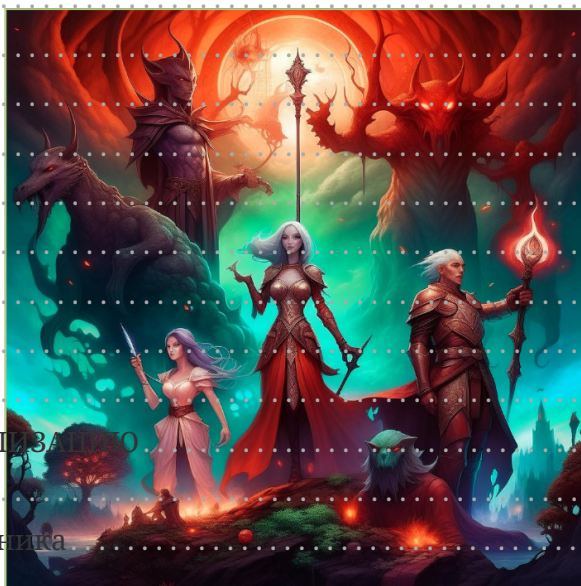


# RPG SRD

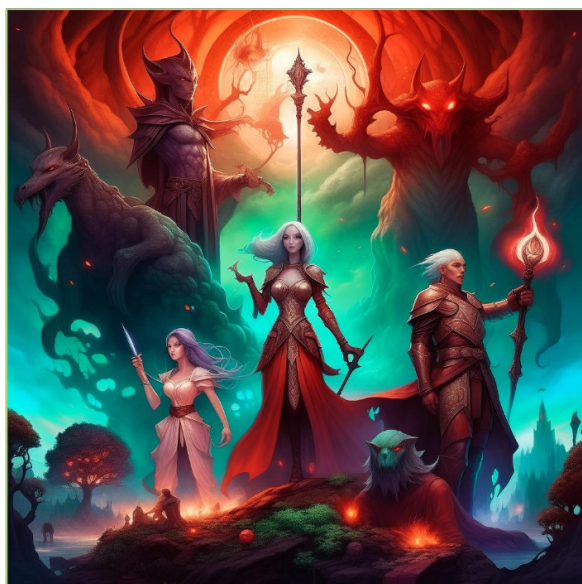
v1.0.0, 2023-08-28

# Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ .....	1
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .....	2
КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА .....	2
ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ .....	2
ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ .....	3
ПРЕДЫСТОРИЯ .....	4
КЛАСС .....	4
ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ .....	5
МАГ .....	6
ПЛУТ .....	10
ВОИН .....	14
СНАРЯЖЕНИЕ .....	17
СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА .....	18
МАГИЯ .....	19
МАГИЯ КРОВИ .....	20
МАГИЯ ЭНТРОПИИ .....	23
МАГИЯ ДУХА .....	36
МАГИЯ ПРИРОДЫ .....	53
МАГИЯ СОЗИДАНИЯ .....	68
ТАЛАНТЫ .....	82
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ .....	97
КАК ОТКРЫТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ .....	97
Специализации мага .....	97
Специализации разбойника .....	100
Специализации воина .....	105
ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ .....	109
ИГРА .....	110
БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ .....	110
КУБИК ДРАКОНА .....	110
ТИПЫ БРОСКОВ .....	110
СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ .....	111
КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК .....	111
СТЕПЕНЬ УСПЕХА .....	112
БОЙ .....	112
ДЕЙСТВИЯ .....	112
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ .....	112
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ .....	113
АТАКА .....	114



УРОН .....	114
СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА.....	114
ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА.....	115
УДАР МИЛОСЕРДИЯ .....	115
ПРИЁМЫ .....	115
ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ .....	124



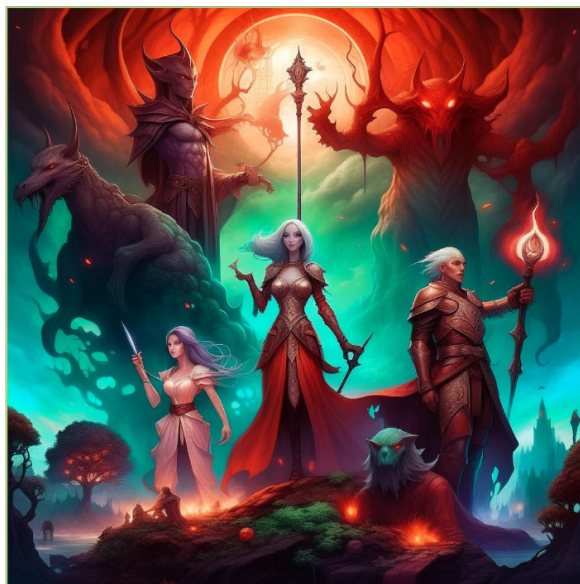
# ВСТУПЛЕНИЕ

Свод правил для игры в магическом мире.

Основа механики взята из Dragon Age RPG.

Весь лор убран.

---



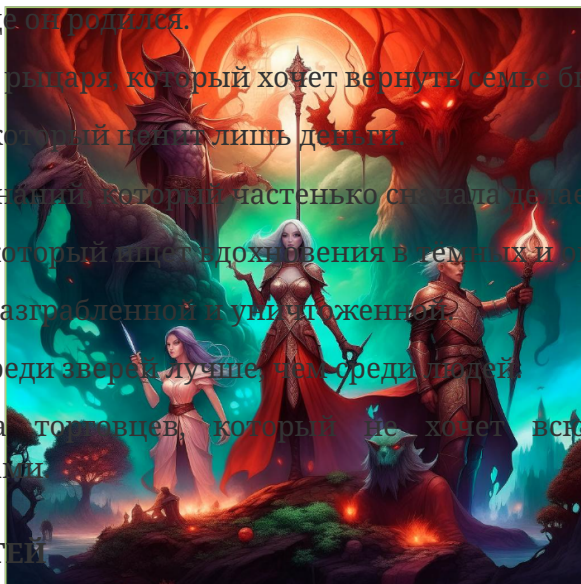
# СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. ПРОДУМАЙТЕ КОНЦЕПЦИЮ ПЕРСОНАЖА
2. ЗАДАЙТЕ ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЯМ
3. ВЫБЕРИТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ
4. ВЫБЕРИТЕ КЛАСС
5. ЗАКУПИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ

## КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Примеры концепций:

- Беспризорник, выросший на улице, который всё сделает ради того, чтобы выжить.
- Свободолюбивая душа, которая предпочла жизнь приключенца браку по расчёту.
- Наивный фермер, который хочет побывать в местах более отдалённых, нежели пять миль окрестностей места, где он родился.
- Ребёнок опозоренного рыцаря, который хочет вернуть семье былую славу.
- Циничный торговец, который ищет лишь деньги.
- Искатель запретных знаний, который частенько сначала делает, потом думает.
- Творческий человек, который ищет вдохновения в тёмных и опасных местах.
- Беженец из деревни, разграбленной и уничтоженной.
- Дитя леса, которому среди зверей лучше, чем среди людей.
- Наследник семейства торговцев, который не хочет всю жизнь просидеть над бухгалтерскими книгами.



## ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Чтобы задать начальное значение вашим способностям, бросьте кубики. Вам понадобятся три шестигранных кубика (Зк6). Бросьте все три и сложите выпавшие числа друг с другом. Например, если у вас выпало 3, 4 и 6, то ваш результат будет равен 13 (3+4+6=13).

Всего вы должны сделать восемь таких бросков, по одному на каждую способность. На листке вашего персонажа вы найдёте раздел, где записаны все способности вашего персонажа– начиная с Силы и заканчивая Общением. Начиная с первой позиции списка– Силы– делайте указанный бросок на каждую из способностей, и сверяйте результат с таблицей Значений Способностей, чтобы определить её начальную величину. Результат 11, например, обозначает, что стартовое значение способности – 1. Закончив с Силой, переходите к Ловкости, и так пока не будут заданы стартовые значения всем восьми способностям.

Когда закончите, можете поменять местами значения двух способностей. Это даёт вам возможность немного приспособить персонажа под свои нужды.

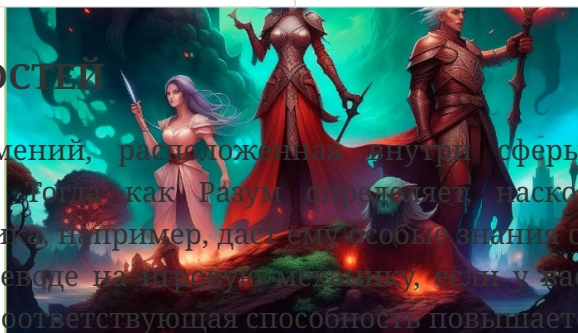
Таблица 1. ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ



Бросок 3к6	Стартовое значение
3	-2
4	-1
5	-1
6	0
7	0
8	0
9	1
10	1
11	1
12	2
13	2
14	2
15	3
16	3
17	3
18	4

## ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Фокус– совокупность умений, расположенная внутри сферы деятельности, которую охватывает способность. Это, как Разум, определяет, насколько сообразителен ваш персонаж, фокус Геральдика, например, даёт ему особые знания об обмундировании солдат и знатных семьях. В переводе на игровую механику, если у вас есть фокус, то, когда вы действуете в его рамках, соответствующая способность повышается на 2.



### Фокусы Силы

Топоры, Дробящее, Лазанье, Вождение, Тяжёлые клинки, Запугивание, Прыжки, Пики, Мощь, Древковое, Копья, Кузнечное дело.

### Фокусы Ловкости

Акробатика, Луки, Рукопашная, Каллиграфия, Инициатива, Ловкость рук, Лёгкие клинки, Взлом замков, Верховая езда, Посохи, Скрытность, Ловушки, Ремесло, Дуэльное, Гранаты.

### Фокусы Телосложения

Выпивка, Гребля, Бег, Выносливость, Плавание.

### Фокусы Восприятия

Эмпатия, Слух, Поиск, Зоркость, Нюх, Выслеживание.

## Фокусы Разума

Знание Магии, Картография, Знание Культуры, Техника, Оценка, Лечение, Геральдика, Знание Истории, Знание Военного дела, Знание Музыки, Знание Природы, Навигация, Научные Исследования, Знание Религии, Литература, Варка, Криптография, Знание ядов, Кун.

## Фокусы Магии

Волшебный жезл, Созидание, Зачарование, Энтропия, Элементы, Дух, Кровь.

## Фокусы Воли

Отвага, Вера, Мораль, Самоконтроль.

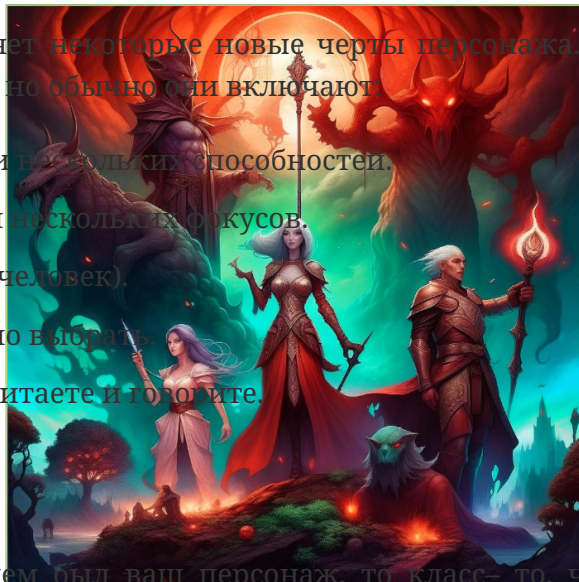
## Фокусы Общения

Обращение с животными, Торговля, Обман, Маскировка, Этикет, Азартные игры, Расследование, Лидерство, Выступление, Убеждение, Соблазнение.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

Выбор даёт или определяет некоторые новые черты персонажа. Какие именно, в каждом случае описано отдельно, но обычно они включают:

- Увеличение одной или нескольких способностей.
- Получение одного или нескольких фокусов.
- Расу (дwarf, эльф или человек).
- Классы, которые можно выбрать.
- Язык, на котором вы читаете и говорите.



## КЛАСС

Если предыстория – то, чем был ваш персонаж, то класс – то, чем он стал. Класс – это и архетип родом из легенд и сказок, и те рамки, в которых будет развиваться ваш персонаж. Вам дано на выбор три класса: маг, разбойник и воин. Если вы хотите творить заклинания, играйте магом. Если желаете, чтобы ваш персонаж был гибким и изворотливым, играйте разбойником. Если хотите, чтобы персонаж хорошо сражался, играйте воином. Рамки класса довольно широки. Разбойник может быть как вором с kleptomанскими наклонностями, так и разведчиком торговой компании. Класс помогает определить, что ваш персонаж может делать, но согласовываете его с образом персонажа уже вы.

Ваш герой начинает 1 уровнем, то есть начинающим приключенцем. По мере того, как ваш герой переживает приключения и получает очки опыта, он повышает уровень и получает новые способности. В этом сете содержится информация о развитии класса с 1 по 20 уровень

## ОПИСАНИЕ КЛАССОВ

Каждый класс определяет ключевые способности вашего персонажа. Его описание содержит следующие пункты:

- Основные способности (Primary Abilities): У класса есть три основных способности. Они—самые важны и используются чаще всего.
- Дополнительные способности (Secondary Abilities): Остальные пять способностей считаются дополнительными. Они не настолько важны, насколько основные, но в определённых обстоятельствах могут пригодиться.
- Начальное здоровье (Starting Health): Здоровье—мера того, насколько хорошо персонаж себя чувствует, зависит от того, какой класс выбрать.
- Тип оружия (Weapon Groups): От класса зависит, каким оружием умеет пользоваться ваш персонаж. Оружие разделено на несколько типов, и в описании сказано, каким из них персонаж владеет.
- Умения класса (Class Powers):: Каждый класс даёт вашему персонажу особые умения, вроде фокуса способностей или талантов. Список умений, получаемых на определённых уровнях, приведён в описании каждого класса.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

Таблица 3. Продвижение по уровням



Всего опыта	Уровень
0	1
2,000	2
4,000	3
6,000	4
8,000	5
10,000	6
13,000	7
16,000	8
19,000	9
22,000	10
25,000	11
28,000	12
32,000	13
36,000	14
40,000	15
44,000	16
48,000	17
52,000	18
56,000	19
60,000	20

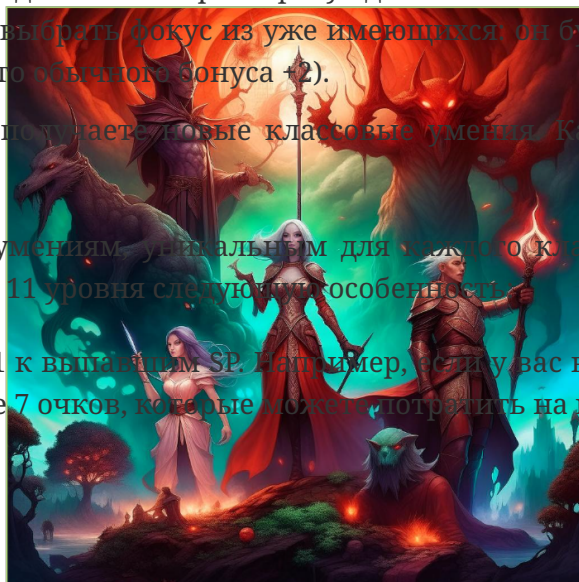


Ваш персонаж получает очки опыта, преодолевая испытания, попадая в приключения, побеждая врагов и достигая поставленных целей. Под завершении каждого приключения ДМ награждает вас некоторым количеством очком опыта (сокращённо XP– от англ. experience), которые вам нужно записать на ваш лист персонажа. Полученные очки опыта складываются, и когда их накапливается достаточно, ваш персонаж получает новый уровень. В этот момент происходят следующие вещи:

- Здоровье вашего героя повышается на величину, равную его Телосложению. На уровнях с 1 по 10 эта величина составляла 1к6 + Телосложение, однако на высоких уровнях Здоровье повышается медленнее.
- Вы получаете одно повышение, которое можно использовать для увеличения способности. Если вы поднялись на чётный уровень, вы должны использовать его на основную способность. Если вы поднялись на нечётный уровень, вы должны использовать его на дополнительную способность.
- Вы можете взять новый фокус способности. Если вы поднялись на чётный уровень, вы должны выбрать фокус основной способности вашего героя. Если вы поднялись на нечётный уровень, вы должны выбрать фокус дополнительной способности. Начиная с 11 уровня, вы можете выбрать фокус из уже имеющихся: он будет давать вам бонус +3 к броскам на него (вместо обычного бонуса +2).
- На новом уровне вы получаете новые классовые умения. Какие, указано в описании ниже

В дополнение к особым умениям, уникальным для каждого класса, все герои Dragon Age получают по достижении 11 уровня следующие особенности:

- Вы получаете бонус +1 к выпавшим SP. Например, если у вас выпал дубль и 6 на Кубике Дракона, вы получаете 7 очков, которые можно потратить на приёмы.



## МАГ

### Основные способности

Разум, Магия, Воля

### Дополнительные способности

Общение, Телосложение, Ловкость, Восприятие, Сила

### Начальное Здоровье

20 + Телосложение + 1к6

### Типы оружия

Рукопашная и Посохи

### УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня маги получают следующие умения:

## 1 уровень

### Волшебный жезл

Маги знают, как концентрировать магическую силу в палочке или посохе. Если вы держите в руках посох или палочку, вы можете сделать дистанционную атаку, которая наносит врагам урон магической энергией. Это считается обычной атакой (так что использовать приёмы тоже возможно), но бросок атаки делается на Магию (Волшебный жезл). Волшебная стрела имеет дальность 16 ярдов и причиняет 1к6 + Магия урона. Очки маны на атаку не тратятся.

### Владение магией

Это — главное умение магов. Оно позволяет магу читать заклинания— фирменная особенность данного класса. На старте вы получаете три заклинания, и по мере развития получаете доступ к другим умениям и талантам класса. Ознакомьтесь с Главой 5: Магия, где предоставлено больше информации о выборе и чтении заклинаний. Очки магии: Используя заклинания, вы тратите ману. На старте вы получаете 10 + Магия + 1к6 очков маны, и на каждом новом уровне вы получаете ещё Магия + 1к6 очков. Вы должны следить за количеством маны своего персонажа: это мера магической силы, которой он обладает в данный момент. Вы тратите ману на заклинания, и восстанавливаете её во время отдыха или медитаций.

### Начальный талант

Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Хирургия (Chirurgy), Лигвистика (Linguistics) или Наука (Science).

## 2 уровень

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

## 3 уровень

### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## 4 уровень

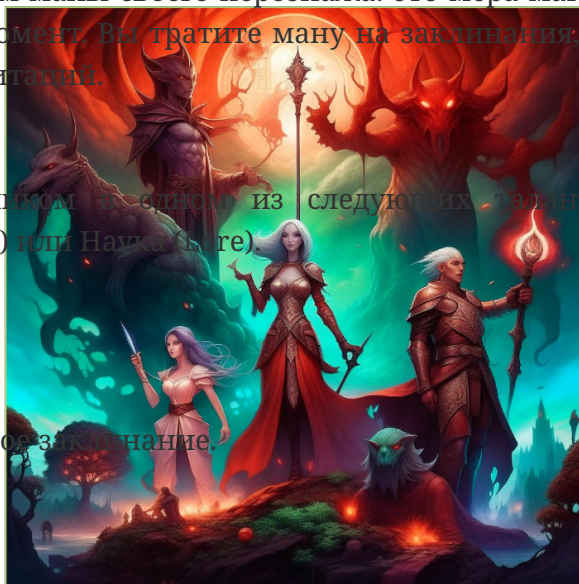
### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Колдовской жезл

Вы можете прочитать заклинание после того, как поразили врага магическим разрядом. Этот приём стоит 3 SP (Stunt points— Очки приёмов), и заклинание не должно расходовать больше 3 очков маны. Бросок на заклинание делается, как обычно.

## 5 уровень



### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

### Уровень 6

#### Новая специализация

Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте специализации.

#### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Уровень 7

#### Длинный жезл

Дальность вашего волшебного жезла возрастает до 24 ярдов.

### Новый талант

Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

### Уровень 8

#### Новый талант специализации

Вы становитесь подмастерьем в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

#### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Уровень 9

### Новый талант

Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

#### Мощный жезл

Вы можете повысить урон, наносимый волшебным жезлом, на 1к6, потратив на это 2 очка маны. Вы тратите ману до того, как сделаете бросок атаки, и вы не можете использовать это умение более, чем один раз, на одну атаку.

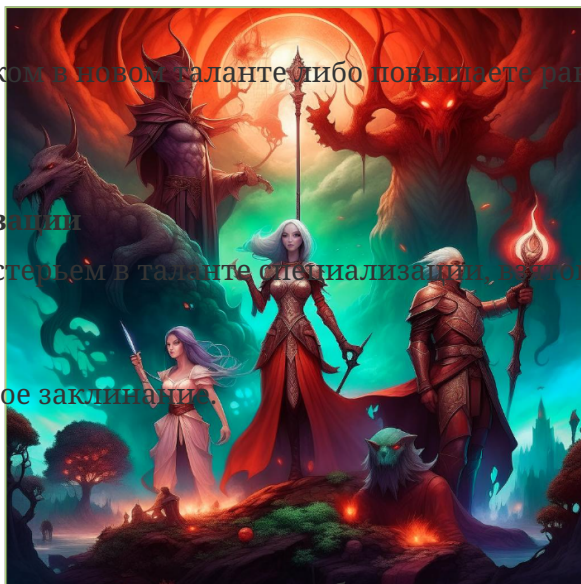
### Уровень 10

#### Новый талант специализации

Вы становитесь мастером в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

#### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.



