

Владельцы

Придумано и написано
Джиллиан Фрейзер и Джон Вик

Перевод
Александр Яковлев

В начале, Судьба и Шанс тянули жребий, чтобы посмотреть, кто придумает мир.

Шансу повезло, но Судьба уже знала результат.

Вступление

От переводчика

Перед вами - ранний предварительный текст ролевой игры, который был открыт для всех вложивших деньги на Kickstarter. Окончательное первое издание выйдет в июле – полностью оформленным, с отдельным сборником сеттингов и множеством коротких рассказов для вдохновения. Это перевод грубого наброска с обилием стилистических ошибок и опечаток.

Перевод достаточно волен, оформлен ещё хуже, чем оригинал и из него были выкинуты вступительные рассказы для погружения.. потому что они длинные и пока что не очень хорошо вычитаны.

В оригинале игра называется «Wield: Chronicle of Vatcha». Буквально это переводится как «Владеть: Хроника Ватча», где слово ”владеть” подразумевает владение оружием. Это очень неудобно читается и понимается: то есть, вам нужно действительно открыть книгу, чтобы понять, что ватча - это множественное число слова с нарицательным значением. Не говоря уже о таких моментах в разговоре с друзьями, как “Вот мы вчера играли во ”Владеть”...”

Я позволил себе вольность прояснить некоторые трудно переводимые или не прописанные явным образом моменты в комментариях, выделенных курсивом. Опять же, это черновая редакция, и некоторые абзацы заставляют сильно поломать голову над их смыслом.

Мне очень понравились ранние версии этой книги правил и сеттингов, поэтому я надеюсь, что и ваше первое впечатление будет положительным.

А. Я.

От авторов

Добро пожаловать в мир Золы, сеттинга к ”Владетелям”.

Это повествовательная игра. В ней вы рассказываете историю древней мощной магической разумной вещи, которая называется ватча. Вы можете быть мечом, кортиком, монетой, ожерельем, или даже разумным цыганским караваном. Чем бы вы ни были, есть несколько вещей, которые вы должны знать.

Во-первых, вы древни. Вы существуете уже тысячи лет. Вы видели восход и падение империй.

Во-вторых, вы сильны. Вы можете разрушить целые города, сжечь дотла леса, поднять землю, чтобы она проглотила армии. Ничто в мире не сравнится с вашей мощью.

В-третьих, вы не одни. Существуют другие, такие как вы, в мире. Другие ватча. И у них есть планы, так же, как и у вас.

Цена силы

Будучи ватча, вы имеете невообразимую силу. К сожалению, вы не можете использовать её. Только смертный человек может обратить вашу мощь на мир. Люди называют этих людей «герои». Вы зовёте их «пешки».

Да, это именно тот вид отношений.

В этой игре вы рассказываете истории ватча и их пешек, самопровозглашённых героев. У вашего ватча есть цель, и, чтобы достичь этой цели, вам придётся пуститься в эпическое путешествие. Вам может понадобиться пройти через пешку или две, чтобы прийти к цели – на самом деле, вам скорее всего придётся пройти через многих – но награда будет стоить этого.

Но для того, чтобы получить желаемое, вам придётся сдать часть своей силы вашей пешке. Таким образом, ваши отношения со своей пешкой становятся балансирующей драмой. Вы должны дать ей силу, чтобы достичь своей цели, но, чем больше силы вы даёте ему, тем меньше контроля вы можете на него оказать.

Кстати, некоторые ватча полностью потеряли контроль над своими пешками, став немногим больше чем батарейками силы для мелких смертных людишек. Вы никогда не должны позволить этому случиться. Никогда.

Выход на старт

Чтобы играть во "Владетелей", вам понадобятся копии листа ватча (одна на каждого игрока) и много копий листов пешек (хотя бы три на каждого игрока, больше может быть лучше). Вам также пригодятся карандаши, закуска и вкусные напитки.

Роли

Один игрок берёт особую роль Судьбы.

В мире Золы, Судьба – это вездесущая фигура. Она наблюдает за людьми, всегда в курсе их действий, отважных и трусливых. Она ни судит, ни реагирует. По крайней мере, так говорят некоторые. Другие предполагают, что за ней можно ухаживать смелыми делами. Некоторые говорят, что она видела всё, что случилось и что может когда-либо случиться, и, как паук, запутана в свою же паутину, без силы изменить рисунки, которые были сотканы ей давным-давно.

Игрок, который берёт роль Судьбы, говорит за всех персонажей, которых не играют другие игроки, описывает сцены и разрешает разногласия. Если возникает спор между игроками, Судьба разрешает его.

Другие игроки берут роли ватча и их пешек. Во второй главе мы поговорим о том, как сделать персонажей ватча и пешек. На самом деле, давайте начнём прямо сейчас.

Глава 1.

Вещи и персонажи

Эта глава учит вас делать персонажа ватча и персонажа героя. Вы сделаете обоих по одному.

Вы делаете персонажа ватча для себя, затем поворачиваетесь налево и делаете владельца для ватча этого игрока. Или вы поворачиваетесь направо, или смотрите через стол, как вам угодно.

Просто убедитесь, что все сделали одного персонажа ватча и одного владельца для чьего-то чужого ватча. Пройдите по каждому шагу, и, когда вы закончите, у вас будут и ватча, и герой.

Шаг первый: выберите вещь

Выберите, каким ватча вы являетесь. Вы можете выбрать из списка ниже или придумать свой вариант (с позволения Судьбы).

