

Способности типа «Атака»:	
Название	Описание
Нетерпимость	Противникам ПРОТИВОПОЛОЖНОГО пола за каждую атаку может наноситься удвоенный урон, если на D6 перед атакой выпало чётное число.
Кровавая жатва	ВСЕМ врагам в локации наносится атака, снимающая % от МАКСИМАЛЬНОГО здоровья - за каждого из них придётся бросать Д6 4+ на попадание, затем Д20 – сколько % было снято (1 — это 5%, 20 — это 100%). Однако игроку придётся пропустить 1-2 хода (D6, нечётное — 1, чётное — 2).
Решающий удар	Когда у применяющего остаётся 1 НР, нанёсший крайнюю атаку МОНСТР будет убит в любом случае; ИГРОК будет убит, если осталось <=50% здоровья; БОСС будет убит, если осталось <=20% здоровья. После этого применивший не может её использовать после ЛЕЧЕНИЯ ещё 5 ходов.
Король кошмаров	Каждый второй ход КАЖДЫЙ враг, находящийся под воздействием этой способности (в одной локации с использовавшим), должен кидать Д6 на 5+, в случае неудачи у него снимется 1НР. Покинуть комнату под действием нельзя, но можно двигаться и атаковать. Не действует на новых врагов.
Оставь лучшее на потом	Каждая УСПЕШНАЯ атака по обычным противникам наносит на 1 урона больше предыдущей. По демонам, Фантому и Участнику — на 2, по Боссу — на 4.
Берсерк	Наносит D20 обычных атак, когда остаётся меньше 3НР. В случае смерти изначальной цели переключается на оставшихся противников. В случае отсутствия целей за каждые 3 оставшихся атаки персонаж ОБЯЗАТЕЛЬНО переходит в другую комнату или коридор и продолжает серию. В случае, если осталась одна атака, персонаж восстанавливает 1 НР, в случае остатка двух атак персонаж пропускает ход.
Помни меня	На следующие 5 ходов даёт невидимость. Враги, которые НЕ видели применение этого навыка, не смогут заблокировать удар, а увидевшие — на 6. Перезарядка 6 ходов после окончания действия.
Резонанс боли	Противникам ПРОТИВОПОЛОЖНОГО пола за каждую атаку может наноситься удвоенный урон, если на D6 перед атакой выпало чётное число.
Смертельные узы	Если двое и больше противников из одной ГРУППЫ (команда участников, демоны и так далее) атакуют носителя в пределах одного раунда— если цель переживёт это, ОДНОМУ из них наносится ВЕСЬ НАНЕСЁННЫЙ УРОН*1/N , где N – число таких проитвников, а носитель вылечит себе эту часть здоровья.
Шёпот Тьмы	В начале игры двое из участников получают метки Тьмы — каждый третий ход они будут терять 1 хп без возможности восстановления, пока не встретят боса — после этого метку можно кинуть другому участнику.

Способности типа «Защита»:	
Название	Описание
Благоволение крови	Позволяет восстановить союзнику (в том числе воскресить его) D6 здоровья за D6 здоровья заклинателя, А ТАКЖЕ позволяет восстановить себе D6 здоровья за D6 здоровья противника.
Не время умирать	Каждого убитого врага можно воскресить с D6 здоровья с теми же способностями и атакой и управлять им. Перезарядка 5 ходов. Враг может быть на D20 на 16+ ВЫВЕДЕН союзником из-под контроля.
Щит шипов	За каждое успешное попадание по щиту находящийся за ним снимает 1 HP, неудача возвращает атакующему ЕГО урон за атаку. Промежуток из 5 чисел на D20, идущих подряд и являющимися УСПЕШНЫМ попаданием, говорится применяющим навык сразу. Действует 5 ходов, перезарядка 5 ходов после окончания действия.
Служка и наказание	В радиусе 2 локаций от применяющего игроки вражеских команд будут безвыходно заперты в своих локациях на 3 хода. Союзники могут проходить между этими комнатами. Перезарядка 5 ходов после окончания действия.
Не-смерть	На D20 призывает одно из существ из таблицы числом D6 со здоровьем D6. Может быть применено после пяти ходов, когда все призванные существа погибнут.
Спаситель	После применения способности ближайшие 3 хода НИЧТО не может навредить цели. Перезарядка 5 ходов после окончания действия.
Гибкость	При «успешной» атаке противник должен кинуть D6 на 5+, попал ли он по цели на самом деле.
Наводящий ужас	Противники в той же комнате вычитают 2 из результата пробития и из урона своего оружия. Противники в соседних комнатах только вычитают 1, а в радиусе 2 — 1 только из пробития.
Дежавю	Если вы видели данный тип противника, атаки по вам попадают с нужным результатом на 1 больше за каждую последующую встречу (несколько противников за раз не считаются, разные участники считаются за разных).
Чудовищный храм	<p>Если вы находите алтарь воскрешения, то можете воскресить ещё одного из своих союзников.</p> <p>Если вы находите алтарь усиления, можете повесить ДВА предмета, как и ваш союзник в той же комнате. Если он мёртв, можете повесить ЧЕТЫРЕ предмета.</p> <p>Прилив сил повышает усиливает атаку на 4.</p> <p>Портал - в комнате ГАРАНТИРОВАННО не будет босса, но будет два сундука. Однако все остальные элементы там могут быть.</p> <p>Призыв НЕ призывает Тьму, противники ХУЖЕ демонов не призываются, а демоны и Фантом появляются в удвоенном количестве.</p> <p>Порча - длительность 10 ходов.</p> <p>Таблица эффектов:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Слабость - атаки на 2 слабее. 2. Коррозия - один из имеющихся предметов теряет 2 единицу прочности за ход. 3. Отравление - теряется 2 хп за ход. 4. Неудача - на успешное действие нужно выкинуть на 2 больше (все результаты уменьшаются на 2) . 5. Усталость - на 5+ ход участника НЕ будет пропущен. 6. Забывчивость - по таблице определяется особое случайное событие. <p>В свою очередь, эффект Порчи, активированный другой командой, на вас не сработает. Если другая команда призвала обычного противника, будет создана подконтрольная вас копия всех призванных существ.</p>