## Уровень 11

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 12

### Бонус приёма

Вы стали столь искусны во владении волшебным жезлом, что можете колдовать куда быстрее, чем менее опытные маги. Когда вы делаете атаку волшебным жезлом, вы можете применить молниеносную атаку за 2 SP вместо обычных 3.

## Уровень 13

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 14

### Новая специализация

Вы можете выбрать одну новую специализацию для своего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

## Уровень 15

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 16

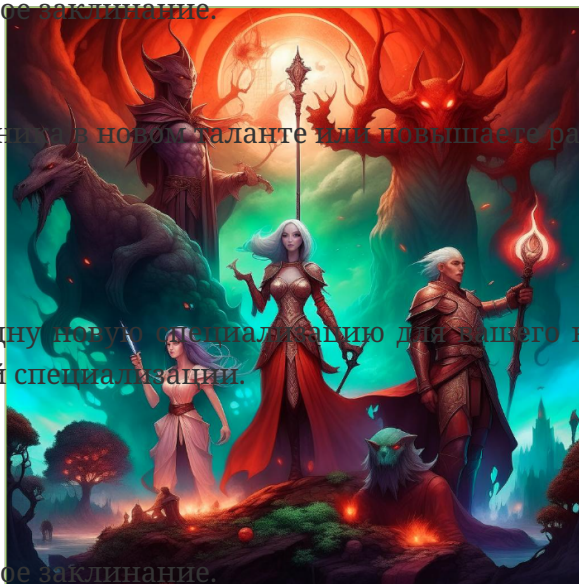
### Новая специализация

Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 17

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.





## Уровень 18

### Новая специализация

Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 19

### Новое заклинание

Вы получаете одно новое заклинание.

### Новый талант

Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 20

### Эпический маг

Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские, социальные, или приёмы колдовства). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним

## ПЛУТ

### Основные способности

Общение, Ловкость, Восприятие

### Дополнительные способности

Телосложение, Разум, Магия, Сила, и Воля

### Начальное Здоровье

25 + Телосложение + 1к6

### Типы оружия

Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки, Посохи



## УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня плуты получают следующие умения:

### 1 уровень

#### Удар в спину

Вы можете нанести дополнительный урон атакой ближнего боя, если бьёте с той стороны, с которой враг этого не ожидает. Вы должны приблизиться к противнику, сделав бросок на Ловкость (Скрытность) против Восприятия (Зоркость) вашей цели. Если бросок удался, то вы можете использовать большее (major) действие в этом раунде, чтобы нанести ему удар в спину. Эта атака ближнего боя с бонусом броска атаки +2, которая наносит дополнительные 1к6 урона. Вы не можете ударить в спину противника, с которым соседствуете (adjacent to) (но посмотрите описание возможности 4 уровня—Блефа).



## Броня разбойника

Кожаная броня для вас— как вторая кожа. Как следствие, если на вас надета кожаная броня, вы не получаете за это никаких штрафов ни к Скорости, ни к Ловкости.

## Начальные таланты

Вы становитесь учеником в одном из следующих талантов: Знакомства (Contacts), Разведка (Scouting), или Воровство (Thivery).

### 2 уровень

#### Бонус приёма

Вы научились находить слабые места в броне противника и бить точно в них. Вы тратите на приём Пробивания Брони 1 SP, а не 2, как обычно.

### 3 уровень

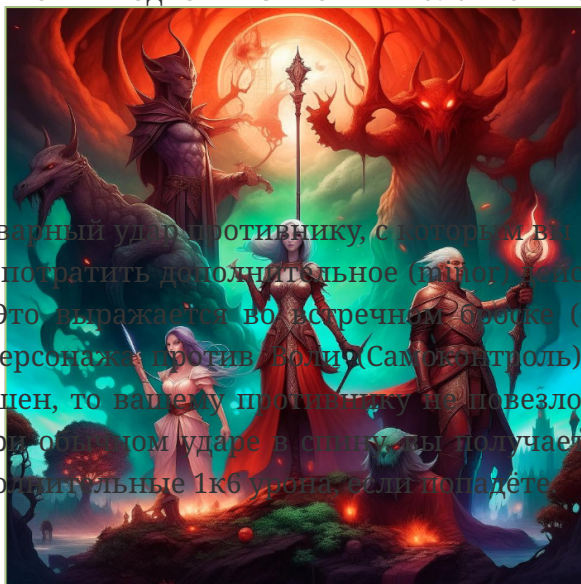
#### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

### 4 уровень

#### Блеф

Вы можете нанести коварный удар противнику, с которым вы в начале хода на соседних позициях. Вы должны потратить дополнительное (minor) действие на то, чтобы сделать обманное движение. Это выражается во встречном броске (opposed test) на Общение (Обман) со стороны персонажа против Воли (Саморегуль) со стороны противника. Если ваш бросок успешен, то вашему противнику не повезло— вы можете нанести ему удар в спину. Как и при обычном ударе в спину, вы получаете бонус +2 к атакующему броску и наносите дополнительные 1к6 урона, если попадёте.



### 5 уровень

#### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

### Уровень 6

#### Бонус приёмов

Рассмотреть запутанную ситуацию с неожиданных сторон— в этом вы стали настоящим мастером. Вы можете использовать приём «Интересно...» за 2 SP вместо обычных 3.

## Новая специализация

Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте специализации.

## Уровень 7

### Грязная драка

Точным ударом в уязвимую точку вы можете ошеломить противника. Чтобы использовать грязную драку, вы сначала должны нанести противнику удар в ближнем бою. Если он успешен, вы не наносите урона, однако противник делает бросок на Телосложение (Выносливость) против TN 13, и оглушается в случае неудачи. Оглушённый персонаж может повторно сделать этот бросок в начале своего хода на следующий раунд, и действовать нормально. Иначе оглушённый персонаж в свой ход может сделать лишь одно действие движения. Пока ваш противник оглушён, все атаки ближнего боя, направленные на него, считаются ударами в спину. Использование приёмов тоже возможно: например, вы можете оглушить своего противника и тут же использовать Молниеносную атаку, чтобы нанести удар в спину.

### Новый талант

Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 8

### Новый талант специализации

Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

## Уровень 9

### Смертельные удары

Острый ум помогает вам наносить удары в самые опасные места. Вы прибавляете свой Разум к урону, наносимому атаками ближнего боя. Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 10

### Новый талант специализации

Вы становитесь мастером (master) в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

## Уровень 11

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 12

### Ускользание

Вас нелегко поразить в ближнем бою. Противники не получают бонус атаки за численное превосходство. Обычно в таких обстоятельствах они получают бонус +2. Если у вас также есть ранг мастера в таланте Стиль боя с одним оружием, ваша Защита получает бонус +3, когда вы используете этот стиль в бою.

## Уровень 13



## Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Бонус приёма

Вы умеете действовать грациозно и стильно. Вы можете применять исследовательский приём С блеском за 3 SP вместо обычных 4.

## Уровень 14

### Новая специализация

Вы можете выбрать одну новую специализацию для вашего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

## Уровень 15

## Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Прокалывание

Вы прекрасно знаете, как извлечь максимум пользы в тот момент, когда ваш противник открывается. Прокалывание— особый приём, который вы можете применять за 2 SP если вы поразили противника ударом в спину. Вы можете сразу же нанести тому же противнику второй удар в спину. Эта атака не принесёт вам SP.

## Уровень 16

### Новая специализация

Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 17

## Новый талант

Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

## Быстрый выстрел

Вы можете сделать дальнобойную атаку против противника, который находится в поле вашего зрения и в пределах дальности оружия, как дополнительное действие. Бросок на атаку в таком случае получает штраф -2.

## Уровень 18

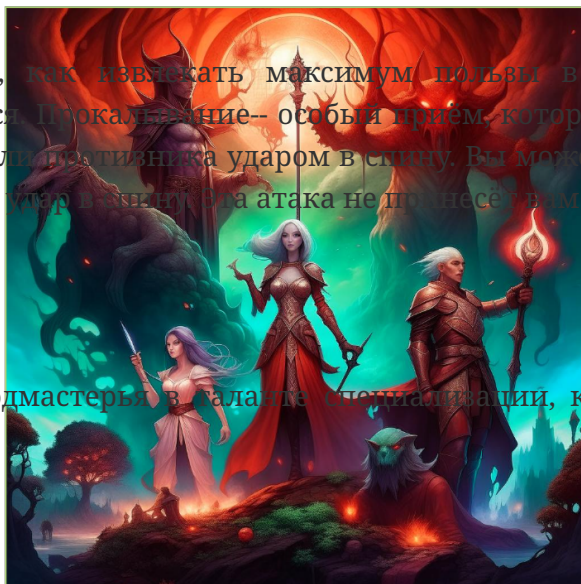
### Новая специализация

Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 19

## Новый талант

Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.



## Уровень 20

### Эпический разбойник

Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские, или социальные). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним

## ВОИН

### Основные способности

Телосложение, Ловкость, Сила

### Дополнительные способности

Общение, Разум, Магия, Восприятие, и Воля

### Начальное Здоровье

30 + Телосложение + 1к6

### Типы оружия

Рукопашная, плюс любые три из следующих: Топоры, Дробящее, Луки, Тяжёлые клинки, Лёгкие клинки, Копья, Посохы

### УМЕНИЯ КЛАССА

При повышении уровня воины получают следующие умения:

#### 1 уровень

#### Начальные таланты

Вы становитесь учеником в двух из следующих талантов: Лунник (Archery Style), Стиль боя с двумя оружием (Dual Weapon Style), Стиль боя с одним оружием (Single Weapon Style), Метательное оружие (Throwing Weapon Style), Стиль боя с двуручным оружием (Two-Hander Style), или Стиль боя с оружием и щитом (Weapon and Shield Style). Вы также становитесь учеником в Опыте ношения брони (Armor Training).

#### 2 уровень

#### Новый фокус способности

Вы получаете один из следующих фокусов способностей: Разум (Знание военного дела), Ловкость (Верховая езда), Сила (Лазанье).

#### 3 уровень

#### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

#### 4 уровень

#### Новый тип оружия

Вы овладеваете новым типом оружия.





## Бонус приёма

Вы атакуете столь быстро, что сторонний наблюдатель даже не успеет увидеть ваш клинок. На приём Двойной Атаки (Double strike) вы тратите 3 SP вместо обычных 4.

## 5 уровень

### Новый талант

Вы становитесь учеником в одном из новых талантов или повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 6

### Новая специализация

Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете уровень ученика в таланте специализации.

## Уровень 7

### Новый талант

Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг уже имеющегося.

## Бонус приёма

Вы знаете, как лишить противника мужества. На приём угрозы (Threaten) вы тратите 1, а не 2 SP.

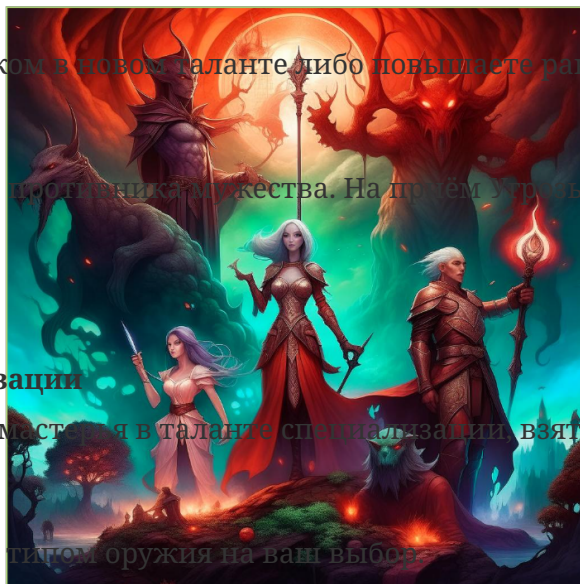
## Уровень 8

### Новый талант специализации

Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

## Новый тип оружия

Вы овладеваете новым типом оружия на ваш выбор.



## Уровень 9

### Экспертный удар

Вы знаете, когда удары должны быть точными, а когда— сильными. Когда вы атакуете в ближнем бою, вы можете получить бонус к урону (до +3), получив соответствующий штраф к броску атаки. Например, вы желаете получить бонус +2 к броску урона, но получаете при этом штраф -2 к атаке. И наоборот: вы можете получить бонус к броску атаки до +3, но такой же штраф к броску урона.

### Новый талант

Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 10

### Новый талант специализации

Вы получаете ранг мастера в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.



## Уровень 11

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 12

### Ветеран

Годы тренировок и кровопролитных сражений сделали из вас грозного воителя. Когда вы наносите урон в ближнем бою, вы можете прибавить бонус фокуса к вашему броску урона, если у вас есть фокус, соответствующий типу оружия, которым вы сражаетесь. Например, если вы дерётесь боевым топором, для того, чтобы получить бонус к урону +2, вы должны иметь фокус Силы (Топоры). Если же у вас улучшенный фокус, то бонус повышается до +3.

## Уровень 13

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

## Уровень 14

### Новая специализация

Вы можете выбрать одну новую специализацию для вашего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

## Уровень 15

### Новый талант

Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося. Быстрый выпад: Вы можете использовать дополнительное действие, атаковать противника, с которым соседствуете. Бросок атаки из быстрого выпада получают штраф -2. Это действие невозможно использовать вместе с экспертным ударом (expert strike).

## Уровень 16

### Новая специализация

Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 17

### Новый талант

Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

### Бонус приёма

Вы просто раскидываете врагов в стороны. Когда вы используете приём двойной атаки, вы можете нанести дополнительные удары двум целям, а не одной, как обычно. Все ваши три цели (основная цель и две дополнительных) должны соседствовать с вами,



когда вы совершаете эту атаку, либо вы должны использовать приём рывка, чтобы приблизиться к ним.

## Уровень 18

### Новая специализация

Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

## Уровень 19

### Новый талант

Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

## Уровень 20

### Эпический воин

Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские или социальные). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним.

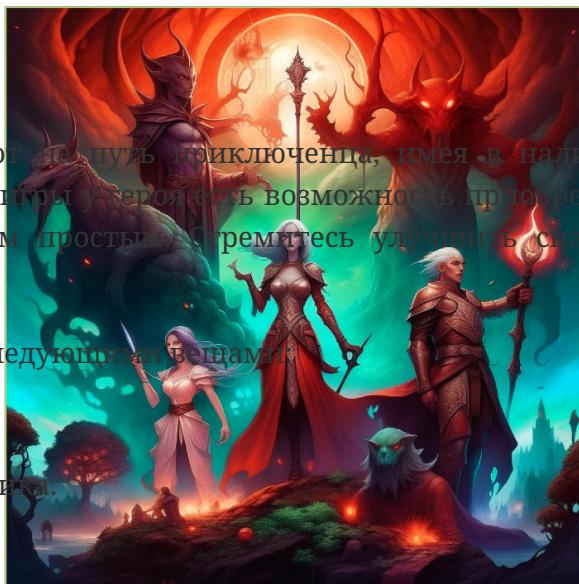
## СНАРЯЖЕНИЕ

Ваши персонажи ступают на путь приключенца, имея в наличии кое-что кроме этого славного имени. По ходу игры герой всё-возможное призовет снаряжение получше, но начинается он с самым простым. Постарайтесь улучшить снаряжение при первой же возможности.

Герой начинает игру со следующими вещами:

- Рюкзак.
- Одежда путешественника.
- Бурдюк с водой.
- Если вы маг, вы получаете одно оружие и жезл (wand) (для того, чтобы атаковать магическими разрядами).
- Если вы разбойник, вы получаете лёгкую кожаную броню и два оружия.
- Если вы воин, вы получаете тяжёлую кожаную броню и три оружия.
- Если вы выбираете лук или арбалет, то получаете колчан с 20 стрелами или болтами.
- Если у вас есть талант Стиль боя с оружием и щитом, вы получаете средний щит (medium shield).

Удостоверьтесь, что взяли оружие того типа, которым владеет ваш персонаж. В противном случае вы будите получать штрафы, когда попытаетесь его использовать, – так что в том, чтобы таскать с собой лишний груз, смысла мало. Также помните, что некоторое оружие требует Силу определённой величины или выше, и удостоверьтесь, что ваш герой достаточно силён, чтобы размахивать двуручным мечом или чем-то вроде. Также хорошо было бы записать Класс Брони (Armor Rating) вашего доспеха на лист персонажа. Это мера того, насколько хорошую защиту вам даёт броня, – фактор, который необходимо учитывать



во время боя. Вы также получаете **50+3к6** серебряных монет для покупки остального снаряжения.

## СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА

И наконец, вам нужно вычислить две величины: Защита и Скорость. Защита — то, насколько трудно попасть по персонажу во время боя. Чем она выше, тем лучше. Вы вычисляете Защиту следующим образом:

$\text{Защита} = 10 + \text{Ловкость} + \text{Бонус щита (если экипирован)}$

Бонусы щитов описаны в Главе 4: Оружие и снаряжение.

Сейчас вам нужно знать лишь то, что лёгкий щит даёт бонус +1, а средний- +2. Пример: Теперь Кейт рассчитывает Защиту своей разбойницы. Поскольку её Ловкость равна 4, то Защита— 14 (10+4). Если она возьмёт в руки лёгкий щит, то Защита поднимется до 15. Скорость— это то, насколько легко и быстро ваш персонаж передвигается. Как правило, за действие движения (move action) ваш персонаж может преодолеть число ярдов, равное его скорости.



Скорость рассчитывается следующим образом:

$\text{Скорость Гнома} = 8 + \text{Ловкость} - \text{штраф доспеха (если экипирован)}$



$\text{Скорость Эльфа} = 12 + \text{Ловкость} - \text{штраф доспеха (если экипирован)}$



$\text{Скорость Человека} = 10 + \text{Ловкость} - \text{штраф доспеха (если экипирован)}$



Большинство доспехов накладывают на Скорость штраф, что отражает их тяжесть и негибкость: всё это замедляет движения персонажа.

# МАГИЯ

## ОЧКИ МАНЫ

Для сотворения заклинаний нужна энергия, которой обладает каждое живое существо, известная как мана. Объём маны, в обычных условиях доступный магу для сотворения заклинаний, исчисляется в очках маны (Mana Points, MP). Чем больше MP у вас есть, тем больше заклинаний вы способны сотворить. Если у вас не осталось очков маны, вы не можете читать заклинания, пока не восстановите хоть некоторое количество MP. Маг 1 уровня начинает игру с количеством MP, равным  $10 + \text{Магия} + 1к6$  и получает  $\text{Магия} + 1к6$  с каждым новым уровнем (с 11 только значение Магии). Сильные маги могут творить заклинания долгое время, не истощая свои запасы маны. Это говорит о том, что очки маны-ресурс не бесконечный, и умный маг знает, когда тратить ману, а когда лучше поберечь. Каждое заклинание стоит определённое количество очков маны. Они тратятся каждый раз, когда совершается действие заклинания, вне зависимости от того, получилось сплести чары или нет. Магия всегда заставляет платить по счетам.

## ЗАКЛИНАНИЯ И БРОНЯ

Маги могут носить броню, хотя и не обучались этому специально. Однако доспех затрудняет чтение заклинаний: маг вынужден тратить лишние MP количество которых зависит от типа брони и её нагрузки. Эта дополнительная мана тратится на каждое заклинание, так что маг, нацепивший тяжёлую броню, быстро окажется в проигрышном положении.

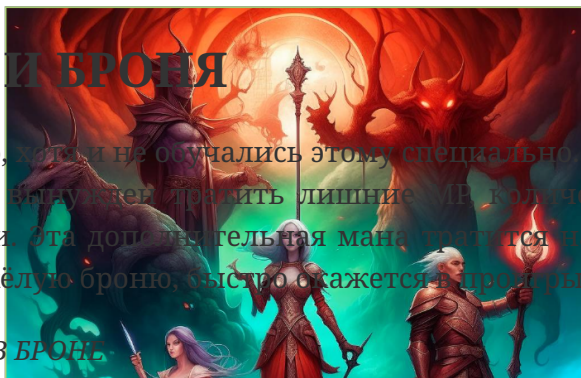


Таблица 12. ЗАКЛИНАНИЯ В БРОНЕ

Надета броня	Нагрузка
Лёгкая кожаная	1
Тяжёлая кожаная	2
Лёгкая кольчуга	3
Тяжёлая кольчуга	4
Лёгкая пластинчатая	5
Тяжёлая пластинчатая	6

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОЧКОВ МАНЫ

Маг восстанавливает очки маны после отдыха. За каждый полный час отдыха или медитации вы восстанавливаете  $1к6 + \text{Магия}$  очков маны. Если вы будите отдыхать/медитировать полных 8 часов без перерывов, то вы восстанавливаете ману до максимума.

## ЧТЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Вы можете прочитать любое заклинание, сделав успешный бросок и потратив



соответствующее количество очков маны. Бросок заклинания– обычный бросок на Магию.

Обычно учитываются фокусы Магии Созидания, Магии Энтропии, Элементальной Магии и Магии Духа, каждый из которых соответствует одной из магических школ.