Вы также можете поставить ограничения на выбор Вещей. Например, вы можете решить, что все должны выбрать оружие. Или, возможно, все должны выйти кольцами.

Меч	Стул	Двуместное кресло	Шлем
Кольцо	Посох	Чемодан	Монета
Перчатка	Серьга	Полицейская будка	Телега
Корона	Иссушенная конечность	Щит	Ботинки

Шаг второй: выберите три домена

Домены - это наборы сил, которыми командует ваш ватча. Некоторые ватча могут управлять силами воздуха, другие приказывают огню, или смерти, или самой жизни.

Выберите до трёх из двенадцати доменов. Вам не обязательно выбирать три, вы можете взять один, два или три. Решать вам.

Воздух	Разрушение	Земля	Свет
Животное	Тьма	Огонь	Растение
Создание	Смерть	Жизнь	Вода

Шаг третий: выберите цель и средства

У каждой вещи есть долгосрочная Цель.

Для начала, выберите цель из списка ниже или придумайте свою.

- Убить (этого человека).
- Править (этим королевством).
- Отомстить за (кого-либо).
- Уничтожить (вставьте сюда другого ватча).
- Освободить (кого-то одного или нескольких).

Теперь выберите пять шагов, которые приведут вас к этой цели.

Шаг четвёртый: выберите силы и установите контроль

Теперь вы выбираете, сколько силы вы даруете герою. Вы можете выбрать сколько угодно сил, но, чем больше сил вы передаёте, тем больше ваш герой контролирует вас.

Силы - это магические трюки, которые выполняет ваш владелец. Контроль показывает то, насколько ватча управляет своим владельцем. Вы можете жаловать владельцу любые силы, которые хотите, но каждая подаренная сила также отдаёт контроль. Используйте диаграмму Пирамиды Контроля, чтобы определить, сколько контроля есть у ватча над владельцем.

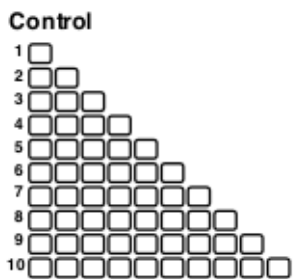


Рис. 1.1. Пирамида Контроля

Ватча начинает игру с 10 очками Контроля над своим владельцем. По мере дарования сил, этот Контроль сдвигается к владельцу.

Когда ватча посылает владельцу силу, отметьте количество клеток, равное рангу этой силы. Например, если ватча дарует силу первого ранга, закрасьте одну клетку. Если ватча дарует силу седьмого ранга, закрасьте семь клеток.

Начните с верхнего края пирамиды и работайте до основания, уровень за уровнем. Номер, на котором вы остановитесь - это и есть количество Контроля, которое теряет ватча.

Каждый ранг отвечает за один кубик, который переходит от ватча к владельцу, когда они идут на риск контроля.

Пример Джон дарует своему владельцу три одноранговых силы. Джон отмечает буквой X три клетки, начиная с одной клетки в первой строке и до двух клеток во второй строке.

Это значит, что ватча Джона теряет два очка Контроля во время Рисков Контроля. Ватча Джона кидает восемь кубиков, а его владелец – два.

Джилл хочет больше контроля над своим владельцем, поэтому она даёт ей только одно очко силы. Джилл отмечает только одну клетку на Пирамиде Контроля, так что она кидает девять кубиков, а её владелец – только один в Рисках Контроля.

Ро, с другой стороны, не волнует сколько у неё будет контроля. Она даёт своему владельцу весь список Сил Воздуха за полную цену десяти очков силы. Ро не кидает кубиков в Риске Контроля.

Чтобы узнать больше о контроле и о том, как его использовать, прочитайте раздел "Контроль" 2 в главе "Система".

Шаг пятый: истории и связи

На этом шаге каждый игрок отдаёт свой лист ватча налево. Затем все записывают связь, которой их ватча связан с этим. Помните: это связи между ватча. Мы ещё не говорим о смертных владельцах.

Продолжайте передавать листы Вещей, пока не получите свой обратно. Затем все зачитывают связи вслух.

Пример Например, я получаю лист ватча Джилл. Я записываю: „Джилл помогла мне «отсоединиться» от Безумного Короля.”

Джилл получает мой лист ватча и пишет: „Джон спас меня от разрушения Зелёным Волшебником.”

Пример Мой владелец был твоим владельцем.

Шаг шестой: как вас разрушить?

Наконец, придумайте как вы можете быть уничтожены. Конечно, вам не захочется сделать это слишком лёгким, но вы также не хотите сделать это невозможным. Не легко, не невозможно... просто эпично.

В конце концов, вы древни и бессмертны, так? Вы заслуживаете того, чтобы иметь эпический момент, когда герой останавливается на краю вулкана, готовый к тому, чтобы бросить вас внутрь...

Шаг седьмой: сделайте героя

Повернитесь к человеку слева. Вы делаете героя, который владеет ватча этого человека.

Вы играете этим героем в игре, пока игрок слева от вас играет его ватча.

Также, человек справа от вас берёт роль героя, который владеет вашим ватча.

Определите героя одной Чертой Происхождения и Предназначением.

Происхождение

Ваша Черта Происхождения - это слово или фраза, которая лучше всего описывает профессию персонажа перед тем, как он подобрал Вещь и стал Героем.

