

ТИРАНЫ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ПРЕВЬЮ ВЕРСИЯ 1

Несколько веков назад Монарх завоевал эти земли и стал править железной рукой. Кто-то молится Ему, кто-то клянётся в верности, другие же называют Его тираном.

Ты – Избранный, один из бессмертных слуг Монарха, которых Он наделил частью своей божественной силы. Избранники Владыки следят за порядком на Его землях, умиряют восставших, силой дипломатии и военной мощи несут свет Его в непокорные земли и решают наиболее важные не терпящие отлагательств вопросы.

Для Избранных есть только один закон – Его Воля. Нарушить её или бросить вызов самому Монарху – означает подписать себе смертный приговор. Некоторые пытались, и никто из них не преуспел, а их имена навсегда вымараны из истории. Другие же преданно служили Ему и навсегда прославлены в веках.

Каким люди запомнят тебя? Будешь ли ты искоренять инакомыслие кнутом или проявишь милосердие? Приведёшь ли ты землю к процветанию или загонишь её жителей в рабство? Будешь ли ты с гордостью нести Его знамя или же плести интриги за Его спиной? Сможешь ли ты сохранить остатки своей человечности или станешь чем-то иным?



АВТОРСТВО И ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ

Над игрой работал

- ◇ **НИКИТА КАРТАШОВ:** автор игры, вёрстка и дизайн, карта

Шрифт

- ◇ **VOLLKORN** от Friedrich Althausen

Благодарности

Моей жене **АНАСТАСИИ**, а также **РОМАНУ КАРТАШОВУ** и **КИРИЛЛУ ЛОМАКИНУ** за поддержку и отзывы о первых версиях Тиранов.

Отдельное спасибо **Студии 101** за организацию конкурса *Зов Кингспорта 2026*, который дал повод и мотивацию превратить размытую идею в полноценную игру.

Вдохновение

Источником вдохновения для основных тем Тиранов стала ролевая видеоигра со схожим названием – **Tyranny** от студии Obsidian Entertainment.

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ

Лицензия "Кадат. Отражения"

ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА, описанные в главе I и в главе "Дополнительные правила", основаны на правилах "**Кадат**" от Студии 101.

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте <https://kadath.ru>. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.

Логотип "Кадат. Отражения" размещён на обложке в соответствии с требованиями лицензии. С полным текстом лицензии можно ознакомиться на сайте Кадата: kadath.ru/kadath-rules/licensing

Авторское право

ОРИГИНАЛЬНЫЙ КОНТЕНТ настольной ролевой игры "Тираны", за исключением материалов, распространяемых по другим лицензиям, создан Никитой Карташовым и является объектом авторского права.

Вы можете распространять неизменённую копию этой превью-версии игры в некоммерческих целях при условии сохранения информации об авторстве и лицензировании.

Вы можете создавать и распространять собственные приключения, дополнительные материалы и художественные произведения по миру "Тиранов", в том числе на коммерческой основе, при условии указания, что такие произведения созданы независимо от автора оригинальной игры, и не создавая впечатления, что они одобрены им.

Для иного использования оригинального контента, выходящего за пределы предусмотренных законом исключений, необходимо разрешение автора.

НОВОСТИ О РАЗРАБОТКЕ

Игра ещё находится в разработке, и данный документ – превью версия Тиранов, содержащая лишь часть запланированного контента.

Если Тираны заинтересовали тебя, то подписывайся на мою группу ВК и Telegram канал, чтобы следить за развитием проекта и не пропустить новости и обновления.

- ◇ Группа ВК: vk.ru/nikitakart_ru

- ◇ Telegram канал: t.me/nikitakart_ru

Возможно, тебе будет интересно ознакомиться и с другими моими работами. Найти их можно на Станции Ролевой и на моём сайте.

- ◇ Станция Ролевая: rpgbook.ru/nikitakart

- ◇ Сайт: nikitakart.ru

Обратная связь

Если ты хочешь помочь разработке Тиранов, то оставь отзыв об игре в социальных сетях или заполнив форму:

forms.yandex.ru/u/6ac78e8ee010db166a7ed301

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
I. Основные правила	6
Персонаж и создание персонажа	6
Испытания	7
Раны и лечение	10
Отдых	11
Развитие персонажа	11
Магия	12
Артефакты	12
II. Энциклопедия	14
Силы Избранных	14
Заклинания	14
Известные артефакты	15
III. Ведение игры	17
Масштаб событий	17
Сложность испытаний	17
Точки невозврата	18
Персонажи-отступники	19
Персонажи Ведущего	20
Дополнительные правила	21

ВВЕДЕНИЕ

Эра Света длится уже 450 лет – со дня Нисхождения и начала Священной Войны, продлившейся 30 лет и завершившейся установлением божественной власти Монарха во всём Меркресте. Война была настолько жестокой и разрушительной, что и по сей день кровоточат раны, как в памяти поколений покорённых народов, так и в самой земле.

За прошедшие века вспыхивало и угасало немало восстаний, но власть Монарха остаётся незыблемой.

Монарх

Согласно учению, Монарх был послан богами в наказание богохульным королям-чародеям Тёмной Эры. И только Он своим суровым правлением способен восстановить порядок не только в Меркресте, но и во всём мире.

Монарх обладает безграничной властью и силой, с которой не сравнится ничто в этом мире. Его воле подчинены не только люди, но и сама земля, однако Ему не чуждо милосердие, поэтому обычно он не вмешивается лично, а посылает Избранных.

Никто из ныне живущих не видел Владыку воочию, но столб золотого света, испускаемый Цитаделью, виден за сотни километров и служит постоянным напоминанием смертным о Нём.

Цитадель

В 35 году в Грондхарт – сердце Меркреста – возводится Цитадель – резиденция Монарха.

На нижних ярусах Цитадели располагается Божественная канцелярия, занимающаяся изданием законов и фактически являющаяся верховным судом.

Средние ярусы занимает Верховная церковь, отвечающая непосредственно перед Монархом и передающая Его Волю.

На высших ярусах проживает сам Монарх, смертным туда путь закрыт. Где-то там же находится зал Последнего суда, в который люди призываются в исключительных ситуациях, требующих личного вмешательства Владыки. Ещё ни один обвиняемый не получал снисхождения, потому суд и получил своё название.

Избранные

Из числа людей Монарх выбирает самых достойных, чтобы сделать их своими Избранными. Он делится с ними частью божественной силы, которая возносит их над простыми смертными. Взамен Монарх ожидает лишь одного – вечного служения на благо Его и закона.

Избранные исполняют непосредственные приказы Владыки. Как правило, им поручаются самые важные задания, которые необходимо выполнить с максимальной эффективностью и в кратчайшие сроки. Таким образом Избранные помогают Монарху поддерживать порядок на его землях, решают проблемы, с которыми не могут справиться смертные подданные, или ведут Его армии в праведный бой.

Божественная сила открывает множество путей, но на них легко оступиться: в истории были случаи, когда Избранные зазнавались в своей гордыне. Некоторые из них достойно принимали своё наказание на Последнем суде, другие же имели дерзость бросить вызов самому Монарху, поднимая восстания и заливая кровью целые города из-за своего тщеславия.