Бросок заклинания = 3к6 + Магия + фокус (если есть)

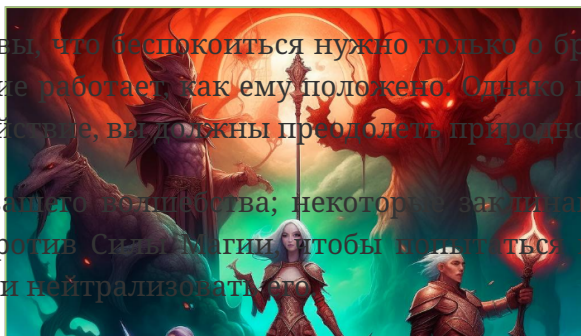
Если ваш бросок равен или больше сложности (Target Number, TN), вы успешно прочитали заклинание. Если нет, то заклинание проваливается и не действует никак. Но МР тратятся в любом случае.

При расчете результата некоторых заклинаний используется Кубик Дракона, так что лучше как-нибудь зафиксируйте выпавшее на нём значение, пока действие заклинания не прекратится.

## СИЛА МАГИИ

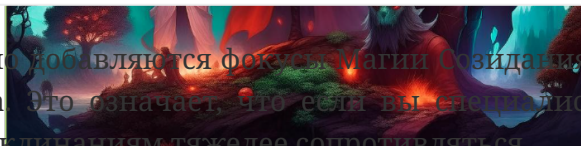
Многие заклинания таковы, что беспокоиться нужно только о броске на заклинание. Если он успешен, то заклинание работает, как ему положено. Однако иногда, чтобы заклинание произвело какое-то воздействие, вы должны преодолеть природное сопротивление цели.

Сила Магии– это мощь вашего заклинателя; некоторые заклинания позволяют цели (или целям) сделать бросок против Силы Магии, чтобы контратаковать, воспротивиться действию магии или хотя бы отчасти нейтрализовать его.



Сила Магии = 10 + Магия + фокус (если есть)

И опять повторим: обычно добавляются фокусы Магии Созидания, Магии Энтропии, Магии Элементов и Магии Духа. Это означает, что если вы специалист по магии энтропии, то вашим энтропическим заклинаниям тяжелее сопротивляться.



Способность, с помощью которой можно сопротивляться магии, зависит от конкретного заклинания. В описании каждого заклинания будет указано, нужно ли делать бросок и на какую способность, и каковы последствия его успеха или провала.

## МАГИЯ КРОВИ

Таблица 12. Заклинания Магии Крови

Название	TN	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
----------	----	----	----------	------------	------	----------



Жертва кровью	14	4	Основное	специализация Маг Крови	Вы можете вытянуть жизнь из союзника (1ХП=1МП до 25) и восстановить свои ХП.	Раб крови
19	20	Основное	Кровотечение	сила воли (самодисциплина) vs.SP	Вы можете подчинить себе цель (у которой есть кровь) если она не пройдет проверку. Каждый новый раунд цель проходит проверку на попытку избавиться от контроля. Штраф -2 к атаке если цель пыталась пройти проверку в этом раунде.	Кровавая рана
17	8	Основное	специализация Маг Крови	выносливость (запас жизненных сил) vs.SP	Все цели с кровью в радиусе 12 ярдов получаю 1д6+Магия урона. Если провалили проверку в это раунде пропускают основное действие.	Кровотечение

19	15	Основное	Кровавая рана	выносливос ть (запас жизненных сил) vs.SP	Цель в 50 ярдах от вас получает 4д6+Магия урона. Если цель прошла проверку получает только 2д6. Прием Imposing Spell стоит всего 2SP.	Чтение мыслей
----	----	----------	---------------	--	--	------------------



17	15	1 min	специализация Маг Крови	сила воли (самодисциплина) vs.SP	Вы касаетесь цели и сосредотачиваетесь на минуту. Цель должна противостоят тест. Если успешно вы не можете проникнуть в ее разум, но вы можете потратить еще 5МП, чтобы снова попытаться. Если проникли то можете потребовать от ГМа, чтобы цель ответила честно на кол-во вопросов равное вашему уровню Магии (1 вопрос в минуту). Очень болезненно для цели.	Разрушение
----	----	-------	-------------------------	----------------------------------	--	------------

## МАГИЯ ЭНТРОПИИ

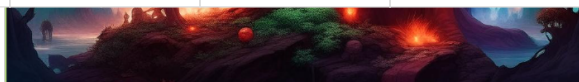
Таблица 12. Заклинания Магии Энтропии

Название	TN	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
----------	----	----	----------	------------	------	----------

Болезненная порча	14	7	Main	Порча уязвимости	Магия (Энтропия) vs.SP	Порча Недуга на цель в 30 ярдах от вас, и на всех кто рядом с ними в пределах 10 ярдов. Получает -2 к проверкам против spellpower до конца боя. Если проходит успешно тест, то штраф -1 а соседние цели игнорируют проклятие. Не стакается.
-------------------	----	---	------	------------------	---------------------------	---



Смертельно е проклятие	19	15	Основное	Смертельна я магия	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Цель получает немедленно 2д6+Магия урона , и 1д6+Магия урона каждый раунд. Длительнос ть равна уровню Магии. Так же цель не может получать лечение пока проклята. Если цель успешно прошла тест получает 1д6 урона каждый раунд, может лечится
---------------------------	----	----	----------	-----------------------	---	--

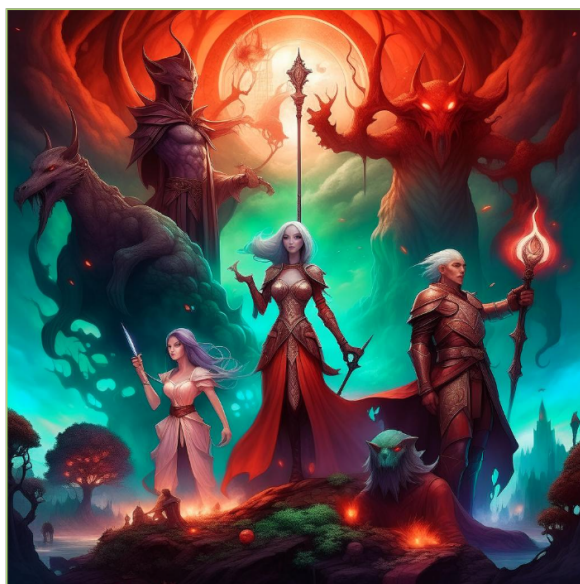




Слепота	11	2	Основное		сила воли (самодисциплина) vs.SP	Вы ослепляете цель в 10 ярдах от вас. Если цель успешно прошла проверку то получает -1 ко всем проверкам способности до конца раунда. Если провалила пропускает ход. Штраф сохраняется.
Смертельное облако	21	20+	Основное	Смертельное проклятие	выносивость (конституция) vs.SP	Заклинание создает облако радиусов в 6 ярдов с центром до 50 ярдов от вас. Все кто находятся в нем получают 3д6+Магия урона в начале их хода. Если прошли тест то получают 2д6 урона. Продление стоит 10МП и свободное действие

Смертельно е сглаз	19	17	Основное	Отводящая порча	Магия (Энтропия) или сила воли (мораль) vs.SP	Атакуя проклятую цель вы получаете +3 к атаке +3 к урону , и ваши удары генерируют 2SP даже если не выпала пара. Длительнос ть равно уровню Магии. Прекратить действие сглаза цель может выполнив тест.
Смертельна я магия	15	7	Основное	Вытягивани е жизни		Любое существо умершее в пределах 6 ярдов от вас лечит вас на кол-во жизней равное Телосложен ию умершего (минимум 1). Не сочетается с death syphon Длительнос ть = уровню Магии

Вытягивание жизни	12	4	Основное		выносливость (конституция) vs.SP	Нанесите цели в 10 ярдах от вас 1д6+Магия урона, и поделитесь на кол-во нанесенного урона. Если цель прошла тест, наносится только 1д6 урона.
-------------------	----	---	----------	--	----------------------------------	---

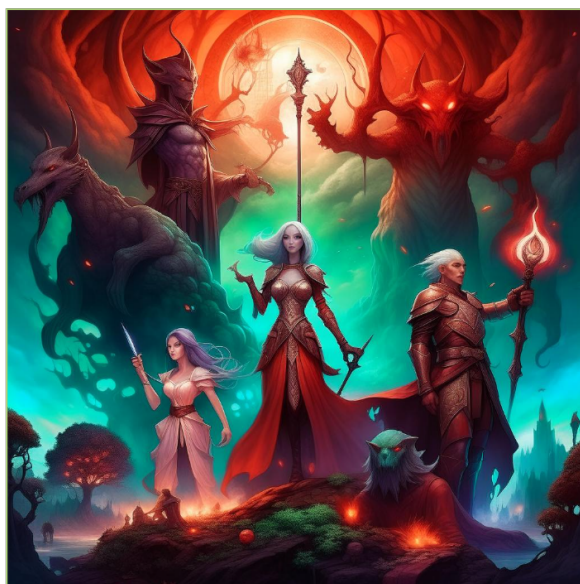


Галлюцинации	15	15	1 min	талант Магия Энтропии (Подмастерье)	восприятие (слух, зрение, обоняние) vs.SP	Вы насыщаете на цель галлюцинацию. Качество галлюцинации зависит от вашей Магии. Поддержание стоит свободное действие . Каждый раунд цель должна пройти проверку. Прикосновение к галлюцинации автоматически развивает ее. Поддержание каждой дополнительной цели стоит 5мп.
--------------	----	----	-------	--	---	--

Метка медлительности	19	21	Основное	специализация Некромантия, талант Магия Энтропии (подмастерье)	выносливость (конституция) vs. Spellpower	Проклятая цель получает 2д6+Сила Воли урона. Длительность равна уровню Магии. Пройдя тест цель может прекратить действие проклятия. Если проклятая цель умерла, то сразу же восстает под вашим управлением. Имеет те же характеристики и бонус атаки\урона +2. Кол-во раундов равно 2 х Сила Воли.
Энтропическое облако	19	20	Основное	талант Магия Энтропии (Мастер)	Магия (Энтропия) vs.SP	В 20 ярдах от вас все союзники получают +2 к атаке и +1sp к генерируемым приемам. В то время как противник и получают -2 к атаке и -1sp, если не пройдут проверку.



Ужас	17	8	Основное	Слепота	сила воли (Отвага) vs.SP	В цель в 20 ярдах от вас вселяется ужас. Цель обязана проходить проверку в начале своего хода чтобы снять наваждение , иначе пропускает ход.
------	----	---	----------	---------	--------------------------------	---



Массовый паралич	21	22	Основное	Миазма	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Вы насылаете паралич на каждого противника в 20 метрах от вас. Если цель не прошла тест то она парализована. Если прошла то теряет бонус Ловкости из скорости. Пока не пройдет тест снова или по окончанию заклинания . Парализованные цели в начале своего хода снова проходят тест , иначе остаются парализованными на кол-во раундов равное вашей Магии
------------------	----	----	----------	--------	---	--

Миазма	15	8	Основное	Паралич	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Все противник и в радиусе 10 ярдов от вас получают штраф -2 к защите -2 к атаке, если не пройдут проверку. Проверку проходят каждый раунд, пока длится эффект миазмы. Продление 2мп и свободное действие.
Сон	19	15	Основное	Ужас	сила воли (самодисци плина) vs.SP	Все противник и в зоне 10 ярдов от точки до 30 ярдов от вас засыпают если не пройдут тест. Спящие цели имеют защиту 10 и просыпают сразу после получения урона.

Порча уязвимости	12	4	Основное		Магия (Энтропия) vs.SP	Проклятая цель в пределах 20 ярдов цель получает штраф -1 к защите и -2 проверкам против spellpower. Не стакается. Действует до конца боя. Если прошла проверку то штраф только к защите.
Ходячий кошмар	17	20	Основное	Сон	сила воли (самодисциплина) vs.SP	Насылаете кошмар наяву на цель в 20 ярдах от вас. Цель должна пройти проверку иначе начинает атаковать ваших врагов. Если цель уже спала, то получает штраф -3 к первоначальной проверке. Длится пока не пройдет проверку в начале своего хода.

Отводящая порча	15	10	Основное	Болезненная порча	Магия (Энтропия) от силы воли (coUrAgE) vs.SP	Проклятая цель в 30 метрах от вас получает штраф к атакам -2 и не генерирует очки приемов в течении кол-ва раундов равное уровню Магии. Цель может прекратить действие пройдя тест.
Паралич	16	7	Основное	Слабость	выносливость (конституция) vs.SP	Если цель в 30 ярдах от вас не прошла проверку то она парализована, и теряет из защиты бонус ловкости. Каждый раунд она пытается сбросить паралич проходя тест.



Слабость	11	3	Основное		Магия (Дух) vs.SP	Вы накладываете порчу на цель в 20 ярдах от вас. Она получает штраф -1 к силе и -5 к скорости на количество раундов равное значению DD. Если цель прошла проверку то получает штраф только к скорости
----------	----	---	----------	--	----------------------	---

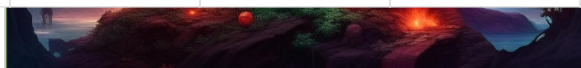
## МАГИЯ ДУХА

Таблица 12. Заклинания Магии Духа



Название	TN	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
Воскрешение мертвого	17	12	1мин	Ходячая бомба		Воскресите скелетик, который будет биться за вас. Время жизни в минутах равное вашей Магии

Анти-магическая вспышка	20	20	Основное	анти-магический вард	Магия(Дух) vs.SP	Требования: Описание: снимите любые эффекты в радиусе 20 ярдов от вас. Чужая проверка на Magic(spirit) против вашей spellpower решает, какие эффекты снимутся, а какие останутся
Анти-магический оберег	17	10	Основное	рассеивание магии		До конца боя ваша цель получит +5 к сопротивляемости против чужой spellpower.



Мистический болт	10	2	Основное		ловкость (акробатика) vs.SP	Швыряем мистический болт в цель до 30 ярдов от вас. Наносит урон 2d6+ значение DD. Если цель успешно провела тест против вашей spellpower наносит только 1d6.
Мистический щит	14	4	Основное			Вы создаете щит вокруг себя на 1 раунд. На это время ваша защита равна вашей spellpower. Продлевание стоит 1 МП.
Аура мощи	14	5	Основное	специализация Мистический воин		Получите на 1 минуту баф к урону +2

Дробящая темница	17	15	Основное	Телекинетическое оружие	выносливость (конституция) от сила(мощь) vs.SP	Выберите цель в 20 ярдах от вас. После использова ния этого заклинания цель получит сразу 1д6+Магия урона и лишается возможность и двигаться если провалит проверку выносливос ть (конституц ия) против вашей spellpower. Цель в темнице может атаковать и кастовать в темнице. В начале каждого хода получает 2д6+Магия урона и проверку выносливос ть (конституц ия) от сила(мощь) чтобы выбраться из темницы. Если был провал 3
---------------------	----	----	----------	----------------------------	---	---

Смертельный сифон	15	7	Основное	Ходячая бомба		Любое существо умершее в пределах 6 ярдов от вас восстанавливает вам ману равную Магии умершего (минимум 1). Не сочетается с death surphon Длительность = уровню Магии
Магия рассеивания	17	8	Основное	Щит заклинаний	Магия(Дух) vs.SP	Снимите все магические эффекты с цель в 25 ярдах от вас. Либо бросьте проверку вашей Магии(Дух) против spellpower каждого эффекта, или бросьте 1 раз против всех эффектов.



Лозоходец	17	10	1 min	талант Магия Духа (Подмастерье)		ГМ обязан сказать есть ли искомый объект в пределах 100 ярдов и указать путь до него. Или немедленно дать 5 sp на приемы исследования. Обязаны представить в своем воображении и картинку искомого объекта.
Наслать сон	15	7	5 мин	талант Магия Духа (Подмастерье)		Вы можете наслать сон на цель. Следующий сон который увидит цель , будет тот что вы наслали. Таким образом вы можете донести до цели некую информацию, или добиться нужного эмоционального ответа.

Теневой щит	15	6	Основное	Мистический щит		Бонус к spellpower +2 и ваша Защита равна значению spellpower. Длительность 1 раунд. Продление 2МП.
Кулак создателя	15	5	Основное	специализация Магия Силы	выносливость (конституция) vs.SP	Создаете направленный взрыв радиусом 4 ярда в 24 ярдах от вас. Все в радиусе взрыва получают 1д6 урона и падают на землю. Те кто прошел тест, просто падют на землю.



Силовое поле	18	10	Основное	Взрыв разума		Цель (заклинатель может вешать на себя) получает щит который поглощает весь прямой урон в течении 1 раунда. Цель не может двигаться. Дополнительный раунд стоит 5мп.
Поддержка	14	4	Основное	Вытягивание маны		Вы создаете ауру поддержки вокруг себя. Все союзники в радиусе 10 ярдов получают +1 к генерируемым очкам приемов. Поддержание стоит 1 МП.

Левитация	15+	5	Основное	Взрыв разума	сила(мощь) vs. Магия(Дух)	Поднимите неодушевлен ный предмет в воздух. Передвиже ние объекта второстепе нное действие. Скорость Магия x 3. Если вы пытаетесь забрать предмет из чьих то рук то цель должна пройти тест.
Очистка маны	17	7	Основное	Вытягивани е маны		В течении битвы все кастуемое противника ми в радиусе 16 ярдов, вы можете нейтрализо вать потратив ту же стоимость маны, что и нейтрализу емое заклинание .

Столкновение маны	19	10+	Основное	заклинание мощи	Магия(Дух) vs.SP	Цель получает 1д6+Магия урона, и теряет по 2МП и получает еще 1 урон , за каждые потраченные вами 2МП поверх основной стоимости. Цель прошедшая тест не получает дополнительного урона.
Вытягивание маны	12	3	Основное		Магия(Дух) vs.SP	Вы проклинаете цель в 30 ярдах от вас. Пока цель не прошла тест , она будет тратить маны на 1 больше , и всякий раз когда она читает заклинание вы получаете 1МП.

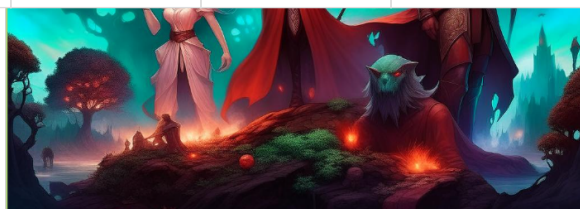


Память	16	6	Основное	Взрыв разума	сила воли (самодисциплина) vs.SP	Вы можете стереть память о событии пол количеству часов равному вашему уровню Магии, если цель провалила проверку. Так же вы можете восстанавливать часть памяти о событиях которые реально происходил и.
Взрыв разума	12	3	Основное		сила(мощь) vs.SP	Создайте телекинетический взрыв радиусом 2 ярда в 50 метрах от вас. Все в радиусе не могут использовать основное действие в свой ход и сбиты с ног. Если прошли тест просто сбиты с ног.

Притяжени е Бездны	17	8	Основное	специализация Магия Силы, Телекинетический взрыв	сила(мощь) vs. сила воли	Вы создаете 6-ярдовую область с центром до 30 ярдов от вас. Все противник и попавшие в область стягиваются если не пройдут проверку. Стянутые противник и получают штраф -2 к атаке и не могут кастовать заклинания 1 раунд. Не могут бегать скорость снижена на 6. Прошедшие тест не двигаются но получают штраф -1 к атаке и не могут кастовать заклинания 1 раунд.
-----------------------	----	---	----------	---	--------------------------------	---

Поле отталкивания	16	6	Основное	Силовое поле	сила(мощь) vs.SP	Вы окружаете себя полем, которое в конце вашего хода, в радиусе 6 ярдов отталкивает всех противников в которые не прошли тест, и сбивает их с ног. Поддержание стоит 1МП.
Мощь заклинания	15	11	Основное	Очистка маны		Получите +2 к spellpower и +2 к генерируемым очкам приемов до конца боя. Стоимость заклинаний +2МП. Сбросить состояние можно за свободное действие.

Щит заклинаний	13	4	Основное			<p>Вы создаете вокруг себя щит на кол-во раундов равное вашему уровню Магии. Все направленные на вас заклинания могут быть игнорированы если вы потратите кол-во маны, равное базовой стоимости произнесенного против вас заклинания.</p>
----------------	----	---	----------	--	--	---



Духовная метка	17	18	Основное	специализация Некромант	Магия (Энтропия) ог сила воли (Мораль) vs.SP	Проклятая цель получает 1д6+Сила Воли урона. Сбросить действие эффекта можно пройдя проверку. Если проклятая цель умерла , то тут же восстает под вашим управлением. Хар-ки сохраняются. Игнорирует эффекты местности, подвержен только атакам (маг\физ). Длительность жизни восставшего равна уровню Силы Воли заклинателя.
----------------	----	----	----------	----------------------------	--	--

Телекинетический взрыв	15	5	Основное	Кулак создателя	сила(мощь) vs.SP	Вы создаете взрыв радиусом 4 ярда с центром в пределах 24 ярдов. Все разлетаются от центра воронки и сбиваются с ног если не прошли проверку. Могут получить урон если впечатались в стенку.
Телекинетическое оружие	17	8+	Основное	Силовое поле		Вы зачаровываете оружие союзников в пределах 10 ярдов от вас на 1 минуту. Каждая дополнительная минута стоит 6 маны. Бонус к урону от оружия равен вашему уровню Магии. Прием Pierce Armor стоит 1SP.

