

## Сценарий для ролевой системы "Мир Великого Дракона".

### Проклятый том. «Liber Amaar'gla Uri»

Атрилл 2011

Данный сценарий сложно назвать приключением в чистом виде. Здесь Вы не увидите героев или злодеев. Всё, что будет описано - лишь маленькое побочное приключение, которое может перерасти в нечто более внушительное.

Основной сюжет вертится вокруг странной книги, попадающей в руку героя.

Нашел ли он её в тайнике королевского мага? В заброшенной гробнице? Или она банально выпала из повозки странствующего торговца, не подозревающего о ценности находки? Всё это будете решать Вы, как ведущий, как тот клей, который дает возможность истории оживать и развиваться.

Что это за книга? Сложно сказать. Да я и сам не знаю. Обложка из темного металла. Металлические страницы. Изящные, но зловещие, завитки узора. Вычурный замочек. Откуда она? Кто её написал? Может, это придумаете Вы? Как думаете?

Одно я могу сказать точно: эта книга превратит читающего её героя в монстра. Она изменит стиль игры. Она нарушит Ваш баланс. Я предупредил.

По своему опыту могу сказать, что бывают такие моменты, когда игрок хочет резких перемен. Он скучает без эпики, ему надоедает играть крестьянином или вором. Игрок ждёт чего-то гораздо большего! Стать богом или демоном? И бесчинствовать, бесчинствовать! Линчевать! Убивать и упиваться кровью своих врагов. Книга даст ему такую возможность.

Не хотите чтобы это произошло? Тогда не используйте эту книгу.

### Получение книги.

Лишь один из бесконечного множества вариантов. Эпичный, как и всё приключение в целом, не лишенный своей тёмной романтики.

Текущее положение звёзд, навечно скрытых под покрывалом облаков, сегодня позволяет человеку, не просто серому пустому топталелю сухих бесплодных земель, но тому, кого выбирает раз в миллион лет судьба, принести в мир новый порядок. Новую власть, способную правивших этим миром пасть на колени перед слугой пульсирующего чёрного солнца Спящих.

Песок режет слабую оболочку глаза, солёной змеёй залезает в рот и ноздри, наполняет обувь, сушит холодную кожу. Ветер завывает, как легион голодных волков, чёрные силуэты давно безжизненных деревьев качаются в такт порывам ветра, напоминая руки мертвецов, жадно тянущихся к свободе.

Среди бесконечного, застывшего времени, среди иссохших троп, сбивающих самого искущённого странника, вспыхивает белый свет.

Вспышки появляются где неподалеку, периодически, с каждым разом всё ярче и ярче, пока после очередного подобного взрыва таинственного сияния, уже не приходится несколько секунд переживать абсолютную слепоту.

Когда сверкание достигает максимума, оно постепенно снова становится слабее с каждой из своих вспышек. Если игроки не обратят на это внимания, поджидая подвоха, то пусть будет так. Не каждому дано занять место на вершине неограниченной власти, тем более таким трусливым крысам, как эти. Если же они приволакут свои жалкие тела к источнику света, то будут иметь честь встретиться с великой книгой, порождённой самой вселенной, дарующей по непостижимым для смертных причинам шанс получить шанс. О, многие могут счесть избранника недостойным даже этого, но что понимают они в своей чрезмерной мудрости?

Перед полуслепыми глазами наших человечков предстаёт каменный пьедестал Хозяина. Его было видно ещё издали, но во всей красе он познаётся только вблизи. Пьедестал шестигранный, исписанный кругами, выдолбленными в поверхности камня, ломанными линиями, завитками хищных рун и таинственных символов. Внизу к пьедесталу ведут окружающие его кругом три ступени. В центре пьедестала, оплетённая паутиной линий, выведенных на глади камня, покоится большая металлическая книга. Она раскрыта, темный металл отликает каким-то непередаваемым оттенком, кончики блестят в тусклом свете ночного светила. Большими корявыми буквами в книге записаны тайны отражённой темноты, которой является центр воронки мироздания.