Смертные правители

Конечно, с приходом Монарха, смертные лорды никуда не делись. Многие благородные рода были уничтожены в ходе Священной Войны, но на их месте появились новые. Они присягнули Монарху, став его вассалами, но сохранив часть автономии, позволяющую самостоятельно принимать многие решения, касающиеся их земель.

Вассалы могут издавать местные законы, распоряжаться людьми на своих землях и иметь собственные армии. Время от времени между ними происходят небольшие стычки, а иногда разгораются длительные войны.

Конечно, за такими правителями пристально следят, и каждое их решение взвешивается Канцелярией. Если в Цитадели возникнет хоть тень сомнения в верности вассала, то он очень быстро оказывается на эшафоте, а его люди и земли подвергаются показательной каре.

МЕРКРЕСТ

Эра Света

450 год



0 125
KM.

I. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Персонаж и создание персонажа

Ты – **ИЗБРАННЫЙ МОНАРХА**. Однажды Он призвал тебя и поделился крупницей божественной мощи, которая вознесла тебя намного выше остальных людей. Взамен ты обязан Ему лишь бесконечным служением.

До этого ты был человеком, может не совсем заурядным, но человеком. Ты был учёным мудрецом, искусным дипломатом, великим волшебником, талантливым полководцем или криминальным гением. Так или иначе, однажды рассказы о твоих способностях достигли священной Цитадели, и на свет появился новый Избранный.

В тексте местоимение "ты" и слова "персонаж игрока" и "Избранный" используются как синонимы в значении персонажа игрока. Хотя тебе могут встречаться и другие Избранные – персонажи Ведущего, в рамках описания правил этот термин относится к персонажам игроков, если прямо не указано иного.

Здоровье и Рассудок

Хоть Избранный не умрёт от старости, он всё ещё смертен. **ЗДОРОВЬЕ** и **РАССУДОК** показывает максимальное количество ран и напряжения, которое может вынести тело или разум Избранного, прежде чем сломаться и умереть, а также максимальную тяжесть повреждений, которую персонаж может вынести оставаясь в сознании.

Создавая персонажа, распредели **9 очков** между Здоровьем и Рассудком, при этом они не должны быть меньше **3** и больше **6**. Запиши значения на листе персонажа.

Смертные Силы

СИЛЫ – это твои навыки, знания или особенности, которые выделяют тебя среди других людей. Смертные Силы названы так, потому что в своей сути – это способности, которыми может овладеть простой смертный. В твоём же случае это те навыки, которыми ты овладел сравнимо с лучшими мастерами из числа людей.

При создании персонажа определи и запиши **десять Смертных Сил**.

Ответы на эти вопросы могут помочь сформулировать Силы персонажа:

- ◇ Чем ты выделялся во время смертной жизни?
- ◇ Что помогло тебе свершить деяние, заслужившее внимание Монарха?
- ◇ Какими знаниями ты обладаешь?
- ◇ Как ты предпочитаешь решать проблемы?
- ◇ Как ты действуешь в бою?
- ◇ Какие качества помогают тебе выходить из сложных ситуаций?
- ◇ Как ты собираешь информацию?
- ◇ Как ты взаимодействуешь с людьми?
- ◇ Владеешь ли ты магией или имеешь какие-то познания о ней?
- ◇ Какие у тебя личные интересы и увлечения?

Выбери одну Смертную Силу, которой ты овладел в совершенстве: установи для неё уровень развития **3**. Потом выбери ещё две Смертные Силы – их уровень будет равен **2**. Все остальные Силы имеют уровень развития **1**.

Старайся формулировать Силы более конкретно – одна и та же Сила не должна подходить для любых испытаний. Обсуди с Ведущим границы применения той или иной Силы заранее.

Плохие примеры: Великий волшебник, Учёный, Солдат – непонятные и размытые границы использования.

Хорошие примеры: Некромант, Опытный инженер, Мастер меча – более узкая специализация.

Больше примеров Сил приведено в Главе II. Энциклопедия (стр. 14). Ты можешь выбрать из них или использовать их для вдохновения.

Божественные Силы

Отмечая Избранников, Монарх наделяет их частью своей божественной силы. Чаще всего Монарх даёт Избранному наиболее подходящую его характеру способность, которая подчёркивает его сильные стороны или компенсирует слабые.

В начале игры у тебя **одна** Божественная Сила на **2** уровне развития. Она не должна напрямую пересекаться со Смертными Силами, которыми обладает персонаж.

Человечность и Божественность

Получив дар, ты вступил на божественный путь. Каждый персонаж игрока имеет **шкалу Человечности-Божественности**, в середине которой находится 0, а слева и справа от него счётчики очков **ЧЕЛОВЕЧНОСТИ** и **БОЖЕСТВЕННОСТИ**. В ходе игры значение будет сдвигаться в одну или в другую сторону в зависимости от твоих действий.

В тексте будут использоваться такие формулировки, как "получи 2 очка Божественности" или "получи 1 очко Человечности". Это означает сдвиг отметки на шкале Человечности-Божественности в соответствующую сторону на указанное значение.

Любой Избранный, который накопит слишком много божественной силы, обратит на себя внимание Владыки. В этом случае Монарх отзовёт набравшего такую мощь слугу в Цитадель для Последнего суда. Если же ты наоборот станешь слишком человечным, то ты рискуешь полностью потерять свой дар: лишиться всех Божественных Сил, ослабнуть и, если ты прожил уже сильно дольше обычного человека, то быстро состариться и умереть.

При создании персонажа значение шкалы устанавливается на 0.

Человечность и Божественность нужно держать в балансе, но уклон в одну или другую сторону может помочь в некоторых ситуациях.

Отношения с другими Избранными

На начало игры ты знаком с двумя другими Избранными – персонажами игроков.

С одним из них у тебя сложились дружеские или уважительные отношения: в прошлом вы вместе плодотворно исполнили волю Владыки или пересеклись по другим причинам. В ходе сотрудничества вы оба получили полезный опыт: повысь уровень любой своей Смертной Силы на 1 (но не выше 3). Дополнительно, ты можешь взять себе одну Смертную Силу этого персонажа.

Если ты берёшь новую Силу, то тебе придётся заменить на неё одну из своих. Уровень новой Силы будет равен уровню старой Силы.

С другим Избранным опыт взаимодействия напротив был негативным: у вас был серьёзный конфликт или вы вместе провалили важное поручение. Вы оба усвоили определённые уроки после произошедшего: повысь уровень любой своей Смертной Силы на 1 (но не выше 3), также ты можешь взять себе одну Смертную Силу этого персонажа вместо одной из своих.

На обратной стороне листа персонажа есть место для заметок о взаимоотношениях с разными персонажами игроков.

Воспоминания о смертной жизни

Прошёл ли ты Возвышение давно или всего пару лет назад, но у тебя в любом случае остались **ВОСПОМИНАНИЯ О СМЕРТНОЙ ЖИЗНИ**. Эти воспоминания помогают тебе оставаться человеком и не переступить опасную черту богоподобия.

Кратко запиши 2-3 воспоминания. Это могут быть воспоминания о близких тебе людях или важных событиях, которые произошли до того, как Монарх отметил тебя.

