

Ведьмы Коммората: Резня на Арене



Авторская ИРИ от RollForge

Оглавление

1. [Что это за игра](#)
2. [Коммораг - Темный город](#)
3. [Механика](#)
 - [Характеристики](#)
 - [Защитное действие](#)
 - [Хитпоинты](#)
 - [Раны](#)
 - [Рабы](#)
4. [Рождение Ведьмы \(генерация персонажа\)](#)
5. [Правила боя](#)
 - [Инициатива и Действия](#)
 - [Кровавый ритуал](#)
 - [Ловушки Арены](#)
6. [Глава Ведущего - структура сессии](#)
 - [Вступление \(1d10\)](#)
 - [Разведка и ресурсы \(1d10\)](#)
 - [Бестиарий](#)
 - [Неожиданный поворот и Финал](#)
7. [Пример Листа Персонажа](#)
8. [Советы по кампании и перенос в иные миры](#)

Что это за игра?

Об этой игре

Перед тобой - авторская короткая настольная ролевая игра на один вечер, вдохновленная игрой Arena of Blood из White Dwarf 229 выпуска, но если Арена Крови это настольная игра про движение миниатюр, то Ведьмы Комморага это настольная ролевая игра про рассказывание истории. Ты возьмёшь на себя роль Ведьмы - элитных гладиаторов тёмных эльдар из вселенной Warhammer 40000.

Тебе предстоит сражаться на кровавых Аренах Комморага, мучить рабов, устраивать шоу для толпы и пытаться выжить в мире, где чужая боль - единственная валюта.

Для игры тебе понадобятся:

- 2-5 друзей (один из вас станет Ведущим, остальные - игроками).
- Листы персонажей (образец в конце книги - можно распечатать можно расчертить на листочке от руки) и карандаши.
- Хотя бы один десятигранный кубик (1d10). Лучше - по одному на каждого игрока.
- Воображение и готовность к мрачным темам.

Важное предупреждение

Эта игра не для всех. В ходе игры должны быть темы жестокости, рабства, пыток, увечий и психологического насилия. Коммораг - это тёмное зеркало, где страдание возведено в культ. Игровой процесс предполагает, что персонажи будут совершать аморальные поступки ради выживания и развлечения.

Убедись, что все участники за столом осознают это и готовы к такому опыту.

Темный город

Представь город, состоящий из стали и боли. Бесконечные шпильки ржавыми когтями и обломанными клыками впиваются в то, что на других мирах назвали бы небом. Вместо солнца над головой висят похищенные звезды, чей свет не греет, а высасывает волю и рождает лживые тени. Это Коммораг - Темный Город, последнее пристанище истинных эльдар, презревших пути Умеренности и Порядка.

Друкари, или Темные Эльдар - это ксеносы чьи души прокляты. Великий Враг, имя которому Слаанеш, вечно тянется к ним из бездны Варпа, пожирая их души. Единственный способ отсрочить гибель и сохранить рассудок - наполнить себя страданиями низших существ. Чужая агония - их пища, чужая кровь - их вино и тебе предстоит играть за них.

Сердце этого безумия - Арены Ведьм. Ты - Ведьма. Ты не солдат и не убийца, в какой-то мере. Ты - жрица смерти, акробат бойни и звезда кровавого шоу. Каждое твое движение отточено веками тренировок, каждый удар - спектакль. Сегодня ты выйдешь на песок, пропитанный страданиями тысяч жертв, чтобы доказать своё право жить ещё один день. Или умереть так красиво, что твое имя запомнят на века.



Основа механики - 1d10

Все проверки в игре совершаются броском одного десятигранного кубика (1d10) и добавлением соответствующей характеристики.

Формула: 1d10 + Характеристика против Сложности (СЛ).

- Базовая сложность (СЛ) любого теста - 7. Результат 7 и выше - успех. 6 и ниже - провал.
- Модификаторы: Предметы, ловушки и прочее могут делать действие простым (СЛ 5) или почти невозможным (СЛ 9+).
- Особые броски: Иногда правила скажут вам «бросьте 2d10 и выберите лучший результат» или «бросьте 2d10 и выберите худший результат».

Характеристики

Ведьму определяют не «сила» или «ловкость», а то, как она несёт смерть и страдания. Есть три Характеристики.

1. Брутальность (БРУТ)

Суть: Грубая сила, взрывная скорость, умение обращаться с любым оружием и наносить сокрушительные раны.

Основная функция: Нанесение прямого урона (атаки оружием).

Другие применения:

- Запугать гемункула, чтобы получить лишнюю дозу наркотиков.
- Сломать дверь клетки с химерой голыми руками.
- Выдернуть врага из-за укрытия.
- Раздавить череп раба, чтобы произвести впечатление на толпу.

2. Жестокость (ЖЕСТ)

Суть: Понимание анатомии боли, стойкость духа, умение черпать силы в мучениях своих и чужих.

Основная функция: Выживание, восстановление НР и игнорирование боли.

