

# **СИСТЕМА ГЕНЕРАЦИИ НАСТОЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

## **КНИГА ИГРОКА**

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Создание персонажа	2
Расы	2
Классы	5
Магия	2
Алхимия	2
Ведение боя	2

# Часть 1 Создание персонажа

В настольной ролевой игре вы создаёте уникального персонажа со своими преимуществами и недостатками. История определяет его принципы и ориентиры, а атрибуты - способности к решению определённых проблем. Данная система предназначена в первую очередь для командной игры, где игроки персонажей по очереди проявляют себя в разных ситуациях. И там, где один бы не справился, ему приходит на помощь другой.

Первым этапом создания персонажа является выбор его расы.

## Расы

В волшебном мире бок о бок соседствуют существа разных размеров, цветов и мировоззрений. Существа одной расы обладают общими физиологическими особенностями, культурой и зачастую идеологией. Но это совсем не значит, что все эльфы должны быть высокомерными, а орки - грубыми. Стоит помнить, что не каждая разумная раса дотупна игроку. Вы конечно можете играть за собаку или крысу, но не гарантируем вам, что это будет увлекательно.

## Ворген

"Как только тучи разошлись, мрак осветила голубоватая луна. Тишина была прервана оглушительным воем." - Карл Моро "Пустые дороги"

На далёком заснеженном севере и в жарких джунглях можно встретить существ, представляющих собой помесь человека и зверя. Некоторые представители похожи на двуногих волков, медведей или собак, другие же больше походят на людей, но с огромным шерстяным покровом. Воргены преимущественно живут обособленными стаями и ни с кем особо не контактируют.

### Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

### Защита от холода

Урон от холода ниже на 1

## **Гном**

"Мои принципы также крепки, как этот щит и как этот спирт" - Мальк Зурен, ярл Бронзовой крепости

Низкие и бородатые весельчаки. Среди гномов мало художников или музыкантов, но вся творческая натура проявляется в изобретательности. Они являются мастерами горного дела, ювелирного и кулинарного. Гномы умеют строить огромные здания, защитные сооружения и хитроумные орудия. Именно они первыми научились обрабатывать сверхпрочные металлы, однако используют их преимущественно в защитных целях.

### **Сильный метаболизм**

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

### **Храбрость**

Психический урон ниже на 1

## **Змеелюд**

"Это совсем не морские жители, и пусть вас не обманывает их внешний вид, ведь обманывать они любят" - путеводитель по Красным пескам

Самыми изворотливыми во всех смыслах являются змеелюды. Они обитают в опасных и негостеприимных топях и джунглях, откуда редко выбираются. У них существует множество подвидов, которые различаются, как цветом чешуи, так и родом деятельности. Одни могут стать крепкими воинами, не боящимися честного боя, другие же вырастают неуловимыми убийцами.

### **Хвост**

Может использоваться как оружие ближнего боя даже если персонаж бездвижен, но не позволяет носить тяжёлую броню

### **Чешуя**

Урон от режущего оружия ниже на 1 ед.

## **Летун**

"Стремление к полёту абсолютно естественно возникает у каждого, кто хоть раз поднимал свою голову к небу" - народная мудрость.

Давным-давно стаи горных орлов спустились в эльфийские леса. Спустя сотни лун они обрели голос эльфов и стали стражами лесных крон. Они наблюдали раскол эльфов и образование новых общин, что сподвигло их также отделиться от своих прежних союзников. Летуны, по правде, уже больше ходят, чем летают. Их лапы превратились в ноги и руки. А крылья, хоть и сохранили былую пышноту, уже не дают вольно взлететь и устремиться к небу.

### **Защита от холода**

Урон от холода ниже на 1

### **Крылья**

Позволяет преодолевать короткие расстояния по воздуху

## **Орк**

"Многие племена начинают собираться вместе. Стало много вождей, исповедующих одно и то же. Но каждый считает, что его исповедь главнее." - отрывок из письма Грога Агбуша.

Орки или же орсеры — это воинственный народ южных земель с племенным строем. Они обладают сероватой кожей и крепкой мускулатурой, как у мужчин, так и у женщин. Дети с ранних лет обучаются охоте и заботе о природе. Своим создателем орки считают Большого отца, который по поверью дарит жизнь всем животным и растениям.

### **Грубость**

Персонаж может использовать силу как основной атрибут при проверке красноречия, но это понижает репутацию

### **Сильный метаболизм**

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

## **Полудемон**

"Вся кожа была угольного цвета без единого светлого пятнышка, отчего жёлтые глаза горели как свечи" - детская страшилка

Неизвестно, как и когда inferнальные сущности проникли в земной мир, но, если приглядеться, их следы можно найти на протяжении всей истории. Внешний вид их предков можно лишь угадывать по острым рогам, невероятной силе и непредсказуемому характеру. Многие их страшатся, однако скорее от чувства неизвестности, чем опасности, потому что в открытые конфликты полудемоны вступают редко.

