

ПОТЕРЯВШИЕСЯ ВО ВРЕМЕНИ

Действие игры происходит в неизвестном приключенцам мире. Каждый из искателей приключений - жрецы, волшебники и колдуны (максимум 2 на класс с обязательными разными подклассами и расами) - в своё время путешествовал между мирами, с каждым из них приключилось несчастье, что-то пошло не так и они стали потерянными во времени и пространстве. В итоге они явились в незнакомом мире полностью голые и практически полностью лишённые памяти о своей прошлой жизни – сохранились лишь навыки, да и то, к сожалению, не все.

1. Каждый персонаж – 8 уровня, из которых 7 уровней жреца/колдуна/волшебника. Остальной опыт можно влить в любой класс.
2. Каждый персонаж в чём-то становится уязвимым. Это значит, что волшебники лишаются книги заклинаний, и все заклинания, которыми они владеют – это те, которые они успели в своё время подготовить. Колдуны и жрецы лишаются связи со своим покровителем и божеством соответственно, и это значит, что все умения и заклинания, полученные от покровителя и божества, не работают. Каждый персонаж может избавиться от уязвимости: волшебник - заработать денег, купить пустую книгу заклинаний и начать её заполнять, жрец – стать служителем нового божества, колдун – найти нового покровителя. Для жрецов и колдунов в этом случае при получении нового уровня они восстанавливают умения одного уровня класса жреца или колдуна соответственно, вне зависимости от того в какой класс они вкачивают новый уровень. При вливания уровня в класс жреца/колдуна восстанавливаются два уровня.
3. Каждый персонаж обладает травмой (материализация привела к непредвиденным эффектам). Для определения вида травмы – бросок к10 и проверка по таблице (с.273 ДМГ). Кроме того, каждый персонаж подвержен безумию. Преодоление безумия – одна из веток для личных квестов. Определите вид демона определяющего вид Вашего безумия по правилам с.151 «Из Бездны». Они не должны повторяться. В начале каждой недели киньте к100 и определите вид влияния безумия на Вас.
4. Так как персонажи не являются частью этого мира, они получают помеху при бросках Истории и Религии.
5. Для генерации используется поинтбай 27, разрешённые книги для выбора расы, класса, предыстории и т.д. – все, что были переведены на русский язык. Любая возможность личного создания предыстории, классов или рас из этих источников запрещена.
6. Дополнительные правила: Подгонка Снаряжения (с.144 ПХБ), Навыки с Другими Характеристиками (с.173 ПХБ), Нагрузка (с.175 ПХБ), Суровый Реализм (с.266 ДМГ), Инициатива Сторон (с.270 ДМГ), Опциональные Действия (с.271 ДМГ), Травмы (с.272 ДМГ), Массивный Урон (с.273 ДМГ), Мораль (с.273 ДМГ), Тренировки для Получения Уровней (с.131

Фраз-Урб'луу

| | |
|---|---|
| 1-20 | «Я никому не позволю узнать правду о моих действиях или намерениях, даже если это было бы выгодно мне.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда НИП пытается выведать у персонажа его планы или намерения. В случае провала персонаж будет скрывать правду об этом всеми способами. | |
| 21-40 | «Я страдаю от периодических галлюцинаций и приступов кататонии.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет испытывать эффекты, определяемые в начале каждого его раунда броском по таблице Галлюцинации и кататонии. Такие эффекты продолжаются до начала следующего раунда персонажа. | |
| Галлюцинации и кататония | |
| k12 | Эффект |
| 1-7 | Нет эффекта |
| 8-9 | Галлюцинации. На персонажа действует эффект заклинания <i>смятение [confusion]</i> . |
| 10-11 | Кататония. Персонаж теряет способность к членораздельной речи и испытывает двигательные расстройства. В течение действия этого эффекта он будет совершать свои атаки с помехой, а чтение заклинаний, требующих вербальных или семантических компонентов, потребует спасброска Телосложения (Сл = 10 + уровень заклинания), при провале которого заклинание не будет прочитано. Кроме того, Скорость персонажа снижается вдвое, а проверки Силы, Ловкости и Харизмы совершаются с помехой. |
| 12 | На персонажа одновременно воздействуют эффекты Галлюцинации и Кататонии. |
| 41-60 | «Мои мысли блуждают среди фантазий, не имеющих ничего общего с реальностью. Когда я спускаюсь с небес на землю, мне требуется много времени для того чтобы осознать, что я лишь грезил наяву.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 12 каждый час. В случае провала персонаж в течение 1 часа будет совершать проверки Мудрости и Интеллекта с помехой. | |
| 61-80 | «Я продолжаю убеждать себя в истинности чего-либо, даже когда непроверяемые аргументы говорят об обратном.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 14 каждый раз, когда персонаж получает новые сведения, в истинности которых невозможно убедиться в данный момент. В случае провала до излечения от этого безумия персонаж будет принимать эти сведения за истинные. | |
| 81-00 | «Мое восприятие действительности не совпадает ни с чьим другим.» |