Другие применения:

- Допросить пленника так, что он будет молить о смерти.
- Определить, насколько серьёзно ранен враг.
- Пройти через поле из шипов, не замедляясь.
- Вытерпеть пытку, не выдав секрета.

3. Харизма (ХАР)

Суть: Артистизм, грация, чувство толпы, дар убеждения и соблазнения.

Основная функция: Инициатива в бою, выполнение трюков, взаимодействие с

публикой.

Другие применения:

- Соблазнить или подкупить стражника.
- Заставить врага смотреть только на тебя (провокация).
- Сорвать аплодисменты трибун, чтобы получить временный бонус.
- Убедить Архонта заключить выгодное пари.

Защитное

действие/уклонение/парирование

Ведьма не стоит на месте под ударами. В свой ход ты можешь объявить, что уходишь в глухую оборону, блокируя удары, грациозно уворачиваясь от них, либо иначе избегая опасности.

- **Объявление:** В свой ход ты заявляешь: «Я защищаюсь» и описываешь, как именно (танцуешь, прикрываешься клинком, напрягаешь мышцы и т.д.). Ты не можешь атаковать в этот ход, но можешь совершить Быстрое действие (например, потратить Раба).
- **Длительность:** Защитное действие длится до начала твоего следующего хода.
- **Механика:** Когда по тебе совершается атака, пока действует защита, брось 1d10 + любая характеристика (на твой выбор, с соответствующим описанием) против броска атаки врага.
 - Если твой результат выше броска врага - ты уклонился, парировал или отвел удар. Урон не проходит.
 - Если твой результат ниже или равен - ты получаешь урон как обычно.

Описание защиты зависит от использованной характеристики, к примеру:

- **БРУТ:** «Я встречаю его клинок своим, отводя удар в сторону грубой силой».
- **ЖЕСТ:** «Я не уклоняюсь - я позволяю лезвию пройти по рёбрам, но напрягаю мышцы так, что оно лишь скользит по кости».
- **ХАР:** «Я делаю сальто в сторону, заставляя врага промахнуться на каких-то жалких сантиметрах, и зрители взрываются хохотом».

Ресурсы - жизнь, раны и рабы

Хитпоинты (НР)

Здоровье Ведьмы измеряется в НР.
Базовое максимальное НР = 2.

- 2 НР: Ты в полном порядке.
- 1 НР: Появились царапины, адреналин зашкаливает.
- 0 НР: Критическое состояние.
 - Немедленная реакция вне очереди хода: В момент падения до 0 НР (от атаки, ловушки или чего угодно еще) ты немедленно совершаешь бросок ЖЕСТ СЛ 7. Опиши, как ты мучаешь врага, раба или даже саму себя, чтобы остаться в сознании и восстановить жизненные силы.
 - Успех: Твое НР восстанавливается на 1. Ты продолжаешь бой.
 - Провал: Ты получаешь РАНУ и остаёшься с 0 НР.

- -1 НР и ниже: СМЕРТЬ. Твоя душа с воем уносится в пасть Слаанеш. Игра для этого персонажа окончена.

Рана (штраф)

Рана - это серьёзное увечье, которое не даёт тебе сражаться в полную силу.

- **Эффект:** Пока на тебе висит Рана, ты получаешь -1 ко всем броскам 1d10.
- **Длительность:** Рана сохраняется до конца текущей игровой сессии. Между сессиями персонаж может исцелить её, если ты придумаешь и опишешь, как именно Ведьма избавилась от последствий (визит к гемункулу, кровавая ванна из органов девственниц, дорогой заживляющий спрей и т.д.).
- При повторном падении до 0 НР при наличии активной Раны новая Рана не накладывается.

Рабы (расходный ресурс)

Несчастные существа (люди, орки, тау и т.д.), которых вы таскаете за собой на цепях. Это и валюта, и оружие, и аптечка.

- **Стартовое количество и максимум:** Зависит от Культа, Уровня и успешности. Максимальное количество Рабов, которое можно иметь при себе, равно 6. Всё, что свыше, нужно продавать, съедать или держать в загонах.
- **Использование Раба (одно Быстрое действие в бою):**
 - **Живой Щит:** Когда Ведущий объявляет, что атака врага попала по твоему персонажу, ты можешь швырнуть под удар Раба. Атака автоматически убивает Раба, а ты не

- получаешь урона. Раб погибает безвозвратно.
- Переброс судьбы: Ты пытаешь раба или приносишь его в жертву, чтобы получить тактическое преимущество. Потрать 1 Раба, чтобы перебросить любой свой только что брошенный d10. Ты обязан использовать новый результат.
- Кровавый Ритуал: Ты жертвуешь Рабом, чтобы помочь союзнику, упавшему до 0 НР. Союзник автоматически восстанавливает 1 НР (без броска).
- Сброс на Арену: В начале боя или в свой ход ты можешь выпустить на Арену до 2 Рабов. Пока эти Рабы живы и мечутся в ужасе, сложность всех тестов ЖЕСТОКОСТИ на Арене снижается на 2 (до СЛ 5). Враги могут убить этих рабов обычной атакой.