### **Грубость**

Персонаж может использовать силу как основной атрибут при проверке красноречия, но это понижает репутацию

### **Хвост**

Может использоваться как оружие ближнего боя даже если персонаж бездвижен, но не позволяет носить тяжёлую броню

## **Полутитан**

"В каждом из нас содержится безграничная энергия, которой можно овладеть, встав на путь покоя" - Основы внутреннего Ци.

Некогда раса бессмертных существ жила высоко в небе в мире и гармонии. Однако первый титан, пожелавший спуститься на землю, был проклят за свою беспечность и обречён на смертную жизнь. Утратив свой безмерный рост полутитан стал похож на человека и начал плодить себе подобных. Их невероятно гладкая кожа металлического цвета является как украшением, так и надёжной защитой.

### **Сильный метаболизм**

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

### **Металлическая кожа**

Урон колющего оружия ниже на 1 ед.

## **Полуэльф**

"Ты можешь ненавидеть человеческие носы, дома, язык, но ты не можешь ненавидеть человеческие деньги." - купец Маркус Робен.

Когда разные народы ополчаются друг против друга, строят заборы и рвы. Находятся те, кто отказываются слепо верить в устоявшиеся традиции, и решают полагаться на собственный опыт. Полуэльфы являются смесью множества рас. В ком-то больше человеческого, в ком-то эльфийского, но всё же сходства для них важнее различий. Это позволяет полуэльфа становится прекрасными торговцами и дипломатами, примеряющими казалось бы несовместимые стороны.

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Общность**

В сражении с союзником своей расы все защитные действия успешнее на 5%

## **Светлый эльф**

"Мы являемся в этом мире самыми старшими и должны вести себя соответствующе" - отрывок публичной речи архимага Макарии

Миролюбивы и спокойны приверженцы принципа всеобщей гармонии верят, что всё живое на свете имеет право на жизнь. В отличие от своих собратьев светлые эльфы довольно охотно вступают в контакт с другими расами и делятся своими знаниями. Наиболее часто талантливыми магами и могущественными алхимиками являются именно они, благодаря тому что их жизнь в разы длиннее человеческой.

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

### **Благословление природы**

Некротический урон ниже на 1

## **Тёмный эльф**

"Стволы деревьев уходили высоко к небу, заканчиваясь широкой, непроглядной кроной. Тишину ночи нарушали едва различимые шаги пауков. Дом" - Сага пустых дорог

Тёмные или ночные эльфы - это жители далёких сумеречных лесов, отринувшие былые верования и сформировавшие собственный пантеон, во главе которого находится Вечная Тишина. Сами по себе тёмные эльфы довольно скрытны и немногословны. А места, в которых они обитают, полны опасных насекомых и ядовитых трав. Благодаря чему из юных эльфов вырастают превосходные убийцы и алхимики.

### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

## **Троль**

"Камень обретает цену, лишь когда его вынимают из земли и начинают обрабатывать" - мастер-кузнец Морлон Серый.

Тролли или же горные эльфы являются потомками тёмных эльфов, которые были изгнаны собственными собратьями в доисторическую эпоху. Они поселились под землёй и стали строить там огромные пещеры и даже города. Многие до сих пор остаются глубоко в горах, другие же становятся проводниками подземелий, делясь накопленными богатствами с жителями поверхности.

### **Ночное зрение**

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

### **Медитация**

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

## **Человек**

"Удивительно, сколько короткая жизнь может проблем наделать, удивительно, сколько короткая жизнь может чудес наделать" - эльфийская песня

Никто так не борется за власть, как люди. И дело не просто в отстаивании своих взглядов и интересов. Они постоянно ищут пути для расширения своего влияния. Новые земли, новые друзья, новые враги. Неудивительно, что именно люди стали господствующей расой на континенте. Пусть они и не обладают большой силой или проворством, но они сильны своей сплочённостью.

### **Храбрость**

Психический урон ниже на 1

### **Общность**

В сражении с союзником своей расы все защитные действия успешнее на 5%

## Классы

Класс определяет призвание вашего персонажа и основные навыки. Изначально он есть у каждого персонажа и определяет его роль на поле боя, поведение в разговорах, а также возможные пути развития. Каждая раса по своему предрасположена к определённым классам, но не ограничивается ими. Начиная с пятого уровня персонаж может однократно выбрать себе один дополнительный класс для развития вместо обычного повышения уровня.

**Рекомендуемые ограничения:** каждым классом в качестве основного может обладать только 1 персонаж за столом

### Плут

Это персонаж, который решает проблемы скрытными и в основном нелегальными методами. В бою он полагается на всевозможные уловки, ловушки и отравы. А вне боя промышляет воровством и домушничеством.