Каждый раз перед совершением проверки Интеллекта или Мудрости совершайте спасбросок Мудрости Сл 12. В случае провала, вышеупомянутая проверка автоматически проваливается.

Граз'эт

| | |
|--|--|
| 01-20 | «В мире нет ничего важнее меня и моих желаний!» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда деньги или экипировка редкостью «необычные» или более редкая. В случае провала, персонаж будет любыми способами пытаться достать увиденную вещь. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, переставая желать увиденной вещи при успехе. | |
| 21-40 | «Те, кто не исполняют моих приказаний в точности так, как я сказал, не заслуживают жить.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 16 каждый раз, когда переговоры с НИП заканчиваются не тем результатом, которого добивался персонаж. В случае провала персонаж немедленно нападает на собеседника. | |
| 41-60 | «Я - твой путь к спасению. Каждый, кто утверждает иначе, пытается тебя обмануть.» |
| Совершайте спасбросок Мудрости Сл 15 каждый раз, когда персонаж получает новые сведения. В случае провала до излечения от этого безумия персонаж будет принимать эти сведения за ложные. | |
| 61-80 | «Я не успокоюсь, пока не завладею кем-нибудь другим, и эта цель для меня гораздо важнее, чем моя собственная жизнь или чужие жизни.» |
| Когда персонажу встречается незнакомый НИП, совершите спасбросок Мудрости Сл 10. В случае провала персонаж будет любыми способами пытаться подчинить его себе. Пока персонаж будет пытаться подчинить НИП, он не будет испытывать нужды в подчинении кого-либо еще. | |
| 81-90 | «Мое удовольствие - это дело первостепенной важности. Все остальное, включая общественное приличие, не имеет никакого значения.» |
| Совершите спасбросок Мудрости Сл 14 в том случае, если рядом с персонажем находится источник досуга (азартные игры, роскошная пища, разнообразные утехы и т.д.). При провале персонаж будет придаваться этим досугам в течение следующих 8 часов. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, оканчивая действие эффекта при успехе. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает. | |
| 91-00 | «Все, что доставляет мне радость, должно быть совершенно незамедлительно. Нет смысла откладывать все приятное.» |
| Совершите спасбросок Мудрости Сл 14 в том случае, если рядом с персонажем находится источник досуга (азартные игры, роскошная пища, разнообразные утехы и т.д.). При провале персонаж будет придаваться этим досугам в течение следующих 8 часов. Персонаж может повторять спасбросок каждый час, оканчивая действие эффекта при успехе. Этот эффект не возникает в том случае, если неподалеку от персонажа находится источник опасности, о котором он осведомлен, и прерывается, если опасность возникает. | |

ДМГ), Окружение (с.251 ДМГ), Направление Взгляда (с.251 ДМГ), Кость Мастерства (с.263 ДМГ), Зависимость от Комплекта Целителя (с.266 ДМГ), Медленное Естественное Лечение (с.267 ДМГ), Очки Сюжета: Вот Это Поворот (с.269 ДМГ) (обновление очков происходит 1 раз в игровой месяц), Мультиклассирование (с.163 ПХБ), Черты (с.165 ПХБ), Альтернативные Особенности Людей (с.31 ПХБ), Варианты Полуэльфов (с.116 СКАГ), Варианты Тифлингов (с.118 СКАГ).