Заразная ходячая бомба	17	13	Основное	Смертельный сифон	выносливость (конституция) vs.SP	Вы заражаете кровь противника в пределах 10 ярдов от вас. Он немедленно получает 2д6+Магия урона. В начале своего хода цель обязана пройти тест и прекратить эффект, иначе получает 1д6+Магия урона. Если цель погибнет под заразой, то взрывается после смерти причиняя всем 2д6 урона в радиусе 4 ярдов. Все по кому попали ошметки должны пройти тест выносливость (конституция) против вашей spellpower -2. Если провалили
------------------------------	----	----	----------	-------------------	-------------------------------------	--

Ходячая бомба	13	4	Основное		выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Вы заражаете кровь противника в пределах 10 ярдов от вас. Он немедленно получает 1д6+1 урона. В начале своего хода цель обязана пройти тест и прекратить эффект, иначе получает 1д6+1. Если цель погибнет под заразой, то взрывается после смерти причиняя всем 2д6 урона в радиусе 4 ярдов.
---------------	----	---	----------	--	---	--

## МАГИЯ ПРИРОДЫ

Таблица 12. Заклинания Магии Природы

Название	TN	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
----------	----	----	----------	------------	------	----------



Метель	17	20+	Основное	Конус Холода	ловкость (акробатика ) vs.SP	<p>Выберите 6-ярдovou зону в пределах 50 ярдов от вас. В этой зоне все юниты получают 2d6+Магия проникающego урона. Штраф атаки в этой зоне -2 для ближнего боя -5 для дальнего боя. Все юниты передвигающиеся в этой зоне должны пройти проверку ловкость (акробатика) чтобы не упасть. Все юниты, которые начинают свой ход в этой зоне, получают дополнительно +1d6 и должны немедленно пройти проверку. За 10 Мп и свободное действие вы можете продлить</p>
--------	----	-----	----------	-----------------	------------------------------------	--

Цепочка молний	17	15+	Основное	Буря	выносливость (конституция) vs.SP	<p>Выберите цель в 30 ярдах от вас. Вы выпускаете из рук молнию, которая может отскочить в 5 целей в 10 ярдах от основной. За каждую цель платите дополнительно 3 МП. Урон 3d6+Магия для основной цели 2d6+Магия для остальных. Если цель успешно прошла проверку урон уменьшается на 1 кубик</p>
----------------	----	-----	----------	------	----------------------------------	---

Конус холода	17	15	Основное	Морозное оружие	выносливость (конституция) vs.SP	Вы выпускаете конус холода шириной 2 ярда и длиной 8 ярдов. Все кто попал под него получают 2d6+Магия урона и штраф -10 к скорости на кол-во раундов равное половине вашего уровня Магии. Те кто прошел успешно проверку получают 1d6+Магия урона и штраф -5 к скорости.
--------------	----	----	----------	-----------------	----------------------------------	--



Землетрясение	17	11+	Основное	Каменный кулак	ловкость (акробатика) vs.SP	В 6-ярдовой зоне с центром в 30 ярдах от вас, вы создаете локальное землетрясение. Все цели в нем получают штраф -2 к защите и -5 к скорости. Цели обязаны проходить тест чтобы не упасть. За 5 маны и свободное действие продлите действие на 1 раунд.
Стихийный мастер	15	5	Основное	талант Первобытная магия (Мастер)		Весь исходящий стихийный урон увеличивается на +2 в течении 1 минуты. Продление стоит 4мп.

Силки	15	8	Основное	специализация Хранитель (Подмастерье)	сила(мощь) vs.SP	Все противник и в 8 ярдах от вас должны пройти тест. Если противник и провалил тест то притягиваются непосредственно к вам. Если при провале на DD 1,2,3 дополнительно противник и получают урон равный половине уровня Магии.
Огненный шар	17	11	Основное	Огненное оружие	ловкость (акробатика) ) vs.SP	Вы выпускаете шар огня на расстояние до 50 ярдов. В месте падения образуется взрыв радиусом 4 ярда. Все цели получают Здб+Магия урона. Если не пройдут тест, падают на землю

Поток огня	12	3	Основное		ловкость (акробатика ) vs.SP	Поток огня шириной 2 ярда и длиной 8 ярдов наносит 2д6+1 урона. Те кто прошли тест получают только 1д6+1 урона.
Огненное оружие	15	6	Основное	Поток огня		Все союзники с оружием ближнего боя в радиусе 10 ярдов от вас наносят дополнител ьно 1д6 непр. урона. Длительнос ть 1 минута. Продление стоит 3Мп. Стакается с другими бафами оружия

Морозное оружие	15	6	Основное	Хватка зимы		Все союзники с оружием ближнего боя в радиусе 10 ярдов от вас наносят дополнител ьно 2 проникающ его. урона. Длительнос ть 1 минута. Продление стоит 3Мп. Стакается с другими бафами оружия
--------------------	----	---	----------	----------------	--	--



Инферно	19	20	Основное	Огненный шар	ловкость (акробатика) vs.SP	Вы создаете колонну огня 6 ярдов радиусом 12 ярдов высотой в любом месте до 50 ярдов. Все кто начинают ход или попадают в зону получают 3д6+Магия урона. Все цели которые проходят тест получают 2д6 но сбиваются с ног. Все цели которые покинули колонну огня, все равно продолжаю т гореть (1д6) пока не пройдут тест успешно. Пожертвова в свободное действие и 10мп продлите действие инферно на 1 раунд.
---------	----	----	----------	--------------	-----------------------------	--



Молния	16	6	Основное	Шок	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Цель в 30 ярдах от вас получает 2д6+Магия урона.Цель которая прошла тест получает 1д6+Магия.
Окаменени е	19	15	Основное	Землетрясе ние	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Если цель в 30 ярдах от вас не прошла проверку то она превращен а в камень, и получает бонус к бронь +5, но защита равна 7. Каждый раунд она пытается сбросить паралич проходя тест.

Яма	15	14	Основное	талант Первобытна я магия (Подмастер ье)	ловкость (акробатика ) vs.SP	Вы делаете яму 4x4x4 с центром в пределах 16 ярдов. Все кто стояли в области, падают в яму, сбиты с ног. Выбраться с ямы свободное действие. Избежать ямы цель может пройдя тест.
Каменная броня	10	2-8	1 min			Ваше значения брони равно вашему уровню Магии. 2 МП на 1 час. За каждые дополнител ьные 3 Мп , продлевает е на 3 часа. Предел 7 часов. Не стакается с обычной броней. Используй ется только на заклинател я

Убежище	12	2	Основное	талант Первобытная магия		Вы создаете купол 6 ярдов в диаметре и 3 ярда в высоту. Внутри него всегда комфортная температура и влажность, несмотря на природные условия. Воздух свободно проходит. Не дает никаких преимуществ в бою. Можете контролировать уровень освещенности.
Шок	13	4	Основное		выносливость (конституция) vs.SP	В 6-ярдовой зоне перед вами все противники и получают 1д6+Магия урона. Прошедшие тест получают только 1д6 урона.

Каменный кулак	11	3	Основное		выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Вы швыряете каменную глыбу в противника в пределах 30 ярдов. Урон 1д6+Магия и сбит с ног. Если прошел тест просто 1д6.
Каменные объятия	17	15	Основное	Яма	сила(мощь) vs.SP	В 30 ярдах от вас противник и в кол-ве равном вашему уровню Магии попадают в каменную ловушку. Чтобы высвободит ся противник и должны пройти тест потратив второстепе нное действие.

Каменный бросок	13	4	Основное	Силки		Вы исчезаете в земле и появляетесь в 24 ярдах в любом месте. Не телепортация а перемещение в земле. Поэтому между точками перемещения должна быть непрерывная масса земли.
Буря	17	11+	Основное	Молния	выносивость (конституция) vs.SP	Вы создаете электрическую бурю радиусом 4 ярда в 40 ярдах от вас. Все в будре получают 2д6+Магия урона. Те кто прошел проверку только 1д6. Продление стоит 10мп и свободного действия. При продлевании, цели немедленно получают урон.

Эльфийский гнев	13	6	Основное	специализация Хранитель	выносливость (конституция) vs.SP	В 4 ярдах от вас все противники и получают урон равный половине вашей Магии, если не пройдут проверку. Потратьте свободное действие и 2МП чтобы продлевать действия на 1 раунд.
Управление погодой	16	8	1 час	талант Первобытная магия (Мастер)		Управляете погодой в рамках разумного. Дальность управления равна уровню Магии в милях. Максимальное изменение температуры 12 градусов.
Управление ветром	14	5	1мин	талант Первобытная магия (Послушник)		Вы управляете потоками ветра (в рамках новичка). Меняете направление и его силу. Длительность 1 час.

Хватка зимы	12	3	Основное		выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Вы насылаете на видимую цель в 20 ярдах от вас ледяное облако, которое окутывает его на кол- во раундов = уровню Магии. Каждый раунд цель получает 1д6 урона, если проваливае т тест. Так же штраф к скорости -2. Если цель умерла под заморозкой превращает ся в ледяную статую.
----------------	----	---	----------	--	---	---



## МАГИЯ СОЗИДАНИЯ

Таблица 12. Заклинания Магии Созидания

Название	TN	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
----------	----	----	----------	------------	------	----------

Руна нейтрализа ции	17	20	1 min		MAgic (crEAtion) vs.SP	Из цели и всех в радиусе 10 ярдов от нее, вытягивает ся Зд6+магия маны. Если цель не прошла проверку теряет возможност ь кастовать 1д3 раундов. Кол-во рун равно уровню Магии.
Руна отталкиван ия	15	10	Основное	Руна оберега	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Все противник и в радиусе 10 ярдов от вас отталкиваю тся на 10 ярдов и должны пройти тест. Если провалили то упали на землю.



Руна паралича	10	3	1 min		выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Любой противник который двигается в пределах 2 ярдов от вас вынужден протий проверку. Если провалил то парализова н на 1д3 раундов. Парализова нные цели имеют защиту 7.
Руна сохранения	10	1	5 min			Все неживые материалы в зоне руны в течении месяца сохраняют свое состояние.
Руна запечатыва ния	11	3	1 min			Неразруши мый магический замок
Руна берега	15	5	Основное	Руна паралича		Вы чертите руну вокруг себя. Все в пределах 4 ярдов от руны получают +2 к защите от дальних атак и Силе воли.

Масло	15	7	Основное	Магический огонек	ловкость (акробатика ) vs.SP	Создайте область в 10 ярдов с центром в 30 ярдах от вас. Она покрываетс я маслом. Все кто попал в нее и все кто двигаются должны пройти тест. При провале падают на землю. Масло горит. Каждый раунд 1д6.
Групповое лечение	15	3-9	Основное	специализац ия Духовный Лекарь		Вы и все союзники в радиусе 10 ярдов от вас лечатся на 1д6+Магия (ЗМП) - Зд6+Магия( 9МП).

Спешка	17	10	Основное	Героическая защита		Цель получает +10 к скорости. Прием молниеносная атака стоит 2СП. Его можно использовать несколько раз за раунд. Продление на 1 раунд стоит 10мп и свободное действие.
Лечение	10	1-3	Основное			Вы лечите союзника на 1д6(1МП) - 3д6(3МП). Дальность 30 ярдов.
Героическая аура	15	6	Основное	Героическое нападение		До конца боя цель получает +2 к защите. Не стакается с Теневым щитом и Мистическим щитом.
Героическая защита	15	8+	Основное	Героическая аура		Цель получает +5 к защите и +2 к броне на 1 раунд. Продление стоит 4 мп и свободное действие.
Героическое нападение	11	3	Основное			+1 к силе до конца боя

Превращение в большого животного	12	10	Основное	специализация Оборотень (Подмастерье)		Превращает е себя в большого животного на кол-во раундов равное Магии. Продление стоит 3МП. Вы сохраняете свою Хитрость, Магию и Силу Волю. Остальные хар-ки получаете от животного.
Оберег жизни	16	5	Основное	специализация Духовный Лекарь (мастер)		Если союзник в пределах 6 ярдов от вас теряет здоровье ниже 10 , то немедленно получает 2д6 лечения. Действует однократно. Для повторного лечения той же цели нужен другой оберег.

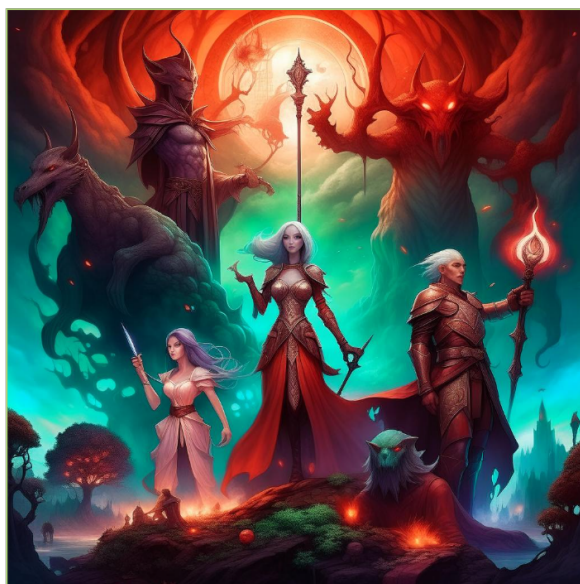
Массовое восстановле ние здоровья	17	10+	Основное	Восстановл ение		Кол-во союзников равное 2хМагия в радиусе 10 ярдов от вас получают 1д6 лечения немедленно и 1д6 в начале начала раунда. Стоимость каждого союзника начиная с первого 5мп. Длительнос ть уровень Магии.
Регенерац ия	15	15	1 час	талант Магия созидания (Мастер)		Сильное заклинание излечения ран и травм. Излечивает за час то, что лечится недели. В процессе регенериру ет Зд6+Магия жизни и все виды травм (кроме отделенных конечносте й)

Восстановление	15	5	Основное	Лечение		Союзник в 10 ярдах от вас получает сразу 1д6 лечения и 1д6 в начале каждого раунда в течении кол-ва равного уровню вашей Магии.
Воскрешение	14	5	Основное	"специализация Духовный Лекарь (Подмастерье)"		Вы восстанавливаете умирающему союзнику 10+уровень его Телосложения+ваша Магия жизней.



Форма земли	15	6	Основное	талант Магия созидания( Подмастерь е)		Вы повелеваете массаи земли. Объемы зависят от показателя Силы , который в случае использова ния этого заклинания равен 2хМагия. Если нужно поддержива ть форму , то стоимость равна 1МП за раунд. Объемы земли не левитируют .
Превращен ие в маленького животного	12	5+	Основное	специализац ия Оборотень		Превращает е себя в маленького животного на кол-во раундов равное Магии. Продление стоит 1МП. Вы сохраняете свою Хитрость, Магию и Силу Волю. Остальные хар-ки получаете от животного.

Магический огонек	11	3	1 min			Вы призываете маленький магический огонек который в течении часа летает вместе с вами и увеличивае т ваш spellpower на 1.
----------------------	----	---	-------	--	--	--

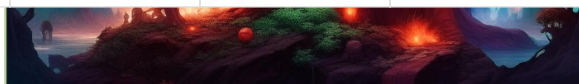




Цветение магии	15	8	Основное	Масло		<p>Вы создаете 4-ярдovou зону с центром до 50 ярдов от вас, в котором все персонажи получают 1д6 МП в начале своего хода. Действует кол-во раундов равное уровню Магии. В качестве свободного действие можете отменить заклинание и получить кол-во SP равное кол-ву оставшихся раундов. Тратить нужно в этом же раунде.</p>
----------------	----	---	----------	-------	--	--

Жалящий рой	17	20	Основное	Цветение магии	выносливос ть (конституц ия) vs.SP	Цель получает 2д6+Магия урона в начале своего хода. Длительнос ть равна уронвю Магии. Цель должна проходить проверку иначе получит штраф -2 к атаке и -2 к проверкам на заклинания .
Источник	13	4	1 min	талант Магия созидания (Подмастер ье)		Вы бьете ладонью по земле или камню, создавая натуральны й источник пресной питьевой воды.Макси мальный поток равен кол-ву галлонов воды = уровню вашей Магии в минуту.

Призыв зверя	17	22	1 час	талант Магия созидания (Подмастер ье)	Магия (Энтропия) vs.SP	Призываете животное с вашей местности, которое будет слушаться вас до след. восхода\зак ата. Животное не будет биться за вас досмерти. При половине ХП оно вас покинет , хотя вы можете проти проверку Communicat ion (Leadership) против Силы Воли животного.
-----------------	----	----	-------	---	------------------------------	--



Ужасная форма животного	12	25+	Основное	специализац ия Оборотень (Мастер)		Превращает е себя в ужасного животного на кол-во минут равное Магии . Увеличение стоит 10МП минута. Вы сохраняете свою Хитрость, Магию и Силу Волю. Остальные хар-ки получаете от животного. Пример дракониды и гигантские пауки.
-------------------------------	----	-----	----------	--	--	--



# ТАЛАНТЫ

Есть вещи, к которым у вашего героя природные склонности— или же он специально учился их делать; и то и другое зовётся талантами. Они— одно из средств, наряду с классом и предысторией, которое позволяет изменить персонажа на свой манер. Выбор таланта— важный компонент создания персонажа. Любой талант имеет два ранга: ученик (novice) и подмастерье (journeuman), каждый из которых даёт свои игровые преимущества. Прежде чем получить ранг подмастерья какого-либо таланта, вам необходимо сначала стать в нём новичком.

Новые таланты и ранги в них вы получаете в зависимости от вашего класса. Как правило, вы получаете новый ранг таланта на нечётном уровне (1, 3, 5 и т.д.). Также класс определяет набор талантов, которые вам доступны. Вы не можете взять талант, к которому не имеете доступа из-за класса. Большинство талантов также имеют определённые требования, например, наличие фокуса на каком-то типе оружия. Если ваш персонаж не соответствует требованиям, то вы не можете взять талант. В лист персонажа таланты записываются так: сначала— название таланта, потом, в скобках, ранг развития. Например, Командир (Подмастерье) или Музыка (Ученик).

## ДРЕССИРОВКА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Нет. Вы знаете, как дрессировать животных.

### Ученик

Вы знаете основы того, как надо управлять животными. За неделю дрессировки вы можете обучить животное слышаться в ответ на команды вроде "К ноге", "За мной", или "Фас". Число команд, которому вы можете обучить ваше животное, равно вашему Общению.

### Подмастерье

Вы можете обучить животное командам посложнее, вроде "Охраняй это место" или "Если увидишь незнакомцев, беги ко мне". Обучение такой команде занимает две недели, и число команд, которые может выполнять животное, повышается до вашего Общения + 2.



## ОПЫТ НОШЕНИЯ БРОНИ

### Класс

Воин.

### Требования

Нет. Вы обучены сражаться в броне. Вы получаете только штраф к Скорости, тогда как те, кто таким талантом не обладают, получают штраф к Ловкости (и, таким образом, к

Скорости— которая зависит от величины Ловкости— тоже). Больше о броне вы узнаете из Главы 4: Оружие и снаряжение.

### Ученик

Вы можете носить кожаную броню и кольчуги (mail armor), не получая штрафа к Ловкости.

### Подмастерье

Вы можете носить пластинчатые доспехи (plate armor) , не получая штрафа к Ловкости.

---

## ЛУЧНИК

### Классы

Разбойник и Воин.

### Требования

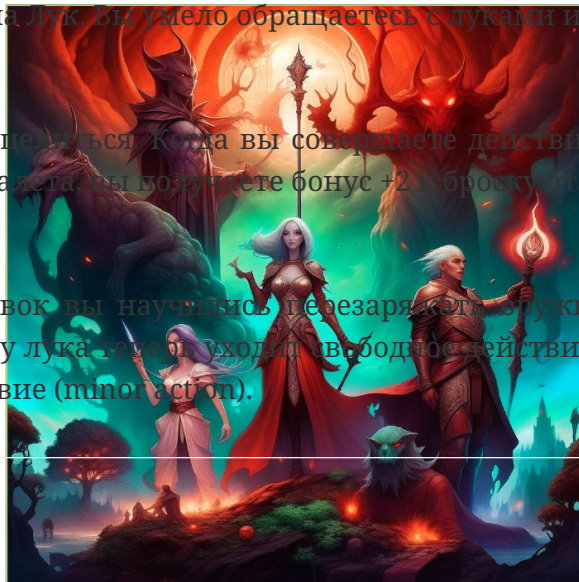
Владение оружием типа Лук. Вы умело обращаетесь с луками и арбалетами.

### Ученик

Вы умеете правильно прицеливаться. Когда вы совершаете действие прицеливания (take aim action) из лука или арбалета, вы получаете бонус +2 к броску атаки вместо обычного +1.

### Подмастерье

После долгих тренировок вы научились перезаряжать оружие быстрее, чем обычный лучник. На перезарядку лука теперь уходит свободное действие (free action), а арбалета— дополнительное действие (minor action).



---

## ХИРУРГИЯ

### Классы

Маг, Разбойник и воин.

### Требования

Фокус Разума (Лечение). Вы умеете обрабатывать раны и лечить болезни. Больше о действии Лечения (Heal action) и о Лечении (Heal) рассказано на страницах 59 и 62.