### Ассасин

Это персонаж, который нацелен на нанесение быстрого и большого урона. Зачастую для этого выбирается оружие дальнего боя, которым можно атаковать, оставаясь незамеченным.

### Охотник

Это персонаж, который занимается изготовлением и починкой предметов. В бою он способен использовать разные виды оружия, чтобы наносить продолжительный урон по врагам.

### Рыцарь

Это персонаж, который выполняет роль защитника команды. Поэтому его выбором становятся тяжёлые доспехи и оборонительные заклинания. Он может быть как провокатором, оттаскивающим врагов на себя, так и лечащим паладином.

### Маг

Это персонаж, который использует заклинания для решения любых ситуаций. Он может быть как чародеем, знающим множество разных школ, так и мудрецом, оттачивающим своё мастерство в одном направлении.

### Бард

Это персонаж, нацеленный на решение социальных конфликтов с помощью переговоров или обмана. В бою он выполняет роль поддержки, усиливая своих союзников и ослабляя врагов.



## Плут

Кто-то рождается в бедности, кто-то переходит дорогу опасным людям, а кто-то ступает на скользкий путь по воле случая. Если простые бандиты руководствуются жадой наживы или острых ощущений, то настоящие мастера преступного мира чтут собственные законы. Плуты способны подминать под себя как политические правила игры, так и силы природы, сотворяя невиданные яды и эликсиры. Их речь непредсказуема и полна увёрток настолько, что переговоры двух плутов понять невозможно никому.

Быстрое создание:

- Сила +1
- Выносливость +1
- Ловкость +4
- Интеллект +2

### Навыки

- +1 Алхимия
- +1 Взлом
- +1 Скрытность
- +1 Карманные кражи

### Способности

**Отравитель** - Персонаж может использовать зелья в качестве метательного оружия, не выходя из скрытности.

Уровень	Название	Описание
1	Большие карманы	Количество носимых зелий увеличивается в 2 раза
2	Секреты алхимии	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень
2	Быстрая рука	Персонаж мгновенно достаёт оружие из ножен или поднимает с пола
3	Чистая совесть	Вероятность успеха незаконного действия повышается на 10%, если персонаж не был никем замечен
3	Большие карманы 2	Количество носимых зелий увеличивается в 2 раза
4	Секреты алхимии 2	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень
4	Быстрая реакция	Персонаж может уклоняться от атак дальнего боя и заклинаний
5	Фокусник	Персонаж может украсть оружие или часть брони у противника
6	Секреты алхимии 3	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень
8	Секреты алхимии 4	Все зелья и яды мощнее на 1 уровень

## Ассасин

Тень - их друг и союзник, а золото - их мотив. Их боятся, порицают, избегают, но нанимают. Правосудие редко бывает беспристрастным, а перед острым клинком равны все. И даже самый богатый купец или грозный король не защищены от внезапного стука в дверь. От тихого ночного шороха и блеска кинжала. Никто не может знать наверняка, что утром он не проснётся с мешком на голове. Ведь работа ассасинов не видна и не слышна.

Быстрое создание:

- Сила +2
- Выносливость +1
- Ловкость +4
- Интеллект +1

### Навыки

- +1 Уклонение
- +1 Стрельба
- +1 Колющее оружие
- +1 Метательное оружие

### Способности

**Лучший друг** - Персонаж не может потерять своё оружие

Уровень	Название	Описание
1	Удар исподтишка	Если противник не знает о присутствии атакующего, урон повышается на 1 ед.
2	Боевые когти / хвост	Урон без оружия выше на 1 уровень
2	Холодная сталь	Немагическое оружие наносит на 2 единицы урона больше
3	Удар исподтишка 2	Если противник не знает о присутствии атакующего, урон повышается на 1 ед.
3	Песочный человек	Убийства не вызывают шум
3	Быстрый выстрел	Количество доступных атак дальнего боя увеличивается на 1. Каждое попадание рассчитывается отдельно
4	Боевые когти / хвост 2	Урон без оружия выше на 1 уровень
4	Соль на раны	Шанс критического попадания повышается на 5%
5	Бесконечная склянка	Любой яд не расходуется при нанесении на оружие
5	Быстрый выстрел 2	Количество доступных атак дальнего боя увеличивается на 1. Каждое попадание рассчитывается отдельно

## Охотник

Мастера выслеживания не отпускают свою цель, пока не застигнут её. Но для этого нужно терпение. Охотники проводят своё время, оттачивая клинок, изучая жертву и тренируя быстрые, но точные удары. И при встрече в честном бою никто не сравнится с их профессионализмом. Поэтому они не боятся сражаться открыто, подставляясь под удар и в последний момент парируя резким выпадом. Охотник знает, что никогда нельзя доверять одному лишь мечу. Ведь к каждому противнику нужно находить особый подход и к каждому особое оружие.

