

Описание

Данное дополнение к правилам Dungeon World, переносит игроков во вселенную формата Dark Souls. МЦ может придумать свою историю или провести партию по одной из оригинальных частей вселенной Souls. Игру проще представить как лимб между мирами, где души – ценнейший ресурс.

Особенности игры:

Многие элементы этого мира имеют свои особенности, такие как то, что персонажам не обязательно есть или спать, но обязателен отдых у костра. Он пополняет запас Эстуса и возможность поднимать уровни персонажам. Игроки имеют доступ только к человеческой расе. После смерти персонаж восстанавливается у своего последнего костра, потеряв человечность и получив штраф -1 Тел и -1 Хар. Если значение Тел упало ниже 8, он навсегда остается полым, Игрок больше не контролирует его. Если значение Хар упало меньше 8, персонажи МЦ отказываются с ним говорить и считают его полностью полым. После смерти персонажа, все его души и осколки душ остаются там, где он умер, если он умрет еще раз, не забрав осколки, они исчезнут навсегда. После победы над противником из них выпадает соответствующий осколок и возможно доп. Количество душ на усмотрение МЦ, эти души идут сразу в опыт, а не в осколки. Осколки можно раздавливать и освобождать души или обменивать у торговцев, на полезные вещи. Если через время вернуться назад, противники восстанавливаются, они все еще дают души, но не дают осколки, если сжечь уголь вражды на ближайшем костре, все монстры поблизости восстановят свои осколки и получат бонус +1 ко всему. Персонажи балансируют между прокачкой уровней и покупкой снаряжения. Вселенная предоставляет возможность путешествовать между мирами, для этого требуется вступление в ковенант. От репутации игроков в ковенанте, зависит вознаграждения, которые они получают.

Осколки душ:

Малый осколок – 2 души

(ремонт простого оружия/брони и +2 души за каждый +1 предмета, 5 стрел)

Средний осколок – 5 душ

(что-то мягкое и пушистое, бутылочка яда +1к4 к урону оружия, святая бомба 1к12, ремонт особого оружия/брони и +5 душ за каждый +1 предмета)

Большой осколок – 10 душ

(человеческая фигурка*, осколок Эстуса*, порошок темной магии +1к6 урона оружия, простое оружие/броня)

Осколок Гиганта/Героя – 20 душ

(особое оружие/броня*, уголь вражды)

Легендарный осколок – 50 душ

(особое оружие/броня*)

Предметы с * - могут быть куплены только за соответствующий осколок

Продажа:

Простое оружие/броня – 5 душ

(+2 души за каждый +)

Особое оружие/броня – 10 душ

(+10 душ за каждый +)

Что-то мягкое и пушистое – 2 души

Кольцо – 2 души

Возможности:

Из осколков Эстуса, можно получить еще один бутыл или прокачать имеющиеся на +1 (дальше с каждым + в два раза дороже).

Эстус лечит на 2кб+атрибут+заточка, автоматически пополняется у костров. На 10+ 2кб+атрибут+заточка, на 7-9 восстанавливает 1кб+атрибут+заточка жизней. На 6- лечение прервано.

Простое оружие/броня прокачивается до +3(Большой осколок, Осколок Гиганта/Героя и Легендарный осколок) соответствующими осколками.

Особое оружие/броня до +2 (Осколок Гиганта/Героя и Легендарный осколок соответственно), это оружие по умолчанию носит магические эффекты.

Что-то мягкое и пушистое можно бросить в гнездо ворона, оттуда выпадет предмет из 1кб

1) Кольцо; 2) 5 стрел; 3) Бутыл яда; 4) Святая бомба; 5) рем. Набор для простых вещей
6) Загадочный предмет, спроси МЦ, что это?

Человеческую фигурку можно сжечь в костре, она восстановит человечность и сбросит штрафы полого.

Если сжечь уголь вражды на ближайшем костре, все монстры поблизости восстановят свои осколки и получают бонус +1 ко всему.

Ключ-камень Фарроса – открывает явные тайники.

Огненные бабочки в банке – для зажигания чего либо, например факела.

Знак верности – для помощи последователям мирных ковенантов в других мирах.

Знак злобы – для вторжения в чужие миры.

Знаки могут использовать только последователи ковенантов.

Собрав 3 чешуи дракона и 15 душ, кузнец делает вам драконий доспех.

Квента:

Квента персонажа, должна содержать в себе трагедию, что повлекла за собой изменение личности.

Ковенанты:

Синие Стражи – защищают от темных фантомов в других мирах. Если успешно помогаешь в облике полого, получаешь человечность. Требуется знак верности.