Рождение Ведьмы (генерация персонажа)

Шаг 1. Внешность (Бросок 2d10)

Здесь и далее будут встречать таблицы – по ним можно роллить, можно выбирать понравившийся вариант. Все таблицы даны как рекомендации и инструмент вдохновения для написания собственных.

Таблица А: Лицо	Таблица Б: Тело
1 Волосы цвета свежего снега, заплетённые в дреды с крючьями.	1 Змеиная чешуя на плечах и спине.
2 Лысый череп, татуировка кричащего рта на затылке.	2 Движения сломанной марионетки, но невероятно быстрые.
3 Вертикальный шрам через всё лицо с вечной улыбкой.	3 Гидравлический боевой протез вместо одной руки.
4 Маска из чьего-то лица с прорезями для глаз, приросшая к лицу.	4 Бесшумная походка призрака.
5 Разноцветные глаза: один живой, второй - психокристалл.	5 Пояс из скальпов космодесантников.
6 Уши, оттянутые до плеч тяжёлыми серьгами из костей.	6 Постоянный танец (нервный тик).
7 Глаза без белков (вживлённые аугментики).	7 Горб на спине (тайник для ядов).
8 Фарфоровая кожа с металлическим отливом.	8 Фосфоресцирующая ядовитая кровь, светящаяся в венах.
9 Огненно-рыжая грива, уложенная кровью.	9 Выпирающие ребра и кости, будто готовые выпуститься шипы.
10 Пол-лица сожжено кислотой, вторая половина идеальна.	10 Хромота, не мешающая бою.

Шаг 2. Предыстория и цель (Бросок d10)

При выполнении личной цели в ходе сессии ты получаешь +1 ко всем тестам до конца текущей сессии.

1 Беглый раб: Цель - Убить врага "грязным" ударом.
2 Дочь Архонта: Цель - Получить овации (Выбросить 10 на проверке Харизмы).
3 Гладиатор: Цель - Жестоко добить врага, у которого уже 0 НР.
4 Аддикт: Цель - Дважды восстановить НР с помощью Жестокости.
5 Пророчица: Цель - Защитной стойкой уклониться от атаки, которая должна была попасть.
6 Мстительница: Цель - Убить врага с определённым типом оружия/брони (обсуди заранее с Ведущим).
7 Одержимая скоростью: Цель - Атаковать дважды за ход, один раз оружием, а другой нет.
8 Отравительница: Цель - Убить цель ядом или ловушкой Арены.
9 Эксперимент Гемункула: Цель - Убить на Арене первой.
10 Любимица визоров: Цель - Убить врага без получения Урона.

Шаг 3: Культ Ведьм (бросок 1d10, результат поделить на 2)

Культ	Описание	Бонус к Характеристике	Стартовые Рабы	Уникальный Навык Культа
1-2 Ободранный Клинок	Минималисты боя. Никакой брони, только скорость и сталь.	+1 БРУТ	2	Кровавая Баня: Убив врага, можешь сразу же совершить ещё 1 атаку по другой цели.
3-4 Кричащая Бездна	Палачи духа. Черпают силы в мучениях врага, а не в убийстве.	+1 ЖЕСТ	3	Глоток Агонии: Если рядом есть умирающий враг (0 НР), ты можешь действием восстановить 1 НР без проверки кубика.
5-6 Алый Ужас	Акробаты и сорвиголовы. Бой для них - лишь часть шоу.	+1 ХАР	2	Смертельное Сальто: Первая атака по тебе в любом бою автоматически промахивается.
7-8 Железная Роза	Наркоманы и киборги. Имплантаты и химия заменяют им тренировки.	+1 БРУТ	1	Боевой Коктейль: Раз в бой наносишь +1 Урон. Но след. ход у тебя штраф -2 на всё.
9-10 Призрачный Шип	Тактики и мучители. Предпочитают лишить врага воли к борьбе.	+1 ЖЕСТ	3	Парализующий Яд: Раз в бой при попадании можешь объявить стан. Враг пропускает след. ход, но не получает урона сейчас.

Шаг 4. Характеристики

Распредели 6 очков между БРУТ, ЖЕСТ,
ХАР (минимум 1, максимум 5)

Шаг 5. Оружие (бросок 1d10)

Всё оружие наносит базовый Урон 1. Разница в свойствах.