### Ученик

Вы овладели хирургическим искусством, и оказываете помощь уверенной рукой. Теперь вы тратите на Лечение дополнительное действие.

### Подмастерье

У вас умелые руки целителя. Когда вы совершаете действие лечения, ваш союзник восстанавливает количество Здоровья, равное удвоенному Кубик Дракона + Разум.

## КОМАНДИР

### Классы

Маг и Воин.

### Требования

Общение 2 или выше. Вы прирождённый лидер.

### Ученик

Одно ваше присутствие вдохновляет союзников. Если вы потратите большее действие на то, чтобы совершить какой-нибудь пафосный жест (воздеть над головой меч, издать боевой клич, взмахнуть знаменем и пр.), ваши союзники получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвага) до конца боя.

### Подмастерье

Союзники повинуются вашим командам. Любой НИП под вашим командованием получает бонус +1 к броскам на инициативу.

## ЗНАКОМСТВА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Общение 1 или выше. У вас много знакомых, подчас в самых неожиданных местах.

### Ученик

Вы можете попытаться установить контакт с НИПом с помощью броска на Общение (Убеждение). ДМ устанавливает ТН (учитывая сложность) в зависимости от того, насколько велика вероятность, что НИП знает вашего героя или они имеют общих друзей. Чем дальше обитает НИП от места, где родился герой, или выше/ниже его по положению в обществе, тем больше будет УС. Собеседник будет настроен дружелюбно, но помогать вам без какой-либо веской причины не станет. Вы не можете установить подобный контакт с НИП, который уже настроен по отношению к вам недружелюбно или считает вас врагом.

### Подмастерье

После того, как первый контакт установлен, вы можете попытаться попросить об услуге, для чего нужно сделать другой бросок на Общение (Убеждение). УС зависит от характера услуги и неприятностей, которые она может принести собеседнику.



## МАГИЯ СОЗИДАНИЯ

### Класс

Маг



## Требования

Фокус Магии (Созидание). Вы познали тайны Магии Созидания.

## Ученик

Вы можете вызвать блуждающий огонёк (light wisp), не тратя на это ману. Огонёк висит над вашим плечом, пока вы не развеете его, и освещает 10 ярдов пространства вокруг вас с яркостью фонаря. Вызов или развеивание огонька— свободные действия.

## Подмастерье

Вы глубоко постигли принципы Магии Созидания. Когда вы творите заклинание Созидания, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Созидания.

## Мастер

Магия Созидания пропитывает вашу плоть, давая бонус +1 к защите. Вы также получаете новое заклинание Созидания.

## СТИЛЬ БОЯ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

### Классы

Разбойник и Воин.

### Требования

Ловкость 2 или выше. Вы можете сражаться, держа одно оружие в основной руке, а второе— в неосновной. Вы не можете использовать для этого двуручное оружие.

### Ученик

Бой двумя оружиями может дать вам преимущество как в атаке, так и в защите. Если вы совершаете действие активации (действие ассана), вы получаете либо +1 к броску атаки ближнего боя, либо +1 к защите от атак в ближнем бою до конца боя. Изменить бонус с нападения на защиту и наоборот вы можете, вновь предприняв действие активации.

### Подмастерье

Ваши выпады столь быстры, что клики для стороннего наблюдателя сливаются в расплывчатые полосы. Приём Молниеносной Атаки (Lightning Attack) стоит 2 SP, а не 3, как обычно, если вы применяете его, сражаясь с оружием в обеих руках.

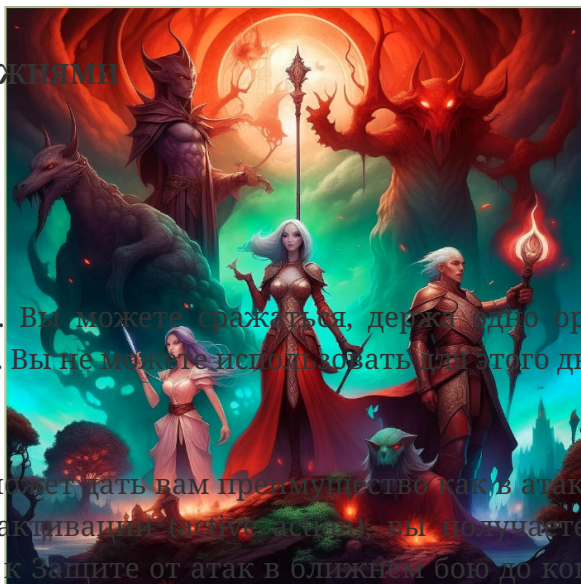
## МАГИЯ ЭНТРОПИИ

### Классы

Маг.

### Требования

Фокус Магии (Энтропия) Вы познали тайны магии Энтропии.





## Ученик

Вы получаете способность видеть смерть. Когда у кого-то в поле вашего зрения здоровье падает до 0, вы можете сказать, через сколько раундов он умрёт.

## Подмастерье

Вы глубоко постигли принципы Магии Энтропии. Когда вы творите заклинание Энтропии, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Энтропии.

---

## ВЕРХОВАЯ ЕЗДА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

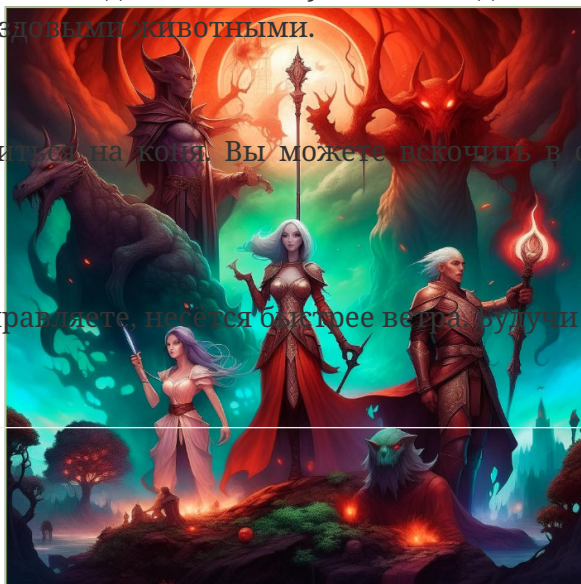
Фокус Ловкости (Верховая езда). Вы— искусный наездник и неплохо управляетесь с лошадьми и другими ездовыми животными.

## Ученик

Вы умеете быстро садиться на коня. Вы можете вскочить в седло, используя на это свободное действие.

## Подмастерье

Скаун, которым вы управляете, несётся быстрее ветра. Будучи верхом, вы получаете +2 к Скорости.



---

## ЛИНГВИСТИКА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Нет. Вы легко овладеваете новыми языками, в том числе и теми, на которых говорят далеко за границами Ферелдена. Когда вы выучиваете новый язык, вы сразу приобретаете способность и разговаривать, и писать на нём— однако есть два исключения. На Древнем Тевине (Ancient Tevene) можно только читать, поскольку это мёртвый язык. На Эльфийском можно лишь говорить, поскольку письменность известна лишь Хранителям, которые держат её в тайне.

## Ученик

Вы выучиваете дополнительный язык из следующего списка: Древний Тевин (Ancient Tevene), Андер (Ander), Антиванский (Antivan), Гномий (Dwarven), Эльфийский (Elven), Орлейский (Orlesian), Кунлат (Qunlat), Ривайни (Rivaini), Торговый язык (Trade Tongue).

## Подмастерье

Вы выучиваете новый язык из списка выше. Вы также можете попытаться симитировать специфический диалект с помощью броска на Общение (Исполнение).

---

## НАУКА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Разум 2 или выше. Вас отличает пытливый ум и отличная память.

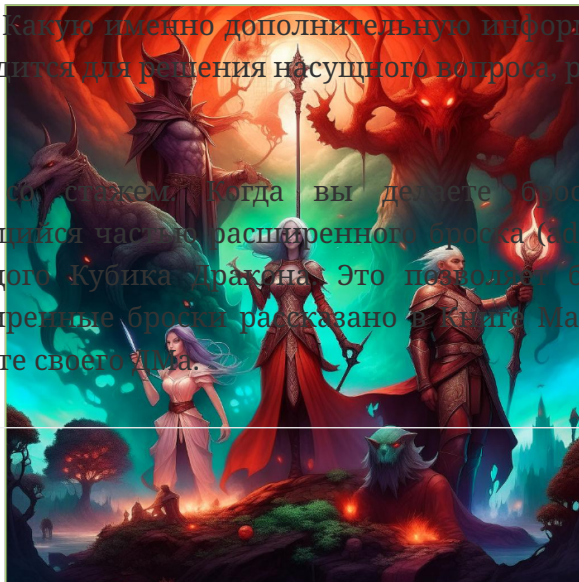
### Ученик

Вы учились с усердием. Если вы делаете успешный бросок какой-нибудь из научных фокусов Разума, ДМ даёт вам дополнительную информацию по этой теме. К научным фокусам относятся все, в названии которых есть слово «Знание»: Знание Культуры, Знание Истории и т.п. Какую именно дополнительную информацию получит персонаж, и насколько она пригодится для решения насущного вопроса, решает ДМ.

## Подмастерье

Вы— исследователь (или студент). Когда вы делаете бросок на Разум (Научные Исследования), являющийся частью расширенного броска (advanced test), вы получаете +1 к результату каждого Кубика Дракона. Это позволяет быстрее достичь нужного результата. Про расширенные броски рассказано в Книге Мастера; если хотите узнать подробнее, спрашивайте своего ДМ.

---



## МУЗЫКА

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Фокус Общения (Выступление) или Разума (Знание Музыки). Вы от природы музыкальны.

### Ученик

Вы умеете играть на инструменте, петь, писать музыку и читать ноты.

## Подмастерье

Вы продолжаете совершенствовать себя как музыканта: вы научились играть на других инструментах. Количество инструментов, на которых вы можете играть, равно вашему Общению.

---

## МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

### Классы

Маг.

### Требование

Фокус Магии (Элементы). Вы познали тайны магии Элементов.

### Ученик

Вы можете создать у себя в руках небольшой сгусток пламени, не тратя на это ману. Это пламя нельзя использовать в бою, однако им можно поджечь что-нибудь. Пламя остаётся у вас в руке, пока не будет рассеяно. Создание и рассеивание пламени— свободные действия.

### Подмастерье

Вы глубоко постигли принципы Магии Элементов. Когда вы творите заклинание Элементов, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимум 1 очка. Вы также получаете новое заклинание Элементов.



## МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ

### Классы

Маг, Разбойник, и Воин

### Требование

Ловкость 2 или выше. Вы реагируете на опасность молниеносно, на уровне инстинктов.

### Ученик

Вы можете подготовиться к последующему действию мгновенно. Готовность для вас – свободное действие.

### Подмастерье

Вы молниеносно вскакиваете на ноги, равно как и падаете плашмя. Вам нужно свободное действие на то, чтобы встать на ноги или лечь на землю. В обычных обстоятельствах на это надо тратить часть действия движения.

## РАЗВЕДКА

### Классы

Разбойник.

### Требования

Ловкость 2 или выше. Вы— искусный разведчик.

### Ученик

Вы умеете использовать преимущества рельефа. Если вы провалили бросок на Ловкость (Скрытность), вы можете его перебросить, однако этот результат уже засчитывается обязательно.

### Подмастерье

Вы умеете появляться неожиданно для своих врагов. Вы используете приём Перехват инициативы (Seize the Initiative) за 2 SP, а не 4, как обычно.

---

## СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ В ОДНОЙ РУКЕ

### Классы

Разбойник и Воин.

### Требования

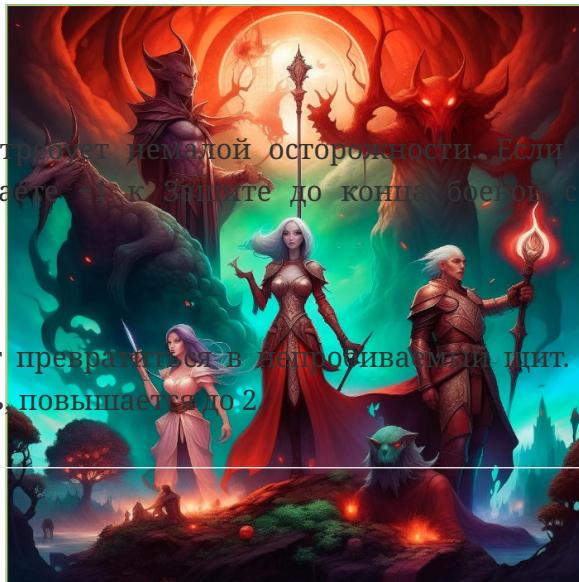
Восприятие 2 или выше. Вы хорошо сражаетесь в ближнем бою, держа оружие только в основной руке.

### Ученик

Подобный стиль боя требует немалой осторожности. Если вы используете действие активации, вы получаете бонус к Защите до конца боёвой сцены, пока сражаетесь с оружием в одной руке.

### Подмастерье

И одно оружие может превратиться в выпробованный щит. Бонус к Защите, пока вы используете этот стиль, повышается до 2.



## МАГИЯ ДУХА

### Классы

Маг.

### Требования

Фокус Магии (Дух). Вы познали тайны магии Духа.

### Ученик

Вы получаете способность чужать настроение разумных существ в радиусе шести ярдов вокруг вас — это требует малого действия. ДМ должен охарактеризовать это настроение одним словом (зол, растерян, или счастлив, например).

### Подмастерье

Вы глубоко постигли принципы Магии Духа. Когда вы творите заклинание Духа, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Духа.

---



## ВОРОВСТВО

### Классы

Разбойник.

### Требования

Ловкость 3 или выше. Ваши вещи — это ваши вещи. А их вещи скоро станут вашими тоже.

### Ученик

Наличие замка вас не остановит. Если провалили бросок на Ловкость (Взлом замка), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.

### Подмастерье

Вам встречались самые разные ловушки. Если вы провалили бросок на Ловкость (Ловушки), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.

## МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

### Классы

Разбойник или Воин.

### Требования

Вы должны владеть оружием типа Топоры, Лёгкие клинки, или Копья. Вы спец по метанию оружия.

### Ученик

Ваша точность не поддается описанию. Вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки метательным оружием.

### Подмастерье

Вы выхватываете метательное оружие мгновенно. Вы тратите на это свободное действие, а не дополнительное, как обычно.



## СТИЛЬ БОЯ С ДВУРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ

### Классы

Воин.

### Требования

Сила 3 или выше, владение оружием типа Топоры, Дубины, Тяжёлые клинки или Копья. Двуручное оружие в ваших руках сеет смерть и разрушение.

### Ученик

Длина вашего оружия и сила атак отталкивает вашего противника назад. Когда вы атакуете кого-то двуручным оружием в ближнем бою, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении.

### Подмастерье

Вы умеете наносить вашим оружием ужасные удары. На приём Мощный Удар вы тратите 1 SP, а не 2, если дерётесь двуручным оружием.

## РУКОПАШНЫЙ БОЙ

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

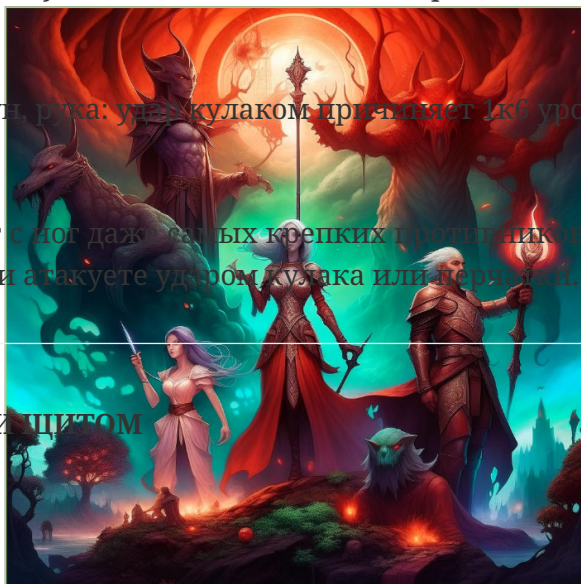
Владение оружием типа Рукопашная. Вы знаете, как работать кулаками.

### Ученик

У вас тяжёлая, как чугун, рука: удар кулаком причиняет 1к6 урона, а не 1к3.

### Подмастерье

Ваши тумаки сшибают с ног даже самых крепких противников. На приём Сбить с Ног вы тратите 1 SP, а не 2, если атакуете ударом кулака или теребите.



## СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ

### Классы

Воин.

### Требования

Сила 1 или выше. Вы умело дерётесь в ближнем бою со щитом в одной руке и оружием— в другой.

### Ученик

Вы можете использовать щиты различных форм и размеров. Вы получаете полную Защиту, когда используете щит.

### Подмастерье

Вы знаете, как по максимуму использовать преимущество, которое даёт вам щит. Приём Защита стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно.

## ЗАСТОЛЬЕ

## Классы

Маг, Воин или Разбойник.

## Требования

Общение и Телосложение 1 или выше. Вы серьёзно относитесь к веселью.

## Ученик

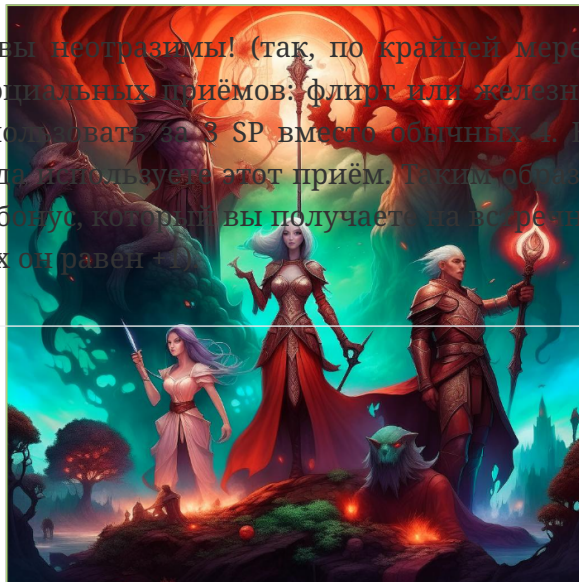
Вы можете пить, когда все остальные уже лежат под столом. Делая броски на Телосложение (Выпивку) как часть расширенного броска, вы получаете бонус +1 к каждому кубику дракона, очки которого добавляете к общей сумме. Это позволяет вам быстрее достичь порога успеха.

## Подмастерье

Таверна— ваш второй дом. Выберите один из следующих фокусов: Азартная игра или Соблазнение. Если вы провалили бросок на Общение с выбранным фокусом, вы можете перебросить его, однако обязаны оставить результат второго броска.

## Мастер

Когда вы веселитесь, вы неотразимы! (так, по крайней мере, вы думаете...) Выберите один из следующих социальных приёмов: флирт или железная воля. Этот социальный приём вы можете использовать за 3 SP вместо обычных 4. Вы получаете бонус +1 на встречные броски, когда используете этот приём. Таким образом, если вы использовали приём железная воля, бонус, который вы получаете на встречные броски, повышается до +2 (в обычных условиях он равен +1).



## ИНТРИГИ

### Классы

Маг, Воин и Разбойник

### Требования

Общение 2 или выше Вы— мастер закулисных игр.

### Ученик

Вы знаете, как играть в Игру. Выберите один из следующих фокусов Общения: Этикет, Обман или Соблазнение. Если вы провалили бросок на Общение с этим фокусом, вы можете его перебросить, однако обязаны оставить результат второго броска.

### Подмастерье

Вы всегда получаете больше информации, чем вам говорят. На социальный приём и ещё вы тратите 1 SP, а не 2. В добавок к тому, вы получаете бонус +1 ко всем остальным броскам, которые позволяет сделать этот приём.

### Мастер

Вы знаете, как завершить беседу. Вы тратите на социальный приём ошеломлённое молчание 2 SP вместо обычных 3. В добавление к тому вы можете использовать его во

время боя. При этом вы и один союзник за каждое потраченное вами очко приёма сверх нормы могут действовать в первом раунде боя. Все остальные считаются застигнутыми врасплох.

---

## СТИЛЬ БОЯ ВЕРХОМ

### Класс

Воин

### Требования

фокус Ловкости (Верховая езда). Вы— искусный кавалерист. Примечание: Двуручное оружие и длинные луки нельзя использовать во время боя верхом (это правило действует на всех, не только на тех, у кого есть этот талант). Если вы всё-таки используете это оружие, оно считается импровизированным.

### Ученик

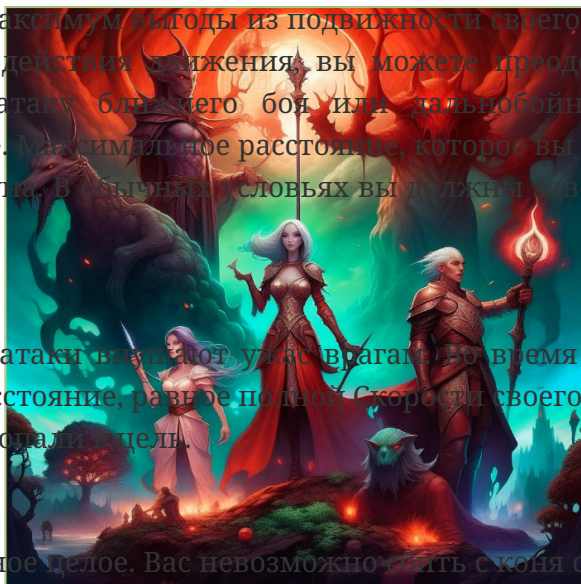
В бою вы извлекаете максимум выгоды из подвижности своего скакуна. Когда вы, будучи на коне, используете действия движения, вы можете преодолеть часть положенного расстояния, сделать атаку ближнего боя или дальнюю атаку, и преодолеть оставшееся расстояние. Максимальное расстояние, которое вы можете преодолеть, равно Скорости вашего скакуна. В обычных условиях вы должны завершить движение до того, как начали атаку.

