

Бестиарий 2.0

В данном документе описаны свойства и слабости, которыми обладают особые персонажи, монстры и игротехники.

Слабость: это обязательная игромеханическая реакция.

Народная защита: это *необязательная* реакция, которая может сработать при её качественном отыгрыше.

Спектры

Особые свойства спектров:

Неуязвимы для стального и не-магического оружия.

Могут проходить сквозь ворота, стены, закрытые двери.

Слабость: Святые места недоступны для Спектров. Молитвы и символы веры в руках Жреца могут временно задержать, испугать или прогнать спектров.

Народная защита: Рассыпанный на земле барьер или круг из соли или мела.

Беанн'ши (6) Спектр

Малый монстр

Гейс - пророча скорую смерть живому существу беанн'ши выдаёт цели жетон

Внушения и заставляет свою жертву принять её волю. Она может пожелать выполнить для неё одно простое задание или команду. Сила равнозначна как для команды «Уйди», «Выпей это зелье», «Брось меч», так и для «Найди свежих цветов» или «Зажги свечу в окне башни».

«Гейс» не действует на чародеев. Чары могут заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе.

Иллюзия антериона (0) Спектр

Малый монстр

Внушение - иллюзия выдаёт жетон Внушения и убеждает своего собеседника в одном факте во время беседы. Иллюзия может убедить столько собеседников, сколько жетонов Внушения было использовано.

Полуденница/Полуночница (6) Спектр

Малый монстр

Танец Полуденницы - спектр выдаёт цели жетон Внушения и может заставить её кружиться вместе с ней в крадущим жизненные силы танце. Отказавшийся от призрачной пляски переходит в состояние тяжелого ранения. Станцевавший получает один Алхимический ингредиент, но теряет сознание на одну минуту.

Призрак (6) Спектр

Малый монстр

Постоянная невидимость - только ведьмаки, чародеи, ученики чародеев, жрецы и люди с ментальными заболеваниями могут видеть призраков.

Одержимость - спектр выдаёт цели жетон Внушения и получает на 1 минуту возможность управлять телом цели, как куклой. Игрок-призрак не касается тела “жертвы” без согласия и нашептывает ей нужные действия и слова.

«Одержимость» не действует на чародеев. Чары могут заставить жертву нанести вред окружающим, но не себе.

Покаянник (6) Спектр

Малый монстр

Покаяние - спектр выдаёт цели жетон Внушения и обязывает цель незамедлительно сознаться в одном грехе, а затем правдиво ответить на три его вопроса. Цель отказывающаяся от Покаяния получает жетон Ментальной Болезни.

Хим (12) Спектр

Средний монстр

Контроль: Хим постоянно находится рядом со своей жертвой и нашептывает ей жуткие наставления.

Слабость: Яркий свет.

Другие монстры:

Аэн Элле, Эльф

Пришелец: После попадания в состояние Тяжелое Ранение, представители Аэн Элле следуют правилам игровой смерти (1.5.3.), как если бы они имели умение Маг.

Народная защита: Рабство - резонная альтернатива смерти.

Гончая Дикой Охоты (14) Элемента

Средний монстр

Крепыш: базовое количество хитов монстра увеличено на 2

Слабость: Восприимчивые к огню гончие получают двойной урон от Игни (6) и Огненных Шаров (10)

Народная защита: Лучше бежать. Звуки старшей речи могут временно сбить с толка гончих.

Дезертиры, Человек

Первая помощь

Ловушки

Слабость: Знак Аксий может легко затмить людской разум.

Народная защита: Кошелек или романтические карточки.

Дриада (6) Нимфа

Малый монстр

Первая помощь

Снайпер: Лук дриады наносит 4 очка урона.

Слабость: По своей воле, дриада никогда не будет находиться внутри помещения.

Народная защита: Уважение - лучшая защита.

Волколак (14) Проклятый

Средний монстр

Неконтролируемая ярость. Минимум один раз в экономический цикл зверь берет верх над сознанием игрока и требует от одного до шести браслетов жизни. В случае если волколак “голодает”, он теряет 4 очка жизни в экономический цикл.

Крепыш: базовое количество хитов монстра увеличено на 2

Слабость: Волколаки боятся огня и не могут охотиться в закрытых помещениях.

Тонкий слух: громкие звуки/Аард могут заставить раненного волколака отступить.

Народная защита: Горсть серебряных монет, брошенных в чудовище может его отпугнуть.

Гарпия (6) Гибрид

Малый монстр

Полёт: покуда гарпия машет крыльями, её можно поразить только стрелковым оружием или огненным шаром.

Похищение: В бою один на один гарпия может захватить цель лапами и поднять в небеса. Украденный персонаж, который наносит гарпии повреждения, после Похищения, падает на землю и переходит в состояние Тяжелого Ранения.

Слабость: Применение знака Аард или Аксий заставляет гарпию приземлиться.

Народная защита: Внимание чревоугодливой гарпии можно отвлечь порцией ароматной еды.

Молодой дубочуд (8) Элемента

Малый монстр

Крепыш: базовое количество хитов монстра увеличено на 2

Слабость: Уязвимые к огню дубочуды получают двойной урон от Игни (6) и Огненных Шаров (10). Дубочуды не могут атаковать дриад.

Народная защита: Не издавать звуков, застыть, затаиться и не двигаться.

Падальщик (10) Трупоед

Средний монстр

Предсмертный хрип: тело падальщика взрывается после смерти. Выбрасывая маркер радиуса и активируя шумовой эффект, падальщик отправляет персонажей без умения “Средний доспех” и выше в состояние тяжелого ранения.

Слабость: Хилое тело базовое количество хитов монстра уменьшено на 2

Народная защита: Если регулярно оставлять кости животных, неопознанных мертвецов и прочие пригодные для употребления трупоедами объекты, это снижает их активность.

Катакан (12)

Средний монстр

Форма человека: Катакан может удачно имитировать человека.

Невидимость: В форме чудовища катаканы могут красться и временно становиться невидимыми. Когда катакан предпринимает активные действия (атака, открыть дверь, начать бег и прочее) заставляют монстра проявиться.

Слабость: Компульсия. Катакан вынужден следовать своим особым вкусам в виде крови. Случайные жертвы возможны только после продолжительного голода.

Тонкий слух: громкие звуки/Аард могут заставить раненного катакана отступить.

Народная защита: Обильное употребление чеснока может временно отбить жажду вампира.