



TWISTED TERRA

НАСТОЛЬНО-РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Twisted Terra: Правила игры

Издание Ixias Marianne Версия 1.0

Автор и оформитель: Александр «NoNsense» Кульков

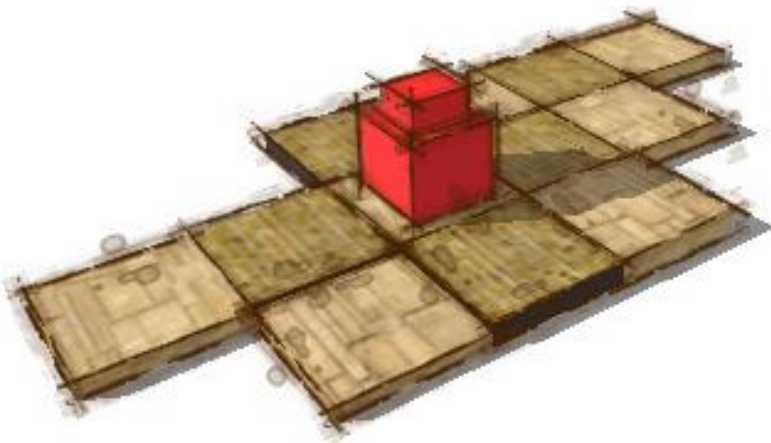
Тестирование и отзывы: BlackWizard, Bassian, Некро, Маша, Gwyn Bladdik, Кайл, Cyan Firefly, Fenix, Кай Лешер, Orange Dog, Fev, Dusha, Денис Муравлянский

Значки экипировки: Kylahullu

Автор выражает благодарность и всем остальным причастным к появлению данной книги!



СОДЕРЖАНИЕ



Введение	4
Ролевая игра	4
Система правил	4
Ход игры	4
Что потребуется для игры?	5

Игровой мир	5
--------------------	----------

Изготовление персонажей	6
Биография	8
Врожденные параметры (Знаки и прочее)	9
Очки умений и Характеристики	12
Боевой архетип	13
Очки здоровья (ОЗ)	14
Душевное здоровье (ДЗ)	15
Скорость	15
Очки маны (ОМ)	15
Оружие	16
Магия и Способности	17
Единицы Аспекта (ЕА)	18
Основной Аспект	18
Театральная экипировка	19
Сферы	19
Боевая экипировка	19
Магическая и физическая защиты	19
Знаки в бою	20
Готовые персонажи	22

Проведение игры	25
Модуль «Тернистый вояж»	26
Ключевые сцены	26

Театральные правила	32
Простые проверки	32
Особые проверки	33
Случайности	35
Отдых	35

Правила тактического боя	36
Инициатива	36
Враги и союзники	37
Сражение	38
Радиус	38
Атака оружием	39
Тактические схемы	39
Идентификация и безоружная атака	43
Криты и промахи	44
Предсмертные состояния	44
Ответные атаки	45
Смена экипировки	45

Специальности Знаков	45
Ремесла	46
Мистицизм	48
Таинства	50
Профессии	51

Награды и развитие	53
Рост параметров	53
Рост Особых сил	54
Титулы	57

Приложения	58
Оружие	58
Боевая экипировка	69
Театральная экипировка	74
Зелья	76
Карты	77
Эйдолоны	78
Монстры	83
Заготовки для героев	90

Дополнительные правила	93
Совмещенное действие	93
Трюки	93
Транс	93
Великие руны	95

Справочная информация	96
Все о Знаках	96
Действия в тактическом бою	100
Варианты замены кубиков	100
Подготовка к игре	101

Глоссарий	104
------------------	------------

Лист Игрока, сторона 1	109
Лист Игрока, сторона 2	110

Контакты и ссылки	111
-------------------	-----

ВВЕДЕНИЕ

В этой книге речь пойдет о времяпровождении известном как **настольно-ролевая игра**. Это вид развлечений, для которого характерна следующая особенность: в качестве игрового пространства используется воображаемый мир.

Подобная игра считается настольной по той причине, что ее действие происходит в небольших компаниях, в буквальном смысле за игровым столом. Ролевой игра называется потому, что ее участники управляют некими ролями, образами, действующими лицами вымышленного мира.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Игроки – это основные участники такой игры, каждый из них создает себе **персонажа** по определенным правилам. В игре эти придуманные персонажи чаще всего путешествуют группой, которую объединяют какие-то общие цели.