Лазурный Путь – уничтожают темных фантомов, что вторгаются в их мир. Этот ковенант приманивают красных фантомов в свой мир. Убийство красного фантома – восстанавливает человечность.

Наследники Солнца – помогают всем нуждающимся как в борьбе против темных фантомов, так и против сильных монстров. Паладины начинают игру в этом ковенанте (получают знак верности), и не могут его покинуть. Если успешно помогаешь в облике полого, получаешь человечность. Требуется знак верности.

Пилигримы тьмы – используют темные алтари, что бы спуститься в нижние миры и сразиться с ужасными тварями бездны.

Реликвии Дракона – алтари дракона помогают членам этого ковенанта встретиться на арене, победителя вознаграждают чешуей дракона.

Братство Крови – последователи ковенанта сражаются между собой и вторгаются в чужие миры. Если в облике человека умираешь, теряешь человечность. Требуется знак злобы.

МЦ может назвать свои версии ковенантов, например те, что защищают определенные территории и имеют свои особые принципы.

Существа:

Skeleton *Horde*

Slam (d6 damage) 7 HP 1 Armor

Close

Dem bones, dem bones, dem dry bones. *Instinct:* To take the semblance of life

Act out what it did in life

Snuff out the warmth of life

Reconstruct from miscellaneous bones

Ghoul *Group*

Talons (d8 damage, 1 piercing) 10 HP 1 Armor

Close, Messy

Hunger. Hunger hunger hunger. Desperate clinging void-stomach-emptiness hunger. Sharp talons to rend flesh and teeth to tear and crack bones and suck out the soft marrow inside. Vomit up hate and screaming jealous anger and charge on twisted legs—scare the living flesh and sweeten it ever more with the stink of fear. Feast. Peasant or knight, wizard, sage, prince, or priest all make for such delicious meat. *Instinct:* To eat

Gnaw off a body part

Gain the memories of their meal

Cave Rat *Horde, Small*

Gnaw (d6 damage 1 piercing) 7 HP 1 Armor

Close, Messy

Who hasn't seen a rat before? It's like that, but nasty and big and not afraid of you anymore. Maybe this one was a cousin to that one you caught in a trap or the one you killed with a knife in that filthy tavern in Darrow. Maybe he's looking for a little ratty revenge.

Instinct: To devour

Swarm

Rip something (or someone) apart

Gargoyle *Horde, Stealthy, Hoarder*

Claw (d6 damage) 3 HP 2 Armor

Close

Special Qualities: Wings

It's a sad thing, really. Guardians bred by magi of the past with no more castles to guard. Their ancestors' sacred task bred into their blood leads them to find a place—ruins mostly, but sometimes a cave or hill or mountain cliff—and guard it as though their masters yet lived below. They're notoriously good at finding valuables buried below the earth, though. Find one of these winged reptiles and you'll find yourself a treasure nearby. Just be careful, they're hard to spot and tend to move in packs. *Instinct:* To guard

Attack with the element of surprise

Take to the air

Blend into stonework

Doppelgänger *Solitary, Devious, Intelligent*

Dagger (d6 damage) 12 HP 0 Armor

Close

Special Qualities: Shapeshifting

Their natural form, if you ever see it, is hideous. Like a creature who stopped growing part-way, before it decided it was elf or man or dwarf. Then again, maybe that's how you get to be the way a doppelgänger is—without form, without shape to call their own, maybe all they really seek is a place to fit in. If you go out into the world, when you come back home, make sure your friends are who you think they are. They might, instead, be a doppelgänger and your friend might be dead at the bottom of a well somewhere. Then again, depending on your friends, that might be an improvement.

Instinct: To infiltrate

Assume the shape of a person whose flesh it's tasted

Use another's identity to advantage

Leave someone's reputation shattered

Hydra *Solitary, Large*

Bite (d10+3 damage) 16 HP 2 Armor

Close, Reach

Special Qualities: Many heads, Only killed by a blow to the heart

A bit like a dragon, wingless though it may be. Heads, nine in number at birth, spring from a muscled trunk and weave a sinuous pattern in the air. A hydra is to be feared—a scaled terror of the marsh. The older ones, though, they have more heads, for every failed attempt to murder it just makes it stronger. Cut off a head and two more grow in its place. Only a strike, true and strong, to the heart can end a hydra's life. Not time or tide or any other thing but this. *Instinct:* To grow

Attack many enemies at once

Regenerate a body part (especially a head)

