

# A Collection of Poisons

## КОЛЛЕКЦИЯ ЯДОВ



Перевод: Артём Бударных, Максим Голутво  
Гильдия Вольных Переводчиков

ASSASSIN GAMES





Этот документ предоставлен для свободного использования в соответствии с актуальным набором правил, а также с соответствующей лицензией на последней странице.

Не забудьте посетить сайт Assassin Games: <http://www.assassingamesrpg.com/>

Вы можете читать нас на Facebook: <https://www.facebook.com/assassin.games.rpg>

## Вступление

Яды — ремесло тех, кто ищет способ достичь своей цели с минимальным кровопролитием. Яд — это инструмент расчетливых убийц, желающих избавиться от помех на пути к своему могуществу. Яд — это тот нектар, которым змеи наполняют тела своих жертв через молниеносный укус, после чего те умирают в конвульсиях, позволяя змее насытиться ужином.

Данное пособие написано с целью добавить больше возможностей тем игрокам и Мастерам, которые хотели бы чаще использовать в своих играх подобные вещи. Каждый приведенный в списке яд — это смертоносная эссенция, способная принести наслаждение убийце и горе его жертве. В дополнение к уже представленным, вы можете добавить те яды, которые используют ассасины в ваших собственных компаниях.

Каждый яд из списка имеет определенное число характеристик, которые определяют его эффективность. Также в описании яда указана доступная о нем информация и способ, при помощи которого жертва может сопротивляться действию отравления, что позволит ей избежать печальной судьбы.

### Проверка знаний

Многие яды неизвестны тем, кто не изучал данный вопрос более детально. Проверка знаний отражает степень осведомленности о данном токсине и определяет сложность для проверки Медицина (Мудрость) при попытке лечения отравления.

### Категории

**Контактирующие** — эффект отравления достигается путем непосредственного контакта ядовитого вещества с незащищенной кожей и требует Спасброска для избежания последствий. Яды, которые принадлежат этой категории, также могут быть нанесены на оружие, таким образом отравляя цель при нанесении увечий.

**Поглощаемые** — яды этого типа достаточно сложно использовать в бою, так как требуют от объекта воздействия проглотить или съесть ядовитое вещество, чтобы подвергнуться эффекту отравлению.

**Вдыхаемые** — яды этого типа всегда имеют газообразную форму, и, зачастую, содержатся в разрушаемых емкостях. Будучи выпущенным, газ быстро наполняет пространство — куб с радиусом 10 футов. Каждое существо в области воздействия должно совершить Спасбросок, в независимости от того, задерживают оно дыхание или нет, так как токсин проникает через слизистые и кожные поры.

**Действующие через кровь** — чтобы подействовать на объект, яды этого типа должны быть нанесены на оружие. Для успешного отравления необходимо нанесение цели хотя бы 1 ед. урона.

Будучи нанесенным на оружие, яд остается опасным (активным) в течение 1 минуты.

### Спасброски

В то время как большинство ядов действует непосредственно на тело, где для проверки действия основного эффекта яда требуется Спасбросок по Телосложению, некоторые яды влияют на разум цели, где требуется Спасбросок по Мудрости. Каждый яд имеет свою затрагиваемую характеристику, указанную напротив класса сложности. После провала Спасброска соответствующий урон наносится незамедлительно.

Жертвы, проваливший самый первый Спасбросок против отравления, испытывают помеху при всех дальнейших Спасбросках.

### Частота

Длительность, указанная в данной характеристике — это промежуток времени, после которого нужно совершить Спасбросок для проверки сопротивления первому и последующему действию Вторичного эффекта яда. Вторичный эффект начинает действовать каждый раз при провале Спасброска.

### Основной эффект

После провала Спасброска персонаж или существо мгновенно испытывает действие Основного эффекта. Любые штрафы, связанные с уменьшением характеристик, действуют мгновенно. Весь урон рассматривается как постоянный до тех пор, пока жертва не совершит соответствующий Спасбросок. В дополнение, отравленное существо испытывает помехи при бросках атаки и проверках навыков. Это также включает в себя Спасброски на сопротивление Вторичным эффектам отравления.

### Вторичный эффект

Персонаж испытывает дополнительный эффект после провала второго и последующего Спасбросков.

## Увеличение эффективности

Указанные в списке яды приведены с их базовой эффективностью, которая в свою очередь может быть изменена персонажем с подходящими знаниями в ремесле отравления (определяется Мастером), а также успешной проверкой Интеллекта со Сложностью 15.

Увеличение эффективности добавляет +2 к сложности Спасброска и дополнительную кость урона за каждый проваленный Спасбросок.

Разбавление яда и, соответственно, снижение эффективности уменьшает сложность Спасброска на 2, а цель получает лишь половину урона. В добавление, любая проверка Медицины (Мудрость) с целью определить природу яда проходит со сложностью +2.