В процессе приключения игроки от лица своих созданий разгадывают разные загадки, принимают решения, общаются между собой и с окружающими их жителями игрового мира, сражаются с врагами, ищут сокровища, выполняют разные поручения и так далее. С течением времени персонажи развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Мастер, так называют участника, который является ведущим игры и управляет воображаемым приключением. Мастер описывает игрокам окружающий их мир, рассказывает, что с их персонажами происходит при выполнении различных действий, управляет врагами и союзниками, задает направление развития сюжетной линии, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных моментов и прочими способами оживляет мир игры.

СИСТЕМА ПРАВИЛ

Для регулирования происходящих в игре событий нам понадобятся игровые правила. Важной особенностью системы Twisted Terra (Твистед Терра) является то, что она состоит из двух частей. В ходе игры описания (регулируемые **театральной частью** правил) и тактические сражения (регулируемые **тактической частью**) - чередуются, взаимодействуя при этом.

Примечание:

Возможно, вам больше нравится проводить игры без использования тактической части, тогда в качестве основной книги правил вам больше подойдут книги из линейки «Основы», например, «Twisted Terra: Основы сказочной игры». Найти их вы можете на сайте системы: twistedterra.umgames.ru.

Если вы уже знакомы с другими ролевыми системами, то легко освоите и эту, однако практически каждый найдет что-то новое, либо иной взгляд на уже знакомые вещи.

ХОД ИГРЫ

До начала игры Мастер придумывает наброски приключения, которые называются **модулем**. В этом модуле записано несколько **ключевых сцен**, которые будут Мастером использованы для построения игрового сюжета: это могут быть места, ситуации, персонажи, предметы и так далее. Мастер сам решает, как и когда сыграет очередная Ключевая сцена, вплетая их в общее повествование для поддержания интереса игроков и развития сюжета уже в процессе игры.

В ходе приключения персонажи игроков исследуют мир, описываемый Мастером. Они сражаются с врагами, ищут клады, раскрывают заговоры или плетут их, спасают либо предают – все может случиться в перипетиях сюжета. Каждый раз, когда персонажи попадают в ситуацию, которая требует от них каких-то действий, то управляющие ими игроки описывают Мастеру эти действия. Далее Мастер, руководствуясь своим видением сюжета и правилами, решает, как действия персонажей повлияли на игру. Это происходит с участниками на протяжении всей игры.

ЧТО ПОТРЕБУЕТСЯ ДЛЯ ИГРЫ?

В первую очередь естественно участники этой игры – один Мастер, знакомый с этой книгой правил, и от 2-х до 5 игроков, каждому из которых потребуется **Лист Игрока**. Кроме того будут нужны карандаши и ластики, а также разные игровые кубики, которые понадобятся для проверок.

Список кубиков:

- * Кубик **D4** (четырёхгранный) – генерация персонажа, криты, боевой урон, расчет «кубика» **D2**.
- * Кубик **D6** (шестигранный) – проверки, очередность, боевой урон и расчет «кубиков» **D2** и **D3**.
- * Кубик **D20** (двадцатигранный) – проценты, поведение врагов в бою, боевой урон.

Примечание:

Можно заменять некоторые недостающие кубики, методы описаны на *странице 100*.

На сайте системы есть флэш-приложение для замены нужных кубиков, генерирующее все нужные случайные числа.

ИГРОВОЙ МИР

Приключение обычно проводится в определенном **Антураже** (от французского *entourage* «окружение, среда»), который в общих чертах описывает устройство мира вокруг персонажей.

Предлагаемый базовой книгой Антураж называется «**Fairytale**» (Фэйритэйл). Краткую суть этого Антуража можно передать следующей фразой: максимум сказки.



«FAIRYTALE» – максимум сказки

Одно из известных мест этого мира - Утада, город великого потока. Это плотно населенный волшебный мегаполис, вписанный в водопад.

Изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под водопадом таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре города использован принцип перехода поступающей воды в разные бассейны и емкости, сквозь все районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным трубам и сливам, то грохоча низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решеток в неглубокий канал. Каменные строения увиты плющом, частично утопая в зелени и цветах, а местные заводы полны цветущих водорослей.