Личная цель

Как и многим людям, тебе свойственно иметь собственные **АМБИЦИИ И ЦЕЛИ**. Они могут как совпадать с замыслом Монарха, так и противоречить ему, или же быть чем-то совершенно иным. Цели должны быть достаточно глобальны, чтобы их нельзя было достичь за одну игровую встречу, иначе, ты бы уже добился её и поставил перед собой новую.

В ходе игры тебе, вероятно, представится возможность приблизиться к своей цели или даже исполнить её, но конечно же ты волен и самостоятельно двигать события в нужном тебе русле не дожидаясь намёков от Ведущего.

Сформулируй и запиши 1 или 2 личные цели, к которым ты стремишься.

Испытания

Когда результат действия персонажа не определён, или он действует под давлением, то для определения успешности действий Ведущий просит пройти испытание. Чтобы пройти испытание, ты должен бросить кости (кубики) в количестве, равном **ШАНСУ**, и посчитать **УСПЕХИ**.

Шанс

Выбери Силы, которые наиболее подходят для прохождения испытания. Это могут быть как Смертные, так и Божественные Силы. Сумма уровней развития этих Сил составляет **ШАНС**.

Если в результате любых обстоятельств твой шанс становится равен 0 или меньше, то ты не можешь преуспеть в испытании и должен использовать другой подход.

Игрок самостоятельно выбирает Силы для испытания, Ведущий не должен просить пройти проверку какой-то конкретной Силы. Однако, Ведущий может решить, что выбранная игроком Сила не применима в сложившейся ситуации.

Помимо Сил персонажа, на шанс также влияют:

- ◇ **ПРЕИМУЩЕСТВА**, в том числе помощь;
- ◇ **ПОМЕХИ**, в том числе раны;
- ◇ **АРТЕФАКТЫ**;
- ◇ **ЧЕЛОВЕЧНОСТЬ** и **БОЖЕСТВЕННОСТЬ**.

Успехи и сложность

Каждая кость, на которой выпало **5** или **6**, добавляет **1 УСПЕХ**. Если Ведущий не решит иначе, то для победы в испытании достаточно **1** успеха. Число необходимых успехов – это **СЛОЖНОСТЬ** испытания.

Победа и поражение

Если после броска костей ты получаешь число успехов, равное или превышающее сложность, то ты одерживаешь **ПОБЕДУ** в испытании, исполняя задуманное или приближаясь к выполнению плана.

Если ты не набрал нужное число успехов, то ты терпишь **ПОРАЖЕНИЕ** и страдаешь от его последствий. Последствия поражения определяет Ведущий исходя из повествования.

Стоит помнить, что Избранные намного сильнее нормальных людей во многих отношениях. Задачу, сложную для простого человека, Избранный скорее всего сможет решить без испытаний, поэтому не стоит концентрировать много внимания на обычных проблемах. Фокус должен быть смещён на более глобальные и опасные задачи.

В "честном" бою **1** на **1** Избранный просто не может проиграть, но сражение с небольшим отрядом солдат уже будет испытанием; связь с другими Избранными на расстоянии не является большой проблемой, если только не вмешается какая-то магия или иные силы, тогда может потребоваться испытание; заставить простого человека трепетать и отказаться от своей позиции для Избранного задача тривиальная, а вести переговоры с опытным дипломатом или разъярённой толпой уже может быть сложнее.

Преимущества и помехи

Если обстоятельства складываются в твою пользу, то ты имеешь **ПРЕИМУЩЕСТВО**. Если же обстоятельства наоборот мешают тебе, то ты получаешь **ПОМЕХУ**. Преимущества и помехи, соответственно, **повышают** и **понижают** твой **шанс** на некоторую величину.

Например, хорошо подобранные аргументы могут дать тебе преимущество **+2** в попытках убеждения, а ураганная метель может создать помеху **-1** для всех участников сражения.

Какие преимущества и помехи действуют в тот или иной момент определяет Ведущий.

Раны

Каждая **РАНА**, которая как-то может помешать выполнению задуманного, считается **помехой** со значением, равным её тяжести. Так, *перелом руки* с тяжестью **2** даёт тебе помеху **-2** при любых действиях, требующих использования рук.

Если несколько ран могут оказать влияние на одно испытание, то учитывается только рана с наибольшей тяжестью. Раны описаны в разделе Раны и лечение (стр. 10).

Артефакты

Если у тебя есть **АРТЕФАКТЫ**, то ты можешь использовать их подходящие Силы, как свои собственные, тем самым повышая **шанс**.

Некоторые задачи невозможны или сильно затруднены без подходящего инструмента, и в такой ситуации Ведущий может решить, что испытание невозможно, или добавить помеху.

Артефакты и их Силы подробно описаны в разделе Артефакты (стр. 12).

Помощь

Ты можешь **помочь** другому персонажу в прохождении испытания. Объясни, как ты помогаешь и какие Силы используешь, и пройди собственное испытание.

В случае победы персонаж, которому ты помогаешь, получает **преимущество** со значением, равным количеству полученных тобой успехов. А в случае поражения твои действия только мешают и создают **помеху** -3.

Человечность и Божественность

В некоторых ситуациях Ведущий может решить, что для данного испытания тебе пригодится либо твоя **Человечность**, либо **Божественность**.

Если у тебя есть очки подходящей характеристики, то в этом испытании ты получаешь **преимущество**, равное её значению. Если же ты обладаешь уровнями противоположной характеристики, то ты получаешь **помеху** с соответствующим значением.

Особое усилие

Когда ты проваливаешь испытание, ты можешь совершить **Особое усилие**, чтобы перебросить все кости, на которых не выпал успех. Для этого ты можешь обратиться либо к своей Человечности, либо к Божественности.

Обращаясь к Человечности, ты должен объяснить, как одно из твоих Смертных воспоминаний помогает тебе в текущей ситуации. Если воспоминание подходит, то ты можешь совершить Особое усилие и получаешь **1 очко Человечности**.

Обращаясь к Божественности, тебе не нужно держаться за свои Смертные воспоминания, поэтому ты просто получаешь **1 очко Божественности**.

Проявление Божественных Сил

Божественные Силы могут применяться точно также, как и Смертные, однако помимо этого они могут быть использованы в своей высшей форме.

Проходя испытание, в котором используется твоя Божественная Сила, ты можешь **проявить её** и автоматически получить успехи в количестве не превышающем уровень этой Силы. За каждый полученный таким образом успех, ты получаешь **2 очка Божественности**. Ты можешь воспользоваться этой способностью как до, так и после первоначального броска костей и даже после совершения Особого усилия.

Противостояния

Когда цель твоего испытания прямо или косвенно противоречит цели испытания другого персонажа игрока или Ведущего, то вы вступаёте в **ПРОТИВОСТОЯНИЕ**.

Каждый из вас выполняет испытание по обычным правилам, однако победителем выходит тот, кто получит больше успехов.

При конечном подсчёте числа успехов победителя будет учитываться именно то число успехов, на которое он превзошёл своего оппонента.

Если обе стороны не добиваются успеха, либо количество успехов одинаково, то никто не достигает своих целей. При этом, в зависимости от обстоятельств, ситуация может остаться нейтральной или измениться по усмотрению Ведущего, отражая то, что борьба и предпринятые действия сами по себе могли повлечь за собой какие-то последствия.

Замыслы

Иногда задуманный план оказывается более масштабным, и одним испытанием добиться успеха не получится. В таком случае используются **ЗАМЫСЛЫ**.

