провален, то в этом раунде вы можете использовать только силы атаки по-желанию (at-will).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что

если вы проваливаете спас-бросок, вы в добавок предоставляете боевое преимущество (combat advantage) всем противникам до начала вашего следующего хода.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что если в начале вашего хода в пределах 2 клеток от вас нет противника, вы должны совершить стремительную атаку (charge) к ближайшему противнику приложив максимальные усилия.

Особенность: Чтобы понять, что вы больны, необходимо совершить проверку Проницательности DC 18 + 1/2 уровня персонажа.

Пучина Мыслей Болезнь уровня персонажа

Вы все больше и больше уходите в себя. Ваши мысли начинают поглощать вас, перемешиваясь между собой, облачая вас в безумие и надламывая вашу волю. Иногда вы можете произносить бессмысленные речи.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы получаете пенальти -2 на Волю (will).

Промежуточный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, вы получаете -3 пенальти на все проверки умений (skills) основанные на Интеллекте и Мудрости.

Финальный Эффект: Эффект идентичен начальному и промежуточному эффекту, за исключением того, что пенальти на Волю становится -3. Кроме того вы имеете возможность совершать в свой ход только два действия (стандартное и перемещения, стандартное и малое, перемещения и малое или два малых).

Трясуня Болезнь уровня персонажа

Очень сильный страх овладевает вашим разумом. Паника приходит неоткуда, вы словно недоросль пугаетесь всего. Противника, крови, увечий, огня. Вас трясёт от этого страха, с которым вы пытаетесь отчаянно бороться. Вне боя ужасающие вас видения приходят вновь и вновь.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Вы совершаете спас-бросок в начале каждого вашего хода. Если он успешен, то вы не испытываете никаких отрицательных эффектов. Если провален, то до начала вашего следующего хода вы съёживаетесь (squeeze).

Промежуточный Эффект: Вы съёживаетесь (squeeze), пока находитесь под промежуточным эффектом.

Финальный Эффект: Вдобавок к промежуточному эффекту, когда вы становитесь раненым (bloodied), вы ошеломлены (stun) до конца вашего следующего хода.

Хворь Берсерка Болезнь уровня персонажа

В вас просыпается ярость, злоба, ненависть, которые вы не можете контролировать и сдерживать. Все эти чувства столь реальны, вы вполне осознаёте, что у вас есть повод злиться, ненавидеть. Вы проявляете великодушие, что сдерживаетесь. Очень сложно понять, что вы и, правда, больны.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Цель получает -5 пенальти на все проверки Дипломатии.

Промежуточный Эффект: В дополнение к начальному эффекту, всякий раз, как цель применяет умение Дипломатия, она должна совершить спас-бросок. Если он успешен, то ничего не происходит. Если провален, то цель должна применить умение Запугивание вместо умения Дипломатия.

Финальный Эффект: Вдобавок к начальному эффекту, всякий раз, как цель применяет умение Дипломатия, она должна применить вместо этого умение Запугивание.

Особенность: Чтобы понять, что вы больны, необходимо совершить проверку Проницательности DC 18 + 1/2 уровня персонажа.

Чудовища Разума Болезнь уровня персонажа

В вашем сознании проносятся образы ужасных, пугающих чудовищ. Вы стараетесь отмахнуться от них. Чудовища, мечутся в ваших мыслях, словно зверь в клетке и когда вы слабы их призрачные образы вырываются наружу.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Воли

Выносливость (Разум):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и

меньше

Цель здорова.

Начальный Эффект: Когда вы первый раз в сцене становитесь раненым (bloodied), в пределах 5 клеток от вас появляется одно чудовище разума, которое существует до конца сцены.

Промежуточный Эффект: Когда вы первый раз в сцене становитесь раненым (bloodied), в пределах 5 клеток от вас появляется два чудовища разума, которые существуют до конца сцены.

Финальный Эффект: Когда вы первый раз в сцене становитесь раненым (bloodied), в пределах 5 клеток от вас появляется три чудовища разума, которые существуют до конца сцены.

Чудовище Разума
Среднее Чудовище
Магический Зверь

Миньон
Уровня персонажа
Опыт 0

Инициатива равна вашей

Чувства
Внимательность
Равна вашей;
Ночное Зрение
(Darkvision)

Хиты 1.

КД Ваш; **Стойкость, Реакция, Воля** - Ваши

Скорость 6;

Иммунитет: Ко всему урону.