Ремесленник	Учёный	Политик	Рыцарь
Вор	Студент	Купец	Философ
Аристократ	Куртизанка	Романтик с большой дороги	Охотник
Солдат	Моряк	Хирург	Аптекарь
Алхимик	Повар	Повитуха	Шериф

Предназначение

Теперь выберите Предназначение. Это – то, для чего ваш герой был рождён. Оно не может быть одним и тем же с Целью вашей Вещи. Ваш герой был рождён для Предназначения до того, как он подобрал ватча.

Вашим Предназначением может быть, «Выйти замуж за принца», или «Убить короля», или «Вернуть репутацию моего народа». Что-то великое и грандиозное. Что-то важное и значительное.

Но ватча остановил это Предназначение на пути. Теперь, вы служите его воле и целям. И когда вы пытаетесь сопротивляться, оно заставляет вас действовать так, как оно хочет...

Готово!

Теперь вы готовы к тому, чтобы играть. Садитесь, берите напиток и закуску, и начинайте рассказывать истории!

Глава 2.

Система

Использование Случая

Когда ваш персонаж кидает кубики, это называется использованием случая.

Вы кидаете один двадцатигранный кубик (d20), чтобы разрешить все шансы. Если ваша профессия может быть использована в шансе, вы получаете один дополнительный d20 к броску.

Преодоление препятствий

Препятствие – это любой вызов, который не относится к атаке или защите против врага.

Открытие запертой двери, взбирание по стене или готовка обеда. Когда вы используете шанс против препятствия, Судьба определяет, насколько трудно преодолеть это препятствие и назначает трудность. Чем больше трудность, тем более вызывающе это препятствие.

Трудности рознятся от Лёгкой к Невозможной. Лёгкие препятствия – это обычные ежедневные задачи, которые любой может сделать без осложнений. Добавление осложнения к препятствию увеличивает сложность от Лёгкой до Тяжёлой и далее.

Большинство препятствий падают под категории Лёгких или Тяжёлых. Только задачи, которые лежат за пределами возможностей обычного человека, падают в категории Героических и Невозможных.

Невозможные препятствия - это поступки, которые невозможно выполнить без использования магии в каком-то виде, почему цель должна быть выше, чем обычно может выкинуть герой.

Сложности

0	Легко (без броска)	Подъём по лестнице. Игроки не кидают кубиков на Лёгких Рисках.
10-19	Трудно	Подъём по лестнице, держа кого-то.
20-34	Героически	Подъём по лестнице, держа кого-то в то время, как в вас стреляют ниндзя.
35-54	Эпически	Подъём по лестнице, держа кого-то в то время, как в вас стреляют ниндзя и лестница горит.
55+	Невозможно	Подъём по лестнице, держа кого-то в то время, как в вас стреляют ниндзя, лестница горит и вы отстреливаетесь. Отстреливаться было бы невозможно, почему вам необходима магия.

Битва

Когда ваш персонаж атакует или защищается в битве, вы выбираете сложность броска, который собираетесь сделать. Она меняется от одной раны до пяти ран. Вы либо атакуете кого-то на одну-пять ран или защищаетесь против от одной до пяти ран.

Шаг первый: решение

В битве все действуют одновременно.

Вы тайно решаете, что собираетесь сделать в этом раунде.

Судьба считает до пяти.

Затем все раскрывают свои действия и сложности одновременно. Вы можете выбрать атаку, защиту или использование магической силы.

Чтобы атаковать, укажите на кого-то и выбросьте количество пальцев, равное количеству ран, которые вы хотите нанести.

Чтобы защищаться, положите руку на грудь и выбросьте количество пальцев, равное количеству ран, против которых вы хотите защититься. Чтобы защищать кого-то ещё, положите руку на грудь, выбросьте количество пальцев, равное количеству ран, против которых вы хотите защититься, и укажите на человека, которого вы хотите защитить.

Чтобы использовать магическую силу, поднимите кулак, чтобы показать, что вы собираетесь использовать магию вместо атаки или защиты.

Шаг второй: передумывание

В конце первого шага вы можете сменить решение с атаки на защиту.

Судьба считает до пяти, и игроки могут уйти в защиту. Если вы меняете решение с атаки на защиту, то ваши очки защиты становятся на один ранг ниже, чем была ваша атака, но не ниже 1.

Шаг третий: разрешение

Когда все игроки открыли свои намерения, каждый кидает кубики против сложности, которую они себе выбрали.

Если вы выкидываете больше своей сложности или столько же, то вы либо наносите столько ран или защищаетесь против столько ран.

Если атакующий наносит больше ран, чем защитник защищается против, то защитник получает разницу.

Если больше чем один атакующий атакует одного защитника в один раунд, разбирайте каждую атаку отдельно. Другими словами, сравнивайте очки защиты против каждой атаки отдельно. Наивысший бросок атаки разрешается первым.

Использование силы ватча

Если вы используете силу вместо атаки или защиты, то ваше действие происходит первым.

Определённые силы требуют указать цель; вы можете сделать это после того, как все раскрыли намерения.

Если более чем один герой использует силу, Судьба считает до пяти ещё ран. В конце счёта все, кто хочет использовать силу, выбрасывают на пальцах уровень силы, который они хотят использовать и оглашают домен, откуда идёт сила. Силы идут в порядке уменьшения уровней. Силы одного уровня применяются одновременно.

Определённые силы позволяют герою также попробовать защититься или атаковать. Это указано в описании силы. Иначе, если вы используете магию, вы не можете атаковать или защищаться в этом раунде.