В городе все дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В архитектуре используются магические кристаллы, которые питают энергией разнообразные конструкции: например, фонарные столбы. Летающие деревянные корабли тоже используют силу магических кристаллов для полета.

Здесь живут разные существа, многие из которых практикуют магию. В основном магия заключена в предметах, которые обладают различными магическими функциями. Некоторым обитателям этого мира доступны высшие формы магии - какие-то могущественные способности.

В городе живут представители разных профессий – преимущественно торговцы, намного меньше представителей производящих профессий и разнообразных хранителей знаний.

Влиятельная городская организация носит название Растворяющие Судьбу: это сообщество особенно сильных чародеев и искателей приключений, которые помимо остальных занятий всеми силами пытаются решить одну из самых главных загадок - что есть знак Зодиака, каков его истинный смысл и возможно ли переписать свое предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Одна из достопримечательностей города – Небесный Оракул. Это статуя на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе, некоторым удастся получить ответ на свои вопросы. Город постоянно наполнен приезжими, которые появляются здесь, преследуя самые разные цели – торговля, путешествия, паломничество к Небесному Оракулу, желание вступить в организацию Растворителей.

Некоторые летающие корабли постоянно пролетают через Утаду, останавливаясь у Журчащего Причала – это южный край города.

Мир пронизан магическими энергиями, во всем чувствуется атмосфера сказки, магия поставлена во главу угла и каждому может дать безграничные возможности. Лишь судьба, играющая подчас злую шутку даже с великими, омрачает полное торжество волшебства.

Примечание: стоит отметить особенности мира связанные с тактической частью. У каждого существа, которое знакомо с магией, есть возможность настроиться на особое волшебное зрение, чтобы увидеть переносящие магию элементы. Это так называемые **Сферы** – мелкие частицы магических энергий, летающих в особом поле вокруг персонажа (подробнее на [странице 19](#)). Некоторым существам видна даже магическая структура предметов и дана сила преобразовывать Сферы в вещи и наоборот.

Многие опытные маги имеют возможность превращаться в могущественных волшебных существ, которые называются **Эйдолонами** ([страница 48](#)). Превращение полностью меняет вид персонажа, происходя достаточно эффектным образом. Игрок описывает, как именно это происходит.

Экипировка персонажей в этом мире выглядит по-сказочному, волшебным зрением можно увидеть скрытые возможности, которые заключены в этих предметах.

Данный Антураж удобен тем, что сразу позволяет уйти от излишнего реализма – в сказке возможно все и обязательная достоверность происходящего не давит на участников.

Примечание: существуют книга «Twisted Terra: Атлас Миров», в которой описаны дополнительные Антуражи, подчас разительно отличающиеся от базового, например мир чудес науки завтрашнего дня, мир техно-магии, мир пугающей тьмы и многие другие. Вы можете использовать их для путешествий по другим мирам и даже между мирами.


ИЗГОТОВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Настало время придумать образ, которым вы будете управлять в игровом мире. Для записей понадобится распечатать Лист Игрока для каждого игрока. Это лист формата А4, заполненный с двух сторон (образцы для распечатки приведены в конце книги на [страницах 109 и 110](#)):

ЛИСТ ИГРОКА **TWISTED TERRA**

Имя персонажа _____

БИОГРАФИЯ



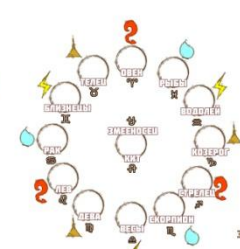
ГРУППА КРОВИ I II III IV **РЕЗУС**

ЛОВКОСТЬ

ТЕЛО

РАЗУМ

ИНТУИЦИЯ



ЗНАКИ

УРОВЕНЬ ЗАБОРОВА 03 **УРОВЕНЬ ЛУЧЕЙ** 03 **СКОРОСТЬ** 03

ОСНОВНОЙ АСПЕКТ (выберите свойственный и магический)

ТАКТИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ И ПРИЕМЫ ДРУГИХ АСПЕКТОВ (по 1 за каждый уровень основного знака)

БОЕВОЙ АРХИВ

ТИТУЛ (известные титулы)

