

# RPG SRD

v1.0.1, 2023-08-31

# Оглавление

ВСТУПЛЕНИЕ .....	1
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА .....	2
КОНЦЕПЦИЯ ПЕРСОНАЖА .....	2
ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ .....	2
ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ .....	3
ПРЕДЫСТОРИЯ .....	4
БАСТАРД .....	4
НАЕМНИК .....	5
РАБ .....	5
АРИСТОКРАТ .....	6
КЛАСС .....	6
ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ .....	7
МАГ .....	8
ПЛУТ .....	12
ВОИН .....	16
СНАРЯЖЕНИЕ .....	19
СКОРОСТЬ И ЗАЩИТА .....	20
МАГИЯ .....	22
МАГИЯ КРОВИ .....	25
МАГИЯ ЭНТРОПИИ .....	28
МАГИЯ ДУХА .....	40
МАГИЯ ПРИРОДЫ .....	57
МАГИЯ СОЗИДАНИЯ .....	72
ТАЛАНТЫ .....	89
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ .....	104
КАК ОТКРЫТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ .....	104
Специализации мага .....	104
Специализации разбойника .....	108
Специализации воина .....	112
ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ .....	116
ДОСПЕХИ И ЩИТЫ .....	116
ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ .....	116
СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ .....	116
ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ .....	118
ЯДЫ И ГРАНАТЫ .....	118
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАНАТ .....	119
ИГРА .....	121
БРОСКИ НА СПОСОБНОСТИ .....	121

КУБИК ДРАКОНА .....	121
ТИПЫ БРОСКОВ .....	121
СЛОЖНОСТЬ ПРОСТЫХ БРОСКОВ.....	122
КАК ДЕЛАЕТСЯ ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК.....	122
СТЕПЕНЬ УСПЕХА .....	123
БОЙ.....	123
ДЕЙСТВИЯ .....	123
ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ .....	123
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	124
АТАКА .....	125
УРОН .....	125
СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА.....	125
ОТКАЗ ОТ СМЕРТЕЛЬНОГО УДАРА.....	126
УДАР МИЛОСЕРДИЯ .....	126
ПРИЁМЫ .....	126
ЗДОРОВЬЕ И ВЫЗДОРОВЛЕНИЕ .....	135
БЕСТИАРИЙ .....	137

# ВСТУПЛЕНИЕ

Свод правил для игры в магическом мире.

Основа механики взята из Dragon Age RPG.

Весь лор убран.

[Краткий справочник правил](#)

[Лист персонажа](#)

[Памятка по классам](#)

# 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 ценит 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 — мастерство в одной из сфер, которые охватывает способность. Герой с Общением 3 и фокусом Обмана вообще хорошо ладит с людьми, но обманывает их ещё лучше. Если у вас есть фокус, вы получаете бонус +2, когда совершаете бросок на соответствующую способность и действуете в рамках фокуса. ДМ обычно объясняет, какие броски получают бонус, и от каких фокусов, но не бойтесь напомнить ему об этом, если он вдруг, по вашему мнению, забыл.

### 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.
- Классы, которые можно выбрать.
- Язык, на котором вы читаете и говорите.

---

## БАСТАРД

- Добавьте 1 к вашей Воле.
- Выберите один из следующих фокусов: Разум (Знание Природы) и Воля (Самоконтроль).
- Вы можете говорить и читать на торговом языке.
- Возьмите класс. Вы можете быть как воином, так и магом.

Сделайте два броска по приведённой ниже таблице и обратитесь к колонке, чтобы узнать, какие преимущества вы получили. Если результаты обоих бросков одинаковы, то перебрасывайте кубики до тех пор, пока не выпадет иное число.

Бросок 2к6	Преимущества
2	+1 Телосложение
3 – 4	Фокус: Телосложение (Выносливость)
5	Фокус: Воля (Самоконтроль)

6	Фокус: Разум (Лечение)
7 – 8	+1 Магия
9	Фокус: Ловкость (Бег)
10 – 11	Фокус: Общение (Обман)
12	Разум

## НАЕМНИК

- Добавьте 1 к вашему Телосложению.
- Возьмите один из двух фокусов способностей: Телосложение (Выносливость) или Общение (Торговля).
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.

Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковый результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число

Бросок 2к6	Преимущество
2	+1 Сила
3-4	Фокус: Сила (Топоры)
5	Фокус: Сила (Рукопашная)
6	Фокус: Общение (Убеждение)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Разум (Инженерное дело)
10-11	Фокус: Воля (Отвага)
12 +1	Воля

## РАБ

- Добавьте 1 к вашей Ловкости.
- Выберите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Скрытность) или Восприятие (Наблюдательность).
- Вы можете говорить на Торговом Языке.
- Возьмите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.

Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковый результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число

Бросок 2к6	Преимущество
------------	--------------



2	+1 Разум
3-4	Фокус: Восприятие (Поиск)
5	Фокус: Разум (Оценка)
6	Фокус: Ловкость (Инициатива)
7-8	+1 Восприятие
9	Фокус: Общение (Обман)
10-11	Фокус: Ловкость (Лук)
12 +1	Общение

## АРИСТОКРАТ

- Возьмите один из фокусов способностей: Разум (Знание Магии) или Разум (Знание Истории).
- Вы говорите и читаете на Торговом Языке. Вы читаете на Древнем Тевине.
- Возьмите любой класс. Если выбрали мага, то добавьте +1 к Магии.

Сделайте два броска по таблице, представленной выше. Если оба раза у вас получился одинаковый результат, перебрасывайте до тех пор, пока не выпадет иное число

Бросок 2к6	Преимущество
2	+1 Воля
3-4	Фокус: Воля (Самоконтроль)
5	Фокус: Общение (Этикет)
6	Фокус: Разум (Геральдика)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Телосложение (Выносливость)
10-11	Фокус: Разум (Знание Религии)
12 +1	Телосложение

## 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, что персонаж хорошо сражался, играйте воином. Рамки класса

довольно широки. Разбойник может быть как вором с kleптоманскими 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: У класса есть три основных способности. Они– самые важны и используются чаще всего.
- Дополнительные способности: Остальные пять способностей считаются дополнительными. Они не настолько важны, насколько основные, но в определённых обстоятельствах могут пригодиться.
- Начальное здоровье: Здоровье– мера того, насколько хорошо персонаж себя чувствует, зависит от того, какой класс выбрать.
- Тип оружия: 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: 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, 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  $1к6 + \text{Телосложение}$ , 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 добавление к особым умениям, уникальным для каждого класса, все герои Dragon Age получают по достижении 11 уровня следующую особенность:

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

#### **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, Лигвистика или Наука.

### **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, 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 вашего 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 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 (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, Разведка, или Воровство.

### 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 действие на то, чтобы сделать обманное движение. Это выражается во встречном броске на Общение (Обман) со стороны персонажа против Воли (Самоконтроль) 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 уровня сложности 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 больные места. Вы прибавляете свой Разум к урону, наносимому атаками дальнего боя.

### **Новый талант**

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

## **Уровень 10**

### **Новый талант специализации**

Вы становитесь мастером 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 извлекать 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, Посохи

### **УМЕНИЯ КЛАССА**

При повышении уровня воины получают следующие умения:

#### **1 уровень**

#### **Начальные таланты**

Вы становитесь учеником в двух из следующих талантов: Лучник, Стил боя с двумя оружиями, Стил боя с одним оружием, Метательное оружие, Стил боя с двуручным оружием, или Стил боя с оружием и щитом. Вы также становитесь учеником в Опыте ношения брони.

## **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 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 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, используя дополнительное действие, атаковать противника, с которым соседствуете. Бросок атаки и урона быстрого выпада получают штраф -2. Это действие невозможно использовать вместе с экспертным ударом.

## 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 наличие кое-что кроме этого славного имени. По ходу игры у героя есть возможность приобрести снаряжение получше, но начинается он с самым простым. Стремитесь 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 (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 Стилль боя с оружием и щитом, вы получаете средний щит.

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:

Защита = 10 + Ловкость + Бонус щита (если экипирован)

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 ваш персонаж может преодолеть число ярдов, равное его скорости.

Скорость рассчитывается следующим образом:

Скорость Гнома = 8 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)

Скорость Эльфа = 12 + Ловкость - штраф доспеха (если экипирован)

Скорость Человека = 10 + Ловкость - 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 =  $3k6 + \text{Магия} + \text{фокус (если есть)}$

Если ваш бросок равен или больше сложности, 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 волшебства; некоторые заклинания позволяют цели (или целям) сделать бросок против Силы Магии, чтобы попытаться воспротивиться действию магии или хотя бы отчасти нейтрализовать его.

Сила Магии =  $10 + \text{Магия} + \text{фокус (если есть)}$

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.

## ОПАСНОСТЬ МАГИИ

Когда маг читает заклинание, имеющие требования к изучению и проваливает бросок колдовства, а на Кубике Дракона выпадает 1, происходит провал колдовства (magical mishap). Провал броска заклинания + 1 на Кубике Дракона = Провал Колдовства Когда происходит провал колдовства, заклинатель должен сразу же сделать другой бросок на

Магию (с тем же фокусом) против сложности заклинания. Удачный бросок означает, что маг просто сбит с ног, как от соответствующего приёма. Необходимо потратить дополнительное действие на то, чтобы подняться, и противник получает бонус +1 к броскам атаки против упавшего мага. Маг может потратить столько же маны, сколько требовало провалившееся заклинание, чтобы бросок был автоматически признан успешным. В таком случае провала колдовства не происходит. Маг остаётся на ногах, но на заклинание уходит вдвое больше маны, а эффект остаётся нулевым. Если же этот второй бросок на Магию проваливается, то последствия провала определяются по Кубику Дракона.

Таблица 12. ПРОВАЛЫ КОЛДОВСТВА

Кубик Дракона	Последствия провала
1	Истощение маны (Mana Drain): Маг дополнительно теряет вдвое больше маны, нежели потратил на заклинание (то есть заклинание обходится ему втрое дороже).
2	Ожог маны (Mana Burn): Маг теряет количество Здоровья, равное удвоенному количеству маны, потраченному на заклинание.
3	Отдача (Backlash): Из-за шока от провала маг не может использовать заклинания в течение 1к6 раундов.
4	Осечка (Misfire): Заклинание действует, но на союзника, а не на врага (или наоборот), или оказывает противоположное воздействие (исцеление вместо причинения урона, или наоборот). Эффект осечки определяется ДМом.
5	Потерявшийся в Тени (Lost in the Fade): Маг погружается в транс, в то время как его дух бродит по Тени в течение 2к6 минут. Маг в это время беспомощен и может быть добит ударом милосердия.
6	Истязание (Narrowing): То же самое, что и Потерявшийся в Тени, однако маг также должен каждые две минуты делать бросок на Волю (Веру или Самоконтроль) (Сложность 13) чтобы не пустить демона в своё тело и не превратиться в одержимого. Чем дольше маг пребывает в тени, тем больше опасность. Игровой персонаж, превратившийся в одержимого, попадает под контроль ДМа, а игрок должен заново создавать персонажа.