Быстрое создание:

- Сила +3
- Выносливость +2
- Ловкость +3

### Навыки

- +1 Режущее оружие
- +1 Дробящее оружие
- +1 Выживание
- +1 Ловушки

### Способности

**Чистая удача** - Переброс 1 кубика за бой

Уровень	Название	Описание
1	Искоренитель	Урон по неразумным существам увеличен на 1 единицу за каждые 4 урона нападающего (минимум 1)
2	Ремонтник	Починка инструментов проще на 10%
2	Заточка	Одно оружие становится мощнее на 1 ед. на 1 бой
3	Зачарователь	Может выполнить проверку интеллекта + 3, чтобы уничтожить одно оружие для зачарования другого.
4	Ремонтник 2	Починка инструментов проще на 10%
4	Заточка 2	Одно оружие становится мощнее на 1 ед. на 1 бой
5	Кровь за кровь	Убийство восстанавливает 10% здоровья жертвы (минимум 1 ед.)
6	Заточка 3	Одно оружие становится мощнее на 1 ед. на 1 бой
7	Кровь за кровь 2	Убийство восстанавливает 10% здоровья жертвы (минимум 1 ед.)

## Рыцарь

Дети благородных господ с ранних лет обучаются военному ремеслу и деловому этикету. Некоторые продолжают следовать стародавним догмам о помощи страждущим, защите невинных и бескорыстной поддержке. Другие же отрекаются от старых устоев, устанавливая собственные порядки. И в том и другом случае рыцари проявляют стойкость духа в отстаивании убеждений. По большей части им в этом способствуют блестящие доспехи и большие мечи, которыми никто больше сражаться не в состоянии.

Быстрое создание:

- Выносливость +4
- Сила +3
- Интеллект +1

### Навыки

- +1 Атлетика
- +1 Школа ограждения
- +1 Безоружный бой
- +1 Блокирование

### Способности

Военная подготовка - Персонаж может носить тяжёлую броню и использовать большие щиты

Уровень	Название	Описание
1	Крепкая кожа	+4 к максимальному здоровью
2	Стойкость	Персонаж не теряет равновесие при проверке выносливости
2	Размах	Урон двуручного оружия выше на 1 ед.
3	Крепкая кожа 2	+4 к максимальному здоровью
3	По рукам	Урон выбранного противника в ближнем бою ниже на 1 ед. на 1 раунд
3	Скрытый зверь	+2 силы при потере половины здоровья
4	Размах 2	Урон двуручного оружия выше на 1 ед.
5	По рукам 2	Урон выбранного противника в ближнем бою ниже на 1 ед. на 1 раунд
5	Скрытый зверь 2	+2 силы при потере половины здоровья
5	Оберег	Первый удар в бою не наносит урона

## Маг

Магия пронизывает все аспекты жизни любого существа. От рождения и до смерти, а иногда и после. Те немногие, кто могут обуздать эту хтоническую мощь и использовать её по своему повелению, называются магами. Их пути могут заключаться как в долгих практиках, непрерывных учениях, так и в инородном вмешательстве или врождённом даре. Не обязательно быть магом, чтобы уметь читать свитки или показывать фокусы. Но лишь глубокое понимание магии дарует способности заключать её мощь в артефактах, взывать к древним сущностям, а также управлять силами стихий.

Быстрое создание:

- Выносливость +1
- Ловкость +3
- Интеллект +4

### Навыки

- +1 Школа познания
- +1 Школа пробуждения
- +1 Школа изменения
- +1 Школа некромантии

### Способности

**Концентрация энергии** - Маг способен концентрировать свою силу в некоем предмете: посохе, палочке, амулете, кольце или оружии, чтобы снизить цену заклинаний.

Уровень	Название	Описание
1	Уроки предков	+1 к мане за уровень
2	Образованный	+1 заклинание
3	Магический кристалл	Урон заклинаний выше на 1 уровень
3	Третий глаз	+5 к максимуму маны
3	Уроки предков 2	+1 к мане за уровень
4	Образованный 2	+1 заклинание
5	Магический кристалл 2	Урон заклинаний выше на 1 уровень
5	Специалист	Уменьшает откат заклинаний на 1 ход
6	Образованный 3	+1 заклинание
7	Специалист 2	Уменьшает откат заклинаний на 1 ход

## Бард

Слово - есть нечто большее, чем звук. Слово - это и оружие, наносящее невидимые раны, и щит, восполняющий силы. Барды, трубадуры, поэты и художники - все они используют неограниченную силу искусства. Кто-то для потехи, кто-то для наживы, а кто-то для просвящения простого люда. Наиболее талантливые обладают широким спектром умений, которые с обывательской точки зрения с творчеством не связаны вовсе. Барды доверяются чувствам, их удары в бою походят на танец, чтение заклинаний - на песнь, а сотворение зелий - на кулинарный процесс.