1. Ножи Ведьм: При результате атаки 9+, нанеси 2 урона.
2. Осколковый пистолет: Враг, в которого попали, в начале своего хода получает 1 урон (пока не потратит действие на остановку крови, тест ЖЕСТ 7).
3. Агонизатор: Может атаковать двух врагов сразу одним броском.
4. Осколочная сеть: Враг **обездвижен** до конца твоего след. хода (+1 к атакам по нему).
5. Кровопускатель: Нанеся урон, получи +1 к следующему тесту Жестокости.
6. Шоковый коготь: Раз в бой атакуй 1d10/3 целей одним броском (округление в большую сторону).
7. Клэйв: Брось БРУТ против атаки врага. Если твой результат больше - заблокировал.
8. Перчатки Гидры: Против раненых врагов (НР меньше их максимума) наносишь 2 урона.
9. Отравленный стилет: Враг получает -1 ко всем броскам на 1 ход и в начале своего следующего хода получает 1 урон.
10. Бритвоцеп: Свойство «Адаптация». При промахе (1-6) можете потратить Раба, чтобы перебросить атаку.

Шаг 6. Рейтинг Ведьмы

Уровень	Бонус	Цена	Рабы (доп.)	Слоты Арсенала
Гекатрикс (Новичок)	+1 к Максимальному НР (всего 3 НР)	Жадность: Ты должен потратить 2 Рабов, чтобы перебросить кубик (а не 1).	+1 Раб	0 слотов
Суккуба (Ветеран)	Раз в бой Автоуспех на тест Харизмы. Примеры использования: выполнить акробатический трюк, чтобы получить +1 к следующей атаке; заставить врага замешкаться (его следующая атака - бросок 2d10 выбрать худший); привлечь внимание публики для получения помощи с трибун.	Гордость: Ты не можешь уклоняться от боя (Защитное действие) или прятаться за укрытия.	+2 Раба	1 слот
Истинная (Легенда)	+1 ко всем характеристикам (после распределения очков).	Высшая Лига: В начале боя враг-босс получает +1 уникальное свойство из таблицы (стр. 10).	+0 Рабов	2 слота

Шаг 7. Арсенал культа

Выбери снаряжение в соответствии с количеством слотов. Если слотов 0, ты не получаешь ничего из этого списка.

1. Стимм-инъектор: +2 к БРУТ на 1 ход, затем получи 1 урон (отходняк).
2. Ховерборд: Ты игнорируешь Ловушки, активируемые при броске 1-2. +1 к трюкам (ХАР).
3. Доспех из кожи Ужаса: Игнорируй первый полученный урон за бой.
4. Ошейник Кровавой Невесты: При смерти Раба рядом с тобой (включая Живой Щит) восстанови 1 НР.
5. Маска Живых Теней: Раз в бой Невидимость на 1 ход (тебя нельзя атаковать, и ты не провоцируешь атаки).
6. Яд Гемункула: При успешной атаке объяви использование. Цель получает -2 ко всем броскам защиты/уклонения до конца боя.
7. Психоактивные Бусы: Контролируй 1 Ловушку на Арене. Раз в бой можешь заставить её сработать по своему желанию в любой момент.
8. Кристалл Боли: Одноразовый. Брось под ноги. Все в радиусе (кроме вас, если вы готовились) должны пройти тест ЖЕСТ 9+ или пропустить следующий ход от конвульсий.
9. Заживляющий спрей: Одноразово снимает РАНУ и восстанавливает 1 НР. Использование в бою требует целый ход (вы не можете атаковать в этот ход).
10. Коготь Ведьмы: Добавляет свойство «Кровотечение» к твоему текущему оружию на один бой.



Правила боя

Инициатива и действия

1. Фаза Инициативы: Все участники (игроки и враги) кидают 1d10 + ХАР. Порядок ходов от большего к меньшему. При ничьей - действуют одновременно (описывают действия, кидают кубики, результаты применяются одновременно, возможен обмен смертельными ударами).
2. Ход Персонажа: В свой ход персонаж может совершить:
 - а. Одну Атаку.
 - б. Одно Быстрое Действие: Использование Раба, короткая команда, взаимодействие с объектом, активация девайса, пытка, трюк, объявление Защитного действия.
3. Ходы Врагов: Ведущий отыгрывает врагов по их статблокам.
4. Конец Раунда: Проверка Ловушек.

*Движение **НЕ** требует отдельного действия - Ведьмы достаточно быстры, чтобы оказаться в любой точке Арены в рамках своего хода, если этому не мешают особые условия (сеть, ловушка).*

Кровавый ритуал

Когда твоя сестра по Культуре падает, ты можешь поделиться с ней энергией боли.

- Условие: Рядом с тобой есть враг или Раб.
- Вариант 1: Мучение врага. Ты совершаешь проверку ЖЕСТ (СЛ 7). При успехе ты описываешь, как вырываешь врагу нерв или ломаешь кость особым образом. Союзник восстанавливает 1 НР.
- Вариант 2: Жертва Раб. Ты безвозвратно тратишь 1 своего Раба. Тебе не нужно кидать кубик. Союзник с 0 НР автоматически восстанавливает 1 НР.

Ты не можешь использовать «Кровавый Ритуал» на себе.

Ловушки Арены

Арена - это не просто песок. Это живой организм, напичканный сюрпризами гемункулов.

Механика активации

Ловушки срабатывают в конце хода любого персонажа (игрока или врага), если во время его хода был совершён бросок d10 и выпал результат «1» или «2».