# МАГИЯ КРОВИ

Таблица 12. Заклинания Магии Крови

Название	Сложности	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 получают 1д6+Магия урона. Если провалили проверку в это раунде пропускают основное действие.
Кровотечение	19	15	Основное	Кровавая рана	выносливость (запас жизненных сил) vs.SP	Цель в 50 ярдах от вас получает 4д6+Магия урона. Если цель прошла проверку получает только 2д6. Прием Грандиозное заклинание стоит всего 2SP.

Чтение мыслей	17	15	1 min	специализация Маг Крови	сила воли (самодисциплина) vs.SP	Вы касаетесь цели и сосредотачиваетесь на минуте. Цель должна протий 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 минуте). Очень болезненно для цели.
------------------	----	----	-------	----------------------------	-------------------------------------	--

Разрушение	13	3	1min	специализация Маг Крови	сила воли (самодисциплина) vs.SP	(Круциатус ^^) Заклинание для допроса. В течении него штрафы -3 ко всем проверкам.
------------	----	---	------	-------------------------	----------------------------------	---

## МАГИЯ ЭНТРОПИИ

Таблица 12. Заклинания Магии Энтропии

Название	Сложности	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 SP 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 полечитесь 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. SP	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 хар-ки 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 SP. 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	Сложности	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 Магия(Духа) против вашей SP 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 SP.
Мистический болт	10	2	Основное		ловкость (акробатика) vs.SP	Швыряем мистический болт в цель до 30 ярдов от вас. Наносит урон 2d6+ значение ДД. Если цель успешно провела тест против вашей SP наносит только 1d6.

Мистический щит	14	4	Основное			Вы создаете щит вокруг себя на 1 раунд. На это время ваша защита равна вашей SP. 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 SP. 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 попыток, то
---------------------	----	----	----------	----------------------------	---	---

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 проверки вашей Магии(Дух) против SP 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 SP +2 и ваша Защита равна значению SP. 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 падают 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	закливание мощи	Магия(Дух) vs.SP	Цель получает 1д6+Магия урона, и теряет по 2МП и получает еще 1 урон , за каждые потраченн ые вами 2МП поверх основной стоимости. Цель прошедшая тест не получает дополнител ьного урона.
Вытягивание маны	12	3	Основное		Магия(Дух) vs.SP	Вы проклинает е цель в 30 ярдах от вас. Пока цель не прошла тест , она будет тратить маны на 1 больше , и всякий раз когда она читает закливание 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	специализац ия Магия Силы, Телекинети ческий 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 SP 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 направленн ые на вас заклинания могут быть игнорирова нны если вы потратите кол-во маны, равное базовой стоимости произнесен ного 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 м. Хар-ки сохраняются. Игнорирует эффекты местонасти, 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 SP -2. Если провалили становятся
------------------------------	----	----	----------	-------------------	-------------------------------------	--

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	Сложности	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 ДД 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 броню +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. Использует ся 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	выносливость (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	Сложности	МП	Действие	Требование	Тест	Описание
----------	-----------	----	----------	------------	------	----------

Руна нейтрализа ции	17	20	1 min		Магия (Созидания) vs.SP	Из цели и всех в радиусе 10 ярдов от нее, вытягивает ся Здб+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 оберега	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 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)

Восстановл ение	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.
Воскрешен ие	14	5	Основное	"специлиза ция Духовный Лекарь (Подмастер ье)"		Вы восстанавл иваете умирающе му союзнику 10+уровень его Телосложен ия+ваша Магия жизней.

Форма земли	15	6	Основное	талант Магия созидания( Подмастерь е)		Вы повелеваете массами 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 увеличивает ваш SP на 1.
Цветение магии	15	8	Основное	Масло		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.

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	специализация Оборотень (Мастер)		Превращаете 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.
-------------------------	----	-----	----------	-------------------------------------	--	--

Жертва кровью(магия крови)			
Кровавая рана(магия крови)	Кровотечение	Раб крови	
Чтение мыслей(магия крови)			
Разрушение(магия крови)			
Слепота	Ужас	Сон	Ходячий кошмар
Вытягивание жизни	Смертельная магия	Смертельное проклятие	Смертельное облако
Порча уязвимости	Болезненная порча	Отводящая порча	Смертельный сглаз
Слабость	Паралич	Миазма	Массовый паралич

Галлюцинации(талант Магия Энтропии(Подмастерье))			
Метка медлительности (специализация Некромантия, талант Магия Энтропии(Подмастерье),			
Энтропическое облако(талант Магия Энтропии(Мастер))			
Мистический болт			
Мистический щит	Теневой щит		
Вытягивание маны	Поддержка		
	Очистка маны	Мощь заклинания	Столкновение маны
Взрыв разума	Силовое поле	Поле отталкивания	
		Телекинетическое оружие	Дробящая темница
	Левитация		
	Память		
Щит заклинаний	Магия рассеивания	Анти-магический оберег	Анти-магическая вспышка
Ходячая бомба	Воскрешение мертвого		
	Смертельный сифон	Заразная ходячая бомба	
Аура мощи (Специализация мистический воин)			
Кулак создателя(Специализация магия силы)	Телекинетический взрыв	Притяжение Бездны(Магия Силы)	
Духовная метка(Специализация некромант)			



Лозоходец(талант Магия Духа (Подмастерье))			
Наслатъ сон(талант Магия Духа (Подмастерье))			
Стихийный мастер			
Поток огня	Огненное оружие	Инферно	
Каменная броня			
Шок	Молния	Буря	Цепочка молний
Каменный кулак	Землетрясение	Окаменение	
Хватка зимы	Морозное оружие	Конус холода	Метель
Силки(специализация Хранитель (Подмастерье))	Каменный бросок		
Эльфийский гнев(специализация Хранитель )			
Яма(талант Первобытная магия (Подмастерье))	Каменные объятия		
Убежище(талант Первобытная магия )			
Управление погодой(талант Первобытная магия(Мастер) )			
Управление ветром(талант Первобытная магия (Послушник) )			
Руна нейтрализации			
Руна паралича	Руна оберега	Руна отталкивания	
Руна сохранения			
Руна запечатывания			
Лечение	Восстановление	Массовое восстановление здоровья	

Героическое нападение	Героическая аура	Героическая защита	Спешка
Магический огонек	Масло	Цветение магии	Жалящий рой
Превращение в маленького животного(специализация Оборотень)			
Превращение в большого животного(специализация Оборотень (Подмастерье))			
Ужасная форма животного(специализация Оборотень(Мастер) )			
Регенерация(талант Магия созидания(Мастер))			
Форма земли(талант Магия созидания(Подмастерье))			
Источник(талант Магия созидания(Подмастерье) )			
Призыв зверя(талант Магия созидания(Подмастерье))			
Групповое лечение(специализация Духовный Лекарь)			
Воскрешение(специализация Духовный Лекарь(Подмастерье))			
Оберег жизни(специализация Духовный Лекарь(Мастер))			



# 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 управляться с животными. За неделю дрессировки вы можете обучить животное слушаться простых команд 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).

## Ученик

Вы можете носить кожаную броню и кольчуги, не получая штрафа к Ловкости.

## Подмастерье

Вы можете носить пластинчатые доспехи, 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 целиться. Когда вы совершаете действие прицеливания 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, а арбалета — дополнительное действие.

---

## ХИРУРГИЯ

### Классы

Маг, Разбойник и воин.

## Требования

Фокус Разума (Лечение).

Вы умеете обрабатывать раны и лечить болезни.

## 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 знакомств, подчас в самых неожиданных местах.

### **Ученик**

Вы можете попытаться установить контакт с НИПом с помощью броска на Общение (Убеждение). ДМ устанавливает уровень сложности 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, 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, 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 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 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, Андер , Антиванский, Гномий, Эльфийский, Орлейский, Кунлат, Ривайни, Торговый язык.

## **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 со стажем. Когда вы делаете бросок на Разум (Научные Исследования), являющийся частью расширенного броска, 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 ДМа.

## 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 стусок 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 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 +1 к защите до конца боевой сцены, пока сражаетесь с оружием в одной руке.

---

## Подмастерье

И одно оружие может превратиться в непробиваемый 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 чутко настроиться на 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 поддаётся 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 тумачи сшибают с ног даже самых крепких противников. На приём Сбить с Ног вы тратите 1 SP, а не 2, если атакуете ударом кулака или перчатки.

---

## **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 кубу 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 дальнобойную 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 внушают ужас врагам. Во время стремительной атаки вы можете преодолеть расстояние, равное полной Скорости своего скакуна, и причиняете на 1 больше урона, если попали в 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 Стиль 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 выиграет 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 или алебардой, 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 и выше и фокус Магии (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 возжеленную 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 толкнули на тёмный путь.

## Специализации 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 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 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 Духа. Вы можете выйти из режима Мага Крови, вновь использовав действие активации.

### **Подмастерье**

Вы можете использовать кровь союзника, отданную 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. Чтобы использовать заклинания этой группы, вы должны войти в Режим Призыва. 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. 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.

## **Мастер**

Вы выучиваете заклинание духовного целителя Хранитель Жизни.

---

## **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.

### **Подмастерье**

Вы выучиваете заклинание Мага Силы телекинетический взрыв.

### **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 долийцам.

Вы познали древние тайны эльфийской магии.

### Ученик

Вы выучиваете заклинание Хранителя гнев эльфов.

### Подмастерье

Вы узнаёте заклинание Хранителя ловушка.

### 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. 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.

### Мастер

Вы выучиваете заклинание оборотня облик ужасной твари.

---

# Специализации разбойника

## Ассассин

### 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. Союзники в радиусе 12 ярдов от вас получают бонус +1 к броскам атаки, пока песня звучит.

## Подмастерье

Вы умеете петь Песнь Дружбы. 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. 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. Когда вы используете стиль Боя с оружием в обеих руках и используете также мэн-гош 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 наметанный 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 Стил 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 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 за 5 SP. Это позволяет вам сделать две дополнительные дальнбойные 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 дальнбойной 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 активации, вы можете перейти в режим Тени 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 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. 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. 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 Стил 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), использовав 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, использовав 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, использовав 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. 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 тело энергией Тени и затем резко выплеснуть её. Находясь в режиме Воина Духа, вы можете использовать приём взрыв Тени за 4 SP. Волна сияющей энергии причиняет 1к6 проникающего урона всем противникам, которые находятся в радиусе четырёх ярдов от вас. Демоны и другие существа Тени вместо этого получают 1к6 + Воля проникающего урона.