Язык с трудом узнаваем, буквы сами перемещаются и изменяют слова, читать книгу издали практически невозможно.

Когда нога героя касается холодной глади верхней ступени, рисунок впадает в безумие, вспыхивает зелёным свечением, символы наливаются сиянием, над пьедесталом, параллельно поверхности, возникают плоские зелёные знаки, перемещающиеся по спиральям, складывающиеся на доли секунды в новые символы, а затем рассыпающиеся на несколько других, медленно и невозмутимо текущих к противоположному краю над поверхностью камня. Через некоторое время прямо над книгой складывается из возникшего голубого тумана светящееся слово: «Clu'uri Rassa».

Древнее слово приветствия, ключ от двери, которую не дано открыть, тайная тропа к царству над вещами, о которых никто не подозревал. Если уста избранника скажут слово, Великая Прялка судьбы примет это за согласие взять в руку предназначение, принять тоскливую флейту обречённого на вымирание мира, который любят оскорблять идиотским словом «Тангор» (или любым другим человеческим названием человеческого мира).

Тяжёлая, навалившаяся на всё существо сила, заставляет остальных членов партии пасть на землю. На камне свивается из зелёного тумана кубок и кинжал. Рисунок, окружающий его, вспыхивает с утроенной силой. Над головой знаменосца новой силы танцуют в спиральях эфира духи, оглушая пространства своих миров немими для ушей смертного воплями.

В голове слышен мужской низкий голос, лишённый эмоций: «Легион ждёт, легион жаждет подчиниться приказу. Но сначала завет скрепляется личной кровью. Это не столько больно, сколько страшно. И совершенно

мелкая плата по сравнению с пониманием вещей, прячущихся за видимой формой».

Если чаша вкусит тёплой влаги, договор с Чёрным Солнцем будет подписан. Легион демонов предстанет перед алтарём на несколько сот метров вокруг пьедестала. Демоны низко склонились, они посвящают себя новому властелину. Пусть неопытному, но опыт приходит со временем и не является главным в нашем мире.

Демоны клянутся в верности, книга мягко закрывается, рисунки гаснут. Вспыхивает зелёное пламя, на теле героя остаются следы. Чёрные глаза новой печали.

*У героя отныне появляется особенность: цвет радужной оболочки глаз сменяется на чёрный. Ведущий должен дать по требованию игрока примерное описание характера, некоторых желаний, силы воли и храбрости любого существа, на которое взглянет его герой. Если герой назовёт слово, но не решится наполнить чашу, то будет убит (об этом его предварительно предупредит голос в голове).*

## Ловушки

Читать книгу так просто герой не сможет. О, нет! Каждая страница будет испытанием для него!

Всего наша книга состоит из пяти десятков страниц. Это 25 листов.

Так как она состоит из металла практически полностью, то весит наше добро никак не меньше 20 фунтов.

Книга не может пострадать в огне, в алхимической кислоте или даже быть банально поцарапана. Единственный способ избавиться от неё: выбросить. Но и это будет сделать не просто: попав в руки героя однажды, она начинает оказывать влияние на его разум. Герою необходимо пройти чек Вол/20, чтобы он мог выкинуть её, попытаться причинить вред или передать в руки другому персонажу. И даже в этом случае герой может вскором времени, если на то Ваша воля, обнаружить её вновь в своём походном рюкзаке.

Он может просыпаться с нею в обнимку или замечать по утрам на своём столе в раскрытом состоянии. Книга может сожрать, испотрошить, остальные документы в его библиотеке. Съесть кошку и любимую собачку. Делайте что хотите. Заставьте читать её героя грубыми способами или коварством. В ходу любые методы!

Мы будем вести своё повествование согласно страницам книги. Одна за другой они будут превращать героя в порождение тьмы, повелевающее легионами демонов и нежити. Но всё начинается с малого. В нашем случае с того, чтобы эту книгу открыть. Это не так то просто. Имеется внутренний замок со сложностью 12 (можете изменить это в большую или меньшую сторону). Открыть его можно только при помощи взлома или какого-либо отпирющего заклинания.