### Черножилый яд

Полученный из семян цветка темного цвета, растущего из гниющей органической материи, этот яд имеет крайне примечательный визуальный эффект. Вены, близкие к поверхности кожи, становятся очень заметными и окрашиваются в черный цвет, из-за чего яд и получил свое жуткое название. Яд начинает действовать, попадая в систему кровообращения жертвы, обращая кровь и кровеносные сосуды в гниющую черную слизь.

Проверка знаний: Сложность 12

Категория: Поглощаемый или Действующий через кровь

Спасбросок: Телосложение — Сложность 12

Частота: 1 день

Основной эффект: 1d3 (или 2) урона по Телосложению

Вторичный эффект: 2d4 (или 6) некротического урона

Стоимость: 500 золотых

### Огненная Кровь

Красновато-коричневая липкая субстанция — этот яд очень популярен среди наемных убийц и довольно част в употреблении. Начав действовать, яд разогревает кровь, заставляя существо буквально гореть изнутри. Часто токсин прогорает внутри жертвы так быстро и интенсивно, что в конце концов от нее остается не больше, чем пара обугленных костей.

Существует несколько методов изготовления яда Огненная Кровь, хотя наиболее распространенным является смешивание плодов пустынного кактуса, вымоченных в слюне гигантских ящериц, с дистиллированным алкоголем. После нескольких дней настойки фрукты удаляются из микстуры и взбиваются в пасту.

Проверка знаний: Сложность 12

Категория: Действующий через кровь

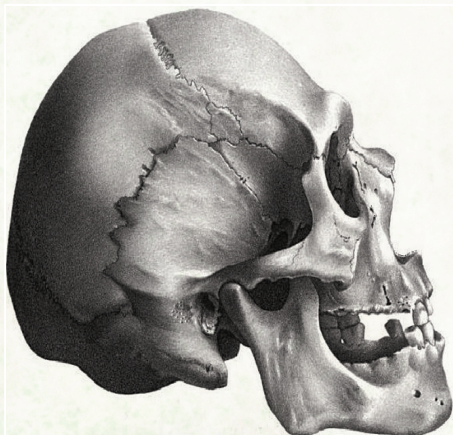
Спасбросок: Телосложение — Сложность 12

Частота: 1 раунд

Основной эффект: 1d6+1 (или 5) огненного урона

Вторичный эффект: 1d6+1 (или 5) огненного урона

Стоимость: 150 золотых



### Смесь бледного змея

Измельченные листья растения Кошачье Дыхание вперемешку с едким соком из семян Королевской Груши — это молочное вещество обладает довольно опьяняющим ароматом, который, зачастую, ошибочно принимается за приготовленное мясо. Яд немного горчит, но этот привкус часто остается незамеченным.

При проглатывании жертва начинает испытывать ужасные головные боли и зрительные галлюцинации. Жертвы часто видят, как пространство вокруг них начинает скручиваться и деформироваться, а рядом с ними появляются мерзкие и отвратительные создания, стремящиеся причинить им вред. Те несчастные, на кого яд оказал действие, часто набрасываются на окружающих, полагая, что они оказались в окружении чудовищ. Некоторым удается выжить после действия токсина, но тень паранойи будет преследовать их до конца жизни.

Проверка знаний: Сложность 14

Категория: Поглощаемый

Спасбросок: Телосложение — Сложность 15

Частота: 1 минута

Основной эффект: 2d6+1 (или 7) психический урон

Вторичный эффект: 1 единица урона по Мудрости

Стоимость: 400 золотых

### Пыль песочных ветров

Этот коварный порошок уже давно стал излюбленным ядом убийц, обитающих в более суровых краях этого мира. Созданный из измельченных грибов, которые растут лишь в небольшой системе пещер, токсин, после проникновения через слизистые оболочки, начинает мгновенно иссушать всю влагу в теле жертвы. После смерти от жертвы остается не больше, чем просто шелуха.

Проверка знаний: Сложность 16

Категория: Поглощаемый или Вдыхаемый

Спасбросок: Телосложение — Сложность 15

Частота: 1 раунд

Основной эффект: 1к6 (4) ядовитого урона

Вторичный эффект: 1к6 (4) ядовитого урона

Стоимость: 200 золотых

### Призрачный экстракт

Созданный из сока бледно-белого цветка, который расцветает только ночью, яд вызывает жесткие мышечные сокращения, что часто заканчивается переломами и раздробленными зубами.