### Подмастерье

Ваши стремительные атаки вызывают ужас врагам. Во время стремительной атаки вы можете преодолеть расстояние, равное полной Скорости своего скакуна, и причиняете на 1 больше урона, если поразили цель.

### Мастер

Вы и ваш скакун— единое целое. Вас невозможно сбить с коня с помощью приёма сбить с ног.



---

## НАБЛЮДЕНИЕ

### Классы

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

Восприятие 3 или выше. Ваш глаз подмечает мельчайшие детали.

### Ученик

Вы замечаете вещи, которые не замечают остальные. Выберите один из следующих фокусов: Эмпатия или Зоркость. Если вы провалили бросок на Восприятие с выбранным фокусом, вы можете перебросить его, однако результат второго броска должны оставить.



## Подмастерье

Анализируя увиденное, вы всегда видите сущность вещей. На исследовательский приём интересно вы тратите 2 SP вместо обычных 3.

## Мастер

Ничто не ускользнёт от вашего внимательного взора. Вы тратите на исследовательский приём предмет внимания 2 SP вместо обычных 3. В дополнение ко всему приём даёт вам бонус +2 вместо обычного +1.

---

## ОРАТОР

### Класс

Маг, Разбойник и Воин.

### Требования

фокус Общения (Убеждение). Вы умелый оратор, чьи слова имеют власть над умами людей.

### Ученик

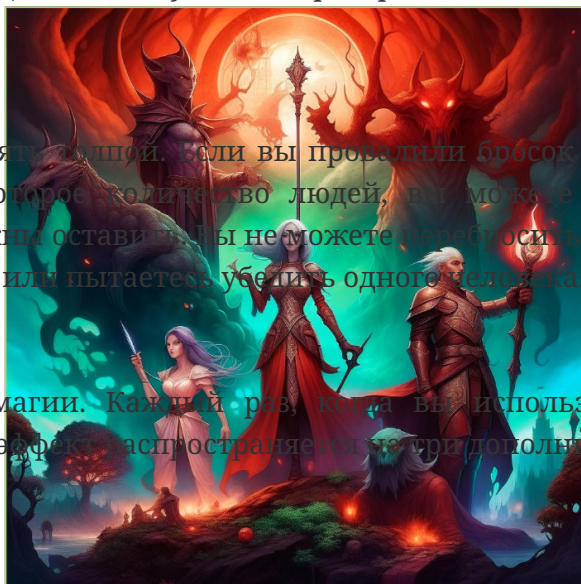
Вы знаете, как управлять толпой. Если вы провалили бросок на Общение (Убеждение), пытаясь убедить некоторое количество людей, вы можете перебросить его, однако второй результат должны оставить. Вы не можете перебросить бросок, если находитесь в приватной обстановке или пытаетесь убедить одного человека.

### Подмастерье

Ваши слова сродни магии. Каждый раз, когда вы используете социальный приём управлять толпой, его эффект распространяется на три дополнительных человека вместо одного.

### Мастер

Вы можете увлечь толпу за собой. Если вы делаете успешный бросок на Общение (Убеждение), общаясь с несколькими людьми, и результат вашего кубика дракона 5 или 6, вы побуждаете их на незамедлительные действия. Вы не всегда можете контролировать их действия, однако они принимают ваши слова близко к сердцу и действуют в соответствии с ними.



---

## СТИЛЬ БОЯ С ДРЕВКОВЫМ ОРУЖИЕМ

### Классы

Воин

### Требования

Вы должны владеть оружием типа Древковое или Копья. Древковое оружие может быть неуклюжим, но не в ваших руках. Вы умеете драться двуручным копьём или любым оружием типа Древковое.

## Ученик

Вы умеете извлекать выгоду из длины своего оружия. Вы можете атаковать врагов, которые находятся на расстоянии 4 ярдов от вас, как будто они с вами соседствуют (они не могут делать то же самое, если только у них нет этого же таланта). Вы можете атаковать, даже если между вами и противником находится союзник. По сути дела, это и есть основная тактика.

## Подмастерье

Когда вы подготовились, вас не сдвинуть с места. Используя действие активации, вы можете занять боевую стойку. После этого до конца сцены, если противник использует приём рывка (или возможность, которую даёт ранг новичка в таланте Стил Боя с Двуручным Оружием), он и вы должны сделать встречный бросок на атаку. Если вы выигрываете, то противнику не удалось подвинуть вас и он в пустую тратит очки приёмов. Если выигрывает противник, то он может применить приём (или приёмы) рывка.

## Мастер

Вы по максимуму используете особенности своего оружия. Если вы дерётесь боевым трезубцем или двуручным копьём, приём пробить броню стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно. Если вы дерётесь глефой (glaive) или алебардой (halberd), приём сбить с ног стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно. В дополнение ко всему, противники, дерущиеся верхом, не получают бонуса +1, когда атакуют вас.

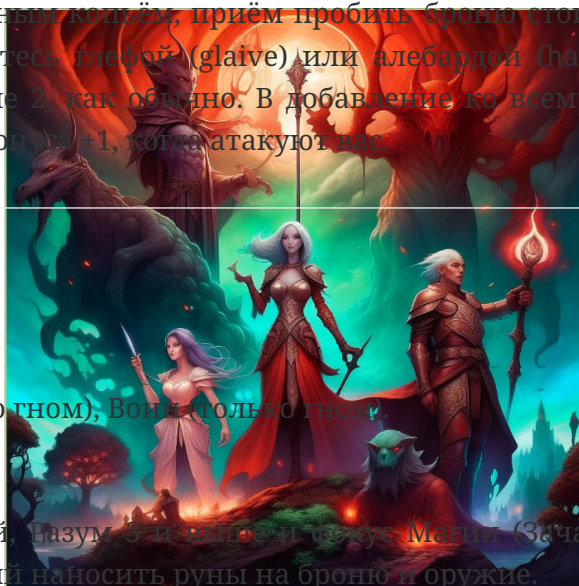
## НАЧЕРТАНИЕ РУН

### Классы

Маг, Разбойник (только гном), Воин (только гном)

### Требования

Гном или Усмирённый, Разум 3-й ранг и заклинание Магия (Зачарование). Вы— искусный заклинатель, способный наносить руны на броню и оружие.



## Ученик

Вы можете нанести руну ученика на комплект брони или на оружие. На это вам потребуется 2 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный бросок на Магию (Зачарование) против сложности 13. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут. Например, если на Кубике Дракона у вас выпало 3, вы сделаете это на 45 минут быстрее.

## Подмастерье

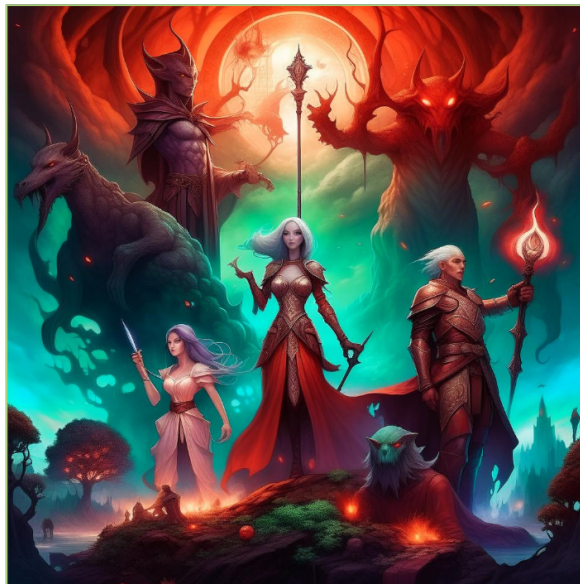
Вы можете нанести руну подмастерья на комплект брони или оружие. На это вам потребуется 3 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный бросок на Магию (Зачарование) против сложности 15. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут.

## Мастер

Вы можете нанести руну мастера на комплект брони или оружие. На это вам потребуется

4 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный бросок на Магию (Зачарование) против сложности 17. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут.

---

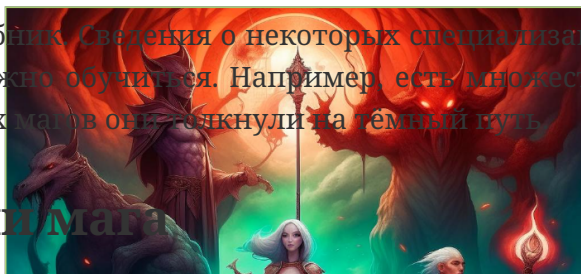


# СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

## КАК ОТКРЫТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ

Считается, что любая специализация по умолчанию становится доступной, когда вы достигаете 6 уровня. Это предоставляет вам большой выбор. Однако ДМ может потребовать, чтобы вы ещё потрудились, чтобы получить желаемую специализацию. Иначе говоря, открыть специализацию можно тремя способами:

- Найти учителя. Это НИП, который уже обладает данной специализацией. У НИПа должны быть свои причины помочь вам – они могут потребовать денег, услуг, присяги или чего-то подобного за то, чтобы обучить вас.
- Вы можете выполнить квест. Квест может быть практически любым, но обычно ваш ДМ создаёт отдельное приключение, по завершении которого вы открываете вожаделенную специализацию. Например, если вы желаете стать Духовным Целителем, то должны найти доброго духа в Тени, готового вам помочь.
- Вы можете найти учебник. Сведения о некоторых специализациях содержатся в книгах, прочитав которые можно обучиться. Например, есть множество запрещённых книг по магии крови, и многих магов они гоняли на тёмный путь.



## Специализация мага

Мистический Воитель

### Класс

Маг.

### Требование

Магия 3 или больше, Ловкость 3 или больше. Вы овладели могущественным умением сочетать искусство магии и ближнего боя.

### Ученик

Вы овладеваете новым типом оружия на ваш выбор, используя для удовлетворения требований к Силе способность Магии. Вы также можете перейти в режим Боевой Магии (Combat Magic mode), совершив действие активации. В этом режиме вы прибавляете Магию, а не Силу к урону от атак ближнего боя. Но при этом каждое заклинание стоит на 2 очка маны больше. Режим Боевой Магии можно отключить другим действием активации.

### Подмастерье

Нагрузка брони снижается на 3.

### Мастер

Когда вы активируете Боевую Магию, вы можете потратить 5 МР на то, чтобы принять обличие, частично принадлежащее материальному миру, частично – Тени.



Эти чары называются Теневым Саваном (Fade Shroud) и делает тело мага призрачным и двоящимся. Теневой Саван повышает вашу защиту на 3, но каждый раунд вы должны тратить 3 очка маны (в начале вашего хода), чтобы поддержать действие заклинания. В противном случае действие Савана мгновенно прекращается, но режим Боевой Магии остаётся активным.

## Маг Крови

### Класс

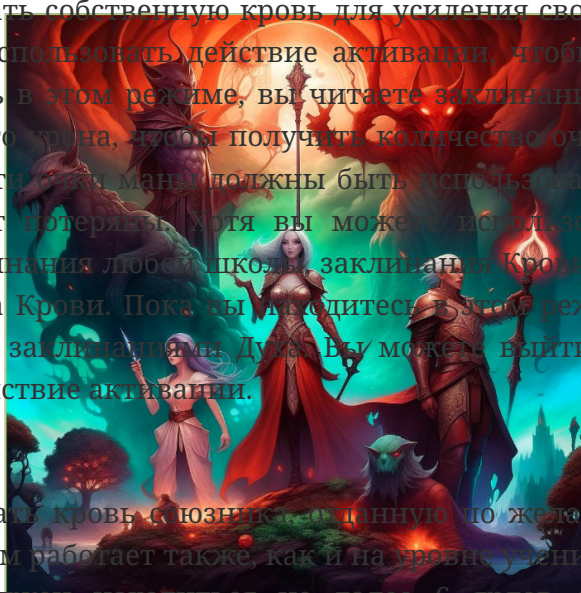
Маг

### Требования

Телосложение и Магия 3 или выше Вы познали запретное искусство Магии Крови.

### Ученик

Вы можете использовать собственную кровь для усиления своих заклинаний. Для этого вам сначала нужно использовать действие активации, чтобы перейти в режим Мага Крови. Когда, находясь в этом режиме, вы читаете заклинание, вы можете причинить себе 1к6 проникающего урона, чтобы получить количество очков маны, эквивалентное полученному урону. Эти очки маны должны быть использованы на заклинание в этом же раунде, или будут потеряны. Хотя вы можете использовать полученную таким образом ману на заклинания любой школы, заклинания Крови вы можете использовать только в режиме Мага Крови. Пока вы находитесь в этом режиме, вы не можете быть исцелены зельем или заклинаниями Души. Вы можете выйти из режима Мага Крови, вновь использовав действие активации.



### Подмастерье

Вы можете использовать кровь союзника, полученную по желанию, чтобы усилить свои заклинания. Этот приём работает также, как и на уровне ученика, однако урон получаем ваш союзник. Он должен находиться не далее 6 ярдов от вас во время чтения заклинания.

### Мастер

Теперь вы можете использовать кровь любого человека для усиления своих заклинаний. Совершив малое действие, вы можете попытаться вытянуть крови цели, находящейся находится не далее 6 ярдов от вас. Для этого необходим встречный бросок на Магию (Кровь) против Воли (Вера или Самоконтроль) цели. В случае выигрыша талант работает так же, как и на уровне ученика. Если цель, из которой вы тянете кровь, соседствует с вами и беспомощна (без сознания, связана и т.п.), вы причиняете ей 2к6 проникающего урона (одновременно понимая, почему маги Империи Тевинтер не пользуются популярностью среди простого народа)

Духовный Целитель

## Класс

Маг

## Требование

Общение и Магия 3 или выше. Вы можете призывать дружелюбных духов для лечения людей.

## Ученик

Вы научились вызывать духов. Вы знаете заклинания, относящиеся к типу Целительных (Group Heal). Чтобы использовать заклинания этой группы, вы должны войти в Режим Призыва (Summoning mode). Это требует действия активации и успешного броска на Магию (Дух) против сложности 14. Если вы проваливаетесь, и на всех трёх кубиках выпадают одинаковые числа, вы должны сделать бросок по таблице Магических Провалов (Magical Mishaps). В случае удачного броска вы сумели призвать подходящего духа, и можете читать заклинания духовного целителя, пока находитесь в этом режиме. Из режима вы можете выйти другим действием активации, отпустив духа туда, откуда он прибыл.

## Подмастерье

Вы выучиваете заклинание духовного целителя Воскрешение (Revival).

## Мастер

Вы выучиваете заклинание духовного целителя Хранитель Жизни (Life Ward).

Маг Силы

## Класс

Маг



## Требования

Магия и Воля 3 или выше. Вы знаете, как управлять чистой силой магии.

## Ученик

Вы выучиваете заклинание Мага Силы кулак создателя (fist of the maker).

## Подмастерье

Вы выучиваете заклинание Мага Силы телекинетический взрыв (telekinetic burst).

## Мастер

Ваше мастерство как мага делает вас непоколебимым. Когда противник использует против вас приёмы рывок или сбить с ног, вы можете воспротивиться его эффектам, потратив ману (1 очко в случае рывка и 2 очка в случае сбить с ног).

Хранитель

## Класс

Маг

## Требования

Разум и Магия 3 или выше, принадлежность к долейцам. Вы познали древние тайны эльфийской магии.

## Ученик

Вы выучиваете заклинание Хранителя гнев эльфов (wrath of the elvhen)\*.

## Подмастерье

Вы узнаете заклинание Хранителя ловушка (ensnare).

## Мастер

Вы черпаете силу из извечного круговорота смерти и возрождения в природе. Когда вы убиваете противника гневом эльфов, вы восстанавливаете 1к6 здоровья, если ранены. Если у вас и так полное Здоровье, никакой выгоды вы не получаете.

## Оборотень

### Класс

Маг.

### Требования

Телосложение и Магия 3 или выше. Вы можете принимать облик других животных.

### Ученик

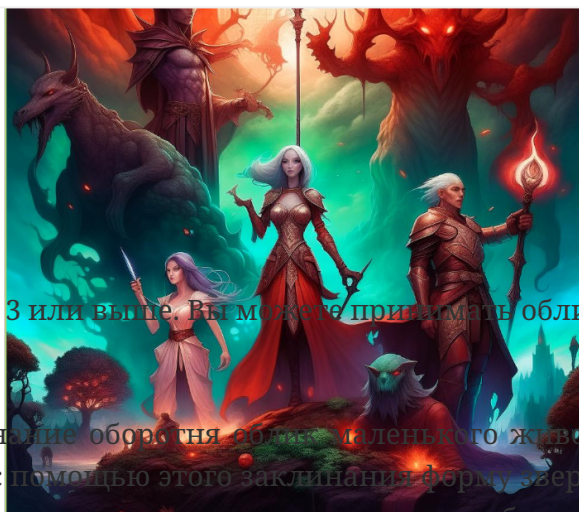
Вы выучиваете заклинание оборотня облик маленького животного (small animal form). Когда вы принимаете с помощью этого заклинания форму зверя, используете следующие правила. Вы не можете говорить или колдовать, будучи в облике животного. Заклинания, которые вы сотворили до превращения, работают, как работали до этого, и вы можете тратить ману, чтобы поддержать их. Ваши Разум и Магия и Здоровье сохраняют прежнее значение, однако остальные характеристики зависят от того, какое заклинание Оборотня вы использовали.

### Подмастерье

Вы выучиваете заклинание оборотня облик большого животного (large animal form).

### Мастер

Вы выучиваете заклинание оборотня облик ужасной твари (vicious beast form).



## Специализации разбойника

Ассасин

### Класс

Разбойник

### Требование

Разум 3 или выше, Ловкость 3 или выше. Вы знаете, как убивать быстро и эффективно.

### Ученик

Вы можете изучить ближайшую цель, чтобы обнаружить уязвимые места и использовать это знание в последующей битве. Совершив действие активации, вы можете наложить на одну цель в поле вашего зрения, находящуюся не далее 10 ярдов от вас, Метку Смерти (Marked for Death). Все атаки дальнего и ближнего боя по тому, что помечен, получают бонус +1 к урону. Метка существует до конца сцены (или, что чаще – до конца цели). На героя не может быть наложено более одной Метки Смерти за одну сцену.

### Подмастерье

Ваши атаки неожиданны, точны и смертоносны. Когда вы используете умение разбойника грязная драка, сложность броска вашего противника на Телосложение (Выносливость) равна 15, а не 11, как обычно. В добавление к этому один раз за сцену вы можете использовать грязную драку, тратя на это свободное действие.

### Мастер

Вы умеете использовать слабости своего противника. Когда вы наносите удар в спину противнику, на котором лежит Метка Смерти, то причиняете дополнительные 1к6 урона.

Бард

### Класс

Разбойник

### Требование

Общение и Ловкость 3 или выше. Вы знаете песни, которые поднимают боевой дух. На то, чтобы начать петь песню, тратится основное действие. На её поддержку каждый раунд необходимо тратить дополнительное действие.

### Ученик

Вы умеете петь Песнь Отваги (Song of Valor). Союзники в радиусе 12 ярдов от вас получают бонус +1 к броскам атаки, пока песня звучит.

### Подмастерье

Вы умеете петь Песнь Дружбы (Song of Friendship). Она, также как и остальные песни,



может использоваться во время боёв, однако гораздо больше она подходит для сцен отыгрыша. Вы поёте песню, которая приносит в компанию дух гармонии и товарищества. До конца сцены отыгрыша (или– в случае боевой сцены– пока песня поддерживается) герои получают бонус +1 к броскам на Общение (Этикет, Расследование, Убеждение и Соблазнение).

## Мастер

Вы умеете петь Песнь Очарования (Song of Captivation). Когда вы используете эту песню, вы можете один раз в раунд очаровать одного противника, находящегося не далее 16 ярдов от вас. Для этого необходим встречный бросок на Общение (Выступление) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выиграли, то цель лишается права действовать на следующем ходу

### Дуэлянт

#### Класс

Разбойник

#### Требование

Ловкость и Восприятие 3 или выше и Бой с оружием в обеих руках (Ученик) или выше. Вы мастер точных и быстрых ударов.

#### Ученик

Вы овладеваете оружием типа Дуэльное (Dueling weapon group). Когда вы используете стиль Боя с оружием в обеих руках и используете также мэ́н-гош (main gauche) или шипастый щит в неосновной руке, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и +1 к защите в ближнем бою. Обычно те, кто использует этот стиль боя, умеют владеть либо первым, либо вторым.

#### Подмастерье

Ваши удары приходятся в самые уязвимые места. Используя Бой с оружием в обеих руках, вы получаете +1 к наносимому в ближнем бою урону.

#### Мастер

Ваш намётанный глаз способен заметить брешь в броне противника. Применяя приём Пробивания Брони, вы наносите проникающий урон. В обычных условиях этот приём уменьшает класс брони вдвое, но проникающий урон позволяет игнорировать броню вообще.