Способности типа «Прочие»:

Название	Описание
Всевидящий глаз	Можно увидеть ВСЕ объекты (сундуки, ловушки, врагов и так далее) в радиусе 3 локаций от себя.
Кровные узы	Если до какого-то тиммейта можно добраться за 5 ходов или меньше (не считая препятствий) — к нему можно телепортироваться и в течение следующих 3 ходов вернуться в прежнюю точку. Перезарядка 5 ходов после истечения ходов для возврата.
Колыбельная Охотницы	В радиусе 2 локаций от носителя ВСЕ враги каждый ход кидают Дб на попадание в сон. На первый ход достаточно кинуть куб, на второй нужно получить 2+, 3+ на третий и так далее — после шестого хода каждый ход врага, попавшего в сон, пропускается. Пассивная способность.
Путь двуликого Бога	С начала игры 5 ходов одна атака ГАРАНТИРОВАННО блокируется, но атаковать нельзя, НО! Следующие 2 хода персонаж наносит урон, увеличенный в (К+1) раз, где К – число атакующих его противников, а также на Дб на 6 может провести дополнительную атаку, но его максимальное здоровье в два раза уменьшается и после окончания этой стадии возвращается в первоначальное состояние — и так до конца игры.
Чума	Носитель заражает всё, чего касается (противники, локации и их элементы) на 5 ходов — повторное касание обновляет счётчик. Коснувшийся заражённых объектов в течение этих ходов (в том числе посетивший заражённую локацию) ОДИН раз враг должен сначала просто кинуть Д20, а после заражения необходимо получить 2+, 3+ и так далее. ПОВТОРНОЕ касание заражённых объектов (как и дальнейшее нахождение в заражённой локации) повышает необходимый для успеха результат на 1. Провал отнимает 1 НР. Каждый ход, на котором не повышалось заражение, понижает необходимый для успеха результат на 3.
Сахарный человек	Локация, в которой появляется носитель данной способности, окутывается туманом. ВСЕ присутствующие в комнате должны кинуть Д20 сначала просто так, а за каждый последующий ход к необходимому для успеха добавляется 1. В случае неудачи атака может пройти по кому угодно, а движение — куда угодно Также все противники должны кинуть Д20 на сопротивление по тому же принципу. За каждый ход, в котором не повышалось сопротивление, необходимый для успеха результат уменьшается на 2. Эффекты от нескольких Сахарных суммируются.
Выбор за тобой	Между носителем и противником налаживается зрительный контакт. В течение 10 следующих ходов противнику необходимо убить носителя, иначе он сам умрёт. Покинуть комнату нельзя, но можно нанести своему союзнику единоразово урон на 3НР и освободиться от действия. Перезарядка способности после какого-то из исходов (смерть цели или её освобождения) 5 ходов.
Пелена разлуки	Все остальные команды каждый пятый ход, если находились в одной комнате, разъединяются по соседним. Тот, кто ушёл, не может в следующем ходе покинуть комнату, а второй не сможет к нему ПРИБЛИЗИТЬСЯ.
Истерия	Громкий крик пугает обычных врагов, но привлекает боссов. При входе в комнату ПЕРЕД определением события нужно кинуть Д20, на 20 выпадает один из свободных боссов, в противном случае рядовой противник выпасть не может (но может выпасть ВТОРОЙ босс). Эффект длится 5 ходов, перезарядка 5 ходов.
Разлад	Если двое участников бьют одну цель, в ту комнату можно телепортироваться. Противники-преследователи ТАКЖЕ телепортируются с применившим. В первый ход после перемещения наносится 3 дополнительных атаки, во второй — 2, в третий 1.