Исключения:

- Персонаж на Ховерборде игнорирует активацию ловушек, связанных с полом (но не тех, что падают сверху или бьют по площади).
- Если персонаж использовал Раба как Живой Щит и тот погиб, активация ловушки подавляется энергией смерти - в этот ход ловушка не срабатывает.
- Ловушка может быть обезврежена специальным действием (тест ХАР или ЖЕСТ 7+) или контролируется с помощью Психоактивных Бус.

Примеры ловушек (d10)

Ведущий выбирает 3-5 ловушек для конкретной Арены до начала боя.

1 Шипы из пола: Урон 1 всем, кто стоит на земле. Те, кто на возвышении, избегают.

2 Струя кислоты: Бьёт в самого медленного (с самой низкой инициативой в этом раунде). Урон 1.

3 Смертельные Объятия: Из стен выдвигаются статуи и хватают случайную цель. Тест БРУТ 7+ чтобы вырваться, иначе пропуск следующего хода.

4 Рев Толпы: Оглушительный свист и улюлюканье. Все, у кого Харизма ниже 3, получают -1 к следующей атаке.

5 Энергобарьер: Разделяет Арену пополам на 1 раунд. Нельзя атаковать цель за барьером.

6 Гравипушка: Всех подбрасывает в воздух. Тест ХАР 7+ при приземлении, иначе 1 урон.

7 Огненное Кольцо: Из пола вырывается пламя по периметру. Все получают 1 урон, если не находятся в центре Арены.

8 Душегубка: Кристалл высасывает жизнь. Каждый должен потратить 1 Раба или получить 1 урон.

9 Копьё судьбы: С потолка пикирует зачарованное копье. Атака с +1 против всех. Урон 1.

10 Клетка с плотью: На Арену падают куски мяса. Следующая атака Химеры или зверя получает +2 к броску.

Глава Ведущего - структура Арены

Проведение ваншота

1. Вступление: Камера ожидания, рёв толпы, объявление ставок.
2. Разведка: Ведьмы гуляют по подтрибунным помещениям, добывая преимущества.
3. Бой: Главная сцена на Арене.
4. Неожиданный поворот: Событие, ломающее планы.
5. Финал: Развязка и концовка.

Таблица 1: Вступления (d10)

Ведущий, выбери или брось d10, чтобы определить, с чего начнётся история.

1 Долг крови

Вы - Сёстры из небольшого культа, задолжавшего могущественному Архонту, Кабала Чёрного Сердца. Долг висит над вами уже три цикла. Сегодня вам предложили сделку: вы выходите на Арену вне очереди, без подготовки, против твари, которую Архонт хочет проверить в деле. Выживете - долг прощён. Умрёте - ваши души станут его собственностью.

Цель: Выжить в бою против неизвестного противника. *Бонус:* Арена сегодня не оборудована ловушками (слишком спонтанно).



2 Охота на Ведьму

Вы - Гекатрикс-беглянки. Ваш прежний культ был уничтожен, а его лидеры казнены за провал на Арене. По законам Комморага, выжившие ведьмы подлежат зачистке. Последние трое суток вы скрывались в катакомбах под Шпилями. Сейчас вы загнаны в угол в Зале Отбракованных - полузаброшенной арене, используемой для тренировок химер. Ваши преследователи уже близко. *Цель:* Обороняться, используя окружение (клетки с голодными зверями, старые механизмы), и либо убить охотников, либо сбежать через канализацию боли.

3 Испытание культа

Сегодня - ночь посвящения. Вы больше не рабыни и не ученицы. Чтобы стать полноправными Суккубами Культа, вы должны пройти Кровавый ритуал. Арена превращена в зеркальный лабиринт. В центре лабиринта - алтарь с Сердцем Боли. Ваша задача: добраться до него первой (или первой среди своей группы), принести Сердце Верховной Суккубе и доказать, что вы достойны носить знак культа. Проблема в том, что в лабиринт запущены и другие претендентки... и пара голодных химер для веселья. *Цель:* Первой добраться до центра и вернуться живой.

4 Украденный трофей

В прошлом цикле ваша сестра по Культуре пала на Арене от руки Корлак-ветерана. По традиции, её личное оружие и ошейник с рабами перешли победителю. Но это оружие - ценность вашего культа. Высокопоставленная матрона тайно наняла вас, чтобы вы вернули трофей. Сегодня на Арене объявлен «Свободный Бой» - любой может бросить вызов любому. Вы выходите на песок, чтобы сразиться с Корлаком и его бандой. *Цель:* Победить Корлака и забрать конкретный предмет (помеченный). Если

вы просто убьёте его и уйдёте - матрона не заплатит.