Ловушки, которые имеются на книге:

1. Под корешком имеется сосуд с довольно сильным клеем. Если книгу берет в руки посторонний человек, то сосуд лопаётся и клей просачивается между страницами, склеивая их намертво. Он застывает практически мгновенно и расворяется только специально изготовленным составом, создать который может алхимик с навыком 10 или выше.

2. Взявший в руки книгу человек может буквально исчезнуть: раствориться на 24 часа. Опять таки не действует на хозяина книги. Можно обернуть книгу тканью - тогда ловушка не работает.

3. Книга может создавать несколько (до десяти) иллюзорных копий в разных местах помещения, если какой-либо вор будет пытаться её выкрасть. Ну, Вы также знаете что она весит достаточно много.

## Описание страниц книги

### Страницы 1-2.

На первой странице - руна смерти. Взглянувший на неё должен прокинуть чек к20 на свой уровень. В случае провала - персонаж умирает. Руна деактивируется после срабатывания только на 24 часа, но не убивает дважды одного и того же героя.

Этот эпизод даст сразу понять что в руки попало нечто действительно серьёзное и опасное.

Сразу могу предсказать, что находчивый герой будет бегать за врагами с раскрытой первой страницей. Книга в какой-то степени разумна и будет убирать эту руну, если использовать её не по назначению.

Однако, переживать не стоит - на второй странице описано зелье воскрешения. Довольно простое в приготовлении и не содержащее экзотических ингредиентов, кроме как личинок мух, т.е. опарышей. Но не думаю что мертвый герой будет особенно сопротивляться.

Увы, зелье может подействовать на каждого героя лишь однажды. И он не должен иметь увечий, несовместимых с жизнью. В противном случае зелье создает живого мертвеца. Он не подчиняется создателю зелья, а играть за такое вряд ли будет интересно игроку. Так что дальше этот сюжет мы расписывать не будем.

При воскрешении посредством этого зелья погибший персонаж теряет 1 уровень.

### Страницы 3-4

На этих страницах новая ловушка: острая скоба, наподобие миниатюрного капкана, выскакивает из книги и, при провале чека Воспр/20, отсекает пальцы читающего.

Однако, переживать не стоит: тут же описываются базовые понятия магии жизни и воды. Строки и узоры меняются прямо в книге: заклинания следуют одно за другим. Персонаж, знающий магию жизни или воды на уровне умения, как минимум, 5, воспользовавшись информацией, может восстановить потерянные конечности или излечить смертельные раны.

Фактически, он получает продвинутое заклинание исцеления, совмещающее в себе эффект регенерации.

При этом целитель получает 2 пункта усталости и теряет половину собственных хитов. На прочтение заклинания нужно потратить 10 минут.

Запишите герою новый навык. "Магия пустоты" или "магия хаоса". Можете называть как угодно. Он будет нужен для использования заклинаний этой книги.

### Страницы 5-6

Описаны базовые понятия алхимии. Очень кратко приводятся рецепты приготовления двух простейших зелий на Ваш выбор. Так же описывается сильнодействующий яд, способный проникать через поры кожи. Он заставляет тело коснувшегося мази буквально за пару дней разложиться заживо. Субстанция, получаемая из человека таким образом, может быть добавлена к зелью на второй странице. Если это сделано, то микстура способна воскресить даже изувеченного героя, регенерировав его тело. Этот вариант, в отличие от предыдущего, действует неограниченное количество раз, однако 1 уровень теряется в любом случае.

В конце страницы приводится список ингредиентов, которые потребуются к следующему прочтению книги. Достать их довольно просто. Это чуть ли не обычные корнеплоды, которые выращиваются в местных краях и немного золы с костной мукой + можете добавить от себя каких нибудь толченых камней вроде малахита.

Строки в конце книги предупреждают что найти эти ингредиенты нужно в течение трех или четырех дней.

После прочтения повысьте навык алхимии героя на 2 пункта (если он не на максимуме).