---

# ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

## ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

И доспехи, и щиты защищают вас от повреждений, но различными способами. Щиты уменьшают шанс попадания по вам, тогда как доспех поглощает нанесённый вам урон. В зависимости от класса, вы либо не можете использовать ни то, ни другое, либо одно из двух, либо и доспехи, и щит. Воины и разбойники имеют опыт ношения доспехов изначально, и первые обычно щеголяют в лучшей броне, которую могут себе позволить. Нормально использовать щит могут только те, кто владеют талантом Стиль боя с Оружием и Щитом—этот стиль боя распространен среди воинов больше всего. Те, кто предпочитает двуручное оружие или стрелковое, обычно щит не используют.

Таблица 12. ДОСПЕХИ

Броня	Класс брони	Штраф за броню	Цена
Лёгкая кожаная	3	0	15 см
Тяжёлая кожаная	4	-1	30 см
Лёгкая кольчуга	5	-2	50 см
Тяжёлая кольчуга	7	-3	75 см
Лёгкая латная	8	-4	100 см
Тяжёлая латная	10	-5	150 см

Таблица 12. ЩИТЫ

Щит	Бонус щита	Цена	Лёгкий щит
+1	15 см	Средний щит	+2
30 см	Тяжёлый щит	3	60 см

## ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ

Оружие распределено по типам, владение которыми вы получаете в зависимости от класса. Если вы владеете типом оружия, вы можете использовать любое относящееся к нему оружие, которое хватит сил поднять. Если вы не владеете типом оружия, то получаете штраф -2 к броскам атаки этим оружием и наносите только половину урона (округление вниз), когда атакуете им в бою. Если это дальнобойное оружие, то дальность также уменьшается вдвое. Бонус силы добавляется до упомянутого деления на два, а не после.

## СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Стрелковое оружие позволяет делать дальнобойные атаки. К нему относится и то оружие, из которого нужно стрелять, и то, что нужно метать. Оно обладает несколькими особыми характеристиками из-за специфики дальнобойных атак, приведенными в таблице Дальности Стрелкового Оружия. Каждое стрелковое оружие обладает следующими

характеристиками:

### Малая дальность (Short Range)

Если цель находится в пределах этой дальности то вы атакуете, как обычно.

### Большая дальность (Long Range)

Если ваша цель находится в пределах этой дальности, но дальше, чем указывает малая, то ваша дальнобойная атака получает штраф -2.

### Перезарядка

После того, как вы сделали дальнобойную атаку, вам нужно перезарядить оружие, прежде чем снова из него стрелять. На перезарядку требуется действие, это может быть как основное, так и дополнительное, так и свободное действие– зависит от вашего оружия и талантов. Данная колонка таблицы указывает, какое действие нужно потратить на перезарядку каждого оружия. Наличие талантов может изменить эту характеристику.

Таблица 12. ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Мин. Сила	Цена
Тип: Топоры (Сила)			
Боевой топор	2к6	1	14см
Метательный топор	1к6+2	1	10 см
Двуручный топор	3к6	3	20 см
Тип: Дробящее (Сила)			
Булава	2к6	1	12 см
Молот	1к6+3	1	4 см
Двуручный молот	2к6+3	3	19 см
Тип: Луки (Ловкость)*			
Арбалет	2к6+1	1	20 см
Короткий лук	1к6+1	-1	9 см
Длинный лук	1к6+3	1	15 см
Тип: Рукопашная (Ловкость)			
Кулак	1к3		
Латная рукавица	1к3+1		4 см
Импровизированное оружие	1к6-1		
Тип: Тяжёлые клинки (Сила)			
Меч-бастард	2к6+1	2	20 см
Длинный меч	2к6	1	18 см
Двуручный меч	3к6	3	23 см



Тип: Лёгкие клинки (Ловкость)			
Кинжал	1к6+1	-	9 см
Короткий меч	1к6+2	-1	14 см
Метательный нож	1к6	-	10 см
Тип: Копья (Сила)			
Копьё (Spear)	1к6+3	0	12 см
Метательное копьё	1к6+3	0	12 см
Двуручное копьё	2к6	1	20 см
Тип: Посохи (Ловкость)			
Дубина	1к6	-	1 см
Моргенштерн	1к6+3	1	11 см
Посох	1к6+1	1	3 см

## ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Таблица 12. ДАЛЬНОСТЬ ОРУЖИЯ

Оружие	Малая дальность	Высокая дальность	Перезарядка (действие)
Арбалет	30 ярдов	60 ярдов	Основное
Длинный лук	26 ярдов	52 ярда	Дополнительное
Короткий лук	16 ярдов	32 ярда	Дополнительное
Метательный топор	4 ярда	32 ярда	Дополнительное
Метательный нож	6 ярдов	12 ярдов	Дополнительное
Метательное копьё	8 ярдов	16 ярдов	Дополнительное

## ЯДЫ И ГРАНАТЫ

В таблице описываются основные токсины и взрывчатка, которые можно найти на Тедасе. В описании каждой представлены следующие характеристики:

### Урон

Обычный урон, который причиняет яд или граната. Урон от яда всегда проникающий, если не описано иначе (урон от гранат обычно поглощается бронёй).

### Дополнительные эффекты

проявляющиеся не сразу и необычные эффекты яда или гранаты; ниже, в секции описания ядов, они рассматриваются подробно.

### Цена

обычная цена ингредиентов, необходимых для создания порции яда или гранаты, после

которой следует обычная цена уже готовой дозы яда или гранаты. Насколько доступен подобный вариант, решает ДМ, поскольку большинство ингредиентов открыто не купишь, и лишь очень малая часть из них пригождается в быту или какой-либо законной деятельности.

Таблица 12. ЯДЫ

Яд	Урон	Дополнительные эффекты	Цена
Уровень: Ученик			
Яд Воронов	1к6	-	20 см / 1 зм
Эксракт Корня Смерти	-	Галлюцинации	5 см / 25 см
Порошок Целителя	-	-2 Сила	10 см / 50 см
Яд паука	-	-2 Ловкость	10 см / 50 см
Уровень: Подмастерье			
Поцелуй Гадюки	2к6+4	-	1 зм / 5 зм
Концентрированный Яд Воронов	2к6	Отложенная инициатива, нельзя использовать приёмы	70 см / 350 см
Концентрированный Яд Паука	-	-4 Ловкость	60 см / 3 зм
Гниющая плоть	1к6	Из-за боли теряет действие	80 см / 4 зм
Проклятье Магов	-	Потеря 2к6 очков маны	80 см / 4 зм
Уровень: Мастер			
Концентрированное Проклятье Магов	-	Потеря 4к6 очков маны	130 см / 650 см
Оковы Плоти	-	Выполнение Основных действий затруднено и причиняет боль	150 см / 750 см
Тихая Смерть	2к6	Здоровье падает до 0	2 зм / 10 зм

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАНАТ

Механика работы гранат совсем иная, чем ядов или обычных дальнобойных атак. Вам не обязательно точно поразить цель; достаточно попасть в точку недалеко от неё, чтобы её задело взрывом. Все гранаты-- дальнобойное оружие с малой дальностью 4 ядра и высокой-- 8 ядров. Атаки гранатами совершаются следующим образом:

1. Чтобы использовать гранату, вам нужно сначала потратить действие подготовки, чтобы приготовить её к использованию. Если вы не бросили гранату в тот же раунд, что и приготовили её, против вас может быть использован приём Бабах! (см. Вооружён и очень опасен).
2. Вы должны выбрать цель, находящуюся не далее 8 ярдов от вас. Вам не обязательно её видеть, но добросить до неё гранату должно быть возможно: например, вы можете бросить снаряд за угол, но не через каменную стену.
3. Когда граната подготовлена, вы можете использовать действие броска (см. главу Игра), чтобы бросить её.
4. Метая гранату, сделайте бросок на Ловкость (Гранаты) против сложности 11. ДМ может повысить сложность для трудных бросков— например, если персонаж попытается кинуть гранату в маленькое окно.
5. Все, кто оказался в радиусе 2х ярдов от центра взрыва— что союзники, что противники— получают урон от гранаты. Атакуя гранатой, вы можете использовать следующие приёмы: Защитная Стойка, Сбить с Ног, Смертельный Удар, Мощный Удар, Пробивание Брони, Перехват Инициативы, Бросок, Быть Настороже, Угроза и Насмешка. Каждый приём воздействует только на одну цель, но если граната поражает нескольких, не обязательно, чтобы все приёмы действовали на одного противника. Например, если вы задели гранатой двух порождений тьмы, вы можете использовать приём Пробивание Брони против одного, и Сбить с Ног—против второго.

Таблица 12. ГРАНАТЫ

Граната	Урон	Эффект	Цена
Уровень: Подмастерье			
Флакон кислоты	3к6	Уменьшает Броню	40 см / 2 зм
Огненная Бомба	3к6	Поджигает	40 см / 2 зм
Морозная Бомба	3к6	-3 Скорость	40 см / 2 зм
Шоковая бомба	2к6	Проникающий урон при металлической броне	40 см / 2 зм

# ИГРА

Сцены могут быть следующих типов:

- Бои: Классическая боевая сцена — группа приключенцев сражается против одного или более врагов.
- Исследования Эти сцены посвящены исследованию местности, и перед игроками, как правило, встают задачи типы «собрать информацию», «преодолеть естественные препятствия», «избежать ловушек» или «разгадать головоломку».
- Социальные: 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 одинаковых цветов, 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, 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 проделываете.
- 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 вышло 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 по броску 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 расписывает 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 уровня сложности 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 Защите вашего противника.
- Если результат вашего броска равен или больше Защите 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 поцарапали. Большое значение в этом случае имеет доспех, поскольку он защищает владельца от определённого количества урона. Как вычислить урон, описано ниже.