Судьба против Героев

Если в битве участвуют неигровые персонажи (NPC), то Судьба решает их действия. Ей нужна маленькая карточка для каждого участвующего NPC. Перед тем, как начать отсчёт, Судьба записывает действия NPC на одной стороне и его имя на другой стороне карточки. Она делает выбор за NPC в тайне. Затем она кладёт карточки на стол именем вверх.

Судьба считает до пяти. Если игрок хочет атаковать NPC, они указывают на карточку, которая отвечает за этого NPC. Судьба переворачивает карточку NPC в то же время, когда герои оглашают свои намерения.

Перед тем, как Судьба закончит счёт до пяти, она может перевернуть карточку NPC обратно на имя, чтобы показать, как NPC меняет своё действие с атаки на защиту.

Пример На первом шаге Судьба считает до пяти.

Джон кладёт руку на грудь и показывает два пальца. Джилл указывает на Джона тремя пальцами. Это значит, что Джон объявил намерение защищаться против атак (риск уровня 2), а Джилл хочет атаковать Джона (риск уровня 3). Запомните, пальцы, которые они показывают, отвечают за сложности их рисков.

На втором шаге Судьба считает до пяти ещё раз. Джилл не передумывает.

На третьем шаге Джон кидает против сложности двух ран и перебрасывает. Джилл кидает против сложности трёх ран и перебрасывает. Джон защищается против двух ран, но Джилл наносит три раны.

Так как Джилл нанесла больше ран, чем рассчитывал по защите Джон, он получает разницу в одну рану.

Если бы Джон провалил бросок, а Джилл – нет, то он был получил 3 раны. Если бы Джилл провалила бросок, Джон не получил бы ран.

Пример На первом шаге Судьба считает до пяти.

Джилл указывает на Ро одним пальцем, а Ро указывает на Джилл двумя пальцами.

На втором шаге Судьба опять считает до пяти. Джилл и Ро не меняют атак.

На третьем шаге Джилл не надо бросать кубик, потому что она не может провалить сложность в одну рану. Ро кидает против сложности в две раны и перекидывает. Джилл наносит одну рану на Ро, а Ро наносит две раны Джилл. Если бы кто-нибудь из них провалил бросок, другой бы не получил ран.

Пример На первом шаге Судьба считает до пяти.

Джон кладёт руку на грудь, показывая один палец, а Ро кладёт руку на грудь, показывая два пальца.

Так как никто не атакует в этом раунде, Судьба не считает ещё раз до пяти, и раунд заканчивается.

Пример На первом шаге Судьба считает до пяти.

Джон указывает на Джилл тремя пальцами. Джилл указывает на Джона тремя пальцами. Ро указывает на Джилл двумя пальцами.

На втором шаге Судьба считает ещё раз до пяти. Джилл понимает, что оба Джон и Ро атакуют её, и она может не выжить. Тогда Джилл кладёт руку на грудь, меняя количество пальцев с трёх до двух перед тем, как Судьба закончит считать.

На третьем шаге Джон кидает против сложности в три раны и перебрасывает. Джилл кидает против сложности в две раны и перебрасывает. Ро кидает против сложности в две раны и перебрасывает.

Ро выбросила больше на кубиках, поэтому она начинает атаку против Джилл первой. Джилл защищается против двух ран, а Ро наносит две раны. Джилл получает ноль ран.

Следующей идёт атака Джона. Джилл защищается против двух ран, но Джон наносит три раны. Джилл получает одну рану.

Сложности

Легко	1 рана (без броска)
10-19	2 раны
20-34	3 раны
35-54	4 раны
55+	5 ран

Контроль

Когда ему захочется, ватча может заставить своего владельца сделать определённые действия.

Владелец может согласиться с действием или противостоять ему. Если он выбирает противостояние, то оба ватча и владелец должны пойти на Риск Контроля.

Герой бросает количество двадцатигранников, равное своему Контролю над ватча. Ватча бросает количество двадцатигранников, равное его текущей Силе. Тот, кто выбросил больше, выигрывает, и оба следуют его воле.

Destiny

Если герой спорит с ватча и в споре участвует Предназначение героя, то герой получает дополнительный кубик 1d20 к броску.

Гейс

Перед тем, как бросать кубики и пользоваться шансом, вы можете предложить гейс Судьбе, чтобы преуспеть перед вызовом. Гейс – это обещание сделать определённое действие или не делать определённое действие.

Малым гейсом будет обещание отдать свой плащ следующему же нищему на вашем пути. Большим гейсом будет обещание спасти город от бандитов и не взять награды. Также, гейсом будет соглашение не пить алкоголя в течение следующих двух месяцев. Большой гейс может включать в себя обещание никогда не пить алкоголь.

Если Судьба соглашается с вашим гейсом, запишите его на лист вашего персонажа, включая ранг.

Если судьба не принимает ваш гейс, вы можете ещё раз попробовать предложить другой или изменённый гейс. Вдобавок, сама Судьба может предложить изменённые условия. Если вы и Судьба согласились на условиях, то гейс запечатан и вы преуспеваете без броска кубиков.

Частью соглашения может быть смена уровня успеха вашего риска. Иначе, сложность риска остаётся той же.

Если вы спорите с другим игроком, то никто из вас не может предлагать гейсов Судьбе. Судьба не выбирает любимчиков среди героев.

Нарушение Гейса

Существуют последствия нарушения гейса с Судьбой; когда вы нарушаете его намеренно или случайно.