Дело в том, что данные страницы как раз таки отравлены описанным ядом. Если герой ничего не предпримет (а сделать он это не в состоянии), то сгниёт за трое суток.

### Страницы 7-8

Здесь приводится состав и метод приготовления противоядия, ингредиенты к которому уже по идее собраны. Так что особо переживать не стоит.

Помимо этого, на страницах приводятся заклинания для призыва и подчинения младших демонов, ночного видения и создания особой области тьмы, которая способна изменять попавших в неё существ: их внешность и характеристики.

Сумма очков характеристик до и после должна оставаться постоянной. Каждую характеристику можно изменить максимум на 1 за каждые 5 пунктов магии пустоты. Это изменение должно быть отсчитано от базовых, то есть первоначальных значений характеристик, а не измененных, например, при помощи еще одного подобного заклинания.

Например, маг с навыком 10 может понизить харизму цели с 5 до 3 (два пункта), зато повысить силу на 1 и ловкость на 1.

Если Вы считаете, что герой больше не желает читать эту книгу, то описание противоядия нужно привести ПОСЛЕ этих заклинаний.

Описание младших демонов и "тьмы":

Тьма	
Уровень	12
Интеллект	3
Восприятие	2
ПД	3
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	2000

Внешне вышлядит как громадное пятно тьмы. В помещении накрывает пол и стены, гасит светильники. Если живое существо попадает внутрь пятна, оно наползает на него и изменяет часто невообразимым образом.

Силириус	
Уровень	1+У
Интеллект	8
Восприятие	2
ПД	8
Хиты	20
Критические хиты	5
Защита	4
Броня	1
Опыт	1500

Мохнатый паук с невероятно длинными и тонкими лапками. Способен телепортироваться с место на место. Использует умение «скрытность» с навыком 15. Не способен атаковать. Его присутствие ближе, чем уровень Силириуса метров около враждебной партии снижает удачу её членов до 1, а все их промахи автоматически становятся критическими.

Сонорус		
Уровень	3	Типы атак
Интеллект	7	Оглушение
Восприятие	2	Атака
		—

ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	0	ШКУ	–
Критические хиты	0	ШКП	–
Защита	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб закл.	
Опыт	450	Тип ущерба	–

Сконденсированная звуковая волна. Издаёт футуристические звуки и пародирует пение птиц. Оглушает громким громом если игрок удачно выкидывает чек восприятие/к10, может издавать шумы присутствия людей или огромных монстров, вводя человека в заблуждение.

Pargus molidus	
Уровень	1+У
Интеллект	7
Восприятие	8
ПД	12
Хиты	80
Критические хиты	40
Защита	5+У
Броня	У/2
Опыт	1700

Пасть	
Атака	5+У
ПД атаки	6
ШКУ	5+У
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	к6+У
Тип ущерба	Нож.

Лапа	
Атака	10+у
ПД атаки	4
ШКУ	3+У
ШКП	1
Дальность	1
Ущерб	к8+У
Тип ущерба	Нож.

В какой-то степени похож на черного леопарда, или, точнее: на его живую и объемную тень со светящимися точками глаз. Но погладить все равно можно.

Где У - величина нового магического навыка.

Призыв каждого из этих демонов занимает 2 хода. Не требует материалов, кроме жестов и слов. Поддержка средняя.

Маг может управлять призванным существом по собственному усмотрению.

Заклинание контроля аналогично заклинанию призыва, но занимает один ход вместо двух.

Контролируемого демона можно отозвать обратно, сконцентрировавшись на таком желании.

В конце страницы подпись:

Для того, чтобы ты мог хорошо потренироваться в управлении демонами и не тратить время на их призыв, каждую полночь тебе будет являться один из представителей для твоего обучения. В скором времени, когда ты перестанешь нуждаться в познании их природы, ты будешь заниматься этим делом сам. А пока тебе будет дан указатель. Следуй ему и найди мастера. Возьми у него всё необходимое.