- Сделайте бросок на урон, указанный в описании оружия, затем добавьте Силу и другие модификаторы (например, таланты или магию). Описания оружия вы найдёте в Главе 4: Оружие и Снаряжение. Заметьте, что к урону от оружия, принадлежащего типу Луков, прибавляется не Сила, а Восприятие.
- 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 целью, 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), равное 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 рывок, 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. Очерёдность 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	<p>Вы тратите время на то, чтобы оглядеться и понять, что происходит вокруг.</p> <p>Сделайте бросок на Восприятие с любым фокусом, который выберете, 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 какому-то действию противника), и вы теряете данный бонус, если не использовали до того, как снова настанет ваш черёд ходить.</p>
2	Сбить с ног	<p>Вы сбиваете врага с ног. Любой персонаж, атакующий сбитого с ног врага получает +1 к броску атаки</p>
2	Защитная стойка	<p>Атаковав, вы встали в защитную стойку. Вы получаете бонус +2 к защите до начала следующего хода.</p>

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). Попад в 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 МР 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 кб 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 заклинание	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 МР 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 какой либо урон, весь урон, которой оно нанесёт в данном раунде, становится проникающим, игнорируя класс брони цели.
---	------------------------	--

Таблица 9. ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ СОЗИДАНИЯ

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.
-

# БЕСТИАРИЙ

## ОХОТНИК

### Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Топоры, Лазание)
- 1 Ловкость
- 2 Телосложение (Выпивка, Выносливость)
- 1 Восприятие (Зоркость, Выслеживание)
- 0 Разум
- 1 Воля (Мораль)
- 0 Магия
- 1 Общение (Обращение с животными)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
9	20	11 (13 со щитом)	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Боевой топор	+4	2к6+2
Длинный лук	+1	1к6+4

### Любимые приёмы

Мощный удар и Рывок

### Таланты

Дрессировка (Подмастерье), Опыт ношения брони (Ученик), Стил боя с Оружием и Щитом (Ученик)

### Типы оружия

Топоры, Луки, Рукопашное и Копья

### Снаряжение

Боевой топор, лёгкая кольчуга, длинный лук, средний щит

## ЧЁРНЫЙ МЕДВЕДЬ

### Способности (Фокусы)

- 6 Сила (Когти, Запугивание, Мощь)
- 2 Ловкость (Укус)
- 6 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Нюх, Вкус)

- -1 Разум
- 2 Воля
- -1 Магия
- 0 Общение

### Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	60	12	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+4	1к6+6
Когти	+8	2к6+6

### Любимые приёмы

Сбить с Ног (1 SP) и Быстрый Укус

### Быстрый Укус

После успешной атаки когтями чёрный медведь может использовать приём Быстрого Укуса за 2 SP. Укус должен иметь ту же цель, что и предыдущая атака. Если при броске на укус на двух и более кубиках выпадают одинаковые числа, медведь не получает за это SP.

## БРОНТО

### Способности (Фокусы)

- 5 Сила (Рога, Мощь)
- 3 Ловкость
- 5 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Зоркость)
- -1 Разум
- 2 Воля
- 0 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
12	40	13	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Рога	+7	2к6+5

### Любимые приёмы

Мощный удар и Пробить Броню

## Толстая шкура

Толстая шкура даёт бронто класс брони, равный 3.

# ХАСИНДСКИЙ СТАЛКЕР

### Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Лазание)
- 3 Ловкость (Луки, Лёгкие клинки, Скрытность)
- 2 Телосложение (Выносливость)
- 3 Восприятие (Поиск, Зоркость, Выслеживание)
- 1 Разум
- 1 Воля (Мораль)
- 1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	20	13 (14 со щитом)	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Короткий лук	+5	1к6+4
Короткий меч	+5	1к6+4

### Любимые приёмы

Пробить Броню и Рывок

### Таланты

Лучник (Подмастерье), Опыт Ношения Брони (Ученик), Разведка (Подмастерье)

### Типы оружия

Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки

### Снаряжение

Лёгкий Кожанный Доспех, Лёгкий Щит, Короткий Лук и Короткий Меч

# ДОЛИЙСКИЙ РЕЙДЕР

### Способности (Фокусы)

- 1 Сила (Лазание)
- 3 Ловкость (Луки, Инициатива, Лёгкие клинки, Скрытность)
- 0 Телосложение
- 2 Восприятие (Слух, Выслеживание)

- 1 Разум (Знание природы)
- 3 Воля (Самоконтроль)
- 1 Магия
- 2 Общение (Убеждение)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	16	13	5

Оружие	Бросок атаки	Урон
Длинный лук	+5	1к6+4
Короткий меч	+5	1к6+3

### Любимые приёмы

Молниеносная Атака и Быстрая Перезарядка

### Таланты

Лучник (Подмастерье), Опыт Ношения Брони (Ученик), СтилЬ боя с одним оружием (Подмастерье)

### Типы оружия

Луки, Рукопашная, Лёгкие клинки

### Снаряжение

Лёгкая Кольчуга, Длинный Лук, и Короткий Меч

## ГЕНЛОК ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Топоры, Запутывание)
- 1 Ловкость (Рукопашное)
- 2 Телосложение (Бег)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 1 Разум (Знание военного дела)
- 2 Воля
- 2 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
6	22	11 (13 со щитом)	7

Оружие	Бросок атаки	Урон
--------	--------------	------

Боевой топор	+5	2к6+3
Метательный топор	+5	1к6+4

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Мощный Удар

### Сопротивление Магии

Генлок получает бонус +2 к броскам на способности на сопротивление эффектам заклинаний или магических атак.

### Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Стил боя с Оружием и Щитом (Ученик)

### Типы оружия

Топоры, Рукопашное, Дробящее

### Снаряжение

Боевой Топор, Тяжёлая Кольчуга, Средний Щит и Метательный Топор

## ГАРЛОК ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

### Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание)
- 2 Ловкость (Рукопашная)
- 3 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 1 Разум
- 3 Воля (Отвага, Мораль)
- 1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	30	12	8

Оружие	Бросок атаки	Урон
Короткий лук	+2	1к6+5
Двуручный меч	+6	3к6+4

### Яростная атака

Гарлоки могут использовать приём Двойного Удара за 3 SP вместо обычных 4, если используют оружие ближнего боя.



## Любимые приёмы

Двойной Удар и Мощный Удар

## Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Стил боя с Двуручным Оружием (Ученик), Стил боя с Оружием и Щитом (Ученик)

## Типы оружия

Луки, Рукопашная, и Тяжёлые клинки

## Снаряжение

Лёгкие Латы, Короткий Лук и Двуручный Меч

# ДРАКОНЧИК

## Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Когти, Прыжки)
- 5 Ловкость (Инициатива)
- 2 Телосложение (Бег)
- 3 Восприятие (Зоркость)
- 25
- -1 Разум
- 1 Воля
- 0 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
16	15	15	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+5	1к6+2
Когти	+4	2к6+2
Огненное дыхание	+5	2к6

## Любимые приёмы

Мощный Удар и Пробивание Брони

## Огненное дыхание

Дракончик может выдыхать пламя, что считается дальнобойной атакой. Малая дальность Огненного Дыхания равна 6 ярдам, а высокая дальность— 12.

## Приём Быстрого Укуса

Сделав успешную атаку когтями, дракончик может использовать приём Быстрого Укуса, который стоит 2 SP. Укус должен иметь ту же цель, что предшествующая ему атака. Если при этом броске на двух и более кубиках выпадают одинаковые результаты, дракончик не получает очков приёмов.

## Крепкая Шкура

Чешуя дракончиков даёт им класс брони, равный 3

# ФЕРЕЛДЕНСКИЙ БАНДИТ

## Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Лазание)
- 2 Ловкость (Ловкость рук, Лёгкие клинки, Скрытность)
- 1 Телосложение (Выпивка)
- 1 Восприятие (Зоркость)
- 0 Разум (Оценка)
- 0 Воля
- 0 Магия
- 2 Общение (Обман, Азартные Игры)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
12	18	12	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Кинжал	+4	1к6+3
Короткий лук	+2	1к6+2
Короткий меч	+4	1к6+4

## Любимые приёмы

Молниеносный Удар и Рывок

## Таланты

Опыт Ношения Брони (Ученик), Стилль боя с Двумя Оружиями (Подмастерье), Разведка (Ученик)

## Типы оружия

Луки, Рукопашная, и Лёгкие клинки

## Снаряжение

Кинжал, Лёгкая Кожаная Броня, и Короткий Лук

# БОЕВОЙ ПЁС МАБАРИ

## Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Прыжки)
- 3 Ловкость (Укус)
- 2 Телосложение (Бег)
- 2 Восприятие (Нюх, Выслеживание)
- -1 Разум
- 1 Воля (Мораль)
- -1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
16	25	13	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+5	1к6+4

## Любимые приёмы

Сбить с Ног и Мощный Удар

# СКЕЛЕТ ДЕМОН ГНЕВА

## Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Когти)
- 2 Ловкость
- 2 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- -2 Разум
- 2 Воля
- 1 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	17	12	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Лук	+2	1к6+6
Двуручный меч	+3	2к6+3

Когти	+5	1к6+5
-------	----	-------

### Любимые приёмы

Могучий Удар и Пробивание Брони

### Буйное Безумие

Демон, который вселился в скелет, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

### Типы Оружия

Дробящее, Луки и Копья

### Снаряжение

Двуручное Копьё или Лук

## КЛЫКАСТЫЙ СКЕЛЕТ ДЕМОН ГОЛОДА

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Когти, Тяжёлые Клинки)
- 2 Ловкость (Укус)
- 3 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- -1 Разум
- 2 Воля
- 2 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
9	22	12	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+4	1к6+3
Когти	+5	1к6+5
Длинный Меч	+5	2к6+3

### Исцеление Кровью

Когда клыкастый скелет кусает бессознательного или убитого врага, он восстанавливает 2к6 Здоровья за высосанную кровь. Если приём используется против бессознательного врага, то он считается ударом милосердия.

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Могучий Удар.

## Буйное Безумие

Демон, который вселился в клыкастый скелет, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

## Таланты

Опыт Ношения Брони (Ученик) и Стил ь боя с Одним Оружием (Ученик).

## Типы Оружия

Топоры, Лёгкие Клинки, и Тяжёлые Клинки

## Снаряжение

Тяжёлый Кожаный Доспех и Длинный Меч

# РАЗЪЯРЁННЫЙ МЕРТВЕЦ ДЕМОН ГНЕВА

## Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Когти, Запугивание)
- 0 Ловкость
- 4 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- 1 Разум
- 2 Воля
- 2 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	40	10	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+6	1к6+6

## Любимые приёмы

Обезоруживание и Удушение

## Буйное Безумие

Демон, который вселился в разъярённого мертвеца, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

## Удушение

Разъярённый мертвец может использовать в ближнем бою Удушение как специальный приём за 3 SP. Жертва немедленно получает 1к6 проникающего урона. Жертва может попробовать освободиться, когда придёт черёд её хода, сделав успешный бросок на Силу (Мощь) против Силы (Мощи) мертвеца. Если бросок провален, то жертва снова получает

1к6 проникающего урона. В свой ход разъяренный мертвец может продолжать душить жертву, используя основное действие. Если он выигрывает встречный бросок на Силу (Мощь), то причиняет ещё 1к6 проникающего урона; иначе жертва вырывается на свободу. Разъярённый мертвец может душить противника до тех пока продолжает выигрывать броски на Силу (Мощь).

### Таланты

Опыт Ношения Брони (Ученик) и Стилль боя с Одним Оружием (Ученик).

### Типы Оружия

Топоры, Лёгкие Клинки, и Тяжёлые Клинки

### Снаряжение

Тяжёлый Кожаный Доспех и Длинный Меч

## МЕРТВЕЦ-ПОЖИРАТЕЛЬ ДЕМОН ГОЛОДА

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Когти, Запугивание)
- 2 Ловкость
- 4 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- 0 Разум
- 2 Воля
- 2 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	30	12	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+5	1к6+5

### Высасывание Жизни

Мертвецы-пожиратели могут высосать жизнь из ближайшего противника, используя специальный приём за 5 SP. Все враги в радиусе 6 ярдов вокруг мертвеца-пожирателя получают 1к6 проникающего урона, а он восстанавливает количество здоровья, равное сумме причинённого урона.