В любое время после того, как вы выкинули успех, Судьба может вмешаться и заставить вас провалиться. Она может сделать это столько раз, сколько был ранг нарушенного гейса. Если вы не кидали кубика, например, использовали силу ватча, то Судьба не может вмешаться в это действие.

Если ваш герой всё ещё должен неудачи Судьбе, когда он умирает, эти неудачи исчезают. Гейс не переходит по наследству новым персонажам.

Силы ватча

Подарки, ниспосланные ватча, не тривиальны. Они – чистая, несравненная сила. Они также являются единственной магической силой в мире. Таким образом, силы ватча ломают многие правила мира, как и правила игры.

Когда правило противоречит силе ватча, то сила ватча имеет преимущество. Чтобы понимать силы, вам необходимо ознакомиться с концепцией ключевых слов.

Ключевые слова

Все силы ватча имеют ключевые слова, которые говорят вам, на что и (или) на кого они влияют.

Вы

Это довольно очевидно, но «вы» означает вас и только вас.

Что-то

Что-то означает одну неживую вещь. Это может быть кусок бумаги, здание, меч, или колесо телеги.

Существует два вида чего-то. Первый – это маленький, мелкий. «Маленький» означает что-то, меньше вас. Второй вид – это большой, что-то, что не меньше вас.

Кто-то

«Кто-то» означает кого-то кроме вас. Это также включает животных, вне зависимости от их размера.

Если вам любопытно, зомби и другое немертвие – это что-то, а не кто-то.

Все

«Все» означает, что ваше заклинание действует на всех живых существ в пределах эффекта.

Если вы нацеливаетесь на город, то оно действует на людей, коров, кошек, собак, крыс, тараканов... но только не здания.

Всё

«Всё» означает, что ваше заклинание действует на всех неживых существ в пределах эффекта.

Если вы нацеливаетесь на город, то оно действует на стены, дороги, вывески таверн, телеги, окна, здания... но только не на людей.

Никто

Когда сила говорит «никто» или «никого», это значит, что ничто и никто не входит в это множество.

Один раз за битву

В оригинале: once per encounter. Это точнее переводится как "один раз за сцену", некий обособленный эпизод, не обязательно боевой. Слово "битва", впрочем, понимается легче.

Условия

Условия представляют долгосрочные преимущества или недостатки, от которых персонаж страдает или получает выгоду.

Персонаж, который постоянно боится или горит в огне, страдает от условий. Персонаж, который получает +5 к броску или может кинуть дополнительный d20, получает выгоду от условий.

Некоторые силы ниже ставят условия на вашего персонажа или другие условия. Также некоторые силы убирают условия.

Глава 3.

Домены сил

От переводчика: Для краткости, пометка "Небоевая" означает, что в битве после использования этой силы вы не можете атаковать и защищаться в этом раунде. Пометка "Защитная" означает, что вы можете использовать эту силу и защищаться в этом раунде.

Воздух

Шёпот Ветра

Вы говорите с воздухом, и передаёте сообщения через него кому-то в пределах ста миль. Небоевая.

Хват Ветра

Вы перемещаете что-то маленькое к себе. Небоевая.

Крылья Воздуха

Вы летаете! Этот эффект продолжается, пока вам не расхочется летать. Защитная.

Хват Штормов

Вы перемещаете кого-то к себе.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать кого-то, кого вы переместили к себе в этом раунде.

Призыв Шторма

Вы можете создавать штормы. Этот эффект длится пока вы не отзовёте шторм.

Небоевая сила, но в битве за каждый раунд, который продолжается шторм, вы выбираете кого-то, и он получает одну рану, против которой нельзя защититься.

Крылья Шторма

Все, кого вы скажете, могут летать! Этот эффект длится пока вы не захотите, чтобы все перестали летать. Защитная.

Гнев Шторма

Вы призываете молнию в определённое место.

Небоявая сила, но вы можете выбрать кого-то, и он получает три раны, против которых нельзя защититься. Или вы выбираете что-то, что может быть разрушено молнией; оно разрушается.

Плащ Шторма

Вы становитесь невидимым. Этот эффект длится, пока вы не захотите быть невидимым. Защитная.

Вы не можете быть атакованы, если атакующие не знают точно, где вы находитесь.

Соединённые с Ветром

Вы превращаетесь в воздух, всё что вы держите или носите превращается также в воздух.

Эти эффекты продолжаются, пока вы не захотите снова стать целым.

Небоявая сила. Вас нельзя атаковать в этой форме. Вы также не можете атаковать кого-либо или что-либо в этой форме.

Мельница

Вы перемещаете всё и всех, включая себя, что вы видите, из одного места в другое.

Вы можете выбрать оставить что-то (кого-то) позади, но это должно быть оглашено во время хода.

Защитная сила.

Животное

Дикие Языки

Вы говорите с животными. Небоявая.

Зов Джунглей

Вы призываете мелких животных. Животные остаются, пока вы не отзовёте их. Небоявая.

Если у вас есть сила "Контроль над Роем", вы можете использовать её в этом раунде.

Манера Зверя

Вы получаете звериные черты (нюх, когти, слух, зрение и т.д.) Этот эффект длится, пока вы не захотите вернуться к норме. Если черта, которую вы получили, поможет вам перебороть препятствие, вы получаете дополнительный кубик 1d20 к броску.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать кого-то, если полученная звериная черта была предназначена для битвы.

