

Оглавление

| | |
|---------------------------------|----|
| Оглавление | 1 |
| Создание персонажа | 2 |
| Расы | 2 |
| Ворген | 2 |
| Гном | 2 |
| Змеелюд | 3 |
| Летун | 3 |
| Орк | 3 |
| Полудемон | 3 |
| Полутитан | 3 |
| Полуэльф | 4 |
| Светлый эльф | 4 |
| Тёмный эльф | 4 |
| Троль | 4 |
| Человек | 4 |
| Классы | 6 |
| Плут | 6 |
| Ассасин | 7 |
| Охотник | 8 |
| Рыцарь | 9 |
| Маг | 10 |
| Бард | 11 |
| Атрибуты | 12 |
| Характеристики | 12 |
| Особенности | 12 |
| Навыки | 13 |
| Магия | 14 |
| Школа пробуждения | 14 |
| Школа изменения | 15 |
| Школа некромантии | 15 |
| Школа призыва | 16 |
| Школа зачарования | 16 |
| Школа иллюзий | 17 |
| Школа познания | 17 |
| Школа ограждения | 18 |
| Алхимия | 19 |
| Алхимические реагенты и реакции | 19 |
| Продукты реакций | 19 |
| Ведение боя | 20 |
| Типы урона | 20 |
| Защитные действия | 20 |

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 приходится 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 доступна 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 бездвиген, но не позволяет носить тяжёлую броню

Чешуя

Урон от режущего оружия ниже на 1 ед.

Летун

Давным-давно стаи горных орлов спустились в эльфийские леса. Спустя 10 зим и 10 лун орлы 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

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 боятся, 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 бездвиген, но не позволяет носить тяжёлую броню

Полутитан

Бывшие небожители, спустившиеся на землю. Полутитаны - высокие и крепкие существа с металлическим цветом кожи.

Сильный метаболизм

Длительность зелий и ядов, в том числе алкоголя снижена вдвое

Металлическая кожа

Урон колющего оружия ниже на 1 ед.

Полуэльф

Медитация

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

Обищность

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" - архимаг Макария

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

Ночное зрение

Существо не получает штрафы к проверкам навыков в темноте

Медитация

Существо восстанавливает свои жизненные силы за вдвое короткий срок.

Троль

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 там.

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. На высоких уровнях персонаж может также выбрать себе дополнительный класс для развития.

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

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 жадной наживой или острыми ощущениями, 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 уверток 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 особой 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 | +1 к здоровью за уровень |
| 2 | Стойкость | Персонаж не теряет равновесие при проверке выносливости |
| 2 | Размах | Урон двуручного оружия выше на 1 ед. |
| 3 | Крепкая кожа 2 | +1 к здоровью за уровень |
| 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, вызывать 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 очкоа 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 очкоа 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 | Спротивляемость 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.

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 | +3 к красноречию с противоположным полом | -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 | Ассасин | Оружейный |
| Режущее оружие | A-1 | Охотник | Оружейный |
| Дробящее оружие | S-1 | Охотник | Оружейный |
| Метательное оружие | A-1 | Ассасин | Оружейный |
| Безоружный бой | S | Рыцарь | Оружейный |
| Стрельба | A-1 | Ассасин | Оружейный |
| Блокирование | E-2 | Рыцарь | Оружейный |
| Школа пробуждения | I-1 | Маг | Магический |
| Школа изменения | I-1 | Маг | Магический |
| Школа некромантии | I-2 | Маг | Магический |
| Школа призыва | I | Бард | Магический |
| Школа зачарования | I-1 | Бард | Магический |
| Школа иллюзий | I | Бард | Магический |
| Школа познания | I | Маг | Магический |
| Школа ограждения | I-1 | Рыцарь | Магический |
| Выживание | E-2 | Охотник | Общий |
| Алхимия | I | Плут | Общий |
| Взлом | A-1 | Плут | Общий |
| Скрытность | A-1 | Плут | Общий |
| Карманные кражи | A-2 | Плут | Общий |
| Уклонение | A-2 | Ассасин | Общий |
| Красноречие | I-2 | Бард | Общий |
| Ловушки | A | Охотник | Общий |
| Атлетика | E-1 | Рыцарь | Общий |

Магия

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*Х метров и при активации наносит урон Х уровня | 3*Х |
| 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 | Буря | 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*Х уровня. | 4*Х |
| 3 | Астральный меч | Заклинатель получает неломаемый меч с уроном 2*Х уровня. Оружие исчезает, если его отпустить. | 4*Х |
| 3 | Астральная броня | Заклинатель получает неломаемый элемент брони Х уровня. | 5*Х |
| 5 | Призыв голема | Заклинатель призывает существо из камня с уроном 2 уровня и защитой Х уровня. | 5+2*Х |
| 5 | Призыв атронаха | Заклинатель призывает существо известной ему стихии, которое имеет защиту 1 уровня и урон Х уровня. | 4*Х |
| 3 | Астральный лук | Заклинатель получает неломаемый лук 2 уровня и бесконечные стрелы. | 6 |

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 Х уровня на 2 хода | 3*Х |
| 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 Х. | 4*Х |
| 3 | Огненный плащ | Цель заклинания на расстоянии до 10 метров получает защиту от огня 2 уровня. Любые касания цели наносят урон огнём Х уровня. | 4*Х |
| 3 | Ледяной щит | Цель заклинания на расстоянии до 10 метров получает защиту от льда 2 уровня. Любые касания цели понижают ловкость атакующего на 2*Х | 2+Х |

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 | Сокрытие | 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*X метров в течение 1 минуты. | 3*X |
| 3 | Поиск смерти | Заклинатель видит через стены всех мёртвых существ на расстоянии в 50*X метров в течение 1 минуты. | 3*X |
| 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 проклятие. | 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, получают 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 |

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 |

Ведение боя

Во время боя все

Типы урона

| Физический | Магический |
|------------|---------------|
| Коллющий | Огненный |
| Режущий | Ледяной |
| Дробящий | Электрический |
| Яд | Психический |
| Кислотный | Звуковой |
| Силовой | Некротический |

Защитные действия

Один раз за раунд любое существо может среагировать на любую атаку перед броском на урон. Защищающийся выбирает тип действия в зависимости от ситуации. Уклонение требует пространство для манёвра, а предсказание возможно только если атакующий виден. Защитные действия работают только на атаки ближнего боя.

| Тип | Контратака | Блок | Уклонение | Предсказание |
|----------|--|---|---|--|
| Атрибут | Сила | Выносливость | Ловкость | Интеллект |
| Действия | Существо получает полный урон, но наносит мгновенный ответный удар | Броня существа удваивается при подсчёте урона | Существо перемещается игнорируя весь урон | Существо предсказывает поведение атакующего, защищая слабые места и получая половину урона |