Быстрое создание:

- Выносливость +2
- Ловкость +3
- Интеллект +3

### Навыки

- +1 Школа призыва
- +1 Школа зачарования
- +1 Школа иллюзий
- +1 Красноречие

### Способности

**Тактичность** - Персонаж хорошо помнит своих собеседников

Уровень	Название	Описание
1	Поток оскорблений	Гуманоидному противнику наносится психологический урон, который понизит шанс успеха любого следующего действия поражённого. Уровень психологического урона равен 1 за каждые 4 уровня персонажа (минимум 1).
2	Друг животных	Дикое животное не нападает первым
2	Боевая песнь	Все защитные действия союзников в течение хода успешнее на 5%
3	Тихая песнь	Восстановление 2 очков маны всем союзникам
3	Баллада	Персонаж рассказывает историю о своих приключениях публике. При проверке интеллекта он получает монету за каждого слушателя (максимум 10). Действует 1 раз в день.
4	Подавление магии	Выбранный противник совершает проверку интеллекта. При неудаче получает -10% к шансу сотворения заклинаний
4	Боевая песнь 2	Все защитные действия союзников в течение хода успешнее на 5%
5	Громкая песнь	Противник делает проверку на выносливость против оглушения
5	Тихая песнь 2	Восстановление 2 очков маны всем союзникам
6	Подавление магии 2	Выбранный противник совершает проверку интеллекта. При неудаче получает -10% к шансу сотворения заклинаний

## Атрибуты

Это основные параметры персонажа, которые определяют его личность. Они меняются с уровнем, от употребления различных веществ и от ношения особого снаряжения.

Название	Значение	Влияние
S - Сила	Физическая сила	Боевые навыки, тяжёлый физический труд
E - Выносливость	Стойкость и психическое здоровье	Сопrotивляемость урону, запас здоровья
A - Ловкость	Проворство, гибкость, координация	Скрытность, взлом, воровство, передвижение
I - Интеллект	Восприятие, интуиция, память	Создание заклинаний, общение

Каждый атрибут имеет значение от 1 до 20 и изначально для разумных существ равен 8. Игрок имеет также 8 свободных очков, которые он может распределить между атрибутами, но не более 4 в один. Некоторые бонусы могут дополнительно снизить или повысить атрибуты.

## Характеристики

**Уровень урона** отображает количество кубиков, бросаемых при нанесении урона.

Каждый кубик прибавляет от 0 до 3 единиц урона.

**Грузоподъёмность** =  $\text{Сила}^2 / 10$

Отображает вес груза в килограммах, который персонаж может нести

**Уровень брони** определяется надетым снаряжением и базовой защитой. Каждая часть тела имеет свою защиту. За каждый уровень брони поглощается 1 единица урона.

**Здоровье** =  $\text{Выносливость} + \text{Уровень} / 2 + 3$

Отображает количество единиц урона, которые персонаж может получить пока не умрёт.

**Мана** =  $\text{Интеллект} + \text{Уровень} - 4$

Отображает количество единиц магической энергии, которые могут быть потрачены на сотворение заклинаний

**Запас сил** =  $\text{Выносливость} / 2 + \text{Уровень} * 2$

Отображает количество единиц физической энергии, которые могут быть потрачены на применение боевых приёмов

**Восприятие** =  $\text{Интеллект} + \text{Уровень} - 8$

Отображает способность персонажа замечать опасные места и отслеживать противников.

**Харизма** = 10

Отображает привлекательность персонажа, умение расположить к себе собеседника, а также умение сопротивляться чужим манипуляциям.

## Резерв

Характеристики могут быть зарезервированы определёнными условиями. Это понижает её максимальное значение. Заклинание уменьшает максимальную ману во время использования, а надетая тяжёлая броня - запас сил.

## Особенности

Это те черты, которые делают персонажа одновременно лучше в одном, но хуже в другом. Умелое комбинирование навыков и особенностей поможет усилить плюсы и нивелировать минусы.

Название	Плюсы	Минусы
Немой	+1 к скрытности себе и рядом стоящим	Не может разговаривать
Однорукий	+1 к навыкам малого оружия	-5 к навыкам крупного оружия
Одноглазый	+3 к проверкам слуха и обоняния	-3 к проверкам зрения
Толстяк	+2 ед. урона без оружия	-1 к ловкости
Камикадзе	+2 ед. при внезапном уроне	-1 к выносливости
Пацифист	+1 к проверкам при создании предметов	-1 к проверкам в бою
Красавчик	+2 к привлекательности	-1 к интеллекту



## Навыки

Навыки делятся на лёгкие, обычные и сложные. Лёгкие не имеют штрафа, обычные имеют штраф в -1 очко, а сложные – штраф -2. Эти модификаторы могут меняться под другой уровень сложности.