Звериный Брат

Вы получаете маленькое животное. Это животное останется с вами, пока вы не отзовёте его и будет следовать простым командам.

Небоявая способность. Если животное способно вас защищать, оно будет защищать вас от одной раны.

Beast Shape

Вы превращаетесь в животное. Эффект длится, пока вы не захотите вернуться к норме. Защитная.

Контроль над Роем

Вы управляете группой мелких животных. Вы можете приказать им атаковать кого-то на одну рану или защищать кого-то от одной раны. Они следуют простым или сложным командам, если могут. Небоевая способность.

Призыв Стаи

Вы призываете больших животных. Звери остаются, пока вы не отзовёте их и слушаются простых команд.

Небоевая сила. Если зверь способен защищать кого-то, вы можете приказать ему защитить кого-то от одной или двух ран.

Стать Стаей

Вы превращаете всех, кого вам угодно, в зверей. Эффект длится 24 часа или пока вы не захотите обратить превращение, что случится первым. Если кто-то всё ещё способен держать Ватча в животной форме, он всё ещё может использовать силы. Защитная.

Звериный Друг

Вы получаете разумного или большого животного друга. Зверь останется, пока вы не отзовёте его. Разумный друг может дать собственный взвешенный совет, но будет следовать вашим приказам. Большой друг будет следовать простым и сложным приказам.

Защитная. Разумный друг получает собственный ход в битве, он может либо атаковать (на одну рану), либо защищать от одной раны. Большой зверь может атаковать или защищать (одна или две раны) на этом ходу.

Дракон

Вы превращаетесь в дракона. Драконы не могут быть убиты и наносят три раны за атаку, против которых нельзя защититься.

Вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Создание

Ремонт

Вы ремонтируете что-то маленькое. Небоевая.

Малый Гламур

Вы создаёте что-то маленькое и иллюзорное. Эффект длится, пока вы не развеете его и считается реальным, пока кто-то или что-то физически не дотронется до него.

Небоевая сила.

Великий Призыв

Вы чините что-то большое. Небоявая.

Гламур

Вы создаёте что-то большое и иллюзорное. Эффект длится, пока вы не развеете его и считается реальным, пока кто-то или что-то физически не дотронется до него.

Небоявая сила.

Настоящий Призыв

Вы создаёте что-то маленькое и реальное. Небоявая сила.

Руки Милосердия

Вы снимаете две раны с кого-то. Защитная.

Формирующие Руки

Вы чините всё, что видите. Небоявая.

Великий Гламур

Вы создаёте несколько гламура. Эффект длится, пока вы не развеете его и считается реальным, пока кто-то или что-то физически не дотронется до него.

Небоявая сила.

Высший Призыв

Вы создаёте что-то большое и реальное. Небоявая сила.

Настоящая Жертва

Всё, что вы хотите, случается прямо сейчас, но вы умираете и не можете вернуться. Небоявая сила.

Разрушение

Руины

Вы что-то ломаете. Защитная сила.

Саботаж

Вы ломаете два чего-то. Защитная сила.

Ущерб

Вы ломаете три чего-то. Защитная сила.

Опустошение

Вы ломаете четыре чего-то. Защитная сила.

Разорение

Вы ломаете всё, что видите. Защитная сила.

Ушиб

Вы наносите одну рану кому-то, кого вы видите. Защитная сила.

Увечье

Вы наносите одну рану двум кого-то, кого вы видите. Защитная сила.

Уродование

Вы наносите одну рану трём кого-то, кого вы видите. Защитная сила.

Погром

Вы наносите одну рану четырём кого-то, кого вы видите. Защитная сила.

Поломка Неломаемого

Вы убиваете что-то или кого-то, кто не может быть убит. Защитная сила.

Тень

Глаза Тени

Вы видите во тьме. Эффект длится, пока вы не захотите перестать.
Защитная сила.

Трюк Темноты

Вы перебрасываете неудачный результат на кубиках один раз за битву.
В битве эта сила используется после неудачного броска.

Доверься Тьме

Вы получаете дополнительный кубик d20 к броску, но Судьба решает, что случится, если ваша попытка закончится успехом.

Защитная сила.

Сменяющиеся Тени

Вы передаёте один из своих провалов кому-нибудь один раз за битву.

В битве эта сила используется после неудачного броска.

Украсть Свет

Вы ослепляете кого-то. Эффект длится 24 часа или пока вы не развеете его; что бы ни случилось первым.

Ослеплённый теряет кубик 1d20 со всех бросков, которые отвечают за перемещение или прицеливание. Защитная сила.

Падающая Тьма

Вы создаёте тьму, которая ослепляет всех, кого вы видите. Эффект длится 24 часа или пока вы не развеете его; что бы ни случилось первым.

Ослеплённый теряет кубик 1d20 со всех бросков, которые отвечают за перемещение или прицеливание. Защитная сила.

Проклятье Тени

Вы заставляете кого-то провалить бросок кубиков один раз за битву.

В битве эта сила используется после того, как кто-то удачно кинул кубики.

Шаг Тени

Вы путешествуете через тени. *(скорее всего, авторы имели в виду: невидимым)*

Вы путешествуете вдвое быстрее обычного в тенях. Если тень исчезает, когда вы путешествуете через неё, то вы появляетесь там, где вы были в тени. Защитная сила.

Тени в Сердце

Вы останавливаете действие один раз на кого-либо один раз за битву.

Защитная сила.

Благословение Тьмы

Вы успешны во всём. Эта сила может быть использована столько раз за день, сколько у вас есть контроля над Ватча.