Герой теперь будет постоянно видеть белое пятно, указывающее ему направление. Оно всегда расположено строго с определенной стороны и видимо как на улице так и в помещении.

Пятно будет присутствовать даже во сне.

Каждую полночь к персонажу призывается демон различного рода на выбор ведущего. Бестиарий приведен в приложении. Закончится это тогда, когда "соискатель познает их природу", т.е. когда это банально всем надоест. За убийство призванных существ в данном случае не стоит давать опыта.

## Страницы 9-10

Описываются продвинутое знания по магии и алхимии. Повысьте герою любые два магических или алхимических навыка (если они не на максимуме). Повысьте на 2 навык магии пустоты.

Дальнейшие страницы невозможно читать: буквы сплетаются друг с другом, путаются, складываются в совершенно лишённые смысла слова. Только со способностью "истинного зрения" можно продолжать изучение текста.

Истинное зрение также дает возможность видеть в темноте, замечать невидимые объекты, замечать ауру магических предметов или лиц, имеющих способности к волшебству.

Это заклинание учится в магии описанного выше мастера: туманное пятнышко приводит героя к кургану, в котором погребен древний мудрец. Вы можете разместить его где пожелаете, сопроводив другими приключениями, а можете не делать этого. Ориентрируйтесь на настроение игроков и, естественно, на Ваше собственное.

В кургане могут быть сокровища, а может и вовсе не быть ничего ценного.

Внутри больших берцовых костей (о чем свидетельствует пятнышко) находятся свитки с заклинанием видения.

Если герой не горит желанием читать книгу дальше, его тело может постепенно начать проходить через ряд физических изменений таких как: маленькие шипики на локтях и спине, увеличение физической силы и остроты чувств.

В тексте книги может быть сказано что останавливать этим изменения маг будет учиться на дальнейших страницах.

## Страница 11-12

Рассказывается метод выращивания двух полезных в повседневной деятельности существ, похожих в чем-то на насекомых.

Они очень проворны, обладают крепким панцирем, способны совершать прыжки на довольно большие расстояния.

Жучкам нужно проводить не менее половины суток на теле хозяина. По размерам они примерно с человеческую кисть или чуть более и могут быть легко спрятаны под просторной одерждой вроде балахона.

Жучками можно управлять как частью своего собственного тела, видеть их, жучиными, глазками. Они довольно проворны, умны, ловки и всячески полезны в хозяйстве. Абсолютно преданы хозяину и будут защищать его (если находятся на теле), подставляясь под удары. Игромеханически это будет выражаться в том, что хиты будут сниматься сначала с них, а уж потом - с самого героя.

Клещ-фамильяр	
Уровень	5
Интеллект	6
Восприятие	5
ПД	12
Хиты	20
Критические хиты	10
Защита	5
Броня	2
Опыт	100

Выращивать славных жучков нужно в резервуаре с мертвечинкой. Сойдет любая.

## Страница 13-14

Описывается заклинание, которое создает насекомое-многоножку (внутри пищевода мага). Её необходимо выпустить, чтобы она проникла в другого человека (тоже через ротовую полость), после чего последний будет выполнять любые приказы заклинателя. Уровень пациента должен быть ниже уровня мага.

## Страница 15-16

Описаны заклинания, которые способны остановить процесс изменения тела персонажа. Однако происходящие модификации как таковые исключительно полезны: они повысят выносливость персонажа и его приспособляемость.

После окончательной модификации (примерно к странице 30):

Герой может ползать по стенам, его острые когти смазаны ядом. Он имунен к всякому роду отравлениям, броня повышается на 3. По желанию - кожистые крылья, регенерация через пожирание плоти павших врагов, прыжок занимает только 1 ПД вместо трёх. Паралитический хвост с жалом тоже прилагается по желанию. Разумеется, это не предел. Внешность и параметры берите на свой вкус и предпочтения играющего.

Также описаны заклинания для лишения себя силы, данной книгой, отвязывания от пут, которые не дают герою от неё избавиться. Таким образом на этом этапе дальнейшее изучение можно прекратить и от всех её "подарков" можно отказаться.