### Любимые приёмы

Высасывание жизни и Пробить броню

### Буйное Безумие

Демон, который вселился в разъярённого мертвеца, безумен. Все броски на Волю

(Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.

## КРЫСА, ГИГАНТСКАЯ

### Способности (Фокусы)

- 1 Сила
- 2 Ловкость (Укус, Скрытность)
- 2 Телосложение
- 2 Восприятие (Нюх)
- -2 Разум
- 1 Воля
- 0 Магия
- -3 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
14	12	12	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+4	1к6+1

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Могучий Удар

### Все на Одного

Гигантская крыса может применить особый приём Все на Одного, потратив на это 3 SP. Это позволяет любой другой гигантской крысе сделать немедленную атаку по цели, если она с ней соседствует (находится не далее двух ярдов). Если при броске на атаку на двух или более кубиках выпадут одинаковые значения, она не получает очков приёмов. Гигантские крысы, которые ещё не делали ходов в текущем раунде, действуют, когда придёт их черёд, как обычно, даже если совершили бонусную атаку, которую предоставляет этот приём.

## ТЕНЬ

### Способности (Фокусы)

- -3 Сила
- 5 Ловкость (Скрытность)
- 0 Телосложение
- 1 Восприятие
- 0 Разум
- 4 Воля

- 4 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
15	30	15	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
--------	--------------	------

Иссушающее касание +5 1к6+4 проникающий

### Иссушающая Аура

За 4 SP тень может использовать особый приём Иссушающей Ауры. Все противники в радиусе 4 ярдов получают 1к6 проникающего урона от того, что тень высасывает их жизненную энергию.

### Иссушающее Касание

Касание тени иссушает жизненную энергию жертвы. Оно причиняет 1к6 + Магия проникающего урона.

### Любимые приёмы

Иссушающая Аура и Молниеносная Атака.

### Бестелесный

Тени бестелесны и их присутствие в материальном мире непрочное. Особенности рельефа не оказывают на них никакого воздействия. Как правило, только магические атаки (заклинания или удары магическим оружием) могут причинить им урон, остальное же оружие просто пройдёт сквозь них. Атакующий персонаж может использовать специальный приём Разрушения Духа за 3 SP. Оружие героя наносит обычный урон, однако к нему прибавляется бонус Магии, а не Силы, как обычно. Например, персонаж с Магией 2, вооружённый длинным мечом, причинит тени 2к6+2 урона, используя Разрушение Духа.

## ГИГАНТСКИЙ ПАУК

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Запугивание, Прыжки)
- 4 Ловкость (Укус, Скрытность)
- 3 Телосложение
- 3 Восприятие (Осязание)
- -2 Разум
- 1 Воля
- 0 Магия
- -1 Общение



Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
14	35	14	5

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+6	2к6+3

### Хитиновый панцирь

Твёрдый панцирь гигантского паука даёт этому существу класс брони, равный 5.

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Ядовитый Укус (Poison Bit)

### Ядовитый Укус

Гигантский паук может впрыснуть в рану яд, потратив на этот особый приём 2 SP. Яд ослабляет жертву, так что та получает штраф -2 к Ловкости до конца сцены, либо пока не будет исцелена магией (заклинание "исцеление").

### Ползать по стенам

Гигантские пауки могут передвигаться по стенам и по потолкам.

### Паутина

Использував основное действие, гигантский паук может опутать паутиной противника, находящегося не далее 12 ярдов. Цель должна сделать успешный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 11 или застыть неподвижно. Союзник может освободить цель заклинания, или она может освободиться сама, сделав успешный бросок на Силу (Мощь) против сложности 13. Это единственное действие, которое может предпринимать опутанная паутиной цель, пока не освободиться.

## МОРОВОЙ ВОЛК

### Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Прыжки)
- 2 Ловкость (Укус, Скрытность)
- 3 Телосложение (Бег)
- 3 Восприятие (Слух, Нюх)
- -2 Разум
- 1 Воля
- 0 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	25	12	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+4	1к6+4

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Молниеносная Атака

### Таланты

Рукопашный бой (Подмастерье) Крепкая Шкура (Tough Hide): Костяные выросты на теле морового волка дают им Класс Брони, равный 3.

## ВУРДАЛАК ОСКВЕРНЁННЫЙ ПОРОЖДЕНИЯМИ

### Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Дробящее, Запугивание)
- 2 Ловкость
- 2 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие
- -1 Разум
- 1 Воля (Мораль)
- 1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	20	12	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Кулак	+2	1к6+2
Молот	+4	1к6+5

### Безумные

Упыри почти не обладают инстинктом самосохранения. Если группа упырей проваливает бросок на Волю (Мораль), они могут его перебросить. Однако второй результат они обязаны оставить.

### Любимые приёмы

Обезоруживание и Сбить с Ног

### Таланты

Рукопашный бой (Подмастерье)

### Типы Оружия

Дробящее и Рукопашная.

## Снаряжение

Лёгкая Кожаная Броня

# БЕРЕСКАРН

## Способности (Фокусы)

- 7 Сила (Когти, Запугивание, Мощь)
- 3 Ловкость (Укус)
- 7 Телосложение (Выносливость)
- 3 Восприятие (Нюх, Выслеживание)
- -2 Разум
- 2 Воля (Отвага)
- -1 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	70	13	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+5	1к6+7
Когти	+9	2к6+7

## Любимые приёмы

Сбить с ног (1 SP), Быстрый Укус, Громовой Рык

## Быстрый Укус

Берескарн может использовать особый приём Быстрого Укуса за 2 SP, после того, как сделал удачную атаку. Зверь делает дополнительную атаку-укус против той же цели. Если при броске на эту атаку на двух и более кубиках выпадают одинаковые числа, берескарн не получает очков приёмов.

## Громовой рык

Потратив 3 SP, Берескарн может использовать приём Громового рыка. Все, кто слышат его, должны сделать бросок на Волю (Отвагу или Самоконтроль) против Сложности 10 или потерять возможность атаковать берескарна до конца следующего раунда, хотя защищаться они могут, как обычно.

## Крепкая шкура

Костяные шипы берескарна дают зверю класс брони, равный 4.

# ВЕРВОЛЬФ

## Способности (Фокусы)

- 6 Сила (Когти, Запугивание)
- 4 Ловкость (Укус)
- 5 Телосложение (Бег)
- 3 Восприятие (Нюх, Выслеживание)
- 0 Разум
- 3 Воля (Отвага, Мораль)
- 1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
16	50	14	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+6	1к6+6
Когти	+8	2к6+6

## Любимые приёмы

Опрокинуть (3 SP), Рывок, и Проклятье Вервольфа (количество SP варьируется).

### Опрокинуть

Вервольф может использовать особый приём за 3 SP, чтобы опрокинуть противника. Зверь сбивает противника с ног и вонзает в него когти, что даёт вервольфу бонус +2 к дальнейшим атакам, пока противник пронзён его когтями (сюда включается обычный бонус +1 к атаке против сбитой с ног цели). Противник должен сделать бросок на Силу (Мощь) против Силы (Мощь) вервольфа, чтобы освободиться; это требует дополнительного действия, и герой остаётся лежать на земле. Попытку освободить жертву с соответствующим броском могут сделать и союзники жертвы, однако это потребует от них основного действия. Проклятье вервольфа ::, Потратив SP после того, как успешно укусил цель, вервольф может заразить её проклятием; цель должна сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности (10 + количество потраченных очков приёмов). Проваленный бросок обозначает, что цель заражена. Заражённая жертва вновь делает бросок на Телосложение (Выносливость) против той же сложности каждую ночь после того, как была укушена. Если, после трёх ночей, ни один из этих бросков не удался, жертва превращается в вервольфа и больше не может быть игровым персонажем.

## Шерсть

Густая, клочковатая шерсть даёт вервольфам класс брони, равный 4.

# ГАЛЛА

### Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Прыжки)
- 3 Ловкость
- 3 Телосложение (Бег, Выносливость)
- 3 Восприятие (Слух, Нюх)
- 0 Разум
- 2 Воля
- 2 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
18	35	13	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Рога	+4	1к6+4
Удар копытом	+4	1к6+4

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Растоптать (4 SP) Растоптать (Trample): После успешной атаки галла может использовать специальный приём Растоптать за 4 SP. Цель в этом случае сбита с ног и получает дополнительные 1к6+4 урона от рогов галлы

## ГАРЛОК-ВОЖАК ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

### Способности (Фокусы)

- 5 Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание, Мощь)
- 3 Ловкость (Луки, Рукопашная)
- 4 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 2 Разум
- 3 Воля (Отвага, Мораль)
- 1 Магия
- 2 Общение (Лидерство)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	70	12 (15 со щитом)	8

Оружие	Бросок атаки	Урон
Короткий лук	+5	1к6+3

Двуручный меч	+7	3к6+5
Длинный меч	+7	2к6+5

### Любимые приёмы

Двойной Удар, Мощный Удар (1 SP), и Сплочение (3+ SP)

### Сплочение

Гарлок-вожак может использовать специальный приём Сплочения за 3 SP (или больше). Действия вожака впечатляют и вдохновляют его войско: все порождения тьмы в радиусе 10 ядов, способные видеть вожака, восстанавливают количество Здоровья, равное Обществу вожака плюс число потраченных SP.

### Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Бой Двуручным Оружием (Подмастерье) и Бой с Оружием и Щитом (Подмастерье).

### Типы Оружия

Мечи, Дробящее, и Тяжёлые клинки

### Снаряжение

Лёгкие латы, короткий лук, и двуручный меч (или лёгкие латы, длинный меч и большой щит)

## ГАРЛОК-ВОЖАК ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

### Способности (Фокусы)

- 5 Сила (Тяжёлые Клинки, Запутывание, Мощь)
- 3 Ловкость (Луки, Рукопашная)
- 4 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 2 Разум
- 3 Воля (Отвага, Мораль)
- 1 Магия
- 2 Общение (Лидерство)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	70	12 (15 со щитом)	8

Оружие	Бросок атаки	Урон
Короткий лук	+5	1к6+3
Двуручный меч	+7	3к6+5
Длинный меч	+7	2к6+5

## Любимые приёмы

Двойной Удар, Мощный Удар (1 SP), и Сплочение (3+ SP)

## Сплочение

Гарлок-вожак может использовать специальный приём Сплочения за 3 SP (или больше). Действия вожака впечатляют и вдохновляют его войско: все порождения тьмы в радиусе 10 ядов, способные видеть вожака, восстанавливают количество Здоровья, равное Обществу вожака плюс число потраченных SP.

## Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Бой Двуручным Оружием (Подмастерье) и Бой с Оружием и Щитом (Подмастерье).