Название	Атрибут	Класс	Тип
Колющее оружие	A-1	Ассасин	Оружейный
Режущее оружие	S-2	Охотник	Оружейный
Дробящее оружие	S-2	Охотник	Оружейный
Метательное оружие	A-2	Ассасин	Оружейный
Безоружный бой	S-1	Рыцарь	Оружейный
Стрельба	A-2	Ассасин	Оружейный
Блокирование	E-3	Рыцарь	Оружейный
Школа пробуждения	I-2	Маг	Магический
Школа изменения	I-2	Маг	Магический
Школа некромантии	I-3	Маг	Магический
Школа призыва	I-1	Бард	Магический
Школа зачарования	I-2	Бард	Магический
Школа иллюзий	I-1	Бард	Магический
Школа познания	I-1	Маг	Магический
Школа ограждения	I-2	Рыцарь	Магический
Выживание	E-3	Охотник	Общий
Алхимия	I-1	Плут	Общий
Взлом	A-2	Плут	Общий
Скрытность	A-2	Плут	Общий
Карманные кражи	A-3	Плут	Общий
Уклонение	A-3	Ассасин	Общий
Красноречие	I-3	Бард	Общий
Ловушки	A-1	Охотник	Общий
Атлетика	E-2	Рыцарь	Общий

## Часть 2 Магия

### Школы и заклинания

Для заклинаний указана изначальная цена, которая меняется при увеличении мастерства.

#### Школа пробуждения

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Заряд молнии	Электрический заряд отскакивает по 3 целям и наносит урон 1 уровня	3
1	Ледяной вихрь	Заклинатель испускает потоки холодного ветра, наносящие урон 1 уровня	3
1	Магическая руна	Магическая ловушка, которая ставится на землю в радиусе 5*X метров и при активации наносит урон X уровня	3*X
1	Стена воды	Заклинатель испускает вперёд плотный поток воды, который ослабляет силовые атаки врагов на 1 ед.	3
1	Землетрясение	Земля вокруг заклинателя начинает дрожать, сбивая ближайших врагов с ног и нанося урон 1 уровня	4
3	Ледяной шип	Заклинатель выстреливает острый кусок льда, наносящим урон 2 уровня	5
3	Воздушный кулак	Над противников материализуется кулак, наносящий силовой удар 2 уровня и отталкивающий на полметра	5
3	Разлом	В земле образуется трещина, которая проходит под противником, вызывая дрожь земли, сбивая с ног и нанося урон 2 уровня	5
3	Грозовая стена	На расстоянии до 5 метров от себя заклинатель создаёт стену длиной в 3 метра, наносящую ближайшим противникам урон 2 уровня	6
3	Шар огня	Заклинатель выстреливает шар огня, который наносит первому противнику на своём пути урон 3 уровня и поджигает его	7
5	Буран	Вокруг заклинателя начинают вращаться ледяные осколки с большой скоростью, наносящие всем врагам на расстоянии метра урон 4 уровня	8
5	Метеор	Заклинатель призывает огненный шар с неба на расстояние до 10 метров, наносящий всем в радиусе метра урон 4 уровня и вызывая поджог	9

### Школа изменения

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Телекинез	Персонаж способен поднимать предметы весом до 500 грамм * X. Бросок предмета наносит урон 1 уровня.	2*X
3	Трансмутация	Заклинатель обращает камень весом до 1 кг в металл и наоборот.	2
5	Телепортация	Заклинатель переносит себя и всё, что он держит на себе на расстояние до 5*X метров.	3*X
3	Зверушка	Противник небольшого размера превращается в безобидного зверька на выбор заклинателя на 1 ход.	6
1	Чистка	Заклинатель очищает небольшой предмет от грязи пыли.	2
1	Астральная одежда	Заклинатель меняет цвет и форму своей одежды на неограниченный срок.	2*день

### Школа некромантии

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Воскрешение зомби	Существо мёртвое не более 100 лет поднимается и начинает следовать за заклинателем до повторной смерти. Зомби имеет интеллект 5, и остальные атрибуты понижены на 5.	4
3	Воскрешение трелла	Существо мёртвое не более 1000 лет поднимается и начинает следовать за заклинателем до повторной смерти. Трелл имеет интеллект 8, и остальные атрибуты понижены на 3.	6
5	Воскрешение духа	Некогда мёртвое существо поднимается и начинает следовать за заклинателем до повторной смерти. Все атрибуты ниже на 1.	8