## Страница 17-18

Требуется уровень персонажа не ниже восьмого чтобы продолжить чтение. В противном случае будет понято лишь предупреждение об опасности, а дальнейший текст окажется нечитабылен.

На этих двух страницах описаны способы предотвращения процесса старения. Говорится что за продолжительность жизни отвечает некоторый "сок", что имеется в живом теле (особенно в развивающемся, младом). Для этого используются уже описанные ранее милые насекомые-фамильяры. Требуется обездвигить представителя схожей с персонажем расы. Затем полезные друзья выпивают жизнь из пациента и наполняют свежим "соком" тело хозяина.

Маг молодеет (но не становится моложе 20-ти лет), его жизнь продлевается на столько лет, сколько их оставалось у выпитого персонажа.

## Страница 19-20

Маг способен выпускать из своей спины нематериальные, полупрозрачные черные щупальца, поглощающие магию. За каждый ПД, который тратит любой другой маг в области этого заклинания, он теряет один хит, в то время как сам герой получает 1 хит.

Поглощение магии

ПД: 8  
Поддержка: слабая  
Расстояние: УР/2  
Компонент: СЖ

## Страница 21-22

Требуется уровень навыка 9

Говорится как перед самой смертью (критические хиты не выше 5) можно переселить душу в червя, клеща-фамильяра, птицу, волка или другое невысокоразвитое существо, чтобы остаться таки в живых.

Также описываются методы изготовления филиактериев, которые могут послужить сосудом для души, если нет чего-то более подходящего.

## Страница 23-24

Описывается, что теперь тело соискателя после смерти будет постепенно восстанавливаться и ждать возвращения души. Этого не случается, если герой умирает от старости.

Также приводится заклинание, которое позволяет герою вернуть любую душу (в том числе и собственную) обратно в тело, если оно не было повреждено. Компонентов у заклинания нет.

Начиная с этого момента, растения, при попытке героя к ним прикоснуться, будут извиваться и всячески избегать контакта. При прикосновении они увядают и сохнут на глазах.

Животные ведут себя аналогичным образом, но, в отличие от растений, не переживают никакой мгновенной смерти.

## Страница 25-26

Требуется уровень навыка 10

В темное время суток маг может превратиться в практически нематериальную крылатую бестию. Она иммунна к физическому урону, но от магии получает удвоенный ущерб.

Характеристики мага меняются следующим образом:

Сила - 2  
Ловкость + 5  
Восприятие + 7  
Здоровье - 1  
Интеллект + 0  
Харизма - 1  
Воля + 0  
Удача + 0  
ПД + 5

В данном состоянии маг не способен влиять на физические объекты, но может читать заклинания без материальных компонентов.

На трансформацию уходит 5 раундов.

В форме бестию маг может перемещаться со скоростью 50 миль в час, не испытывая усталости.

## Страница 27-28

Заклинатель вызывает в области туман. Каждый ход одно из враждебных существ внутри него должно прокинуть чек к20 на свой уровень. Если чек был неудачный и существо меньше в уровне чем маг, то оно исчезает без следа.

Куда пропадает существо сложно сказать. Возможно, оно оказывается пожранным порождением тьмы, обитающем в тумане. Возможно, попадает в чуждое нашему сознанию изменение. Возможно, живым существом является сам туман. Даже книга дает ответы на этот вопрос, извините за калабрур, черезчур "туманные".

## Страница 29-30

Требуется уровень навыка 11

Помните демона, представляющее собою лишь пятно тьмы? Персонаж получает способность самому превращаться в подобное существо. На прочтение заклинания уходит 10 минут. На трансформацию (как в пятно так и обратно в гуманоидную форму) - 10 ходов.

## Страница 31-32

Удары, наносимые героем, в 10 раз сложнее восстанавливать, чем обычно. Т.е. для восстановления 10 хитов нужно затратить столько же времени и сил, сколько потребуется для сотни.

## Страница 33-34

Требуется уровень навыка 12

Тень смерти. Заклинатель вызывает существо, похожее на духа, сражающееся на его стороне.