Ведущий устанавливает **МАСШТАБ** замысла и **КОЛИЧЕСТВО ПОПЫТОК**, если необходимо. Для воплощения замысла персонажи игроков проходят испытания как обычно, описывая, как их действия помогают в решении проблемы, а общее количество испытаний не должно превысить число попыток.

Масштаб замысла показывает сколько успехов должны получить персонажи в сумме в результате испытаний. Поражения в отдельных испытаниях могут иметь свои последствия, а иногда могут приводить и к потере части накопленных успехов по усмотрению Ведущего.

Некоторые замыслы могут не иметь масштаба, но в таком случае количество попыток должно быть ограничено. Их цель – узнать сколько успехов удастся набрать за ограниченное время.

Боевые сцены

Боевые сцены ничем не отличаются от любых других. Персонажи в них точно также проходят испытания, чтобы добиться своих целей, но зачастую многие из них будут противостояниями, а не обычными испытаниями. В боевых сценах результатом поражений зачастую будет получение ран.

Если есть необходимость определить, кто действует первым, то почти всегда первыми действуют персонажи игроков и другие Избранные, если только они не попали в засаду. Исключения делаются только для существ, значительно превосходящих по силе не только простых смертных, но и Избранных Монарха.

Раны и лечение

Слуг Монарха подстерегает множество опасностей в их непростой работе: от коварных заговорщиков и монстров, жаждущих крови, до магических катаклизмов, уничтожающих всё живое на своём пути.

Раны

В результате поражения в испытании, в бою, или по иным причинам ты будешь получать **РАНЫ**. Раны делятся на **ФИЗИЧЕСКИЕ** и **МЕНТАЛЬНЫЕ**.

Каждая рана имеет **ТЯЖЕСТЬ**, которая обычно равна количеству успехов, полученных в результате применения Сил в бою, либо задаётся Ведущим в иных обстоятельствах.

Если ты получаешь новую рану, которая схожа с уже имеющейся, то она не считается новой раной, а её тяжесть прибавляется к тяжести уже имеющейся.

Например, если у тебя уже есть рана Перелом руки с тяжестью 2, то новое повреждение руки с тяжестью 3 не добавит новую рану, но тяжесть Перелома руки увеличится на 3 и станет 5. При этом можно изменить описание раны, в данном примере рана может стать Раздроблением руки с тяжестью 5, но это всё ещё будет одна рана.

В разделе Испытания (стр. 7) описано, как тяжесть полученных тобою ран влияет на шанс успеха в испытаниях.

Потеря сознания

Если тяжесть любой отдельной физической раны превысит значение твоего Здоровья, то ты потеряешь сознание. Также и для ментальных ран: если тяжесть любой из них превысит значение Рассудка, то ты тоже выйдешь из строя. Персонаж без сознания не может действовать.

Чтобы привести персонажа в чувства, необходимо снизить тяжесть его ранений. Для этого ему нужно оказать помощь, либо дать отдохнуть, чтобы он мог восстановиться самостоятельно. При очень тяжёлых ранениях может потребоваться и то, и другое.

Смерть

Даже Избранного можно убить. Если при получении новой раны, их количество превысит значение Здоровья для физических ран или Рассудка для ментальных, то ты умираешь или безвозвратно сходишь с ума.

Смерть необратима. Если твой персонаж умирает, то тебе придётся создать нового Избранного, чтобы продолжить игру.

Лечение

Излечить другого персонажа или себя можно с помощью подходящих Сил, пройдя испытание. За каждый полученный успех тяжесть любой раны по твоему выбору снижается на 1. Во время одной попытки лечения ты можешь исцелять либо физические, либо ментальные раны.

Персонаж, который получил таким образом лечение ран одного вида – физических или ментальных – не может получить подобное лечение снова, пока его состояние не изменится в лучшую или худшую сторону в результате любых других событий и действий. Ограничение распространяется только на раны одного вида: физические и ментальные раны лечатся независимо друг от друга.

Отдых

Время от времени даже тебе нужен отдых. Отдых бывает двух видов: **длительный отдых** и **передышка**. Для любого отдыха нужна относительно безопасная обстановка, где тебе ничего не угрожает, и немного свободного времени.

Длительный отдых

Когда у тебя есть несколько часов, ты можешь совершить **длительный отдых**. После завершения длительного отдыха твои раны **частично залечиваются**, и ты можешь **развить свои Силы**, если хватает опыта. Развитие Сил описано в разделе Развитие персонажа (стр. 11).

Тяжесть любых физических ран снижается на общее значение не превышающее твоё Здоровье, а тяжесть ментальных ран – Рассудка.

Чтобы совершить длительный отдых тебе не обязательно находиться в сознании, но ты должен быть в относительной безопасности. Скорее всего, в такой ситуации о безопасности придётся позаботиться твоим соратникам. Также ты не сможешь развивать свои Силы, если находишься без сознания.

Передышка

Хотя бы несколько минут в спокойной обстановке могут считаться **передышкой**. Этого времени достаточно, чтобы собраться с мыслями и осмотреть мелкие ранения.

После завершения Передышки ты снижаешь тяжесть одной физической и одной ментальной раны на 1 по своему выбору.

Чтобы совершить передышку ты должен быть в сознании.

Развитие персонажа

Избранные могут развивать свои и без того выдающиеся способности. Ты можешь улучшать уже имеющиеся Силы, получать новые и превращать Смертные Силы в Божественные.

Ты получаешь **опыт**, когда пользуешься Силами, и позже можешь извлечь из него ценные уроки.

Шкалы опыта

На листе персонажа возле списка Смертных и Божественных Сил есть шкалы **опыта**. Каждый раз, когда ты **побеждаешь** в испытании, отмечай на них **1 очко опыта**. Опыт отмечается только для той категории Сил, которые применялись в этом испытании.

За каждое испытание ты получаешь не более 1 единицы опыта: для Смертных или для Божественных Сил. Кроме того, ты не получаешь опыт, если во время испытания **проявил Божественную Силу**.

Развитие Сил

Завершая длительный отдых, ты можешь стереть весь опыт на **одной** из заполненных шкал и развить свои Силы. При этом ты должен пребывать в сознании на начало отдыха.

Если ты тратишь опыт **Смертных Сил**, то получи **1 очко Человечности** и выбери одно:

- ◇ повысь уровень развития любой Смертной Силы на 1, но не больше 3;
- ◇ замени Смертную Силу на другую, смежную по смыслу, или, если Смертных Сил меньше 10, запиши новую Силу первого уровня развития.

Если ты тратишь опыт **Божественных Сил**, то получи **1 очко Божественности** и выбери одно:

- ◇ повысь уровень развития любой Божественной Силы на 1, но не больше 3;
- ◇ замени Божественную Силу на другую, смежную по смыслу, или, если Божественных Сил меньше 5, запиши новую Силу первого уровня развития;
- ◇ сделай одну свою Смертную Силу Божественной, если Божественных сил уже 5, то откажись от одной из них.

Магия

Магия Тиранов не имеет жёстких границ применения, и персонажи-заклинатели, обладающие соответствующими Силами, могут попытаться создать почти любой эффект.