## Школа призыва

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Корни	Из под земли появляются корни растений, которые опутывают врага, не давая ему двигаться.	3
1	Рой насекомых	Заклинатель выпускает рой пчёл, муравьёв или комаров на ближайшего врага, который наносит ему урон $2 \cdot X$ уровня.	$4 \cdot X$
3	Астральный меч	Заклинатель получает неломаемый меч с уроном $2 \cdot X$ уровня. Оружие исчезает, если его отпустить.	$4 \cdot X$
3	Астральная броня	Заклинатель получает неломаемый элемент брони $X$ уровня.	$5 \cdot X$
5	Призыв голема	Заклинатель призывает существо из камня с уроном 2 уровня и защитой $X$ уровня.	$5 + 2 \cdot X$
5	Призыв атронаха	Заклинатель призывает существо известной ему стихии, которое имеет защиту 1 уровня и урон $X$ уровня.	$4 \cdot X$
3	Астральный лук	Заклинатель получает неломаемый лук 2 уровня и бесконечные стрелы.	6
5	Подземный червь	В земле под заклинателем пробуждается гигантский червь, который направляется в указанную точку в радиусе 20 метров. Все соперники на пути должны совершить проверку ловкости, чтобы не упасть. В указанной точке червь вырывается из под земли, нанося всем в радиусе метра урон 3 уровня и уползает обратно.	8

## Школа зачарования

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Усиление оружия	Заклинатель усиливает оружие касанием на 1 уровень	4
3	Усиление защиты	Заклинатель усиливает касанием элемент доспеха до X уровня на 2 хода	3*X
3	Усиление зверя	Заклинатель усиливает касанием урон животного на 1 уровень	3
5	Создание свитка	На пергамент записывается известное заклинание. После чего его можно использовать в любой момент.	Цена исходного заклинания
5	Создание посоха	Заклинатель создаёт посох известной ему школы. Посох увеличивает шанс сотворения заклинаний на X.	4*X
3	Огненный плащ	Цель заклинания на расстоянии до 10 метров получает защиту от огня 2 уровня. Любые касания цели наносят урон огнём X уровня.	4*X
3	Ледяной щит	Цель заклинания на расстоянии до 10 метров получает защиту от льда 2 уровня. Любые касания цели понижают ловкость атакующего на 2*X	2+X
5	Непробиваемые стены	Заклинателя усиливает стены помещения радиусом не более 3*X метров. Если заклинатель находится под открытым небом, вокруг него вырастает прозрачный защитный купол соответствующего размера. Защита территории от магии возрастает до 20 единиц.	6+4*X

### Школа иллюзий

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Провокация	Враги, которые могут слышать заклинателя, совершают проверку интеллекта. При провале они начинают атаковать цель заклинания. Защита цели увеличивается на 1 уровень.	2 на себя / 5 на цель
1	Испуг	Цель заклинания совершает проверку интеллекта. При провале оно тратит действие, чтобы убежать от заклинателя.	4
3	Соккрытие	Заклинатель делает небольшой предмет невидимым для всех кроме себя.	4*час
3	Успокоение	Выбранное существо совершает проверку интеллекта. При провале оно перестаёт атаковать. Действие заклинания исчезает после первой атаки. При поддержке заклинания проверка не происходит.	5 + 1 в минуту
5	Паралич	Выбранное существо совершает проверку выносливости. При провале оно перестаёт двигаться. Действие заклинания исчезает после первой атаки. При поддержке заклинания проверка не происходит.	6 + 2 в минуту
5	Гипноз	Выбранное существо совершает проверку интеллекта. При провале оно начинает подчиняться заклинателю. Действие заклинания исчезает после первой атаки. При поддержке заклинания проверка происходит.	8 + 4 в минуту
1	Фокус	Заклинатель создаёт оптический фокус с небольшими предметами: карты, свечи, монеты и т.п.	3

### Школа познания

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Дары природы	Заклинатель находит на земле случайный алхимический ингредиент.	1
1	Обезвреживание ловушки	Заклинатель успешно обезвреживает немагическую ловушку	2
3	Поиск жизни	Заклинатель видит через стены всех живых существ на расстоянии в 50*Х метров в течение 1 минуты.	3*Х
3	Поиск смерти	Заклинатель видит через стены всех мёртвых существ на расстоянии в 50*Х метров в течение 1 минуты.	3*Х
3	Спиритизм	Заклинатель увидит существ, которые умирали на его месте за последний год и может задать им 1 вопрос.	2
5	Снятие порчи	Цель заклинания теряет случайное проклятье.	4
5	Снятие зачарований	Цель заклинания теряет случайное зачарование.	5