## Типы Оружия

Мечи, Дробящее, и Тяжёлые клинки

## Снаряжение

Лёгкие латы, короткий лук, и двуручный меч (или лёгкие латы, длинный меч и большой щит)

# ГЕНЛОК-ВОЖАК ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

## Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Топоры, Запутывание)
- 2 Ловкость (Рукопашная)
- 3 Телосложение (Бег)
- 2 Восприятие (Зоркость, Нюх)
- 1 Разум (Знание Военного Дела)
- 2 Воля
- 2 Магия
- 0 Общение (Лидерство)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
6	55	11 (13 со щитом)	7

Оружие	Бросок атаки	Урон
Боевой топор	+6	2к6+4
Метательный топор	+6	1к6+4

## Любимые приёмы

Калечить (3 SP) и Двойной Удар

## Калечить

Генлок-вожак может нанести калечащий удар, потратив на это 3 SP. Цель атаки получает штраф -2 к броскам атаки и урона, а её скорость уменьшается вдвое. Штраф -2 снимается через 3 раунда, однако скорость не увеличивается до прежней величины, пока вы не сделаете передышку.

## Сопrotивление магии

Генлок-вожак получает бонус +2 к броскам на способности, когда сопротивляется воздействию заклинаний и других магических атак.

## Тактический рывок

Используя приём рывка, генлок-вожак может передвинуть другое порождение тьмы под его командованием на 2 ярда в любом направлении (в дополнение к тому, что этот приём, как обычно, позволяет ему передвинуть себя или противника).

## Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье) и Бой с оружием и щитом (Подмастерье).

## Типы Оружия

Топоры, Рукопашная, и Дробящее

## Снаряжение

Боевой топор, тяжёлая кольчуга, средний щит, и метательный топор.

# ГЕНЛОК-ЭМИССАР ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

## Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Тяжёлые Клинки, Запутывание, Посохи)
- 1 Ловкость (Рукопашная)
- 2 Телосложение (Бег)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 1 Разум (Знание военного дела)
- 2 Воля
- 4 Магия (Энтропия)
- 1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
6	50	11	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Длинный меч	+5	2к6+3
Посох	+5	1к6+4



### Сила магии

18

### Мана

60

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Мощный Удар. Сопротивление магии: Генлок получает бонус +2 к броскам на способности, когда сопротивляется воздействию заклинаний и других магических атак. Заклинания: Вытянуть жизнь, Порча Уязвимости, Слабость, Кровавая жертва, Исцеление, и Молния.

### Тактический рывок

Используя приём рывка, генлок-вожак может передвинуть другое порождение тьмы под его командованием на 2 ярда в любом направлении (в дополнение к тому, что этот приём, как обычно, позволяет ему передвинуть себя или противника).

### Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Магия Крови (Подмастерье) и Магия Энтропии (Подмастерье).

### Типы Оружия

Тяжёлые клинки, Дробящее, и Посохи .

### Снаряжение

Длинный меч, посох, тяжёлая кожаная броня.

## ГЕНЛОК-ЭМИССАР ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Тяжёлые Клинки, Запутывание, Посохи)
- 1 Ловкость (Рукопашная)
- 2 Телосложение (Бег)
- 2 Восприятие (Нюх)
- 1 Разум (Знание военного дела)
- 2 Воля
- 4 Магия (Энтропия)
- 1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
6	50	11	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
--------	--------------	------

Длинный меч	+5	2к6+3
Посох	+5	1к6+4

### Сила магии

18

### Мана

60

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Мощный Удар.

### Сопротивление магии

Генлок получает бонус +2 к броскам на способности, когда сопротивляется воздействию заклинаний и других магических атак.

### Заклинания

Вытянуть жизнь, Порча Уязвимости, Слабость, Кровавая жертва, Исцеление, и Молния.

### Тактический рывок

Используя приём рывка, генлок-вожак может передвинуть другое порождение тьмы под его командованием на 2 ярда в любом направлении (в дополнение к тому, что этот приём, как обычно, позволяет ему передвинуть себя или противника).

### Таланты

Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Магия Крови (Подмастерье) и Магия Энтропии (Подмастерье).

### Типы Оружия

Тяжёлые клинки, Дробящее, и Посохи .

### Снаряжение

Длинный меч, посох, тяжёлая кожаная броня.

## ГНОМЫ ПРИЗРАКИ

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Топоры, Дробящее)
- 2 Ловкость (Рукопашная)
- 4 Телосложение (Выносливость)
- 1 Восприятие
- 0 Разум
- 2 Воля (Мораль)
- 0 Магия

- 0 Общение (Обман)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
12	25	11	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Молот или кирка	+5	1к6+6

### Любимые приёмы

Сбить с Ног и Рывок

### Призраки

Гномьи призраки-- призрачные существа, невосприимчивые к обычному физическому урону. Магия и магическое оружие ранит их, как обычно. Атакующий может также использовать против гномьего призрака специальный приём Атака Призрака за 3 SP, и в этом случае причинит обычный урон, однако должен прибавить к броску урона не Силу (и не Восприятие), а Магию.

## ДУХ ПЕПЛА

### Способности (Фокусы)

- -3 Сила
- 5 Ловкость (Осушающее касание, Пламенная вспышка, Скрытность)
- 0 Телосложение
- 2 Восприятие
- 1 Разум
- 4 Воля
- 5 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
15	35	15	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
Осушающее касание	+7	2к6+4 проникающий
Огненная вспышка	+7	2к6+4 проникающий

### Любимые приёмы

Молниеносная атака, Внезапная атака, и Вихрь (4 SP).

### Бестелесный

Духи пепла бестелесны, и временно образуют собственные тела из пепла или обломков.

Они игнорируют преграды, а не-магические атаки не причиняют им урона. Магические (заклинания и волшебное оружие) наносят им обычные повреждения.

### Огненная вспышка

Огненная вспышка действует на ту же область, что и одноимённое заклинание, однако не требует траты маны, причиняет больше урона, и этот урон-- проникающий. Дух должен сделать отдельный бросок атаки на каждую цель вспышки, и, как и в случае заклинания, цели, атака по которым была удачной, могут сделать бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 15, чтобы уменьшить ущерб до 1к6+2.

### Внезапная атака

Дух пепла может атаковать внезапно, растворившись в воздухе и неожиданно появившись с другой стороны. Это умение действует так же, как удар в спину разбойника и требует встречного броска на Ловкость (Скрытность) духа против Восприятия (Зоркости) со стороны цели. Если дух выигрывает, то его следующая атака делается с бонусом +2 и причиняет дополнительные 1к6 урона.

### Вихрь

Дух пепла может использовать Вихрь как специальный приём за 4 SP. Все противники в радиусе 6 ярдов от духа оказываются захвачены вихрем пепла, который высасывает жизнь, причиняя 1к6+4 проникающего урона каждому

## ЗМЕЙ

### Способности (Фокусы)

- 5 Сила (Когти, Прыжки)
- 5 Ловкость (Огненное Дыхание, Инициатива)
- 5 Телосложение (Бег)
- 4 Восприятие (Зоркость, Выслеживание)
- 0 Разум
- 1 Магия
- 2 Воля (Отвага)
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
16	55	15	5

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+7	2к6+5
Когти	+7	2к6+5
Огненное дыхание	+7	3к6
Удар хвостом	+7	1к6+5

## Любимые приёмы

Пробить Броню, Разодрать (2 SP) и Удар Хвостом (3 SP).

## Огненное дыхание

Змей может выдыхать пламя в качестве дальнбойной атаки, малая дальность которой равна 6 ярдов, а большая— 12 ярдов. За 2 SP змей может выдохнуть пламя, поражая всех в области диаметром 8 ярдов с центром на цели. Все цели кроме той, на которую изначально была нацелена атака, делают бросок на Ловкость (Акробатику) против Ловкости (Огненное Дыхание) змея, чтобы уменьшить урон вдвое.

## Разодрать

После удачной атаки когтями на передних лапах, змей может нанести удар когтями на задних, — это считается особым приёмом стоимостью в 2 SP. Целью второй атаки когтями должен быть тот же противник, на которого была нацелена первая атака. Если при броске этой атаки на двух и более кубиках выпадут одинаковые числа, змей не получает новых SP.

## Удар Хвостом

Змей может использовать приёмы Мощный Удар и Сбить с Ног одновременно за 3 SP, нанося сильный удар хвостом.

## Твёрдая Шкура

Чешуя змея даёт ему Класс Брони, равный 5

# КРИКУН ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

## Способности (Фокусы)

- 2 Сила
- 5 Ловкость (Инициатива, Лёгкие Клинки, Скрытность)
- 1 Телосложение (Бег)
- 3 Восприятие (Слух, Выслеживание)
- 2 Разум
- 1 Воля
- 2 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
16	35	15	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Клинок на руке	+7	1к6+4

## Любимые приёмы

Молниеносная Атака (2 SP) и Яд (2+ SP).

## Бешенство

Крикуны могут использовать Молниеносную Атаку всего за 2 SP.

## Яд

Успешно атаковав цель и нанеся ей хотя бы единицу урона, крикун может отравить её — этот особый приём стоит 2 SP. Отравленная жертва должна делать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 13 в начале своего хода и, в случае провала, получать 1к6+2 проникающего урона. Действие яда длится столько раундов, сколько SP было потрачено на приём.

## Крик

Визг и вой крикунов, давшие им имя, требуют от них дополнительного действия, и заставляют всех, кто их слышит, сделать бросок на Волю (Отвагу) против сложности 12 или получить штраф -1 к атаке и защите до конца сцены. Эффекты Крика не складываются.

## Крепкая шкура

Шкура даёт крикуну Класс Брони, равный 3.

## Типы Оружия

Лёгкие клинки.

# ОГР ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ

## Способности (Фокусы)

- 9 Сила (Запугивание, Мощь)
- 1 Ловкость (Метание)
- 8 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие (Нюх)
- -1 Разум
- 3 Воля (Отвага, Мораль)
- 1 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
12	80	11	7

Оружие	Бросок атаки	Урон
Дубина	+9	3к6+9
Удар	+11	2к6+9

Бросить Камень	+3	3к6+9
----------------	----	-------

## Любимые приёмы

Раздавить (3 SP), Смертельный Удар (3 SP), и Топнуть (2 SP).

## Раздавить (Crush)

За 3 SP после успешной невооружённой атаки огр может использовать особый приём Раздавить. Он хватается цель и начинает сдавливать её, причиняя 1к6+9 проникающего урона. Огр может тратить основное действие в каждом раунде, продолжая сдавливать цель и причинять ей указанный урон, а может дополнительным действием отшвырнуть схваченную цель, причиняя ей 1к6+9 проникающего урона, но освобождая (естественно!) таким образом из хватки. Чтобы вырваться из хватки самой, цель должна сделать успешный бросок на Силу (Мощь) или Ловкость (Акробатику) против Силы (Мощи) огра. Соседствующий союзник может также использовать особый приём за 2 SP, чтобы освободить схваченную жертву. Регенерация: Огр может сделать передышку, потратив на это дополнительное действие и восстановить этим 5 + Телосложение (обычно 13) очков Здоровья.