Мощь заклинаний

Мощь заклинания – это число успехов, полученных в испытании для его сотворения. Исходя из мощи, Ведущий определяет масштаб и силу получившегося **ЭФФЕКТА**. Самые сложные эффекты требуют мощи 5-6, а для создания самых простых эффектов достаточно 1.

Чтобы с большей вероятностью создать эффект большой мощи, можно прибегнуть к ритуалам используя правила Замыслов (стр. 9).

Контроль магии

После успешного сотворения заклинания, ты можешь изменять его мощь, *снижая* или *повышая* её в пределах изначальной мощи заклинания. Таким образом можно также снизить мощь до 0 и окончить эффект.

Ты не можешь создать другой длительный эффект, пока не прекратишь или не отпустишь тот, который удерживаешь сейчас.

Неконтролируемая магия

Ты можешь попытаться получить эффект большей мощности, но для этого придётся отпустить магию из-под своего контроля.

Брось количество костей, равное изначальной мощи заклинания. Наибольшее выпавшее значение определит его новую мощь. Если максимальное значение – 6, то каждая дополнительная шестёрка увеличивает мощь ещё на 1. После этого эффект полностью выходит из-под твоего контроля и переходит под управление Ведущего.

Неконтролируемая магия чрезвычайно опасна и непредсказуема. Такой эффект может навредить как самому заклинателю, так и всем вокруг. Либо измениться так, как изначально невозможно было представить.

Например, призванное пламя перестанет различать "своих" и "чужих", а процесс лечения тела может начать причинять невыносимую боль, калечащую разум.

Особенно сильная вышедшая из-под контроля магия может оказывать воздействие в месте сотворения ещё долгое время. Для устранения таких длительных эффектов могут потребоваться отдельные опасные ритуалы.

Артефакты

Предполагается, что у тебя всегда есть при себе всё необходимое "обычное" снаряжение: оружие, походное снаряжение, еда, писчие принадлежности и любые другие вещи, которые с твоим влиянием достаются без большого труда, и которые ты мог собрать в путь. Это утверждение истинно, если не противоречит повествованию, например, едва ли у тебя окажутся кирка и лопата, если ты не предполагал попадать под оползень.

Избранный достаточно силен, чтобы одинаково эффективно пользоваться как мечом работы неопытного кузнеца, так и профессионала, поэтому такие предметы не влияют на твой шанс в испытаниях.

Отдельного внимания заслуживают только **АРТЕФАКТЫ** – предметы, обладающие большой силой сами по себе, либо специально созданные для решения сложных задач.

Силы артефактов

Для большинства артефактов **их название и будет являться Силой**. Эта Сила, точно также, как и любая другая, может влиять на **шанс**, смотри раздел Испытания (стр. 7). Уровень развития этой Силы зависит от качества артефакта и указывается рядом с названием.

В отличие от Сил Избранных, уровни развития Сил артефактов в некоторых случаях могут быть больше 3, но это встречается редко и только у крайне сильных и легендарных вещей.

Если артефакт имеет несколько Сил, то это указывается отдельно, и уровень этих сил может отличаться от уровня основной Силы артефакта.

Прочность

Каждый артефакт обладает запасом **прочности**. Прочность может снижаться в результате происходящих событий или когда кто-то попытается намеренно уничтожить артефакт.

Прочность указывается в скобках после уровня Силы. Она может зависеть от множества факторов, но обычно от материала, из которого изготовлен предмет.

Для того, чтобы сломать или повредить артефакт, нужно пройти испытание со сложностью, равной половине текущей прочности артефакта (округляя вверх), чтобы снизить прочность на 1. Все дополнительные успехи снижают прочность ещё на 1.

Защитные артефакты

Легендарная броня, волшебные амулеты и кольца могут служить в качестве защитного снаряжения. Защитные артефакты, как правило, не используются в испытаниях напрямую, но помогают снизить последствия поражений и тяжесть получаемых ран.

Обладая соответствующим защитным артефактом, при получении раны ты можешь пройти испытание, используя Силу такого артефакта. Тяжесть полученной раны снижается на количество выпавших успехов, и в результате ты можешь не получить рану вовсе.

Защитные артефакты могут получить повреждения в результате особо сильных ударов, либо если они специально были выбраны целью атаки. В таких случаях их прочность снижается по обычным правилам повреждения артефактов, но отдельное испытание при этом можно не проводить, а учитывать результаты первоначальной атаки.

Артефакты с числом применений

Некоторые артефакты, такие как зелья, могут быть одноразовыми. Такие артефакты дают преимущество своей Силы на одно испытание, либо позволяют пользоваться ею ограниченное время. Сам артефакт при этом расходуется.

Другие артефакты могут иметь ограниченное число зарядов. В зависимости от артефакта, это может быть отдельный счётчик, его прочность или даже уровни Силы, которые будут снижаться при использовании.

Помимо Сил, такие артефакты могут иметь и другие эффекты, например, они могут исцелять раны, перемещать персонажей, наносить урон, изменять окружение и тому подобное.

Создание артефактов

Чтобы создать артефакт, ты должен обладать подходящими Силами, в большинстве случаев также понадобятся специальные инструменты или мастерская.

При определении уровня Силы артефакта, важно количество успехов, полученных в испытании для его создания. Каждые 3 успеха дают артефакту 1 уровень Силы. Минимальная сложность такого сложность испытания – 3. При создании одноразовых артефактов, таких как зелья, соотношение успехов к Силе артефакта изменяется на 2 к 1.

Если ты хочешь создать артефакт большой мощности, то тебе придётся получить очень много успехов. Целесообразнее превратить такую работу в Замысел (стр. 9), над которым можно работать на протяжении длительного времени.

II. Энциклопедия

Силы Избранных

Здесь собраны примеры Сил, на которые ты можешь опираться при создании персонажа. Список разделён по категориям, но их границы не чёткие, и одна и та же Сила может применяться в разных обстоятельствах.

Боевые навыки

- ◇ Искусный дуэлянт
- ◇ Конный рыцарь
- ◇ Меткий лучник
- ◇ Способный артиллерист

Взаимодействие с людьми

- ◇ Дар убеждения
- ◇ Поразительная проницательность
- ◇ Сверхъестественное обольщение
- ◇ Устрашающая аура

Знания

- ◇ Знатоки тварей
- ◇ История знатных родов
- ◇ Медицина
- ◇ Учёный алхимик

Качества

- ◇ Крепость интеллекта
- ◇ Лидерство
- ◇ Невероятная реакция
- ◇ Нечеловеческая сила

Магия

- ◇ Магия исцеления
- ◇ Призыватель стихий
- ◇ Телепат
- ◇ Управление погодой

Работа с информацией

- ◇ Безупречная эрудиция
- ◇ Внимание к деталям
- ◇ Дедуктивный метод
- ◇ Шифровка и дешифровка

Ремесло

- ◇ Великий полководец
- ◇ Мастер архитектор
- ◇ Опытный навигатор
- ◇ Прославленный хирург

Заклинания

С помощью магии можно добиться абсолютно разных результатов. Здесь приведены примеры эффектов разной силы, сгруппированные по типам. Цифра в начале каждого пункта показывает необходимую мощь заклинания для него. Список далеко не полный, ведь магия может принимать множество форм, и ты волен создавать любые другие эффекты, ориентируясь на примеры.