ЗОЛОТЫЕ МОНЕТЫ

ВСЕ ИЗУЧЕННЫЕ ПРИЕМЫ

ОСОБАЯ СИЛА

ПОПЫТКИ ПРИМЕНЕНИЯ ОСОБЫХ СИЛ

ИНСТРУКЦИИ

ТАКТИКА

ПРОЦЕССЫ

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЗАПИСЬ, ПРЕДМЕТЫ И ПРОЧЕ

Персонаж создается поэтапно, на лицевой части Листа Игрока располагаются параметры необходимые для театральной части игры, а на обратной расположены параметры, связанные с тактическим боем. Общая последовательность заполнения лицевой части Листа Игрока выглядит следующим образом:

Театральная часть

- 1) Игрок пишет **имя** персонажа и его краткую **биографию** (стр. 8).
- 2) Игрок выбирает **Группу крови** (желательно броском кубика) (стр. 9).
- 3) Игрок выбирает **Резус** «+» или «-» (желательно броском кубика) (стр. 9).
- 4) Игрок выбирает **Знак**, обводит его кружком и ставит цифру 1. В зависимости от Резуса рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если Резус «+») или о движении против часовой стрелки (если Резус «-») (стр. 10).
- 5) Мастер либо игрок определяют набор **Характеристик**, который соответствует выбранной Группе крови и прибавляет к одной из Характеристик бонус от **стихии** Знака (стр. 12).
- 6) Игрок распределяет **3 Очка умений** в остальные Знаки (для начинающих рекомендуется взять по 1 в трех ближайших Знаках в направлении указанном Резусом) (стр. 12).

После того, как эта часть заполнена, можно приступить к заполнению обратной стороны Листа Игрока, выполнив следующую последовательность действий:

Тактическая часть

- 1) Мастер либо игрок определяют **архетип** поведения в бою на основе Группы крови (стр. 13).
- 2) Мастер сообщает игроку **уровень здоровья** и количество **Очков здоровья** (сокращенно ОЗ, на старте они равны 1 и 10, соответственно) (страница 14).
- 3) Мастер сообщает игроку **уровень души** и количество **Душевного здоровья** (сокращенно ДЗ, на старте они равны 1 и 10, соответственно, но у Архетипа «Ловкач» количество ДЗ будет удвоенным, то есть при уровне души 1 количество его ДЗ будет равным 20) (стр. 15).
- 4) Мастер сообщает игроку **Скорость** (стандартное значение равно 3) (страница 15).
- 5) Игрок определяет количество **Очков маны** (сокращенно ОМ, они равны максимальной получившейся Характеристике умноженной на 2) (страница 15).
- 6) Игрок выбирает **оружие** (на старте дается одно оружие 1 ранга) (страница 16).
- 7) Игрок выписывает **атаку** оружия, а также **прием**, который оно дает (страницы 17, 58).
- 8) Игрок выписывает количество **Единиц Аспекта** (сокращенно ЕА) необходимых для изучения заключенной в оружии Способности либо Магии (страницы 17, 58).
- 9) Игрок определяет **Основной Аспект**, который указывает тот тип активных приемов, в которых специализируется персонаж (страница 18).
- 10) Мастер имеет возможность дополнительно выдать персонажу игрока **Театральную экипировку** или **Сферы**, если сочтет нужным (страница 19).
- 11) Игрок выбирает предметы **Боевой экипировки** – на старте Мастером выдается сумма в некоторое количество **Золотых монет** (сокращенно ЗМ) для покупки Боевой экипировки из 1-го и 2-го рангов (обычно это 200 ЗМ) (страницы 19, 69).
- 12) Игрок выписывает суммарные физические и магические защиты предоставляемые экипировкой: **ФЗ, ФЗ(Д), МЗ(М), МЗ(Ж), МЗ(В), МЗ(Д)**. Кроме этого он выписывает и особые бонусы от экипировки: бонусы к Очкам Маны, бонусы к Очкам Здоровья и так далее (стр. 19, 69).
- 13) Игрок выписывает **Особую силу** Основного Знака своего персонажа (страница 20).

Примечания:

- * Игрок получает два специальных **титула**, если его персонаж Водолей (страницы 52, 57).
- * Игрок выбирает двух **монстров** 1-го уровня, если его персонаж Рыбы (страницы 48, 83).

14) Когда все игроки заполнили свои листы, то можно начинать приключение (страница 25).