Стандартное Действие

Шлепок Гнилой Трясины (Кислота) +

По-Желанию (базовая атака)

Эффект: Чудовище Разума, находясь в смежной (adjacent) клетке с целью может оказать помощь (aid another) одному из противников персонажей.

Сил Ваша

Лов Ваша

Мдр Ваша

Тел Ваше

Инт Ваш

Хар Ваша

Мировоззрение Злое

Языки -----

тратит или теряет исцеление (healing surge), один из союзников выбранный случайным образом в пределах 40 клеток также теряет одно исцеление, но не получает никакой выгоды.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что когда цель тратит или теряет (healing surge) будучи раненым (bloodied) союзники в пределах 40 клеток теряют 2 исцеления. Каждое исцеление теряет союзник, выбранный случайным образом.

Финальный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что когда цель тратит или теряет (healing surge), союзники в пределах 40 клеток теряют 2 исцеления. Каждое исцеление теряет союзник, выбранный случайным образом.

Особенность: Если у союзника нет исцелений, вместо траты исцеления, он теряет количество хит-поинтов равное объёму его исцеления (healing surge value).

Дармовая Боль

Порча уровня персонажа

Боль, которая терзает вас, с жадностью набрасывается на тех, кто вам дорог, ваших друзей и союзников. Порча дается вам, как пытка, как мука, как наказание, от которого страдают ваши близкие люди.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: В начале каждой сцены выберете случайным образом одного из ваших союзников. Течения сцены данный союзник испытывает все негативные состояния (замедление (slow), дезориентация (dazed) и пр.), за исключением продолжительного урона (ongoing damage) на тот же период, что и вы (до конца своего следующего хода, до тех пор пока не совершит спас-бросок и пр.), если не совершит успешный спас-бросок, как свободное действие в момент наступления данного эффекта.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что союзнику не позволено совершить спас-бросок чтобы избежать воздействия негативного эффекта.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что теперь союзник подвержен получению продолжительного урона (ongoing damage), которому подвержены вы.

Болезни Духа (Порчи)

Чахлень

Порча уровня персонажа

Вы словно мёртвый вампир тянете силы из живых существ. Но вы не можете с этим ничего поделать. Люди, которые вам дороги, с которыми вы связаны дружбой или которые дороги вам страдают рядом с вами. Порча, что пала на вас высасывает из них силы.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Всякий раз, как цель

Сон Забвения**Порча уровня персонажа**

Вас сон подобно вору прокрадывается в разум ваших союзников. Туманная пелена застилает их память маревом и они забывают кусочки того, что казалось бы на веки въелось в неё.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Всякий раз после продолжительного отдыха (extended rest), выберете одного союзника случайным образом. Этот союзник теряет свою атаку на сцену самого низкого уровня, которую он не может восстановить до тех пор, пока цель не совершит свой следующий продолжительный отдых.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что данный эффект необходимо применить к двум союзникам. Если у вас нет в данный момент двух союзников, выберете одного, но он теряет дневную атаку по вышеописанным правилам.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что данный эффект необходимо применить к трём союзникам. Если у вас нет в данный момент трёх союзников, выберете одного, но он теряет атаку на сцену и дневную атаку по вышеописанным правилам.

Победный Стон**Порча уровня персонажа**

Каждая твоя победа, каждый успех в бою будет вымощен болью твоих союзников, которые никак не смогут избежать этой участи. Твои победы - это страдание твоих соратников.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Всякий раз, как вы попадаете (или используете, если это не атака) своей дневной атакой, все ваши союзники в пределах 40 клеток дезориентированы (dazed) до конца их следующего хода.

Промежуточный Эффект: Всякий раз, как вы попадаете (или используете, если это не атака) своей атакой на сцену или дневной атакой, все ваши союзники в пределах 40 клеток дезориентированы (dazed) до конца их следующего хода.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что после применения или попадания вашей дневной силы союзники падают (prone).

Могильный Мор**Порча уровня персонажа**

Все существа, с кем вы провели некоторое время, чахнут, болезнь одолевает их, слабость разливается по их телу, силы уходят как вода в сухую землю. Вы и сами выглядите очень больным, но лишь окружающих на самом деле терзает болезнь, выпивая их силы.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Все существа, которые проводили длительный отдых (extended rest), или находились с вами рядом (в пределах обозначенной дальности) в течении 4 часов и более, в пределах 40 клеток от вас после продолжительного отдыха (extended rest) теряют 1 исцеление (healing surge).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что существа теряют 2 исцеления (healing surge). Кроме того они любую сцену начинают ослабленными (weakened). Эффект длится до конца хода каждого союзника.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что эффект слабости (weakened) длится до тех пор, пока цель не совершит успешный спас-бросок (save end).