Дикая природа

- ◇ 1: разговор; изменение настроение зверя;
- ◇ 2: выполнение простых поручений таких как "посмотри", "принеси"; призыв зверя;
- ◇ 3: подчинение крупного зверя или небольшой стаи животных поменьше; сложные команды;
- ◇ 4: призыв животных с расстояния; массовый импульс к действию (бежать, нападать и т.д.);
- ◇ 5: призыв крупной стаи; детальный приказ животным в большой области.

Природные явления

- ◇ 1: лёгкий порыв ветра; небольшая облачность;
- ◇ 2: управление умеренными осадками; порывы ветра;
- ◇ 3: гроза или град; аномальные заморозки или жара;
- ◇ 4: шторм; длительное изменение погоды; прилив и отлив;
- ◇ 5: вихрь; цунами; землетрясение.

Телекинез

- ◇ 1: тонкая манипуляция предметом; отбрасывание;
- ◇ 2: разрушение кирпичной стены; притяжение к точке; отталкивающее поле;
- ◇ 3: кратковременный полёт; расчистка завала или оползня;
- ◇ 4: групповой полёт; непроницаемый барьер вокруг области;
- ◇ 5: полёт; миниатюрная чёрная дыра – разрушительный эффект в радиусе сотен метров; изменение гравитации в области.

Телепатия

- ◇ 1: передача сообщения; чтение поверхностных мыслей;
- ◇ 2: двустороннее общение; извлечение мыслей; ментальный приказ;
- ◇ 3: массовая передача; стирание воспоминания;
- ◇ 4: сложный приказ; слабоумие;
- ◇ 5: изменение воспоминаний; массовое помешательство.

Элементализм

- ◇ 1: вспышка пламени; разжигание или тушение огня; охлаждение или заморозка небольшого объёма воды;
- ◇ 2: взрыв в небольшой области; заморозка маленького пруда;
- ◇ 3: стена огня, воды или льда; управление течением воды; заморозка в статую;
- ◇ 4: огненный смерч; безопасная заморозка и разморозка; неестественное изменение температуры в районе;
- ◇ 5: огненный дождь; покрытие льдом большой области.

Известные артефакты

Представленные здесь артефакты не являются самыми мощными, которые можно найти в Меркресте. Это список более "простых" предметов, способных, тем не менее, дать заметное преимущество даже Избранным.

Если прочность обозначена как "?", то она определяется отдельно для каждого конкретного предмета такого вида.

Оружие

Оружие, способное дать Избранному ещё один козырь в бою, должно быть либо творением лучших инженеров и мастеров, либо артефактом, наделённым сверхъестественной силой.

Арбалет охотника на чудовищ 1 (4). Мощный дальнобойный арбалет, иногда называемый "ручная баллиста".

Серебряное оружие 1 (?). Посеребрённое оружие эффективно против монстров, но не отличается от обычного в других ситуациях.

Освящённое оружие 2 (?). Освящённое служителем Верховной церкви оружие словно само направляет руку против врагов Его.

Стрелы из Чёрного дерева 2 (5). Стрелы, выпущенные из этого лука, несут в себе яд, отравляющий разум жертвы.

Магические фокусировки

Многие волшебники не способны создавать мощные заклинания без помощи специальных проводников энергии, для Избранных же они служат вспомогательными инструментами.

Хрустальный шар 1 (1). Помогает использовать магию прорицания.

Прут друида 1 (2). Тонкая зачарованная ветвь может использоваться для сотворения заклинаний, связанных с природой.

Громовой жезл 2 (5). Шест из зачарованного металла, направляющий грозы и молнии. Может использоваться как оружие ближнего боя с Силой 1.

Корона чтения мыслей 2 (4). Обруч, сплетённый из тонкого металла, помогающий носителю читать мысли окружающих.

Амулет некроманта 2 (3). Помогает носителю концентрировать тёмную силу, необходимую для ритуалов некромантии.

Защитные артефакты

Эти артефакты обладают достаточной мощью, чтобы сделать Избранного ещё более неприкасаемым.

Рунный плащ 1 (2). Плащ, расшитый защитными рунами, отводящими физические и ментальные угрозы.

Амулет барьера 2 (3). Позволяет носителю создать щит, защищающий его и ближайших персонажей от физических воздействий. Теряет прочность при успешном применении.

Амулет защиты разума 2 (3). Предоставляет носителю защиту от ментальных ран. Теряет прочность при успешном использовании.

Кольцо защиты разума 2 (3). Помогает носителю противостоять попыткам копаться в его мыслях.

Мифриловый доспех 3 (7). Доспех из очень лёгкого, но прочного металла, спасающий носителя от физических ран.

Зелья

Создать достаточно сильное зелье для Избранного способны только лучшие мастера магии и алхимии.

Поскольку их легко разбить или пролить, большинство зелий имеют прочность 1, но их Сила, как правило, несколько выше, чем у других предметов.

Зелье драконьего пламени 3 (1). Позволяет испившему изрыгать пламя.

Эликсир кошачьих глаз 3 (1). Повышает внимательность выпившего и позволяет ему видеть в темноте.

Эликсир силы 3 (1). На несколько часов повышает физическую силу.

Успокоительный отвар 3 (1). Исцеляет ментальные раны. Испытание не требуется.

Целебный отвар 3 (1). Исцеляет физические раны. Испытание не требуется.

Другие артефакты

Камень телепортации (5). Этот небольшой камень может перенести использовавшего его персонажа в связанную с камнем точку. После использования камень трескается, теряя прочность.

Плеть Избранного 1 (4). Символ статуса и положения Избранных Монарха. Вызывает уважение у богобоязненных и ужас у богохульников. Может использоваться как оружие.

Талисман удачи 3 (?). Приносит удачу владельцу. Теряет 1 уровень своей Силы после каждого использования, пока не истратит всю удачу.

III. Ведение игры

Масштаб событий

Тираны отличаются от более классических настольных ролевых игр масштабом действий, на которые способны игроки, а потому и события сюжета с самого начала должны быть более грандиозными. События и бедствия, на которые стоит обращать внимание, должны быть сложны или даже невозможны для решения обычными человеческими средствами.

Поручения для Избранных

Избранным никогда не поручат сопроводить или ограбить караван, зачистить пещеру с монстрами или найти пропавшего ребёнка. Да, в конечном итоге они могут заниматься и этим, но скорее в рамках выполнения более глобальной миссии.

Вот несколько примеров заданий, которые Избранные могут получить от Монарха.

СМЕРТЬ И НАЛОГИ. Один из вассалов задерживает выплату податей, ссылаясь на проблему с тварями, которые на протяжении месяцев разоряют его земли. Его люди в панике, а воины не справляются. Выясните так ли это, решите проблему и установите меру ответственности лорда за его некомпетентность.

МИССИОНЕРЫ. Группа проповедников, направившаяся в Дикие земли, пропала. Отправленные следом патрули также исчезли. Установите судьбу этих людей, устранили любые опасности и покажите неверных дикарей, если они причастны к этому.

ИНКВИЗИЦИЯ. Один из знатных родов резко возвысился над остальными: его бывшие в плачевном состоянии земли теперь приносят большой урожай, торговля процветает, и даже крестьяне живут в невиданном достатке. Состояние его соперников тем временем стремительно ухудшается. Выясните, не замешано ли здесь нечестивое колдовство, и, в случае признания вины, казните лорда и всех причастных, а после конфискуйте незаконно нажитое богатство из каждого дома на его земле.