5 Подарок Гемункула

Вы очнулись в лаборатории. Последнее, что вы помните - вспышка боли и падение на песок Арены. Гемункул по имени Искажённый Малликс довольно сообщает вам, что вы были мертвы почти несколько дней. Он «починил» вас, но с одним условием: вы должны протестировать его новые «игрушки» в полевых условиях. Вас, ещё слабых и дезориентированных, выталкивают на Арену, где уже ревет толпа. У вас нет вашего привычного оружия - только экспериментальные девайсы, вживлённые в тело (Выдай каждому игроку 1 случайный девайс из Арсенала и заberi личное оружие). *Цель:* Выжить, используя только вживлённые модификации. Узнать, что именно Малликс в вас вшил.

6 Смотрины в Яме

Вы - неприкаянные. Ваш культ распался после гибели Верховной Суккубы, и вы остались без покровительства. Таких, как вы, в Коммораге называют «отбросами арены». Сегодня вас согнали в Яму Отверженных - глубокий колодец под трибунами Малой Арены, куда сбрасывают бракованных химер, сломанных гладиаторов и прочий мусор. Сверху доносится шум пира: Архонт Вексир Теней устроил смотрины, выбирая себе новый культ для развлечений. Вам объявили: «Позабавьте нас. Убейте друг друга или тварей, что ползают внизу. Последние трое выживших получают покровительство». В темноте Ямы слышится клцанье когтей и хриплое дыхание - вы здесь не одни. *Цель:* Выжить и войти в тройку последних. В Яме нет правил: можно объединяться, предавать, использовать обломки как оружие. Победители получают статус Гекатрикс нового культа и

+1 Раба в знак милости Архонта.
Проигравшие станут кормом.

7 Великое представление

Коммораг празднует Возвышение Векта. Тысячи культов соревнуются за право быть замеченными. Ваш культ получил почётное право открыть Игры. Но Верховная Суккуба поставила условие: «Ни одной смерти на песке. Только увечья и боль. Публика должна наслаждаться страданиями, а не быстрой развязкой». Вы сражаетесь с пленными космодесантниками. Вам нужно не убить их, а сломать - морально и физически, чтобы они молили о пощаде перед зрителями.

Цель: Победить врагов, доведя их до 0 НР, но не добивать. Вместо смертельного удара - театральная пытка. Любое случайное убийство - провал миссии и гнев Верховной Суккубы.

8 Смертельный аукцион

Вы - товар. Ваш предыдущий Архонт проиграл войну кабалов, и всё его имущество, включая культ Ведьм, выставлено на аукцион. Вы стоите на помосте в Зале Теней, закованные в кандалы, пока внизу толпа делает ставки. Внезапно один из покупателей, скучающий Архонт в золотой маске, объявляет: «Я возьму их всех, если они прямо сейчас, в цепях, перебьют охрану этого зала». Вам бросают ключи. Охрана (инкубы и химеры) приходит в движение.

Цель: Освободиться и перебить охрану. Если победите - вы переходите к новому, возможно, более щедрому хозяину (и получаете +1 Раба). Проиграете - вас продадут по частям.

9 Проклятие Слаанеш

Одна из вас в последнем бою заглянула в глаза Бездны. Теперь Слаанеш требует свою плату. «Ты чувствуешь, как твоя

душа истончается. Если ты не убьёшь кого-то лично в этом бою, ты исчезнешь». Остальные сёстры чувствуют это и понимают - они должны помочь проклятой сестре нанести последний удар, даже ценой собственной славы.

Цель: Проклятая Ведьма обязана лично добить хотя бы одного врага (Босса или трех миньонов). Остальные получают бонус +1 к броскам, если они «подносят» жертву проклятой сестре.

10 Ложь Архонта

Вы - элита, Истинные Ведьмы. Вас вызвали в личные покои Архонта. Задание звучит просто: на Арене появится группа «мятежников» - бывших рабов, посмеявших поднять оружие. Нужно устроить показательную казнь. Но когда ворота Арены открываются, вы видите не грязных рабов, а другой культ Ведьм в полном боевом облачении. Архонт решил стравить два культа ради развлечения. Микрофон отключён, двери заперты. Выживет только одна команда.
Цель: Уничтожить враждебный культ.

Таблица 2: Разведка и ресурсы

Ведущий, пусть игроки сами выберут, куда пойти. Используйте таблицу для последствий. Каждая локация предлагает один тест СЛ 7. Никто не запрещает использовать эти сцены как флэшбэк, объясняющий откуда у Ведьм на арене то или иное снаряжение.