Венец Несчастий**Порча уровня персонажа**

Вы приносите несчастье в любой битве. Вы сам можете и выжить, но тех, кто сражаются на вашей стороне, подводит удача. Ваша порча разрушает её, обрекая человека на неудачу, а возможно в итоге и смерть.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: В начале каждой сцены выберете одного из ваших союзников случайным образом. Первый раз, когда этот союзник попадёт одной из своих атак, он должен перебросить бросок атаки и принять данный результат, если он хуже.

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что в начале сцены необходимо выбрать двух союзников и применить к ним вышеописанный эффект. Если у вас лишь один союзник, либо дважды случайный способ выбора союзника указал на одного и того же союзника, то в таком случае два первых попадания этого союзника подвергаются эффекту.

Финальный Эффект: Эффект идентичен

промежуточному эффекту, за исключением того, что если случайный способ выбора союзника указал на одного и того же союзника дважды, то в таком случае два первых попадания этого союзника подвергаются эффекту, если трижды, то три первых попадания подвергаются эффекту.

Обреченность **Порча уровня персонажа**

Дух обреченности витает над вами, овладевая духом ваших союзников. Дурные мысли одолевают их. Пропадают силы, чтобы бороться. Все меньше их воля к жизни.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Объем исцеления (healing surge value) ваших союзников уменьшается на 3 хит-поинта. Они получают уязвимость ко всему урону (vulnerable to all damage) 2.

Промежуточный Эффект: Объем исцеления (healing surge value) ваших союзников уменьшается на 5 хит-поинта. Они получают уязвимость ко всему урону (vulnerable to all damage) 3.

Финальный Эффект: Объем исцеления (healing surge value) ваших союзников уменьшается на 7 хит-поинта. Они получают уязвимость ко всему урону (vulnerable to all damage) 3.

Сглаз Нави **Порча уровня персонажа**

На вас навели порчу, которая даст возможность отомстить вам другим тварям Нави. Эта порча манит их, позволяет их злой силе просачиваться в ваше тело и разум, заставляя вас пасть ниц. Но виноваты вы, а расплачиваться придётся вашим соратникам.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Всякий раз, как ваши союзники получают урон огнём или некротической энергией, они падают (prone).

Промежуточный Эффект: Эффект идентичен начальному эффекту, за исключением того, что всякий раз получая урон огнём или некротической энергией они замедленны (slow) до конца их следующего хода.

Финальный Эффект: Эффект идентичен промежуточному эффекту, за исключением того, что союзники получая урон огнём или некротической энергией получают пенальти -2 на все броски атаки до конца их следующего хода.

Кровавая Кара **Порча уровня персонажа**

Когда вы проливается ваша кровь, обязательно прольется и кровь ваших союзников. Вы безрассудны и не цените свою жизнь, бросаясь в кипучую свару боя, но цените ли вы жизнь того кто рядом с вами?

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Всякий раз, как вы получаете урон, ближайший к вам союзник получает урон равно 2 + половина его уровня.

Промежуточный Эффект: Всякий раз, как вы получаете урон, два ближайших к вам союзника получают урон равно 2 + половина его уровня.

Финальный Эффект: Всякий раз, как вы получаете урон, три ближайших к вам союзника получают урон равно 2 + половина его уровня.

Пудовая Ноша **Порча уровня персонажа**

На плечи ваших союзников пала вся тяжесть ваших грехов, вашего тщеславия или гордыни, а может быть безрассудства или безразличия. Слово пудовые камни сложили на их плечи. И тяжесть этой ноши может погубить их.

Атака: 4 + уровень персонажа VS. Стойкости

Выносливость (Дух):

Улучшение DC: 19 + 1/2 уровня персонажа

Удержание DC: 14 + 1/2 уровня персонажа

Ухудшение DC: 13 + 1/2 уровня персонажа и меньше

Начальный Эффект: Ваши союзники получают пенальти -1 к скорости.

Промежуточный Эффект: Ваши союзники получают пенальти -2 к скорости.

Финальный Эффект: Ваши союзники получают пенальти -2 к скорости и если они смещаются (shift), то это перемещение уменьшается на 1 клетку (Если смещение (shift), которое они желают применить составляет 1 клетку, то они не могут совершить смещение).