### Школа ограждения

Мин. ур. школы	Название	Эффект	Стоимость
1	Восстановление	От магического касания цель заклинания получает лечение $1 + X$ уровня.	$2 + 2 * X$
1	Ускорение	Все союзники, которые могут слышать заклинателя, получает удвоенную скорость передвижения на 1 ход.	2
3	Купол света	Вокруг персонажа образуется защитный купол с радиусом в 3 метра, который наносит всей нежити урон 1 уровня.	3
3	Слепота	Цель на расстоянии до 5 метров перестаёт видеть на 1 ход.	4
3	Глухота	Цель заклинания на расстоянии до 5 метров перестаёт слышать звуки на 2 хода.	4
5	Большой купол света	Вокруг персонажа образуется защитный купол с радиусом в 100 метров, который наносит всей нежити урон 3 уровня.	30

## Круг магов

Группа магов может раз в месяц объединиться для проведения совместного ритуала или череды заклятий. Круг могут образовать от 5 до 20 чародеев с разным уровнем мастерства и знаний. Каждый член будущего круга должен подтвердить своё согласие на вступление.

Все участники получают защиту от входящей магии в зависимости от мощи круга. Круг слабеет, если хотя бы четверть магов не способна колдовать (персонажи без маны или без сознания). Если по истечению пяти ходов круг всё ещё слаб, он распадается.

Старшие члены круга отбирают до 6 заклинаний, которые будут разыграны в случайном порядке. Знать каждое заклинание должен по крайней мере 1 член круга, но познание в соответствующей школе магии должно быть у большинства. Для сотворения заклинания тянется карта из подготовленной колоды со значениями от 1 до 6. Круг может отказаться от него и пропустить ход. Если же большинство согласно, желающие по очереди бросают указанное число кубов до тех пор, пока не потратят всю ману или на одном из кубов не выпадет число равное числу на карте заклинания. Каждый бросок тратит 1 единицу маны у 1 участника.

### Уровни мощи

Суммарная мана участников	Кубиков на каждый бросок	Защита от магии	Усиление заклинаний
100-	1	10%	x2
200	2	20%	x3
300	3	30%	x5
400+	4	40%	x10

## Часть 3 Алхимия

### Алхимические реагенты и реакции

Символ	Эссенция
☐	Свет
☐	Тьма
☐	Огонь
♀	Огонь
♂	Земля
☐	Воздух
☐	Воздух
☐	Земля
☐	Вода
●)+	Вода
☐	Свет
☐	Тьма

Символ	Процесс
☐	Нагревание
☐	Осушение
☐	Остывание
☐	Растворение
☐	Нагревание
☐	Осушение
☐	Остывание
☐	Растворение
☐	Нагревание
☐	Осушение
☐	Остывание
☐	Растворение

### Продукты реакций

	Нагревание	Осушение	Остывание	Растворение
Свет	Зелье регенерации	Зелье меткости	Зелье лечения маны	Зелье лечения болезней
Тьма	Яд глупости	Дымовая бомба	Яд слабости	Чистый яд
Огонь	Яд высасывания жизни	Зелье ярости	Яд слепоты	Спирт
Земля	Зелье защиты	Зелье тяжести	Зелье концентрации	Зелье бережливости
Воздух	Зелье реакции	Зелье уклонения	Зелье невесомости	Зелье скорости
Вода	Зелье регенерации маны	Кислота	Успокоительное	Зелье невидимости

## Часть 4 Ведение боя

Во время боя все боеспособные участники по очереди атакуют друг друга до тех пор, пока все стороны не решат прекратить сражение. Ход всех персонажей называется кругом. Во время своего хода персонаж может совершить ограниченное количество действий, по умолчанию - 1. Также персонаж может выполнить малое действие, если его сложность не требует особых проверок или длительного времени, иначе оно считается как полноценное действие, как например подъём по лестнице.

### Полноценные действия

- Атака оружием
- Чтение заклинания
- Использование предмета,
- Атака оружием

### Малые действия

- Доставание или передача предмета
- Краткое общение, крик
- Перемещение

### Типы урона

Физический	Магический
Колющий	Огненный
Режущий	Ледяной
Дробящий	Электрический
Яд	Психический
Кислотный	Звуковой
Силовой	Некротический

## Защитные действия

Один раз за раунд любое существо может среагировать на любую атаку ближнего боя перед броском на урон.

### Контратака

Атрибут	Сила
Описание	Требования
Персонаж получает полный урон, но наносит мгновенный ответный удар	Персонаж иметь возможность атаковать

### Блок

Атрибут	Выносливость
Описание	Требования
При подсчёте урона броня от защищающего предмета удваивается	Необходим защищающий предмет

### Уклонение

Атрибут	Ловкость
Описание	Требования
Персонаж перемещается на 1 метр, игнорируя весь урон	Должно быть место для отступления

### Предсказание

Атрибут	Интеллект
Описание	Требования
Персонаж предсказывает поведение атакующего, защищая слабые места и получая половину урона	Персонаж должен видеть или слышать атакующего