За каждые 5 критических хитов, которые потерял маг, тень становится всё свирепее, увеличивается в размерах и, игромеханически, получает:

+5 к атаке

+к4 к кщербу

+10 хитов

-1 к защите

+3 ПД

Атака: 3 ПД

Заклинание продолжает действовать даже если маг теряет сознание.

## Страница 35-36

Требуется уровень навыка 13

Персонаж может "войти" в любое живое существо и оставаться внутри. Насчет закона сохранения массы не беспокойтесь — это же магия.

Каждый ход оба из них (персонаж игрока и существо) теряют по одному пункту жизни.

По желанию игрок может прокинуть встречный к4 чек на волю. Если он делает это и побеждает, то получает контроль над телом существа.

## Страница 37-38

Требуется уровень навыка 14

За каждую смерть любого живого существа в радиусе "магии пустоты" ярдов герой получает количество хитов, численно равное его, существа, уровню. Это не заклинание, а постоянно действующая способность.

Также герой получает заклинание, которое превращает все трупы вокруг в единую беспорченную ползающую кашу. Она умеет производить все магические (заклинания магов) или природные (кислотное дыхание у виверн) эффекты, которыми обладали умершие существа.

Хиты монстра равны суммарному кровню умерших существ.

Удар

Атака: 20

Крит.: 8

Урон: к12

## Страница 39-40

Требуется уровень навыка 15

На этих страницах можно прочитать заклинание для открытия портала в другой мир. Для активации требуется большое количество пролитой свежей крови в радиусе не менее двух миль. Рекомендуется какая-нибудь локальная война. Через портал не может пройти живое существо - буквально через несколько минут оно будет пожрано демоном Хоронзоном. Рекомендуется путешествовать в облике тени (страница 29-30).

## Страница 41-42

Маг может "погасить" на сутки солнце, погрузив местность, радиусом до двадцати миль, во тьму.

В темное время суток поддержка призванных демонов падает до слабой, а также разрешается призывать их в таком количестве, сколько пунктов умения "магии пустоты" есть у героя.

## Страница 43-44

Требуется уровень навыка 16

Персонаж учится управлять временем, но, кажется, от порочной природы уже никуда не деться: любое действие требует все больше крови.

Герой может совершать действия, тратя, вместо ПД, свои критические хиты. Нельзя получить дополнительных ПД в ход больше, чем количество нормальных ПД героя.

Критические хиты снимаются сразу после того, как действие будет завершено.

## Страница 45-46

Требуется уровень навыка 17

Заклинание: броня тьмы.

Объект: маг.

Стоимость: нет.

Поддержка: слабая.

Компонент: СЖ.

Радиус: уровень навыка.

Героя окружает темный ореол, высасывающий жизнь из всех, кто пытается причинить хозяину вред. За каждое очко жизни, снятое с мага, нанесший повреждения объект также теряет 1 хит.

## Страница 47-48

Требуется уровень навыка 18

Герой может мгновенно отменить любое заклинание, которое только что закончил читать маг в радиусе 20 ярдов. При этом он (герой) теряет столько хитов, сколько ПД было затрачено на чтение того заклинания.

### Страница 49-50

Требуется уровень навыка 19

Заклинание "завершения великого дела".

На прочтение этого заклинания уходит одна неделя бдений.

Оно позволяет герою навсегда приобрести следующие свойства:

1. количество призываемых демонов в день становится неограниченным
2. нет максимального ограничения на число подконтрольных существ
3. персонаж способен управлять погодой

Однако, не описываются некоторые побочные эффекты.

В их число входит превращение героя в подобие гигантского червя, так сказать, в демоническую матку. По желанию она может врасти в землю, пустить щупальцы-откростки по всей планете, порождать тысячи отвратительных созданий ежедневно, которые ей будут подчиняться. Завоевать мир, возможно. Матка также способна путешествовать между мирами.

Если будет желание, можно начать играть в варгейм с использованием карты мира.

Удачной игры!