Проверка знаний: Сложность 12

Категория: Поглощаемый или Действующий через кровь

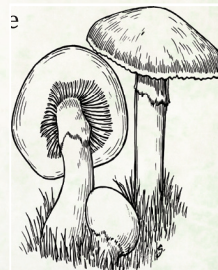
Спасбросок: Телосложение — Сложность 12

Частота: 1 минута

Основной эффект: 2к4 (или 6) ядовитого урона

Вторичный эффект: 2к4 (или 6) дробящего урона

Стоимость: 200 золотых





### Яд изумрудной лягушки

Ярко-зеленая древесная лягушка, обитающая на вершинах деревьев, проводит свои дни поедая насекомых и попивая нектар. Она также производит токсин, который испускает ее кожа. Он помогает ей защищаться от змей, которые тоже облюбовали древесные высоты. Местные племена забираются на верхушки деревьев в поисках существ, которые помогут сделать их дротики и стрелы смертельно ядовитыми.

Как только яд попадает в жертву, она начинает страдать от невыносимого зуда, а на коже начинают появляться огромные язвы. Токсин продолжает отравлять жертву до тех пор, пока ее кожа и внутренние органы не умирают, еще долгое время выпуская кровь из маленьких ран.

Проверка знаний: Сложность 14  
Категория: Поглощаемый или Действующий через кровь  
Спасбросок: Телосложение — Сложность 14  
Частота: 1 раунд  
Основной эффект: 1d4 (или 3) урона ядом  
Вторичный эффект: 1d4 (или 3) урона ядом  
Стоимость: 125 золотых

### Материнская забота

По внешнему виду токсин напоминает молоко, которое производит растение, растущее высоко в горах. Местные козы научились избегать его и не есть, однако люди предпочли собирать это вещество и очищать, создавая слабый токсин, который отключает цель и даже может стать причиной смерти. Те, кто попали под действие токсина, начинают дышать медленнее, так как яд сковывает дыхательные пути.

Проверка знаний: Сложность 10  
Категория: Поглощаемый  
Спасбросок: Телосложение — Сложность 10  
Частота: 1 минута  
Основной эффект: 1d2 (или 1) урона по Телосложению  
Вторичный эффект: 1d2 (или 1) урона по Телосложению  
Стоимость: 150 золотых

### Адские слезы

Собранный и очищенный сок Плачущего Кактуса, растущего в самых суровых пустынях мира, - этот маслянистый яд, растворяющий органическую материю при соприкосновении. Убийцы довольно часто используют, нанося яд на клинок. Так как сам яд довольно вязкий, они не опасаются, что он попадет на их собственную кожу. К тому же, яд является довольно редким, поэтому медицинский осмотр цели будет практически бесполезным, как и поиск противоядия.

Проверка знаний: Сложность 20  
Категория: Действует через кровь;  
Спасбросок: Телосложение — Сложность 16  
Частота: 1 минута  
Основной эффект: 1d6+1 (или 5) урона кислотой  
Вторичный эффект: 1d6+1 (или 5) урона кислотой  
Стоимость: 250 золотых

### Милосердие тирана

Хорошо известный тем, что несколько благородных личностей лишились своего рассудка и погрузились в беспамятство, это вещество выносит смертный приговор всем, кто принял токсин. Тех, кого уличили в использовании этого яда, обычно казнят на месте, так как благородное сословие опасается, что рано или поздно этот яд доберется до каждого из них.

При совершении убийства эта белая паста наносится в места, где прямой контакт с кожей жертвы наиболее. Токсин тут же проникнет сквозь кожу в тело и добирается до разума жертвы. Рукояти выдвижных ящиков, подлокотники кресел, внутренняя сторона короны или шляпы, даже стульчак в уборной может стать местом, куда может быть нанесен смертельный яд.

Проверка знаний: Сложность 10  
Категория: Контактный  
Спасбросок: Телосложение — Сложность 12  
Частота: 1 день  
Основной эффект: 1d3 (или 2) урона по Мудрости  
Вторичный эффект: 1d3 (или 2) урона по Мудрости  
Стоимость: 150 золотых.

### Проклятье ведьмы

Этого яда страшатся все, кто обладают магическими силами, так как он был создан конкретно для борьбы с теми, кто использует магию. Синее желеобразное вещество наносится на клинок убийц, намеренных расправиться с чародеем или волшебником, а затем ждет своего часа, чтобы разрушать жертву изнутри.

Попав в кровь жертвы, токсин сначала уничтожает ячейки заклинаний самых высоких уровней, которые остались у заклинателя. Оно стирает самые важные заклинания из разума жертвы, а затем токсин начинает мучить разум жертвы, постоянно нанося урон.

Проверка знаний: Сложность 12  
Категория: Действует через кровь  
Спасбросок: Мудрость — Сложность 15  
Частота: 1 раунд  
Основной эффект: 1d4 ячеек заклинаний  
Вторичный эффект: 1d6 (или 4) психического урона  
Стоимость: 750 золотых







## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.