МЕЖДОУСОБИЦА. Война меж двумя вассалами затянулась и начала сказываться на благополучии соседних земель. Вмешайтесь и завершите конфликт любым способом: переговорами, поддержав одну из сторон, найдя более сговорчивых претендентов на титулы лордов или как-то иначе.

ОТСТУПНИК. Другой Избранный возомнил себя равным Мне, и не явился на свой Последний суд. Разыщите его и доставьте в Цитадель живым или мёртвым.

Сложность испытаний

Как уже отмечалось, Избранные – невероятно сильные персонажи, поэтому испытания должны проводиться только в ситуациях, когда даже нечеловеческих способностей может оказаться недостаточно.

Определение сложности

Базовая сложность любого испытания – 1, но Ведущий может выбрать другое число в зависимости от обстоятельств.

Сложность 1 – это простое испытание для Избранного, но в котором он всё же может потерпеть поражение. Обычный человек, столкнувшись с такой же проблемой, может её решить, но для него это будет уже сложная задача, требующая серьёзных затрат сил или ресурсов.

Сложность 2-3 – это более серьёзные задачи, требующие дополнительного внимания и концентрации. Простой смертный справится с такой задачей только в исключительных обстоятельствах.

Сложность 4-5 означает крайне сложное испытание, требующее от Избранного использования всех доступных ему ресурсов и помощи. Ни один смертный не в состоянии решить такую проблему.

Не стоит использовать преимущества и помехи для регулирования сложности – их роль заключается в другом. Если сложность отражает саму суть проблемы, то помехи и преимущества – это внешние факторы, не связанные с изначальной проблемой, но прямо влияющие на шанс её разрешения выбранным игроком подходом.

Человечность и Божественность

Человечности и Божественности сами по себе не являются Силами. При определении их влияния на испытание, стоит рассматривать их как способ мышления персонажа и ауру, которую он демонстрирует окружающим.

Некоторые проблемы требуют вмешательства высших сил, другие – более человеческого подхода. Третьи же будут решаться одинаково в любом случае.

Примеры применения Человечности

- ◇ Убедить колеблющихся мятежников перейти на сторону Монарха будет проще, если его посланник выглядит как человек.
- ◇ Понять суть артефакта Тёмной Эры проще будучи человеческим, поскольку его магия сильно отличается от божественной.
- ◇ Предугадать следующий ход человеческого противника легче, когда ты понимаешь ход его мыслей.

Примеры применения Божественности

- ◇ Произвести впечатление на набожную толпу и доказать свою причастность к божественному порядку будет проще, если ты излучаешь силу, подобную Его.
- ◇ Уловить связь между событиями замысла за пределом понимания смертных будет проще, если ты мыслишь на том же уровне.
- ◇ Обойти хитрую ловушку, нацеленную на особенности людей, гораздо проще, если тебя уже сложно считать человеком.

Точки невозврата

Помимо привычных повествовательных элементов, Тираны имеют несколько правил, касающихся Человечности и Божественности Избранных. Эти параметры изменяются в зависимости от решений игроков, но достигая своих крайних значений они должны вызывать особую реакцию внутри игрового мира.

Избыток Человечности

Получив 6 очков Человечности, Избранный рискует вновь стать простым смертным. Это означает, что он потеряет большинство своих Сил, Здоровья и Рассудка.

Для персонажа игрока это конец его карьеры, указывающий на необходимость создавать нового Избранного. Однако вовсе не обязательно спешить с этим: изменения могут происходить не мгновенно, и сначала персонаж только почувствует небольшую слабость. Это можно выразить физической и ментальной ранами, дающими ему помехи на все проверки, либо просто проговорить словами. В этом случае, если игрок всё таки хочет продолжить игру именно этим Избранным, у него будет шанс исправить ситуацию, если он будет действовать достаточно быстро.

Стоит также учесть, что получить избыток Человечности может быть сложнее, чем получить избыток Божественности. Накопление такого количества Человечности может указывать на то, что игрок сделал это с намерением создать определённую историю вокруг своего персонажа, потенциально при этом выводя его из игры. В любом случае в таких ситуациях стоит обсудить это непосредственно с игроком, чтобы понять, чего он хочет дальше.

Возможность исправить ситуацию не должна означать отсутствие последствий, и что игрок может в любой момент "передумать" и продолжить играть как ни в чём ни бывало. Твоя роль, как Ведущего, создавать правдоподобный мир, который работает по неизменным законам. Если Избранный хочет сохранить свою мощь, то время на действия должно быть ограничено, а промедление чревато серьёзными последствиями.

К каким последствиям, хотя бы примерно, приводит избыток Человечности лучше всего договориться до начала игры, чтобы ни для кого это не было неприятным сюрпризом.

Ниже приведено несколько примеров возможных последствий. При этом они могут быть как временными, проходящими после избавления от избытка, так и постоянными.

- ◇ Ментальные и физические раны
- ◇ Потеря уровней Сил, начиная с Божественных
- ◇ Снижение Здоровья и Рассудка
- ◇ Стремительное старение

Избыток Божественности

Монарх делится своей силой, но не позволяет брать больше положенного. Если Избранный набирает **6** очков Божественности, то он привлекает к себе Его внимание.

Так же, как и в случае с избытком Человечности, избыток Божественности не выводит персонажа из игры моментально. Но в то же время, избыток Божественности не может лишить Избранного его могущества. В моменте для персонажа ничего не меняется, но на ближайшем отдыхе или в другой подходящий момент Избранный должен почувствовать, что Монарх лично вызывает к нему. Вторжение в разум, как правило, неизбежно, и Избранный получит приказ отправиться в Цитадель как можно быстрее. Ни для кого не секрет, что там ему предстоит Последний суд, который закончится смертным приговором.

Как Ведущий, ты волен сам решить, как выглядит и ощущается призыв Монарха: это может быть невероятно болезненно, странно или даже благостно.

Персонаж игрока может попытаться оградиться своими Силами, в таком случае будет уместно продемонстрировать всю мощь Монарха, подавив в моменте любое сопротивление. Но ты можешь сделать это и "честно", позволив игроку вступить в противостояние, но Сила монарха должна превосходить любые ожидания – будет лучше заранее собрать кучку костей побольше.

Контакт с Монархом не обязательно должен быть односторонним. Персонаж игрока может попытаться оправдываться, давать обещания и клятвы. Здесь всё будет зависеть от твоего отыгрыша Монарха. Возможность исправить ситуацию не должна превращаться во вседозволенность. Пусть Монарх в твоём исполнении более снисходителен к посягательствам на божественную власть, конец его терпению должен настать скорее раньше, чем позже. Не стоит также забывать, что подобные сделки могут легко привести и к новым долгам Избранного перед Владыкой, который отныне будет гораздо внимательнее следить за его деяниями.

Персонажи-отступники

Если Избранному не удалось договориться, и он не является на Суд, либо открыто отказывается, то Монарх объявляет его **отступником**. Персонаж может стать отступником и по другим причинам, не связанным с избытком Божественности. Это могут быть намеренные или случайные действия, ставящие под сомнение Его власть и Его порядок. Также любой другой Избранный, который решит помочь отступнику, получит такое же клеймо.