Troll *Solitary, Large*

Club (d10+3 damage) 20 HP 1 Armor

Close, Reach, Forceful

Special Qualities: Regeneration

Tall. Real tall. Eight or nine feet when they're young or weak. Covered all over in warty, tough skin, too. Big teeth, stringy hair like swamp moss and long, dirty nails. Some are green, some gray, some black. They're clannish and hateful of each other, not to mention all the rest of us. Near impossible to kill, too, unless you've fire or acid to spare—cut a limb off and watch. In a few days, you've got two trolls where you once had one. A real serious problem, as you can imagine. *Instinct:* To smash

Undo the effects of an attack (unless caused by a weakness, your call)

Hurl something or someone

Banshee *Solitary, Magical, Intelligent*

Scream (d10 damage) 16 HP 0 Armor

Near

Special Qualities: Insubstantial

Come away from an encounter with one of these vengeful spirits merely deaf and count yourself lucky for the rest of your peaceful, silent days. Often mistaken at first glance for a ghost or wandering spirit, the banshee reveals a far more deadly talent for sonic assault when angered. And her anger comes easy. A victim of betrayal (often by a loved one) the banshee makes known her displeasure with a roar or scream that can putrefy flesh and rend the senses. If you can help her get her vengeance, they say she might grant rewards. Whether the affection of a spurned spirit is a thing you'd want, well, that's another question. *Instinct:* To get revenge

Drown out all other sound with a ceaseless scream

Unleash a skull-splitting noise

Disappear into the mists

Ghost *Solitary, Devious, Terrifying*

Phantom touch (d6 damage) 16 HP 0 Armor

Close, Reach

Special Qualities: Insubstantial

Every culture tells the story the same way. You live, you love or you hate, you win or you lose, you die somehow you're not too fond of and here you are, ghostly and full of disappointment and what have you. Some people take it upon themselves, brave and kindly folks, to seek out the dead and help them pass to their rightful rest. You can find them, most times, down at the tavern drinking away the terrors they've seen or babbling to themselves in the madhouse. Death takes a toll on the living, no matter how you come by it. *Instinct:* To haunt

Reveal the terrifying nature of death

Haunt a place of importance

Offer information from the other side, at a

price

Lich *Solitary, Magical, Intelligent, Cautious, Hoarder, Construct*

Magical Force (d10+3 damage, ignores armor) 16 HP 5 Armor

Near, Far

"At the end, they give you a scroll and a jeweled medallion to commemorate your achievements. Grand Master of Abjuration, I was called, then. Old man. Weak and wizened and just a bit too senile for them—those jealous halfwits. Barely apprentices, and they called themselves The New Council. It makes me sick, or would, if I still could be. They told me it was an honor and I would be remembered forever. It was like listening to my own eulogy. Fitting, in a way, don't you think? It took me another ten years to learn the rituals and another four to

collect the material and you see before you the fruits of my labor. I endure. I live. I will see the death of this age and the dawn of the next. It pains me to have to do this, but, you see, you cannot be permitted to endanger my research. When you meet Death, say hello for me, would you?" *Instinct:* To unlive

Cast a perfected spell of death or destruction

Set a ritual or great working into motion

Reveal a preparation or plan already completed

Iron Golem *Group, Large, Construct*

Metal fists (d8+5 damage) 10 HP 3 Armor

Close, Reach, Forceful

Special Qualities: Metal

A staple of the enchanter's art. Every golemist and mechano-thaumaturge in the kingdoms knows this. Iron is a misnomer, though. These guardians are crafted of any metal, really: steel, copper, or even gold, in some small cases. As much an art as a science, the crafting of a fine golem is as respected in the Kingdoms as a bridge newly built or a castle erected in the mountains. Unceasing watchdog, stalwart defender, the iron golem lives to serve, following its orders eternally. Any enchanter worth his salt can craft one, if he can afford the materials. If not... *Instinct:* To serve

Follow orders implacably

Use a special tool or adaptation, built-in

Dragon *Solitary, Huge, Terrifying, Cautious, Hoarder*

Bite (b[2d12]+5 damage, 4 piercing) 16 HP 5 Armor

Reach, Messy

Special Qualities: Elemental blood, Wings

They are the greatest and most terrible things this world will ever have to offer. *Instinct:* To rule

Bend an element to its will

Demand tribute

Act with disdain

Earth Elemental *Solitary, Huge*

Smash (d10+5 damage) 27 HP 4 Armor

Reach, Forceful

Special Qualities: Made of stone

Our shaman says that all the things of the world have a spirit. Stones, trees, a stream. Now that I've seen the earth roil under my feet and fists of stone beat my friends half to death I'd like to believe that crazy old man. The one I saw was huge—big as a house! It came boiling up from a rockslide out of nowhere and had a voice like an avalanche. I pay my respects, now. Rightly so. *Instinct:* To show the strength of earth

Turn the ground into a weapon

Meld into stone