Локация	Действие (Характеристика)	Успех (7+)	Провал (6-)
1 Лаборатория Гемункула	Выпросить/запугать усилитель боли (ХАР/БРУТ)	+1 Девайс из Арсенала на этот бой.	Гемункул вкалывает "экспериментальное"; -1 урон на первый удар в бою.
2 Вольер с Химерами	Разозлить зверя для сброса на врага (БРУТ)	В бою 1 раз можете призвать Химеру для атаки (1 урон врагу).	Зверь кусает вас за руку. Штраф -1 к попаданию первой атакой в бою.
3 Яма Рабов	Выбрать лучшего расходника (ЖЕСТ)	+1 Раб в запас.	Раб калечит вас (ломает палец). -1 к тесту ЖЕСТ в первом раунде.
4 Бар «Гнилая Артерия»	Собрать слухи о враге (ХАР)	Знаете 1 слабость врага. Один раз за бой можете атаковать его, бросив 2d10 и выбрав лучший результат.	Вас опоили. -1 к Инициативе.
5 Оружейная	Подкупить/запугать оружейника (БРУТ)	Оружие на этот бой получает свойство «Кровотечение» или «Стан» (на выбор).	Оружие клинит. При первом промахе вы теряете следующее Быстрое действие.
6 Камера пыток	Напитаться чужой болью (ЖЕСТ)	Восстановите 1 НР перед боем (если были ранены) или получите +1 к первому броску ЖЕСТ.	Вы переусердствовали и истощены. -1 Макс. НР на этот бой.
7 Зал Ставок	Сделать ставку на себя (ХАР)	Если вы переживёте бой, получите +2 Раба в награду.	Вы привлекли внимание кредиторов. После боя вы должны 1 Раба местному авторитету.
8 Смотровая Площадка	Изучить Арену (БРУТ/ЖЕСТ)	Вы знаете расположение всех ловушек. Один раз за бой можете избежать активации ловушки лично для вас.	Вас заметили и сбросили вниз. Начните бой с 1 НР (вместо максимума).
9 Аптека Наркодилера	Купить стимуляторы (ХАР/БРУТ)	Получите Стимм-инъектор на этот бой (не занимает слот).	Вам продали подделку. При использовании эффект +1 БРУТ вместо +2, и вы получаете 1 урон сразу.
10 Клетка Врага	Запугать/ослабить будущего противника (ЖЕСТ/БРУТ)	Враг начинает бой с -1 НР или -1 к первой атаке.	Враг ранит вас через прутья. Начните бой с Раной.

Бестиарий - готовые враги

Ведьма чужого культа (Миньон)

НР: 2. Урон: 1. БРУТ 3, ЖЕСТ 2, ХАР 3.
Свойство: Один Навык Кulta (выбери тот, которого нет у игроков).

Химера Гемункулов (Зверь)

НР: 4. Урон: 1. БРУТ 4, ЖЕСТ 1, ХАР 1.
Свойство: Множество конечностей.
Атакует 2 разные цели за ход.

Корлак Геллион (Ветеран)

НР: 2. Урон: 1. БРУТ 2, ЖЕСТ 2, ХАР 5.
Свойство: Пике. Если двигался (описательно) в этом ходу, урон +1 (всего 2). Игнорирует ловушки пола.

Космический волк (Босс)

НР: 5. Урон: 2. БРУТ 2, ЖЕСТ 5, ХАР 1.
Свойства:

1. **Ярость:** При получении урона, БРУТ увеличивается на +1 (суммируется до макс. +5).
2. **Проклятый:** Раз в бой при НР=1 совершает рывок и атакует с +3.
3. **Плен:** Тесты Жестокости против него имеют СЛ 5.

Таблица уникальных навыков врагов (1d10)

Добавь 1-2 свойства любому врагу для уникальности.

1 Регенерация: Восст. 1 НР в начале хода.
2 Костяная броня: Игнор первого урона за бой.
3 Телепортация: Уворот от 1 атаки за раунд.
4 Взрывное семя: При смерти урон 1 всем в радиусе.
5 Гипнотический взгляд: СЛ ХАР 9+ или пропуск хода.

6 Кислотная кровь: При получении урона атакующий получает 1 урон.

7 Маскировка: Штраф -3 на первую атаку по нему.

8 Бешенство: Промаяхнулся -> след. атака +2.

9 Поглотитель боли: Лечится на 1 НР, если игрок провалил тест рядом.

10 Раздвоение: Создает иллюзию, атакует дважды.

БАЛАНСИРОВКА УГРОЗ И СОЗДАНИЕ ВРАГОВ

Баланс под количество игроков

Игроков	НР Босса	Урон Босса	Миньоны (стандарт)
1-2	3	1	1 Ведьма-культист (НР 1)
3-4	5	2	2 Ведьмы-культиста или 1 Химера
5+	7	2 (ходит 2 раза за раунд)	3 Ведьмы или 1 Химера + 1 Ведьма

Примечание: Если группа состоит из опытных игроков с хорошими билдами, увеличь НР Босса на 1-2 или добавь одно уникальное свойство.

Создание собственного врага

1. Определи концепт: Хищный зверь, эльдар, демон, пленник из иной расы.
2. Базовый шаблон:
 - a. НР: от 2 (миньон) до 5 (босс).
 - b. Урон: 1 (базовый) или 2 (тяжёлый).
 - c. Характеристики:
распредели 6 очков между БРУТ, ЖЕСТ, ХАР (минимум 1).
3. Добавь 1-2 уникальных свойства из таблицы выше или придумай сам.
 - a. Пример свойства:
«Паутина» - при попадании **обездвиживает** цель на 1 ход (тест БРУТ 7+ чтобы освободиться).
 - b. Пример свойства: «Крик Банши» - все в радиусе теряют Быстрое действие в следующем ходу.
4. Помни о том, где ты: Враги в Коммореге редко бывают «честными». Гемункулы любят сюрпризы - вживлённые бомбы, отравленные шипы, срабатывающие при смерти.