## Снайпер

#### Класс

Разбойник.

## Требования

Ловкость и Восприятие 3 или выше и либо Лучник (Подмастерье), либо Стиль Боя с Метательным Оружием (Подмастерье). Вы великолепный стрелок.

## Ученик

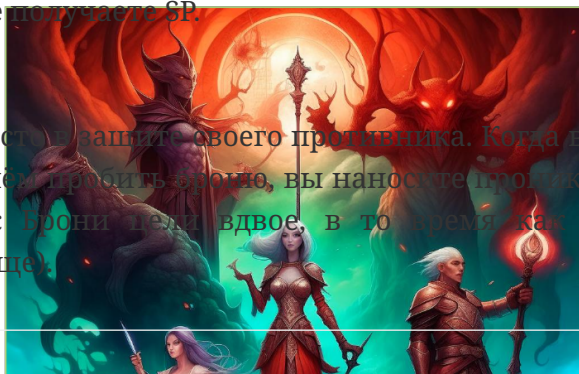
Ваши атаки в дальнем бою столь сильны, что могут оттолкнуть ваших противников назад и сбить их с ног. Вы можете использовать приём опрокинуть (knockdown) за 1 SP вместо обычных 2. Одновременно вы можете оттолкнуть цель на 2 ярда назад до того, как опрокинете её (эффект аналогичный рывку, однако более ограниченный).

## Подмастерье

Вы можете обрушить на ваших противников ливень стрел. Вы можете использовать приём град стрел (volley) за 5 SP. Это позволяет вам сделать две дополнительные дальнобойные атаки против той же цели либо другой в радиусе 10 ярдов от вас, находящейся в поле вашего зрения. Для того, чтобы сделать эти две атаки, вы должны зарядить оружие; таким образом, вы должны использовать приём быстрой перезарядки дважды или больше, и только потом на град стрел. Если у вас при броске на эту атаку выпадают дубли, вы не получаете SP.

## Мастер

Вы находите слабое место в защите своего противника. Когда вы во время дальнобойной атаки используете приём пробить броню, вы наносите проникающий урон (обычно этот приём снижает Класс брони цели вдвое, в то время как проникающий позволяет игнорировать его вообще).



### Следопыт

### Класс

Разбойник.

### Требования

Общение и Восприятие 3 или выше, и фокус Общения (Обращение с животными). Ваши знания дают вам немалое преимущество, когда вы находитесь на лоне природы.

### Ученик

Вы можете приманивать животных, которые находятся неподалёку, и побуждать их сражаться на вашей стороне. Вначале вы делаете бросок на Общение (Обращение с животными); это действие занимает 2к6 минут. Базовая сложность равна 13, но ДМ может изменить её, исходя из особенностей места, которые вы избрали, и агрессивности животных. Каждый ранг успеха уменьшает время броска на 1 минуту. Если бросок успешный, вы приманиваете животное и контролируете его во время следующего боя. Когда бой закончен или прошло полчаса, животное уходит. С рангом ученика в этом таланте вы можете приманивать обычных животных вроде собак, волков или хищных птиц (можете использовать характеристики сокола). При наличии разногласий насчёт того, каких животных вы приманили с помощью этого

таланта, последнее слово остаётся за ДМом.

### Подмастерье

Время, проведённое в дикой местности, помогло вам отточить умение нападать неожиданно. Когда вы атакуете противника и застаёте его врасплох, вы получаете бонус +2 к урону.

### Мастер

Вы можете приманивать больших животных, таких, как чёрные медведи, бронто, галла, и даже гигантские пауки. Базовая сложность броска на Общение (Обращение с животными) по-прежнему равна 13, хотя животные такого размера отличаются свирепым нравом.

## Тень

### Класс

Разбойник.

### Требования

Ловкость 4 или выше и следующие фокусы Ловкости: Ловкость рук и Скрытность. Вы обитаете в тенях.

### Ученик

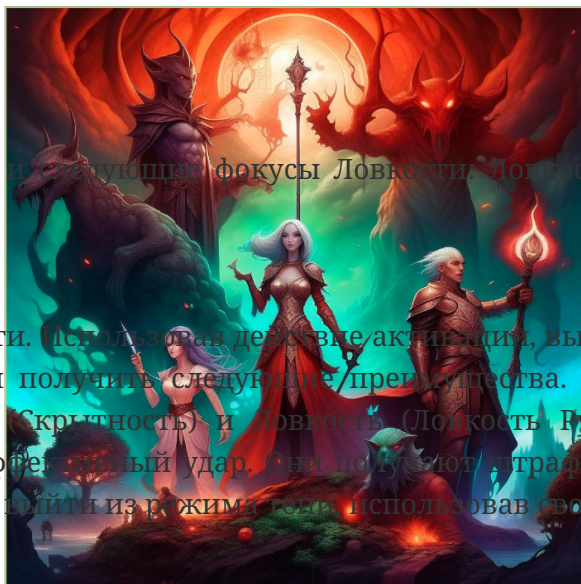
Вы— мастер скрытности. Используя действие/активацию, вы можете перейти в режим Тени (Shadow mode) и получить следующие преимущества. Вы получаете бонус +1 к броскам на Ловкость (Скрытность) и Ловкость (Ловкость Рук). Вашим противникам трудно нанести вам эффективный удар. Они получают штраф -1 ко всем броскам урона против вас. Вы можете выйти из режима тени, используя свободное действие.

### Подмастерье

Вы можете запутать своего противника и заставить его промахнуться, атаковав иллюзорного врага. Будучи в режиме Тени, вы можете использовать приём приманка (decoy) за 2 SP. Сделайте бросок на Ловкость (Скрытность) и зафиксируйте результат. До следующего хода каждый, кто атакует вас в ближнем или дальнем бою, должен сделать бросок на Восприятие (Зоркость) против сложности, равной величине вашего предыдущего броска. Тот, кто его провалил, делает атаку и тратит действие, но промахивается.

### Мастер

Вы выбираете идеальный момент для атаки. Когда вы наносите противнику удар в спину, будучи в режиме тени, добавьте Разум к вашему урону.



# Специализации воина

Берсерк

**Класс**

Воин

**Требование**

Сила и Воля 3 или выше Ярость становится вашим оружием.

**Ученик**

Вы умеете приходить в состояние боевой ярости. Вы можете, использовав действие активации, включить режим Берсерка. Вы получаете бонус +2 к броскам на Волю (Отвага) и Волю (Мораль), пока находитесь в этом режиме. Вы также получаете бонус +1 ко всем броскам на урон в ближнем бою. Однако одновременно вы получаете штраф -2 к защите и -1 к броскам на Восприятие, пока находитесь в режиме Берсерка. Выйти из режима вы можете как сами, снова использовав действие активации, так и просто подождать до конца боевой сцены, когда это состояние пройдёт само собой.

**Подмастерье**

Ваша ярость становится сильнее. Будучи в режиме Берсерка, вы получаете те же штрафы и бонусы, что и ученик, за исключением бонуса к урону в ближнем бою, который повышается до +3.

**Мастер**

В ярости вы просто неудержимы! Вы можете использовать приём Смертоносного Удара (Lethal Blow) за 4 SP, а не за 5, как обычно, когда находитесь в режиме Берсерка.

Витязь

**Класс**

Воин

**Требования**

Общение и Сила 3 или выше. На поле боя вы— воплощение Силы, ведущее войска за собой.

**Ученик**

Ваш боевой клич наводит ужас на противников. Когда вы используете стремительную атаку, вы можете издать боевой клич, в результате чего все враги в радиусе 8 ярдов получают -1 к атаке на их последующий ход.

**Подмастерье**

Вы ведёте союзников в бой, наполняя их сердца вдохновением. Сначала вы должны

использовать действие активации, чтобы перейти в режим Сплочения (Rally mode). Ваши союзники в радиусе 8 ярдов получают +1 к защите на время активности этого режима. Отключается режим другим действием активации.

## Мастер

Ваше присутствие на поле боя невозможно игнорировать. Если вы находитесь в режиме Сплочения, указанный выше бонус распространяется на союзников в радиусе 12 ярдов. Также они получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвагу) и Волю (Мораль).

Храмовик

### Класс

Воин

### Требование

Магия и Сила 3 или выше. Церковь обучила вас справляться с магами.

### Ученик

Вы обучены ментальным техникам, которые помогают противостоять магии. Вы получаете бонус +2 к броскам на сопротивление заклинаниям и другим формам магии.

### Подмастерье

Ваши удары высасывают ману противника. Когда вы наносите в ближнем бою удар магу (или другому существу, использующему ману), он теряет 1к6 + ваша Магия очков маны в дополнение к обычному урону.

### Мастер

Вы можете очистить окружающую территорию от действующей магии. На это требуется большое действие и предельная концентрация, в результате чего персонаж получает -2 к защите до своего следующего хода. Все действующие заклинания в радиусе 6 ярдов от вас немедленно развеиваются.

Шевалье

### Класс

Воин.

### Требования

Сила и Ловкость 3 или выше и Стил Боя Верхом (Подмастерье). Вы принадлежите к элите Орлея.

### Ученик

Вы владеете оружием типа Пики (Lance Group). Вы также умеете выводить противника

из себя меткими оскорблениями. Вы тратите на приём раздраживания 1 SP вместо обычных 2. Делая бросок на этот приём, вы можете использовать Общение (Этикет) вместо Общения (Запугивание). Это отражает умение орлесианцев оскорблять, оставаясь вежливыми.

### **Подмастерье**

Ваши удары пикой по силе соперничают с ударами голема. Когда вы, будучи верхом, делаете стремительную атаку, вы можете добавить 1к6 урона, если дерётесь оружием типа Пики. Если же у вас в руках какое-то другое оружие ближнего боя, то вы получаете бонус +1 к нанесённому урону.

### **Мастер**

Вы извлекаете максимум выгоды из того, что находитесь верхом. Когда вы на коне, вы можете использовать бег как дополнительное действие, получая при этом бонус +1 к защите.

#### **Защитник**

##### **Класс**

Воин Требования ;; Телосложение и Ловкость 3 или выше и Стиль Боя с Оружием и Щитом (Подмастерье). Вы знаете, как защищать окружающих.

##### **Ученик**

Вы можете защищать союзника, используя своё тело и щит. Выберите союзника и перейдите в режим Защитника (Guardian mode), используя действие активации. Когда этот союзник соседствует с вами, он получает +2 к Классу Брони. Однако каждый раз, когда ваш союзник получает урон, вы тоже получаете 2 проникающего урона. Вы можете изменить цель защиты, используя свободное действие. Также вы можете, тоже ценой свободного действия, выйти из режима Защитника.

### **Подмастерье**

Если вы твёрдо стоите на земле, никому не под силу сдвинуть вас. Когда вы находитесь в режиме Защитника, приёмы рывок и сбить с ног не действуют на вас.

### **Мастер**

Те, кто ударил вашего "подзащитного", тотчас же сталкиваются с последствиями. Если вы в режиме Защитника и противник нанёс успешный удар вашему союзнику, вы можете, используя свободное действие, сразу же атаковать этого противника (при необходимости передвинувшись на 2 ярда или меньше, чтобы соседствовать с ним). При выпадении дублей на броске этой атаки вы получаете SP, как обычно. Вы можете сделать это только один раз за раунд. После атаки все снова действуют в порядке обычной инициативы. Подобное действие не считается вашим ходом и, соответственно, не уменьшает количество действий, доступных вам за ход.

## Воин Духа

### Класс

Воин.

### Требования

Магия и Воля 3 или выше. Вы можете использовать силу Тени.

### Ученик

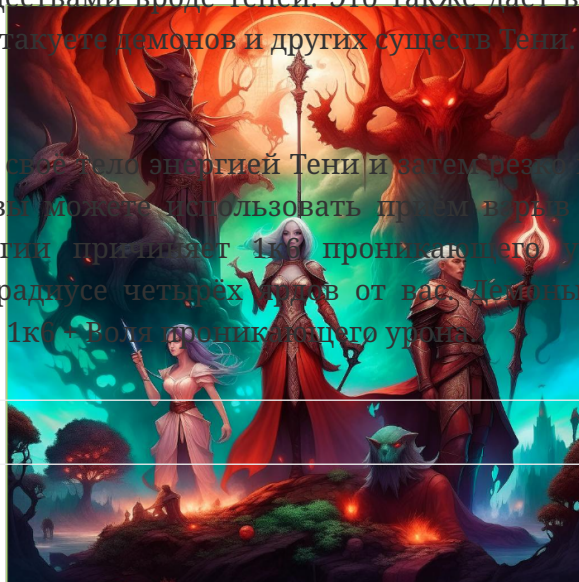
Вы можете окутать себя мистической энергией. Используя действие активации, вы переходите в режим Воина Духа (Spirit Warrior mode). Это даёт вам бонусы +1 к защите и +1 к броскам на Магию при сопротивлении заклинаниям и другим магическим атакам. Вы можете выйти из режима Воина Духа, используя свободное действие.

### Подмастерье

Вы можете заряжать ваше оружие энергией Тени. В режиме Воина Духа ваши атаки ближнего и дальнего боя считаются магическими. Это позволяет вам наносить полный урон Бестелесным существам вроде теней. Это также даёт вам бонус к урону, равный вашей Воле, когда вы атакуете демонов и других существ Тени.

### Мастер

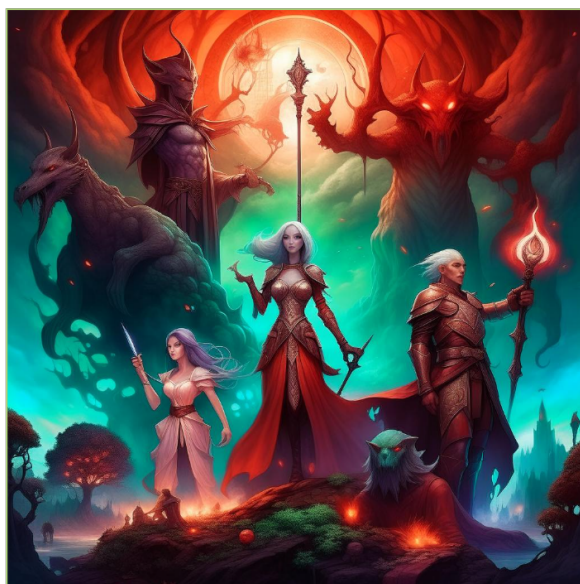
Вы можете наполнить своё оружие энергией Тени и затем резко выплеснуть её. Находясь в режиме Воина Духа, вы можете использовать прием Волна Тени (Fade burst) за 4 SP. Волна сияющей энергии причиняет 1к6 проникающего урона всем противникам, которые находятся в радиусе четырех метров от вас. Демоны и другие существа Тени вместо этого получают 1к6 + Воля проникающего урона.





# ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

---





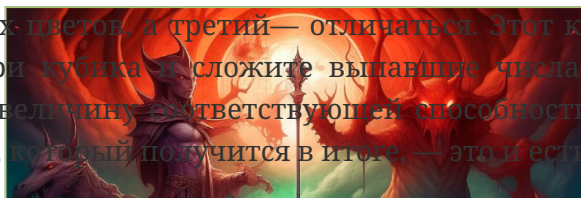
# ИГРА

Сцены в могут быть следующих типов:

- Бои (Combat Encounters): Классическая боевая сцена— группа приключенцев сражается против одного или более врагов.
- Исследования (Exploration Encounters): Эти сцены посвящены исследованию местности, и перед игроками, как правило, встают задачи типы «собрать информацию», «преодолеть естественные препятствия», «избежать ловушек» или «разгадать головоломку».
- Социальные (Roleplaying Encounters): Эти сцены предназначены для бесед, интриг или самообразования.

## БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ

Чтобы сделать бросок на способность, возьмите три шестигранных кубика (3к6). Два из них должны быть одинакового цвета, а третий— отличаться. Этот кубик называется Кубиком Дракона . Бросьте все три кубика и сложите выпавшие числа; чем сумма больше, тем лучше. Далее прибавьте величину соответствующей способности и ещё 2, если у вас есть нужный фокус. Результат, который получится в итоге, —это и есть бросок.



**Бросок = 3к6 + способность + фокус**

Даже если у вас есть несколько фокусов, которые можно добавить к броску, всегда добавляется только один.

Преимущества от нескольких фокусов к одному броску вы не получаете никогда.

## КУБИК ДРАКОНА



Из трёх кубиков, которые вы бросаете, один по цвету или как-то ещё отличается от остальных двух. Он называется Кубиком Дракона и выполняет в игровой механике несколько функций. От значения, выпавшего на нём, зависит, насколько успешно вы выполнили действие, сколько очков приёма вы получили во время боя, и за кем осталась победа, если результат одинаков. Когда в тексте упоминается Кубик Дракона, просто помните, что речь идёт об отличающимся по цвету кубике броска на способность.

## ТИПЫ БРОСКОВ

Самый распространённый вид. Бросок делается против фиксированной величины— сложности (TN, target number), назначенной ДМом.

- Вы говорите ДМу, что собираетесь делать.
- ДМ указывает, на какую способность должен быть сделан бросок и какой фокус будет использоваться (если будет). Потом определяет сложность, основываясь на сложности задачи и обстоятельствах, в которых вы это продёливаете.

- Вы делаете бросок и вычисляете результат.
- Если результат броска равен или больше сложности, значит, бросок удался и действие было совершено успешно.

## СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

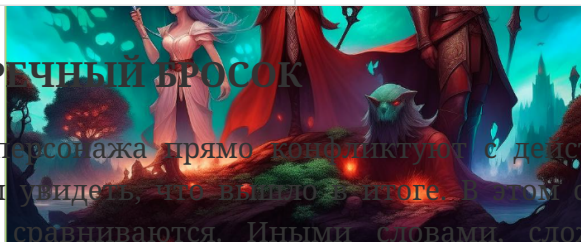
Когда герой делает простой бросок, его результат должен превзойти сложность, установленную ДМом. ДМ ставит сложность, основываясь на собственных соображениях, насколько трудна поставлена игроком задача. ДМ должен учесть все значимые факторы, вроде специфики местности, погоды, снаряжения, помощи остальных и т.п. В таблице ниже указаны стандартные уровни сложности бросков.

Таблица 5. СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ

Сложность действия	Сложность броска
Повседневное	7
Простое	9
Среднее	11
Сложное	13
Тяжёлое	15
Чудовищное	17
Грандиозное	19
Почти невозможное	21

## КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

Когда действия вашего персонажа прямо конфликтуют с действиями другого, сделайте встречный бросок, чтобы увидеть, что выйдет в итоге. В этом случае броски делают обе стороны, и результаты сравниваются. Иными словами, сложность в этом случае— результат броска вашего соперника.



- Вы говорите ДМу, что собираете делать.
- ДМ указывает, на какие способности должны быть сделаны броски с вашей стороны и со стороны вашего противника и какие фокусы будут использоваться (если будут). Чтобы отразить сопутствующие обстоятельства, он может наложить штраф либо дать бонус на бросок любой из сторон.
- Вы и ваш противник делают броски и вычисляют результаты.
- Сравните результаты. Если ваш бросок превзошёл бросок противника— вы победили. Если результаты равны, то побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и они равны, то побеждает тот, чья Способность больше.
- Точно таким же способом разрешаются ситуации, когда сталкиваются интересы более чем двух персонажей: каждый делает бросок на способность и результаты сравниваются. Тот, у кого максимальный результат, выигрывает; как разрешать ситуации, когда выпадает два одинаковых результата, сказано в пункте 4.

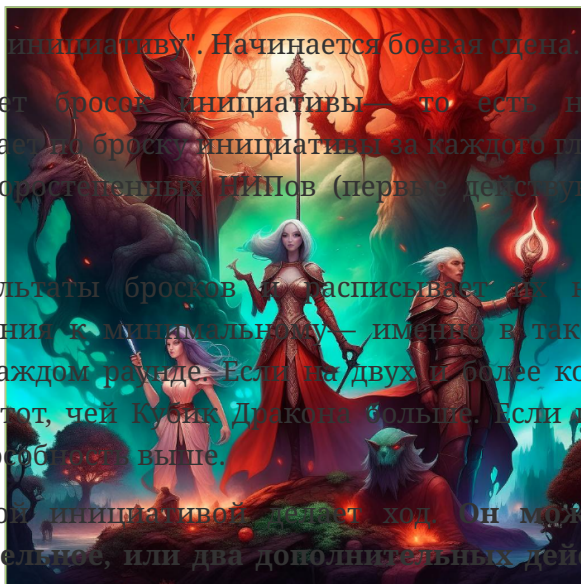
## СТЕПЕНЬ УСПЕХА

Чаще всего вам достаточно просто сделать удачный бросок на умение. Однако иногда требуется знать, насколько именно успешно ваше действие. Вот тут-то и находит применение Кубик Дракона: зафиксируйте выпавшее на нём значение. Чем оно больше, тем большего успеха вы добились. 1 означает, что вы едва-едва справились с поставленной задачей, тогда как 6 обозначает, что действие выполнено идеально. Заметьте: если вы провалили бросок, то значение Кубика Дракона ни на что не влияет. Когда Кубик Дракона учитывается, вам скажем ДМ.