В битве, вы можете использовать эту силу и защищаться или атаковать в этом раунде, если вы заявили успех в одном из этих действий.

Смерть

Призрачный Язык

Вы говорите с трупами и призраками. Защитная сила.

Глаза Страха

Вы заставляете кого-то бояться. Эффект длится 24 часа или пока вы не развеете его; что бы ни случилось первым.

Боящийся теряет кубик 1d20 на всех бросках в опасных условиях. Защитная сила.

Когти Боли

Вы заставляете кого-то чувствовать непомерную боль. Эффект длится 24 часа или пока вы не развеете его; что бы ни случилось первым.

Кто-то в непомерной боли может брать только одно действие каждые два раунда. Физически эта сила не причиняет ран. Защитная сила.

Рука Смерти

Вы контролируете немертвых. Вы можете приказать им атаковать кого-то на одну рану или защищать кого-то от одной раны. Они следуют простым [командам], если могут.

Защитная сила.

Взгляд Пыли

Вы превращаете что-то в пыль.

Защитная сила.

Милосердие Смерти

Вы останавливаете кого-то от смерти – один раз на одного кого-то на битву.

В битве эта сила используется после того, как кто-то получил достаточно ран, чтобы умереть. Они очищаются от всех ран.

Жестокое Милосердие

Вы убираете одну из своих ран и кто-то получает одну рану.

Защитная сила.

Меч Судьбы

Ваше оружие убивает всех, кого тронет, кроме тех, кто не может быть убит.

Защитная сила.

Мёртвый Взгляд

Вы превращаете кого-то в немертвого. Эта сила может быть использована столько раз в день, сколько контроля у вас есть над Ватча.

Защитная сила.

Шторм Судьбы

Вы поднимаете армию немертвых под своим контролем, которая может уничтожить всех и всё на своём пути один раз в неделю. Вы можете оставить кого-то и (или) что-то неразрушенным, но это должно быть указано во время атаки.

Защитная сила.

Земля

Голос Земли

Вы говорите с землёй и передаёте сообщения по ней кому-то в пределах ста миль. Защитная сила.

Передвинуть Землю

Вы передвигаете мягкую землю, такую как песок, грязь и другую слабо утрамбованную землю. Вы передвигаете десятифутовый куб за раз в любом направлении.

Защитная сила. Если вы передвигаете землю под чьими-то ногами, то они берут штраф -5 к броскам атаки и защиты.

Сила Камня

Вы получаете одну дополнительную рану перед смертью.

Особое: эта сила всегда активна.

В Землю

Вы проваливаете что-то в землю.

Защитная сила.

Статуя

Вы превращаете что-то в камень. Эффект длится 24 часа или пока вы не захотите обратить превращение, что случится первым.

Защитная сила.

Копание

Вы путешествуете через твёрдую землю как будто бы это вода, дышите ей.

Защитная сила.

Раскопка

Вы двигаете твёрдую землю; камни и твёрдую грязь. Вы передвигаете десятифутовый куб за раз в любом направлении.

Защитная сила Если вы передвигаете землю под чьими-то ногами, то они берут штраф -5 к броскам атаки и защиты.

Ласка Камня

Вы превращаете кого-то в камень.

Эффект длится 24 часа или пока вы не захотите обратить превращение, что случится первым. Защитная сила.

Стать Землёй

Вы превращаетесь в землю. Всё, что вы держите или носите превращается также. Эффект длится до тех пор, пока вы не расхотите быть землёй.

В бою вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде. Кроме того, вы автоматически защищаетесь от двух ран без броска в каждом раунде, пока вы остаётесь землёй.

Землетрясение

Все и всё, что вы видите, разрушено землетрясением.

Защитная сила.

Огонь

Огненный Язык

Вы говорите с огнём и передаёте сообщения по нему кому-то в пределах ста миль.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Жар

Вы делаете что-то слишком горячим, чтобы к нему прикоснуться.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде..

Поджигание

Вы перемещаете существующий огонь в пределах видимости.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Проглотить Огонь

Вы останавливаете огонь от выгорания.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Воспламенение

Вы воспламеняете что-то, если оно может воспламениться.
В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Огненное Сердце

Вас не трогает огонь. Вы не можете гореть или получать повреждения от огня.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Взрыв

Вы создаёте огненный взрыв. Взрыв занимает пятифутовую площадь. Он наносит три раны всем, стоящим на площади и одну рану всем, кто стоит рядом.
В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Горение

Вы зажигаете кого-то. Кто-то горящий получает одну рану в каждом раунде, от которой нельзя защититься.
В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Факел

Вы превращаетесь в огонь. Этот эффект длится, пока вы не расхотите быть огнём. Вы получаете одну дополнительную рану к каждой удачной атаке.
В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде.

Огненный Шторм

Вы призываете огненные водопады с неба, которые уничтожают всех и всё в пределах видимости.
В битве вы можете использовать эту силу и атаковать в этом раунде..

Жизнь

Связь Жизни

У вас есть телепатия с кем-то в пределах видимости.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Сила Жизни

Вы получаете +10 к любому броску один раз на кого-то на сцену.
Защитная сила.

Жертвенное Благословение

Вы получаете одну рану, и кто-то излечивает одну рану.
Защитная сила.

Услышать Сердце

Вы определяете, когда кто-то находится рядом.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Аура Жизни

Вы излечиваете одну раз у всех, у кого хотите излечить.
Защитная сила.