Неожиданный поворот и финал

Таблица 3: неожиданный поворот (d10)

<i>Используй, когда бой идёт слишком по плану и нужна встряска.</i>
1 Предательство: Союзный НПС (или Раб с ножом) атакует самого слабого ИП.
2 Прорыв Варпа: Лезет толпа Кровожадов. Всеобщая свалка.
3 Любовь Толпы: Зрители кидают врагу меч с усилением (+1 урон и +1 НР каждый ход).
4 Второе Дыхание Босса: Босс восстанавливает 3 НР и впадает в ярость.
5 Сбой Гравитации: Невесомость на 2 раунда.
6 Вызов Лилит: Бой прерывается. Один игрок (доброволец) дерётся с Чемпионкой 1 на 1.
7 Осечка: Все Ловушки Арены начинают срабатывать постоянно.
8 Ревность Гемункула: В игрока летят дротики с трибун (урон 1, если нет укрытия).
9 Нашествие паразитов: Все, у кого есть Рана, получают 1 урон.
10 Дар Цегораха: Игрок получает Видение (+2 ко всем броскам на 1 ход), но затем пропускает 2 хода.

Таблица 4: Концовки (d10)

1 Шрам: +1 к Харизме (узнаваемость), но -1 Макс. НР до исцеления Раны в следующей сессии.
2 Контракт: Наняты для рейда в реальное пространство. Основа для следующей игры.
3 Ужин с Вектом: Награда или начало нового кошмара?
4 Свобода: Любимый Раб Ведьмы получает вольную.
5 Повышение: Гекатрикс становится Суккубой механически.
6 Месть: Выживший враг клянётся отомстить. Задел на сиквел.
7 Плен: Ведьмы проиграли и очнулись на столе Гемункула. Побег.
8 Смерть Героя: Красивая гибель, прославление в веках.
9 Жажда: Выжили, но Слаанеш дышит в спину. Нужно срочно найти новую Арену.
10 Триумф: Ведьмы получают влияние, славу и +1 Раба навсегда (увеличивается максимум).

Лист персонажа

Расчертите подобную таблицу на листе, в Ворде или где-либо еще

|| ВЕДЬМА КОММОРАГА - ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

|| ИМЯ: _____ КУЛЬТ: _____

|| УРОВЕНЬ: _____ ЦЕЛЬ: _____

|| ВНЕШНОСТЬ: _____

|| НР: [] [] [] [] (Макс ____) РАНА: [] (-1 ко всему)

|| РАБЫ: [] [] [] [] [] [] (Макс ____)

|| ХАРАКТЕРИСТИКИ:

|| БРУТАЛЬНОСТЬ (БРУТ): _____

|| ЖЕСТОКОСТЬ (ЖЕСТ): _____

|| ХАРИЗМА (ХАР) : _____

|| ОРУЖИЕ: _____ СВОЙСТВО: _____

|| НАВЫК КУЛЬТА: _____

|| ДЕВАЙСЫ (Слоты: ____):

|| 1. _____

|| 2. _____

|| 3. _____

|| ЗАМЕТКИ / ЭФФЕКТЫ:

|| _____

|| _____





Советы по кампании и перенос в иные миры

Игра в кампанию

Хотя правила заточены под кровавый ваншот, можно связать несколько сессий.

- **Прогрессия:** После каждой успешной Арены игрок может либо увеличить максимум Рабов на 1, либо взять 1 девайс в постоянное пользование. Характеристики повышаются за каждую отыгранную сессию +1 к одной характеристике.
- **Ресурсы между играми:** Игроки ведут учёт Рабов. В начале каждой сессии можно «потратить» Рабов на ставки, информацию или лечение Ран.
- **Смерть:** Если Ведьма погибла, игрок создаёт новую - ученицу, сестру или клона от Гемункула, которая наследует часть репутации (но не Рабов).

Перенос в другие миры

Данная механика идеально работает для любого сеттинга с Жестокостью, Шоу и Ресурсами.

- **Древний Рим (Гладиаторы):** БРУТ = Сила. ЖЕСТ = Выносливость. ХАР = Слава. Рабы = Слуги/Звери. Ловушки = Механизмы Колизея.
- **Киберпанк (Бои без правил):** БРУТ = Хром/Стрельба. ЖЕСТ = Игнор боли. ХАР = Стилль. Рабы = Деньги/Долги. Ловушки = Взлом арены.

Конец правил. Да начнётся Резня!

Лелит Гесперакс - самая именитая чемпионка Арен Комморага – пора подвинуть ее с пьедестала!..