Готовые персонажи: вы можете найти их на *странице 22*, где все необходимые параметры уже заполнены, остается их только переписать в Лист Игрока.

Ниже приведено подробное последовательное знакомство с каждым из заполняемых параметров.

Для начала следует придумать персонажу **ИМЯ** и записать его в соответствующей графе Листа Игрока.

БИОГРАФИЯ

Самая важная часть персонажа – это его биография. Игрок придумывает и рассказывает о своем создании Мастеру все, что считает нужным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врожденные или приобретенные в процессе жизни свойства). Какие-то основные моменты биографии желательно зафиксировать в Лист Игрока для удобства запоминания и учета в игровых моментах.

Персонаж придумывается под игровой мир, в данном случае мир этот сказочный и возможности довольно широки. Вспомните своих любимых сказочных или фантастических героев – это ваш шанс поиграть ими или кем-то похожим на них. Мастер может по своему желанию отклонить биографию, которая в его видение игрового мира не вписывается, однако следует максимально идти навстречу игрокам, в конце концов, где еще они смогут поиграть совершенно уникальными сказочными созданиями?

Расы: игрок может придумать своему созданию любую расу, которую Мастер разрешит ему использовать в мире игры. Это могут быть люди, эльфы, гномы, феи, орки, гоблины, тролли, гиганты, элементали, говорящие звери, оборотни, вампиры, нежить, призраки, ящеры, тени, роботы, механизмы и все прочее, что может прийти вам в голову.

Для удобства участников в книге приведены персонажи (*на странице 22*), у которых есть уже готовая биография. Там можно подобрать себе кого-то из предложенных созданий или сделать свое на их основе.

Пример формирования биографии:

Начало игры. Мастер описывает общие положения:

- *Игровой мир сказочный и наполнен магией. Действие начинается на одном из воздушных причалов Утады, городе великого потока, где пришвартован готовящийся к отправлению летающий корабль «Стелла». Вы управляете членами команды корабля или пассажирами.*

Игрок придумал биографию своему созданию и рассказывает ее:

- *Фармаэль, один из членов экипажа, представитель грациозной и изящной темнокожей расы ариев, облачен в одежду из красной кожи. Как у каждого из представителей его расы во лбу у него растут два витых рога, потянув за которые арий может достать оба своих пси-клинки. Практикует путь пси-война Совести, для этого стиля характерно то, что пси-клинки способны что-то разрезать лишь тогда, когда их владелец честен перед самим собой и не колеблется. Арий умеет метать свои-пси клинки, для их возвращения ему требуется сконцентрироваться и тогда оба рога вновь появляются на его голове.*

Мастер дает добро и игрок записывает в свой Лист Игрока «Фармаэль» в графу имя, и краткие детали в графу биография: «арий: грациозная темнокожая раса, витые рога (пси-клинки)», «путь пси-война Совести», «член экипажа Стеллы».

Биография служит подспорьем для игрока и для Мастера, как источник важных сведений о персонаже. Мастер может добавлять в игру какие-то элементы, основываясь на биографии: знакомых, родственников, места, связи, способности, знания. Еще биография помогает в разрешении игровых заявок – снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Например, взломщик, легко откроет обычный замок, даже без всяких проверок, а созданию из какой-нибудь расы гигантов будет проблематично маскироваться среди обычных людей и ему полагаются штрафы к подобной проверке.

Запомните главный принцип: каждое персонаж является самостоятельным выдуманым существом, а управляющий игрок выступает в качестве его подсознания. Во время игровых действий и описаний лучше всего обращаться к игрокам по именам их созданий, которые обладают своим собственным характером и взглядами на жизнь. Старайтесь не переносить отношения между персонажами на отношения между игроками и наоборот.

ВРОЖДЕННЫЕ ПАРАМЕТРЫ

В системе существует несколько параметров, которые отражают своеобразные врожденные склонности созданий, о которых даже они сами не подозревают.