Милосердная Справедливость

Вы останавливаете чьё-то сердце. Эта сила может быть использована столько раз в день, сколько контроля у вас есть над вашим ватча. Кто-то с остановленным сердцем умирает.
Защитная сила.

Связь Разумов

Вы читаете мысли всех.
В битве, используя эту силу, остановите первый расчёт пяти и спросите игрока или Судьбу, что собирается делать персонаж. Они должны ответить честно, но скрытно.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Броня Воли

Вы не можете быть ранены любым оружием, изготовленным человеком.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Отмена Тьмы

Вы превращаете нежить в обычный труп.
Защитная сила.

Жизнь и Свет

Вы возвращаете всех в пределах видимости к жизни. Вы можете выбрать, кого оставить мёртвым, но это должно быть объявлено в момент оживления.
Защитная сила.

Свет

Рука Света

Вы создаёте свет из ваших рук. Этот эффект длится, пока вы не отмените его.
Ваш свет освещает до 20 футов вокруг вас. Защитная сила.

Благословение Света

Вы выбираете кого-то, и они перебрасывают неудачный бросок один раз на сцену.
В битве эта сила используется, когда кто-то проваливает бросок.

Аура Надежды

Вы выбираете кого-то, и он получают дополнительный кубик d20 к броску, но вы решаете, что будет в случае удачи.
Защитная сила.

Благословлённый Мученик

Вы можете сзять чью-то неудачу как свою один раз на сцену.
В битве эта сила используется, когда одновременно кто-то проваливает бросок, а вы бросаете успешно.

Тело Света

Вы можете превратиться в свет. Всё, что вы держите или носите, превращается также. Эффект длится, пока вы не захотите снова стать твердотельным.
Защитная сила. В этой форме вы не можете быть атакованы или атаковать кого-то или что-то.

Глаза Правды

Вы не можете быть ослеплены или обмануты иллюзией.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Аура Чистого Света

Вы убираете все негативные условия на всех, кого захотите.
Защитная сила.

Аура Правды

Вы видите всех невидимых и никто не может вам врать (даже умалчивать правду). Эффект длится 1 час или пока вы не отмените его, что случится первым.
Защитная сила..

Сила Надежды

Вы даёте кому-то дополнительное действие, одно на кого-то на сцену.
Защитная сила..

Праведный Молот

Вы выбираете кого-то, и они получают успех во всём. Эта сила может быть использована столько раз в день, сколько контроля у вас есть над вашим ватча.

В битве вы можете использовать эту силу и атаковать или защищаться в этом раунде, если вы объявили получать успех в одной из этих атак.

Растения

Голос Зелени

Вы разговариваете с растениями.
Защитная сила.

Прикосновение Зелени

Вы анимируете маленькие растения. Они не могут двинуться с места, где растут, но могут наклоняться любым другим способом, который вам захочется.

Защитная сила.

Накормить Массы

Вы создаёте достаточно еды, чтобы накормить всех в пределах видимости.
Защитная сила.

Присоединиться к Зелени

Вы создаёте семена. Если кто-нибудь их съест, он получит телепатический контакт с вами.
После еды эффект длится 24 часа. Защитная сила.

Поднять Зелень

Вы заставляете растения расти.
Защитная сила.

Домик на Дереве

Вы создаёте дом на дереве, который вмещает и снабжает едой всех и защищает всех от всего до восхода солнца на следующий день.

Защитная сила.

Гнев Зелени

Вы анимируете большие растения. Они не могут двинуться с места, где растут, но могут наклоняться любым другим способом, который вам захочется. . Защитная сила.

Милосердие Зелени

Вы лечите одну рану в раунд.
Особое: Эта сила всегда в действии.

Благословение Зелени

Вы лечите все раны на ком-то.
Защитная сила.

Армия Зелени

Вы поднимаете армию ходячих деревьев под своим контролем, которая может уничтожить всё и всех на своём пути один раз в неделю. Вы можете оставить кого-то и (или) что-то неразрушенным, но это должно быть указано во время атаки.

Защитная сила.

Вода

Пруды Видения

Вы говорите с водой и передаёте сообщения через неё кому-то в пределах ста миль.
Защитная сила.

Живая Вода

Вы убираете одно условие с кого-то.
Защитная сила.

Направить Течение

Вы перемещаете существующую воду куда угодно в пределах видимости.
Защитная сила.

Живой Взгляд

Вы узнаёте, где находится что-то, глядя в воду.
Защитная сила.

Поднять Воды

Вы создаёте воду.
Защитная сила.

Водные Лёгкие

Вы дышите водой.

Особое: Эта сила всегда в действии.

Защитная Волна

Вы перемещаете всё и всех прочь от себя с водой. Вы можете оставить что-то или кого-то неперемещённым, но это надо объявлять на момент волны.

Все и всё перемещается до одной мили прочь от вас. Защитная сила.

Милосердие Синевы

Вы убираете все негативные условия со всех, кого хотите.

Защитная сила.

Единение с Водами

Вы превращаетесь в воду; всё, что вы держите или носите, также. Эффект длится, пока вы не захотите его обратить.

Защитная сила. Вы не можете быть атакованы в этой форме. Вы также не можете атаковать кого-нибудь или что-нибудь в этой форме.

Гнев Синевы

Вы топите всех и всё в пределах видимости в воду. Вы можете выбрать что-то или кого-то целыми, но это надо сделать в момент хода.

Защитная сила.