## Поступь

Огр может использовать приём Сбить с Ног против всех целей в радиусе 6 ярдов, топнув с огромной силой.

## Крепкая Шкура

Твёрдая, мозолистая шкура даёт ограм класс брони, равный 7.

## Снаряжение

Огромная Дубина

# Обезумивший отступник (Crazed Apostate)

## Способности (Фокусы)

- 0 Сила
- 0 Ловкость (Посохи)
- 0 Телосложение
- 0 Восприятие
- 2 Разум (Знание Магии)
- 1 Воля
- 3 Магия (Волшебный Жезл, Созидание, Дух)
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	25	10	0

Оружие	Бросок атаки	Урон
--------	--------------	------

Волшебный жезл (Arcane Lance)	+5	1к6+2
Посох (Quarterstaff)	+2	1к6+1

### Сила Магии

13 (15)

### Мана

24

### Заклинания

Волшебная стрела, Волшебный щит, Исцеление, Героический Натиск, Взрыв Разума.

### Любимые приёмы

Защитная стойка и Рывок.

### Последнее средство

Обезумивший отступник, здоровье которого падает до 10 или ниже, может использовать заклинание кровоточащая рана, получая +1 к Магии, и фокус Магии (Кровь). Это преимущество сохраняется, пока маг не умрёт, даже если его Здоровье поднимается выше 10.

### Оружие

Рукопашная и Посохи.

### Снаряжение

Посох.

## Маг Крови (Blood Mage)

### Способности (Фокусы)

- 0 Сила
- 0 Ловкость (Посохи)
- 3 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- 2 Разум (Знание Магии)
- 1 Воля
- 5 Магия (Волшебный Жезл, Кровь, Дух)
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	40	10	0



Оружие	Бросок атаки	Урон
Волшебный жезл (Arcane Lance)	+7	1к6+5
Посох (Quarterstaff)	+2	1к6+1

### Сила Магии

15 (17)

### Мана

47

### Заклинания

Волшебная стрела, Кровавая Жертва, Кровоточащая Рана, Волшебный Щит, и Дыба.

### Любимые приёмы

Рывок и Насмешка.

### Магия Крови

Творя заклинание, маг крови может черпать силы из крови существа в радиусе 6 ярдов (включая себя самого). Использование крови цели против её воли требует броска на Магию (Кровь) против Воли (Вера или Самоконтроль). Цель получает 1к6 проникающего урона (или 2к6 проникающего урона, если цель находится по соседству и беспомощна), и маг крови получает число очков маны, равное нанесённому урону. Эти очки маны должны использоваться на заклинание, которое маг накладывает в данный момент.

### Щит крови

Когда на маге крови наложен волшебный щит, и враг атакует его, он получает 1к6 проникающего урона, а маг крови восстанавливает количества Здоровья, равное полученному урону.

### Оружие

Рукопашное и Посохи.

### Снаряжение

Посох и кинжал.

## БАНДИТЫ (BRIGANDS)

Неохраняемые дороги и тёмные углы по всему Тедасу кишат грабителями и головорезами всех мастей. Начиная от Орзаммара с его Хартией и заканчивая Киркволлом с его бесчисленными бандами работорговцев и воров, эти беспринципные личности заставляют честных людей держать ухо востро. Хотя многие из них стали бандитами от отчаяния, почти всем им нравится жизнь, которую они ведут, полная насилия и грабежей. Приведённые ниже характеристики отражают способности среднестатистической банды головорезов, разбойников, или воров. Банды сильно различаются между собой, поэтому слегка измените снаряжение и характеристики, чтобы отразить это разнообразие. В таблице Типы бандитов и оружие вы найдёте советы, какие фокусы и оружие добавлять для

разных типов бандитов.

## Бандит-головорез (Brigand Thug)

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Дробящее, Запугивание)
- 1 Ловкость (Рукопашная, Лёгкие Клинки)
- 2 Телосложение
- 0 Восприятие
- 0 Разум
- -1 Воля
- 0 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	15	11	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Молот	+5	1к6+6
Метательный нож	+3	1к6+3

### Любимые приёмы

Могучий Удар и Угроза.

### Мы-- банда

Бандиты-головорезы получают бонус к урону, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.

### Типы Оружия

Дробящее, Рукопашная, Лёгкие Клинки, и Посохи.

### Снаряжение

Молот, метательный нож, легкий щит, и тяжёлая кольчуга.

## Бандит-стрелок

### Способности (Фокусы)

- 1 Сила
- 3 Ловкость (Луки, Лёгкие Клинки)
- -1 Телосложение
- 2 Восприятие (Зоркость)

- 0 Разум
- 0 Воля
- 0 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	12	13	3

Оружие	Бросок атаки	Урон
Арбалет	+5	2к6+3
Кинжал	+5	1к6+2

### Любимые приёмы

Пробить Броню, Быстрая Перезарядка, и Рывок.

### Мы-- банда

Бандиты-стрелки получают бонус к урону, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.

### Типы Оружия

Луки, Рукопашная, и Лёгкие Клинки.

### Снаряжение

Арбалет, кинжал, и лёгкая кожаная броня.

## Главарь бандитов (Brigand Lieutenant)

### Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Тяжёлые клинки, Запугивание)
- 2 Ловкость (Лёгкие Клинки)
- 2 Телосложение
- 0 Восприятие
- 1 Разум
- 1 Воля (Мораль)
- 0 Магия
- 2 Общение (Лидерство)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	28	12	5

Оружие	Бросок атаки	Урон
Длинный меч	+5	2к6+3
Кинжал	+4	1к6+3

### Любимые приёмы

Наступление (2 ОП), Обезоруживание, Перехват Инициативы, и Насмешка.

### Боевой лидер

Союзники в радиусе 2 ярдов вокруг главаря бандитов получают бонус +1 к броскам на Волю и бонус +1 к ОП, когда выпадают дубли. В один момент времени союзник может получать бонусы только от одного лидера в бою.

### Наступление

Главарь бандитов может изменить позицию своих союзников, используя особый приём за 2 ОП. Союзники, число которых не превышает Общения главаря, находящиеся в радиусе 12 ярдов от него, могут передвинуться на 2 ярда в любом направлении.

### Мы-- банда

Главарь бандитов получает бонус к урону, равный количеству их союзников, соседствующих с целью (максимум два) и бонус +2 к броскам на Общение (Лидерство) и на Волю (Мораль), если бандитов больше, чем врагов.

### Типы Оружия

Рукопашная, Тяжёлые Клинки и Лёгкие Клинки.

### Снаряжение

Длинный меч, метательный нож, средний щит, и лёгкая кольчуга.

Тип	Фокус	Головорез	Стрелок
Хартия	Телосложение (Выносливость)	Боевой топор	Арбалет
Горец	Ловкость (Верховая езда)	Длинный меч К	ороткий лук
Пират	Телосложение (Плавание)	Короткий меч	Арбалет
Городской бандит	Ловкость (Скрытность)	Короткий меч	Арбалет

## Демон Гнева (Rage Demon)

### Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Когти)
- 4 Ловкость (Инициатива, Скрытность)
- 1 Телосложение

- 1 Восприятие
- -1 Разум
- 0 Воля
- 3 Магия
- -2 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
14	50	14	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+5	2к6+4

### Любимые приёмы

Пробить броню, Поджечь (2 ОП), и Рывок.

### Огненная аура

Демоны ярости окружены огненной аурой. Любое существо, соседствующее с демоном, получает 2 проникающего урона в начале каждого хода демона.

### Шкура демона

Тело демона, напоминающее расплавленный металл, даёт ему Класс Брони, равный 4.

### Сопротивление Огню

Демон гнева не получает урона от атак огнём (например, если вы используете огненную вспышку или огненный шар).

### Непоколебимый

На демона ярости не действуют приёмы рывок и сбить с ног.

### Поджечь

Демон ярости может поджечь цель, используя специальный приём за 1 ОП. Цель получает 1к6 проникающего урона в начале каждого раунда, пока не потратит дополнительное действие на то, чтобы затушить пламя.

## Демон Праздности (Sloth Demon)

### Способности (Фокусы)

- 2 Сила (Когти)
- -2 Ловкость
- 1 Телосложение
- 1 Восприятие (Эмпатия)
- 1 Разум
- 0 Воля

- 4 Магия (Энтропия, Элементы)
- 3 Общение (Обман, Убеждение)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
8	60	8	6

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+4	2к6+2

### Сила Магии

14 (16)

### Мана

45

### Заклинания

Высосать жизнь, Исцеление, Паралич и Слабость.

### Любимые приёмы

Двойной удар и Быстрое колдовство (3 ОП).

### Шкура демона

Странная плоть демона праздности даёт ему класс брони, равный 6.

### Непоколебимый

На демона праздности не действуют приёмы рывок и сбить с ног.

### Могучее высасывание жизни

Когда демон праздности использует заклинание высасывания жизни, оно действует на всех, кто в этот момент парализован его заклинанием.

## Демон Желания (Desire Demon)

### Способности (Фокусы)

- 1 Сила
- 3 Ловкость (Рукопашная)
- 0 Телосложение
- 3 Восприятие (Эмпатия)
- 3 Разум
- 2 Воля
- 5 Магия (Волшебный Жезл, Энтропия)
- 4 Общение (Обман, Убеждение, Соблазнение)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	50	13	7

Оружие	Бросок атаки	Урон
Волшебный жезл	+7	1к6+5
Кулак	+5	1к3+1

### Сила магии

15 (17)

### Мана

55

### Заклинания

Болезненная Порча, Раб крови, Ошеломление, Высосать жизнь, Паралич, и Порча Уязвимости

### Любимый приём

Вопль (3 ОП) и Насмешка.

### Аура сопротивления магии

Демон желания и все его союзники, находящиеся не далее 6 ярдов от него, получают бонус +1 к броскам сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам. Бонус поднимается до +2 в случае заклинаний Духа и эффектов, схожих с ней.

### Шкура Демона

Магическая аура демона желания даёт ему Класс Брони, равный 4.

### Непоколебимый

На демона желания не действуют приёмы рывок и сбить с ног.

### Вопль

Использував приём за 3 ОП, демон желания может издать пронзительный вопль. Все персонажи в радиусе 10 ярдов от демона получают 1к6 проникающего урона и должны сделать успешный бросок на Магию (Дух) против сложности 15 или в свой следующий ход потерять основное действие.