7. Для игры по модулю желательно хорошо знать систему Днд 5 редакции (так как задействовано много опциональных правил). Просьба учитывать это при подаче заявки.

8. Игра не имеет никаких рельс. Это значит, что я буду отталкиваться от стремлений и целей персонажей при импровизированном создании приключения.

9. Доступные Расы:

- Дварф (ПХБ - горный, холмовой, СКАГ - Дуэргары),
- Эльф (ПХБ – Высший, Лесной, Дроу),
- Полурослик (ПХБ – Коренастый, Легконогий),
- Человек,
- Драконорождённый,
- Гном (ПХБ – Лесной, Скальный, ЕЕКГ – Глубинный, СКАГ - Свирфнеблин),
- Полуэльф,
- Полуорк,
- Тифлинг,
- Аасимар (ДМГ),
- Ааракокка (ЕЕКГ),
- Дженази (ЕЕКГ – Земли, Воды, Огня, Воздуха),
- Голиаф (ЕЕКГ)

10. Доступные Классы:

- Варвар (ПХБ – Берсерк, Тотемный Воин, УА – Предок-Хранитель, Герольд Бури, Фанатик, СКАГ – Бушующий в Бою, Тотемный Воин),
- Бард (ПХБ – Доблесть, Знания, УА – Очарования, Шёпоты),
- Жрец (ПХБ – Буря, Война, Жизнь, Знание, Обман, Природа, Свет, ДМГ – Смерть, СКАГ - Магия),
- Друид (ПХБ – Земля, Луна),
- Воин (ПХБ – Мастер Боевых Искусств, Мистический Рыцарь, Чемпион, СКАГ – Рыцарь Пурпурного Дракона),
- Монах (ПХБ – Путь Открытой Ладони, Путь Тени, Путь Четырёх Стихий, СКАГ – Путь Долгой Смерти, Путь Солнечной Души),
- Паладин (ПХБ – Клятва Преданности, Клятва Древних, Клятва Мести, ДМГ – Клятвопреступник, СКАГ – Клятва Короны),
- Следопыт (ПХБ – Охотник, Повелитель Зверей, УА – Зверь, Охотник, Сталкер),
- Плут (ПХБ – Вор, Убийца, Мистический Ловкач, СКАГ – Комбинатор, Дуэлянт),
- Чародей (ПХБ – Наследие Драконьей Крови, Дикая Магия, СКАГ – Штормовое Колдовство),
- Колдун (ПХБ – Архифея, Исчадие, Великий Древний, УА – Ищущий, СКАГ - Бессмертный),

| | |
|------|---|
| 1 | Потеря глаза. Вы совершаете с помехой проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, а также броски дальнобойных атак. Магия, такая как заклинание <i>регенерация</i> , может восстановить утерянный глаз. Если после этой травмы у вас не осталось глаз, вы становитесь слепым. |
| 2 | Потеря руки или ладони. Вы больше не можете ничего держать двумя руками, и теперь можете держать одновременно только один предмет. Магия, такая как заклинание <i>регенерация</i> , может восстановить утерянную конечность. |
| 3 | Потеря ноги или ступни. Ваша скорость хождения ногами уменьшена вдвое, и вы обязаны использовать посох или клюку, чтобы перемещаться, если у вас нет деревянной ноги или другого протеза. После действия Рывок вы падаете ничком. Вы совершаете с помехой проверки Ловкости, совершенные для сохранения равновесия. Магия, такая как заклинание <i>регенерация</i> , может восстановить утерянную конечность. |
| 4 | Хромота. Ваша скорость хождения ногами уменьшается на 5 футов. После действия Рывок вы должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 10. При провале вы падаете ничком. Магическое лечение устраняет хромоту. |
| 5–7 | Внутренняя травма. Каждый раз, когда вы в бою пытаетесь совершить действие, вы должны совершить спасбросок Телосложения со Сл 15. При провале вы теряете своё действие и не можете совершать реакции до начала своего следующего хода. Травма исчезает после магического лечения или если вы проведёте десять дней, ничего не делая кроме отдыха. |
| 8–10 | Сломанные рёбра. Эффект такой же как у внутренней травмы, но Сл спасброска равна 10. |