Если персонаж игрока становится отступником, то это может кардинально изменить направление сюжета вашей игры, поэтому решите заранее, будете ли вы продолжать игру с такими персонажами.

Если вы не готовы продолжать игру в таком ключе, то договоритесь с игроком, как такой персонаж выйдет из текущего сюжета полностью или частично, перейдя под твой контроль. Игроку при этом нужно будет создать нового Избранного, который присоединится к группе в ближайший подходящий момент.

Последствия для отступников

Если вы решили продолжать игру с персонажами-отступниками, то нужно понимать, что подобный статус несёт серьёзные последствия для всей группы. Отступники не могут открыто пользоваться своим влиянием, и зачастую стремительно теряют его, поскольку никто не хочет заслужить клеймо предателя и гнев Монарха.

За отступниками постоянно ведётся охота. Уничтожить или схватив такого Избранного – это шанс на собственное возвышение или получение снисхождения Монарха и уважения Церкви.

Конечно, вести распространяются не моментально, и по началу у персонажей ещё может оставаться возможность вести себя как обычно, однако в дальнейшем это может сыграть против них, так как таким образом они оставляют множество свидетелей и зацепок относительно их деятельности и дальнейших планов.

Скорее всего найдутся и те, кто наоборот поддержит отступников тайно или явно. Заговорщики, тёмные маги и просто недовольные положением дел еретики могут обратить внимание на таких персонажей, чтобы втянуть их в свои планы. Не стоит также забывать и о других Избранных-отступниках, некоторые из которых могли долгое время скрываться от гнева Монарха, преследуя собственные цели.

Персонажи Ведущего

Всё, что обладает Силами, Здоровьем или Рассудком, в этом разделе будет называться "персонаж" для простоты. Даже если это неодушевлённые явления.

Испытания

Ведущий, как и игроки, проходит испытания за своих персонажей. Скорее всего, это будут существа равные или превосходящие в силе Избранных, а иногда – другие Избранные. Также достаточными Силами может обладать толпа простых людей или вооружённый отряд, профессионал своего дела, бушующая стихия или эффект заклинания.

Большинство персонажей Ведущего имеют одну Силу, обычно отражающую их основную деятельность или суть. Уровень развития этой Силы зависит от умелости или опасности её носителя: умелый ремесленник может обладать Силой 2, рухнувшие со скалы камни могут иметь Силу 5, а монстр из руин Тёмной Эры и того больше.

Силой 1-2 обладают профессиональные воины или ремесленники из числа людей.

Сила 3-4 показывает способности, заметно превосходящие обычные человеческие, или свойственна небольшому вооружённому отряду.

Силой 5-6 обладают опасные существа или явления и армейские подразделения.

Силой 7 и более обладают существа и события за гранью человеческого понимания.

Как и персонажи игроков, персонажи Ведущего могут получать преимущества, в том числе от использования артефактов и помощи. Также на них влияют и помехи.

Здоровье и Рассудок

Для упрощения ведения игры, раны персонажей Ведущего не сказываются на шансе их испытаний. Также Ведущий может решить, что персонаж погибает, а не теряет сознание, когда тяжесть одной раны превысит его Здоровье или Рассудок.

Некоторые персонажи могут иметь только Здоровье или Рассудок.

Здоровье 1-2 свойственно простым людям, неподготовленным воинам и небольшим животным вроде собак.

Здоровье 3-4 имеют профессиональные военные и средние животные.

Здоровьем 5-6 обладают Избранные, крупные животные и монстры.

Здоровьем 7 и более обладают невероятно выносливые мифические существа.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Триумф и крах

Это правило вносит разнообразие в результаты испытаний, вводя в игру степени побед и поражений. В свою очередь, это делает большие значения шанса при испытаниях более весомыми, как в простых, так и сложных испытаниях.

Если в результате испытания число успехов превышает сложность на **2 или более**, то результатом испытания становится **ТРИУМФ**. Помимо победы, персонаж добивается также ещё и других положительных результатов, определяемых Ведущим.

Если триумф получает персонаж игрока, то Ведущий может дать игроку возможность самостоятельно описать, чего ещё он добился в результате победы с триумфом.

Если в результате испытания до победы не достаёт более **2 или более успеха**, то персонаж терпит **КРАХ**. В случае краха, помимо обычных последствий поражения, Ведущий обозначает дополнительные негативные последствия, в том числе и такие, которые не были очевидны изначально.

Триумф и крах – это лучший и худший варианты развития событий.

Человечные поступки

Это дополнение позволит игрокам и Ведущему влиять на очки Человечности и Божественности персонажей исходя не только из правил игры, но и из их поступков.

Если персонаж игрока, случайно или намеренно, совершает самоотверженное действие, показывающее его с человеческой стороны, Ведущий может дать ему 1 очко Человечности. Если же персонаж наоборот совершает что-то – намеренно или случайно, – что приближает его к статусу божества, позволяет накопить больше силы или власти, то Ведущий может дать ему 1 очко Божественности.

Стойкость

Это правило позволит Ведущему создавать очень крепких противников, которых значительно тяжелее одолеть в прямом боевом столкновении.

Чтобы нанести рану существу, обладающему **СТОЙКОСТЬЮ**, количество успехов в испытании в бою должно быть не меньше, чем его текущее значение стойкости. Тяжесть такой раны будет 1, но каждый дополнительный успех сверх значения стойкости повышает тяжесть ещё на 1 как обычно.

Значение физической стойкости равно показателю Здоровья персонажа за вычетом количества имеющихся у него физических ран, разделённого пополам (округляя вверх). Значение ментальной стойкости считается также, но используется значение Рассудка и количество ментальных ран.

Например, существо со Здоровьем 7 будет обладать стойкостью 4. Чтобы нанести ему рану, необходимо получить как минимум 4 успеха во время испытания. После получения раны, его стойкость снизится до 3 и следующую рану нанести будет проще.

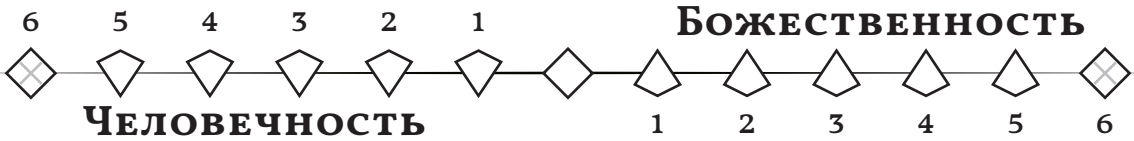
$$(7 [\text{Здоровье}] - 1 [\text{кол-во ран}]) / 2 = 3$$

ТИРАНЫ

Лист персонажа

Имя

Титул



Воспоминания о смертной жизни

Цели и амбиции

СМЕРТНЫЕ СИЛЫ

Опыт ★★★★★★★★★★

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



БОЖЕСТВЕННЫЕ СИЛЫ

Опыт ★★★★★★★★★★

1.



2.



3.



4.



5.



ЗДОРОВЬЕ

Физические раны

1.

2.

3.

4.

5.

6.

РАССУДОК

Ментальные раны

1.

2.

3.

4.

5.

6.

АРТЕФАКТЫ