## Демон Гордыни (Pride Demon)

### Способности (Фокусы)

- 4 Сила (Когти)
- 3 Ловкость
- 1 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие

- 2 Разум
- 2 Воля
- 6 Магия (Элементы)
- 2 Общение (Обман, Убеждение)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
13	85	13	10

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+7	2к6+5

### Любимые приёмы

Сбить с ног, Волна Маны (4 ОП) и Мощный удар

### Шкура демона

Твёрдая, как камень, шкура демона гордыни даёт ему Класс Брони, равный 7.

### Непоколебимый

На демона гордыни не действуют приёмы рывок и сбить с ног.

### Волна маны

Когда демон гордыни использует особый приём за 4 ОП, вокруг него расходится волна маны. Все магические эффекты в радиусе 6 ярдов подвергаются действию заклинания развеивание магии (так, как будто демон сотворил его). Маги в области поражения также теряют 1к6 маны.

### Элементальный взрыв

Эта способность требует от демона использования малого действия, и при её применении вокруг демона гордыни расходятся волны огненной или ледяной энергии (на его выбор). Все в радиусе 2 ярдов от демона получают урон (2к6+3 огненного урона или 1к6+2 проникающего урона льдом), однако успешный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 18 снижает полученный урон вдвое.

## Одержимый (Abomination)

- 0 Сила
- 2 Ловкость (Рукопашная)
- 2 Телосложение (Выносливость)
- 0 Восприятие
- 0 Разум
- 1 Воля
- 4 Магия (Когти)
- -1 Общение



Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
11	40	12	4

Оружие	Бросок атаки	Урон
Когти	+6	2к6+4

### Любимые приёмы

Молниеносный удар демона (3 ОП) и Могучий удар.

### Молниеносный удар демона

Одержимый может использовать особый приём— молниеносный удар демона— за 3 ОП. По сути он ничем не отличается от приёма молниеносной атаки, однако вдобавок к полученному урону цель начинает страдать от воздействия определённого заклинания. Броска на заклинание одержимый не делает, а его Сила Магии, которая учитывается при броске сопротивления, равна 15. Выберите одно из следующих заклинаний в зависимости от типа одержимого: ошеломление (одержимый желанием или гневом), высосать жизнь (голодом или гордыней), или слабость (желанием или праздностью). Цель заклинания— та же, что и цель атаки.

### Взрывающаяся плоть

Когда Здоровье одержимого опускается до 0, то он взрывается. Все в радиусе 2 ярдов от одержимого получают 2к6 урона.

### Магическая мощь

Бонус к броскам атак и урона одержимого в ближнем бою равен его Магии. Также фокус Когтей являются для него фокусом Магии.

### Толстая шкура

Толстая, искореженная плоть одержимого даёт ему Класс Брони, равный 4.

## Каменный голем (Stone Golem)

### Способности (Фокусы)

- 6 Сила (Каменный кулак)
- -1 Ловкость
- 7 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие
- 0 Разум
- 3 Воля (Отвага)
- 2 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
----------	----------	--------	-------------

9	80	9	10
---	----	---	----

Оружие	Бросок атаки	Урон
Каменный кулак	+8	2к6+6
Бросить камень	+6	1к6+8

### Любимые приёмы

Волшебные кулаки (1 ОП), Двойной Удар и Сотрясение (2 ОП).

### Волшебные кулаки

Каменный голем может зарядить свои кулаки магической энергией, используя специальный приём за 1 ОП. Цель получает дополнительные 1к6 проникающего урона.

### Сотрясение

Каменный голем может сбить с ног все цели в радиусе 4 ярдов, используя этот особый приём за 2 ОП.

### Каменное тело

Благодаря телу, состоящему из камня, голем получает класс брони, равный 10.

### Бросок камня

Голем может совершать дальнобойную атаку, бросая огромные валуны. Максимальная дальность броска равна 12 ярдам.

## Стальной Голем (Steel Golem)

### Способности (Фокусы)

- 8 Сила (Стальной кулак)
- 0 Ловкость
- 8 Телосложение (Выносливость)
- 2 Восприятие
- 0 Разум
- 4 Воля (Отвага)
- 2 Магия
- 0 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
10	90	10	10

Оружие	Бросок атаки	Урон
Стальной кулак	+10	2к6+8
Брошенный камень	+8	1к6+10

## Любимые приёмы

Волшебные кулаки (1 ОП), Двойной удар, и Сотрясение (2 ОП).

## Волшебные кулаки

Стальной голем может зарядить свои кулаки магической энергией, используя специальный приём за 1 ОП. Цель получает дополнительные 1к6 проникающего урона.

## Взрыв электричества

Стальной голем может, используя особый приём за 2 ОП, окатить всех вокруг волной электрических разрядов. Противники в радиусе 6 ярдов вокруг него получают 1к6+4 проникающего урона. В случае успешного броска на Телосложение (Выносливость) против сложности 14 цель получает только 1к6 проникающего урона. Взрыв электричества создаёт магнитное поле, притягивающее цели в латах и кольчуге на 4 ярда ближе к голему.

## Сотрясение

Стальной голем может сбить с ног все цели в радиусе 4 ярдов, используя этот особый приём за 2 ОП.

## Стальное тело

Благодаря стальному телу, голем получает класс брони, равный 10.

## Бросок камня

Голем может совершать дальнобойную атаку, бросая огромные валуны. Максимальная дальность броска равна 12 ярдам.

# Высший дракон (High Dragon)

## Способности (Фокусы)

- 9 Сила (Когти)
- 5 Ловкость (Укус, Пламя)
- 8 Телосложение (Выносливость)
- 4 Восприятие (Слух, Зрение)
- -1 Разум
- 6 Воля (Отвага, Мораль)
- 3 Магия
- -1 Общение

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
14 (полёт 15)	200	15	11

Оружие	Бросок атаки	Урон
Укус	+7	2к6+9

Когти	+11	2к6+9
Сгусток пламени	+7	3к6+4
Удар хвостом	+5	1к6+9

### Любимые приёмы

Смертельный удар (5 ОП), Молниеносная атака (3 ОП), Пробивание брони (2 ОП), и Удар хвостом (2 ОП).

### Удар крыльями

Используя дополнительное действие, высший дракон может взмахнуть крыльями, сбив с ног стоящих поблизости существ. Все в радиусе 4 ярдов от дракона должны сделать бросок на Силу (Мощь) против сложности 15 или быть отброшенными на 1к6 ярдов. Тот, кто провалил бросок и у кого на Кубике Дракона выпало 1 или 2, сбит с ног.

### Огненное дыхание

Высший дракон может, используя основное действие, выдыхать пламя как широким потоком (4 ярда в длину и 6 ярдов в ширину), так и тонкой струёй (8 ярдов в длину и 2 ярда в ширину). Те, кто оказался в зоне поражения, получают 2к6 проникающего урона. Успешный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 18 снижает урон до 1к6 проникающего.

### Пламя

Высший дракон может в качестве дальнбойной атаки выплюнуть сгусток пламени. Малая дальность сгустка пламени равна 12 ярдам, высокая— 24 ярдам.

### Громадная тварь

Немногие животные могут сравниться по величине и силе с высшим драконом. На него не действуют приёмы рывок и сбить с ног. Также все противники в радиусе 4 ярдов вокруг высшего дракона считаются соседствующими с ним.

### Рёв

Оглушительный рык высшего дракона заставляет кровь стечь в жилах. Он может использовать основное действие, чтобы взреветь; все противники в радиусе 24 ярдов должны сделать бросок на Волю (Отвагу) против сложности 15. Те, кто провалил бросок, в следующем раунде могут использовать основное действие только на бег, и ни на что другое.

### Удар хвостом

Используя особый приём за 2 ОП, высший дракон может ударить хвостом любого противника, с которым соседствует. Дракон не получает ОП за дубли, выпавшие на броске этой атаки.

### Клык и коготь

Высший дракон— опасный противник. За одно основное действие он может атаковать зубами и когтями одновременно. Он получает ОП от обеих атак.

## Толстая шкура

Толщина драконьей шкуры вошла в легенды. Его Класс Брони равен 11.

# Храмовник (Templar)

## Способности (Фокусы)

- 3 Сила (Топоры, Тяжёлый Клинки)
- 0 Ловкость
- 2 Телосложение
- 0 Восприятие
- 0 Разум (Знание религии)
- 2 Воля (Вера)
- 3 Магия
- 0 Общение (Расследование)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
6	25	12	8

Оружие	Бросок атаки	Урон
Длинный меч	+5	2к6+3
Метательный топор	+5	1к6+5

## Любимые приёмы

Рассеивающий удар (2 ОП) и Обезоруживание.

## Рассеивающий удар

Храмовник может рассеять магию, используя особый приём, который стоит 2 ОП. Все действующие на цель заклинания, равно как и те, которые цель в данный момент колдует, рассеиваются немедленно.

## Убийца магов

Когда храмовник наносит магу или другому существу, у которого есть мана, урон, цель теряет 1к6+3 МР.

## Эссенция лириума

Храмовники получают бонус +1 на броски сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам.

## Типы Оружия

Топоры, Дубины, Рукопашная, Тяжёлые клинки, и Копья.

## Снаряжение

Длинный меч, метательный топор, маленький щит и лёгкие латы.

# Рыцарь-командор (Knight-Captain)

## Способности (Фокусы)

- 5 Сила (Тяжёлые Клинки)
- 0 Ловкость (Луки, Инициатива)
- 2 Телосложение
- 2 Восприятие
- 1 Разум (Знание религии)
- 3 Воля (Отвага, Вера)
- 4 Магия
- 3 Общение (Расследование, Лидерство, Убеждение)

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
5	50	12	10

Оружие	Бросок атаки	Урон
Полуторный меч	+7	2к6+5
Арбалет	+7	1к6+7

## Любимые приёмы

Обезоруживание, Праведное Рвение (2 ОП)

## Праведное рвение

Рыцарь-командор может наполнить себя и своих союзников праведным рвением, использовав особый приём за 2 ОП. Рыцарь-командор и его союзники в радиусе 6 ярдов от него получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к скорости на следующих ход.

## Убийца магов

Когда рыцарь-командор наносит магу или другому существу, у которого есть мана, урон, цель теряет 1к6+4 МР.

## Очищение

Рыцарь-командор может очистить окружающую область от действующей магии. Это требует от него основного действия, и он получает штраф -2 к атаке до начала своего следующего хода. Все действующие заклинания и заклинания, которые творят в радиусе 6 ярдов вокруг храмовника, немедленно рассеиваются.

## Эссенция лириума

Рыцарь-командор получает бонус +2 на броски сопротивления заклинаниям и другим магическим эффектам. Храмовники в радиусе 6 ярдов от рыцаря-командора могут поднять свой бонус эссенции лириума на 1. Существо может получать выгоду только от одной эссенции лириума.

## **Типы Оружия**

Топоры, Дубины, Рукопашная, Тяжёлые клинки, и Копья.

## **Снаряжение**

Меч-бастард, арбалет, средний щит и тяжёлые латы.