## БОЙ

ДМ делит время на 15-секундные отрезки под названием раунды (то есть в минуте умещается 4 раунда). Каждый раунд герои и другие лица, присутствующие "на сцене", имеют возможность совершить определённое количество действий, когда придёт их очередь ходить. Когда все сделают свои ходы, начинается новый раунд. Когда начинается бой, проводится следующая процедура:

- ДМ говорит: "Бросайте инициативу". Начинается боевая сцена.
- Каждый игрок делает бросок инициативы— то есть на способность Ловкость (Инициатива). ДМ делает бросок инициативы за каждого главного НИПа персонажа и за каждую группу второстепенных НИПов (первые действуют в одиночку, тогда как вторые— группами).
- ДМ сравнивает результаты бросков и записывает их на листе инициатив, от максимального значения к минимальному— именно в таком порядке будут ходить участники сцены в каждом раунде. Если на двух и более костях выпали одинаковые значения, побеждает тот, чей Кубик Дракона больше. Если и Кубики Дракона равны, побеждает тот, чья способность выше.
- Герой с максимальной инициативой делает ход. Он может совершить **основное действие и дополнительное, или два дополнительных действия**. Когда все действия совершены, ход героя заканчивается.
- Следующий персонаж делает свой ход.
- Шаг 5 повторяется, пока не сделают ходы все действующие лица.



## ДЕЙСТВИЯ

### ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

#### Стремительная атака

Вы преодолеваете расстояние, равное половине вашей Скорости (округление вниз) в ярдах, чтобы атаковать в ближнем бою врага. Вы получаете бонус +1 к вашему броску атаки.

#### Защита

В этот раунд вы сосредотачивает усилия на защите. До вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к защите.

## Лечение

Вы быстро оказываете первую помощь раненному союзнику. Для этого вы должны с ним соседствовать (находится не дальше 2 ярдов) и подготовить бинты. Далее нужен бросок на Разум (Исцеление) против TN 11. Если он успешный, то ваш союзник восстанавливает количество здоровья, равное Кубику Дракона + Разум. Герой не восстанавливает единиц здоровья от следующего действия Лечения, пока снова не получает урон.

## Атака, ближний бой

Вы атакуете в ближнем бою одного врага, с которым соседствуете. Соседствующим считается любой враг, находящийся в радиусе двух ярдов от вас.

## Атака, дальний бой

Вы бросаете оружие дальнего боя или стреляете из него в одного видимого врага, находящегося в пределах дальности используемого оружия.

## Бег

Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей удвоенной Скорости. Вы не можете использовать это действие, если сбиты с ног (вам нужно вначале совершить действие Движения (Move action), чтобы подняться на ноги).

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### Активация

Это действие позволяет вам использовать умения или предметы, например, стили боя или зелья.

### Прицеливание

Вы тратите время на то, чтобы предугадать действия вашего противника и нанести точный удар. Если ваше следующее действие — атака ближнего боя или дальнего, вы получаете бонус +1 к броску атаки.

### Движение

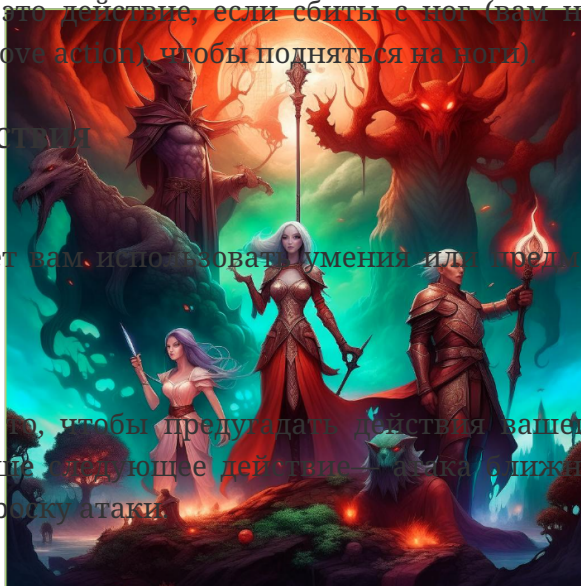
Вы можете преодолеть расстояние, в ярдах равное вашей Скорости. Кроме этого, вы можете упасть на землю, встать, вскочить на скакуна или транспорт, но если вы предпринимаете подобное действие, то вы можете преодолеть расстояние, равное только половине вашей Скорости (округление вниз).

## Готовность

Вы заявляете одно основное действие и заканчиваете ход. И в любое время до того, как вновь придёт ваш ход, вы можете прервать действия другого персонажа и совершить заготовленное действие. Если вы не использовали его до следующего хода, то действие потеряно. Вы не можете совершить действие подготовки, если уже предприняли основное действие в данном раунде.

## Подготовка

Вы можете обнажить оружие, вытащить зелье или подготовить к использованию какую-то другую вещь. Как часть данного действия, вы можете избавиться от чего-то, что уже держите в руках: например, спрятать лук и обнажить меч.





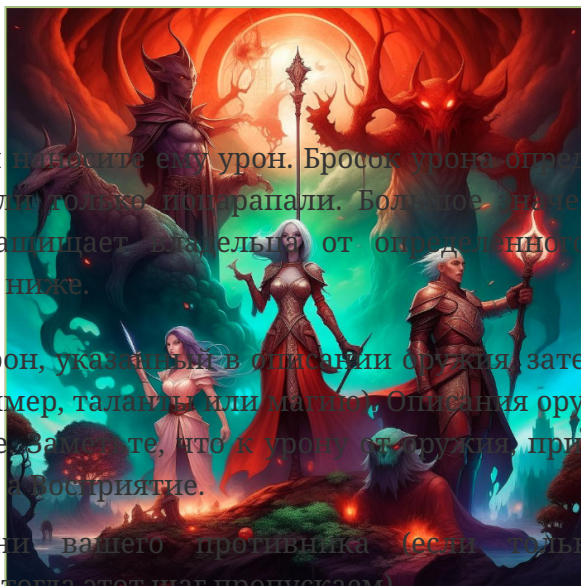
## АТАКА

Есть две типа атак: ближнего боя и дальнего. Оба типа атак совершаются одинаково.

- Вы выбираете цель. В ближнем бою вы можете атаковать только того врага, с которым соседствуете (который находится не дальше 2 ярдов от вас). Чтобы атаковать цель в дальнем бою, вы должны видеть её и она должна находиться в пределах дальности оружия.
- Вам нужно сделать бросок атаки. Это бросок на способность; на какую именно, зависит от типа используемого вами оружия (Сила для тяжёлых клинков, например, Ловкость— для луков). К нему прибавляется бонус фокуса, если он есть, и другие модификаторы (например, за прицеливание, стремительную атаку, волшебные предметы, таланты и т.п.).
- Бросок атаки— обычный бросок на способность. Сложность равна Зщите вашего противника.
- Если результат вашего броска равен или больше Зщите противника, то удар пришёлся в цель.

## УРОН

Попав по противнику, вы наносите ему урон. Бросок урона определяет, нанесли ли вы ему сокрушительный удар или только потрепали. Большое значение в этом случае имеет доспех, поскольку он защищает владельца от определённого количества урона. Как вычислить урон, описано ниже.



- Сделайте бросок на урон, указав при этом тип оружия, затем добавьте Силу и другие модификаторы (например, таланты или магию). Описания оружия вы найдете в Главе 4: Оружие и Снаряжение. Помните, что к урону от оружия, принадлежащего типу Луков, прибавляется не Сила, а Ловкость.
- Вычтите класс брони вашего противника (если только оружие не наносит проникающий урон— тогда этот шаг пропускаем).
- Результат, которые мы получили после шагов 1 и 2— вот тот урон, который вы нанесли. Здоровье вашего противника падает на указанную величину. Заметьте: если у вашего противника хороший доспех, то вы можете не нанести ему урона, даже если попали.

## СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Чем больше Здоровья теряет герой, тем больше он приближается к последней черте. Когда Здоровье персонажа понижается до 0, он начинает умирать. Он умирает через количество раундов, равное  $2 + \text{Телосложение}$ , если ему не помочь. Умиравший персонаж может что-то сказать, но не может совершать других действий. Персонаж умирает, когда придёт время его хода в следующем раунде— так что товарищи должны оказать ему помощь до того, как этот момент придёт.

Заметьте, что Здоровье никогда не падает ниже 0 (отрицательным Здоровье быть не может).

## ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА

Иногда герой хочет не убить своего противника, а просто вывести его из строя. Когда нанесён удар, который в обычных обстоятельствах убил бы персонажа, тот, кто атакует, может в последний момент объявить отказ от смертельного удара. После этого персонаж, который был целю, падает без сознания с 1 очком Здоровья. Он приходит в себя через 2к6 минут, если обстоятельства не сложатся иначе.

## УДАР МИЛОСЕРДИЯ

Умиравший или находящийся без сознания персонаж может быть добит «ударом милосердия». Любой находящийся по соседству враг может потратить основное действие, чтобы автоматически убить жертву. Добить из дальнобойного оружия тоже возможно, если сделать успешный бросок атаки против Защиты 10.

## ПРИЁМЫ

Система приёмов проста. Если вы делаете успешный бросок атаки, и на двух или более кубиках выпадают одинаковые значения, то, помимо простого нанесения урона, вы можете применить один или несколько приёмов. Вы получаете некоторое количество очков приёмов (stunt points, SP), уронное Кубику Дракона, и должны тут же потратить их на приёмы. Изначально все персонажи выбирают приёмы из приведённого ниже списка, однако по мере роста в уровне персонажи получают доступ к новым приёмам и тратят на стандартные меньше SP. Подобные детали можно найти в описании каждого класса.

Вы не можете использовать один и тот же приём несколько раз за раунд. Единственное исключение из этого правила — приём **рыжок**, который может использоваться сколько угодно раз, пока есть очки приёмов.

Выбрав, какие приёмы хочет использовать ваш персонаж, можете в красках описать, как ваш персонаж их применяет. Очередность применения приёмов — произвольный.

Приёмы из списка Стандартных Приёмов могут использоваться любым персонажем, у которого хватает SP. Дополнительные приёмы можно найти в описании классов и монстров.

Таблица 6. СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1+	стыривокчка	Вы можете передвинуть себя или цель атаки в любом направлении на 2 ярда за каждый потраченный SP.
1	быстрая перезарядка	Вы можете немедленно перезарядить дальнобойное оружие.

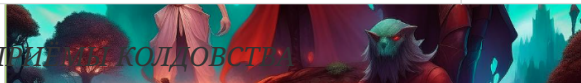
1	Быть Настороже	Вы тратите время на то, чтобы оглядеться и понять, что происходит вокруг. Сделайте бросок на Восприятие с любым фокусом, который выберите, против сложности 11. Если бросок успешный, ДМ обрисовывает ситуацию на поле боя, особенно какие-то детали, ускользнувшие от вашего внимания, или даёт вам бонус +1 к следующему броску, который вы сделаете. Этот бонус не складывается ни с одним другим бонусом, кроме бонуса фокуса, и должен прибавляться к следующему броску, который вы сделаете (даже если это встречный бросок при попытке воспротивиться какомуто действию противника), и вы теряете данный бонус, если не использовали до того, как снова настанет ваш черёд ходить.
2	Сбить с ног	Вы сбиваете врага с ног. Любой персонаж, атакующий сбитого с ног врага получает +1 к броску атаки
2	Защитная стойка	Атаковав, вы встали в защитную стойку. Вы получаете бонус +2 к защите до начала следующего хода.
2	Обезоруживание	Вы попытались выбить из рук цели оружие в ближнем бою. Вы с вашим противником должны сделать встречные броски атаки. Эти броски не дают никаких SP. Если ваш бросок оказался удачным, вы выбиваете оружие у врага и отбрасываете его на 1к6 + Сила ярдов в том направлении, которое вы укажете.
2	Мощный удар	Ваша атака наносит дополнительные 1к6 урона.

2	Пробивание брони	Вы находите слабое место в доспехе противника. Против этой атаки его класс брони уменьшается вдвое
2	Насмешка	Вы оскорбляете или отвлекаете одного из противников, находящихся не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на ваше Общение (Обман) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выигрываете, цель получает штраф -1 к броскам атаки и заклинаний в свой следующий ход.
2	Угроза	Вы принимаете угрожающую позу, бросая вызов противнику, находящегося не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на вашу Силу (Запугивание) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выиграли, он должен на следующий ход атаковать именно вас любым способом (заклинанием, атакой дальнего или ближнего боя, и т.д.)
2	Молниеносная атака	Вы можете снова атаковать прежнюю цель либо другую в поле зрения и досягаемости. Чтобы сделать вторую дальнобойную атаку, ваше оружие должно быть заряжено. Если у вас выпадают одинаковые числа, вы больше не получаете SP.



3	Двойная атака	Ваша атака настолько сильна, что поражает две цели. Во-первых, выберите вторую цель. Она должна соседствовать с вами или, если вы используете дальнобойное оружие, находиться не далее 6 ярдов от прежней цели. Для расчёта попадания по второй цели используйте предыдущий бросок атаки (иными словами, за один бросок вы атакуете две цели). Попав во вторую цель, вы рассчитываете нанесённый ей урон обычным способом.
4	Перехват инициативы	Ваша атака задаёт новый темп битве. Вы поднимаетесь на верх списка инициатив. Таким образом, вы можете сделать свой ход раньше остальных, кто сражается. Вы остаётесь на вершине списка, пока инициативу не перехватит кто-то другой.
5	Смертельный удар	Ваша атака причиняет дополнительные 2к6 урона.

Таблица 7. СТАНДАРТНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА



Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1-3	Могучее колдовство	Поднимите Магическую Силу вашего заклинания на 1 за каждый потраченный SP, максимум до 3.
2	Умелое колдовство	Снизьте стоимость заклинания в MP на 1. Этот приём может опустить её до 0.
2	Мощное колдовство	Если заклинание наносит урон, то одна цель заклинания на ваш выбор получает дополнительные к6 урона
3	Щит маны	Вы используете остатки маны заклинания на то, чтобы создать щит, дающий временную защиту. Вы получаете +2 к защите до начала следующего хода.

4	Быстрое колдовство	После того, как вы прочитали данное заклинание, вы немедленно можете сотворить другое заклинание. Время чтения второго заклинания должно быть равным большому или малому действию. Если вы выбрасываете два одинаковых числа в броске на второе заклинание, то никаких SP не получаете.
4	Грандиозное заклинани	Заклинание действует куда более драматично, чем обычно. До начала следующего хода каждый, кто попытался атаковать вашего героя в ближнем бою, должен сделать успешный бросок на Волю (Отвага). Сложность равна 10 + ваша Магия. Тот, кто завалил бросок, вместо атаки должен сделать действие защиты или движения.

Таблица 8. СЛОЖНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА

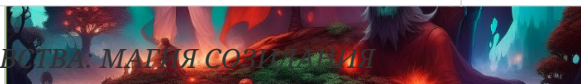


Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1	Волшебное предвидение	Ваши обширные познания в магических искусствах помогают вам. Сделайте бросок на Магию с любым фокусом на ваш выбор против сложности 11. Если он успешный, вы узнаете некую деталь текущей сцены, касающуюся магии, или получаете +1 к броску на какое-либо связанное с магией действие до конца вашего следующего хода.
1	Волшебное преимущество	Цель заклинания получает штраф -1 к броскам на сопротивление вашим заклинаниям до вашего следующего хода

1+	Отталкивающее заклинание	Если заклинание наносит урон, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении за каждый потраченный 1 SP.
1+	Волшебная Броня	Используя оставшуюся от заклинания ману, вы создаёте вокруг вас защитное поле, и получаете Класс Брони, равный количеству потраченных SP, до вашего следующего ход
3	Продолжительное заклинание	Если заклинание имеет определённую продолжительность действия, удвойте срок, какой оно действует, без дополнительной траты маны. Например, каменная броня будет действовать дополнительный час, руна паралича-- 2к3 раунда, и так далее.
4	Волна маны	Сразу же после колдовства заклинания вы восстанавливаете 1к6 маны
4	Искусное колдовство	Уменьшите цену в MP заклинания на 2. Это может снизить количество расходуемой маны до 0.
4	Расщеплённое заклинание	Если заклинание действует только на одну цель, вы можете распространить его и на вторую, если она находится в зоне досягаемости заклинаниями и не далее 6 ярдов от первоначальной цели. Дополнительная мана не тратится. Броски на сопротивление заклинанию каждая цель делает отдельно.

5	Разбивающая магия	Ваша магия столь сильна, что, в добавление к обычным эффектам заклинания, может разбить иные чары, наложенные на цель сделайте бросок на Магию (Дух) против Силы Магии одного из магических эффектов, лежащих на ней. В случае успеха вы снимаете эти чары, в то время как провал не имеет никаких последствий (само заклинание действует, как обычно). Дубли на этом броске не дают дополнительных очков приёмов.
5	Смертоносное заклинание	Если заклинание наносит урон, одна из целей заклинания получает дополнительные 2к6 урона. Альтернативный вариант— все цели заклинания получают дополнительный 1к6 урона.
6	Проникающее заклинание	Если заклинание причиняет какойлибо урон, весь урон, которой оно нанесёт в данном раунде, становится проникающим, игнорируя класс брони цели.

Таблица 9. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ СОЗДАНИЯ



Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1	Усиливающее заклинание	Один союзник не далее двух ярдов от вас получает бонус +1 к Силе до начала вашего следующего хода.
1	Ускоряющее заклинание	Один союзник не далее 2 ярдов от вас получает бонус +1 к урону до начала вашего следующего хода.
1+	Укрепляющее заклинание	Вы или один союзник не далее 2 ярдов от вас получает одну единицу Здоровья за каждое потраченное SP. Здоровье цели заклинания должно быть выше 0.

2	Укрепляющее заклинание	Союзник, находящийся не далее 10 ярдов от вас, чьё Здоровье равно 0, не учитывает этот раунд при расчетах, через какое время он умрёт
3	Поддерживающее заклинание	Вы получаете +1 к Силе Магии следующего заклинания, которое вы сотворите до конца вашего следующего хода.

Таблица 10. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

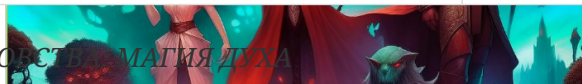
Стоимость в SP	Название	Описание приёма
2	Ослепляющее заклинание	В добавление ко всем эффектам заклинания, цель получает штраф -1 на все броски, предполагающие использование зрения (в том числе и на атаки) до начала вашего следующего хода
3	Самосожжение	Ваша магия заставляет вас вспыхнуть. Вам это не причиняет вреда, однако до начала следующего раунда любой, кто попытается дотронуться до вас или атаковать в ближнем бою, получает 1к6+1 урона
3	Толстокожий	Ваша кожа на короткое время становится более толстой, благодаря чему до начала следующего хода ваш Класс Брони повышается на 1. Этот приём не имеет никакого эффекта, если на вас уже наложено заклинание, повышающее ваш Класс Брони
4	Электрическая дуга	Из вашего тела бьют заряды электричества, нанося 1 проникающего энергетического урона всем врагам в радиусе 2 ярдов от вас.

Таблица 11. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭНТРОПИИ

Стоимость в SP	Название	Описание приёма
----------------	----------	-----------------

1	Пожирающий голод	Если персонаж не далее 10 ярдов от вас умирает в этом раунде, вы восстанавливаете 1к6 маны. Заметьте, что вы восстанавливаете только потраченную ману вы не получаете очков маны сверх максимума.
2	Малое проклятье	Цель получает штраф -1 к защите до начала вашего следующего хода.
3	Свинцовые ноги	Цель вашего заклинания на некоторое время чувствует себя измотанной. Цель получает штраф -1 к Скорости до начала вашего следующего хода
3+	Благословление энтропии	Цель теряет единицу Здоровья, а вы восстанавливаете такое же количество. Заметьте, что восстанавливается лишь то здоровье, которое вы потеряли выше максимума Здоровье не поднимается. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP

Таблица 12. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА МАГИЯ ДУХА



Стоимость в SP	Название	Описание приёма
1+	Духовный щит	Вы используете остатки маны, чтобы защитить себя. До начала вашего следующего хода любой приём колдовства (неважно, помогает он союзникам или наносит вред противникам), который стоит меньшее или равное количество SP, чем затраченное на этот приём, не действует на вас. На остальных он действует как обычно
2	Сбить с ног	Цель вашего заклинания падает с ног. Каждый персонаж, который делает атаку ближнего боя против лежащего на земле врага, получает бонус +1 к броску атаки

3+	Ослабляющее заклинание	Если цель колдовства— заклинатель, то он теряет 1 МР. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP
----	------------------------	--

## ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ

Когда герой ранен, есть несколько способов исцелить его:

- Ему может помочь другой персонаж, использовав действие лечения, уже описанное в данной главе. Вы не получаете никакой выгоды от следующих действий лечения, пока не получите новые ранения
- Вы можете сделать передышку после битвы. Это 5-минутный отдых, который позволяет вам отдышаться, позаботиться о мелких ссадинах и порезах, глотнуть воды и тому подобное. После передышки вы восстанавливаете 5 + Телосложение + Уровень очков Здоровья. После сцены вы можете сделать только одну передышку. Если в конце сцены ваше Здоровье равно 0, то передышку вы не можете сделать никоим образом.
- Вы можете отоспаться. Если вы проспите по крайней мере 6 часов, вы восстанавливаете 10 + Телосложение + Уровень очков Здоровья.
- Вы можете быть исцелены магией. Как правило, для этого используется заклинание Исцеления.