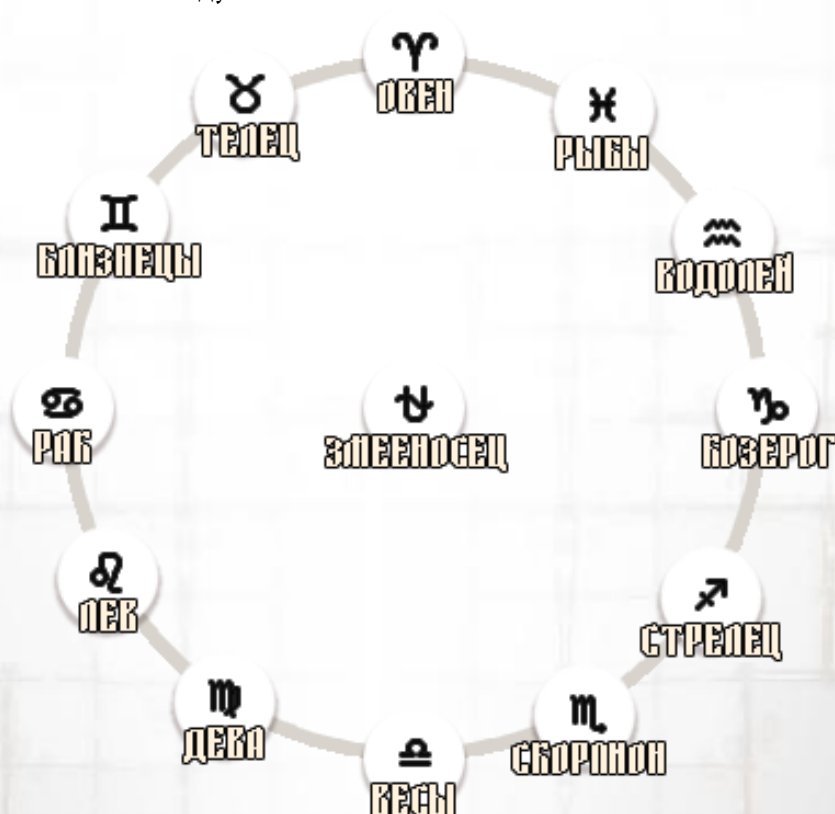
В ходе своей жизни персонаж постоянно прикладывает усилия к тому, чтобы стать тем, кем он хочет, как благодаря своим склонностям, так и вопреки им. Считается, что на начале приключения врожденный набор параметров персонажа находится в той стадии, когда вот-вот начнет улучшаться под влиянием его поступков.

Для определения врожденных склонностей своих созданий игрокам предлагается выбрать одну из **Групп крови**: 1-ю, 2-ю, 3-ю либо 4-ю. Этот параметр (как и прочие) условный и есть у любых созданий, не только у тех, в ком течет кровь. Группу крови игрок может выбрать по желанию или определить броском D4 (или броском D6, при значении 5 или 6 – перекиньте кубик). От Группы крови зависит стартовые величины вторичных параметров, о которых речь пойдет ниже (на *странице 12*).

Следующий врожденный параметр это **Резус**. Тут вариантов всего два «+» или «-», их тоже можно определить случайно, броском D6 (значения 1, 2 и 3 это «-», значения 4, 5 и 6 это «+»).

Положительный Резус говорит о том, что когда персонаж смертельно ранен и вот-вот умрет, то он склонен впадать в ярость, отрицательный Резус показывает, что создание предпочтет спастись бегством в ужасе. В такие предсмертные моменты у персонажа словно включается инстинкт, блокирующий все доводы разума и направляющий его по одному из двух возможных путей поведения.

Резус также отвечает за направление движения по **зодиакальному кругу**, который показывает связь **Знаков** между собой.



Игрок должен подобрать для себя один Знак, который будет считаться **Основным Знаком** и определяет шаблон характера персонажа, его основные мотивы и другие особенности.

Выбирать Знак можно самостоятельно – в этом случае для выбора доступны только 12 стандартных Знаков.

Игрок может решить выбрать Знак случайным образом, так ему может выпасть особенный скрытый Знак, однако в этом случае он выбирает лишь из того, что ему выпало.

Случайный выбор Знака:

Игрок бросает два кубика D6 (или один кубик D6, но два раза). Выпавшее число на первом кубике обозначает один из Знаков начинающих зодиакальный круг:

1 – Овен, 2 – Телец, 3 – Близнецы, 4 – Рак, 5 – Дева, 6 – Лев. Выпавшее число на втором кубике обозначает один из Знаков, которые завершают Зодиакальный круг:

1 – Весы, 2 – Скорпион, 3 – Стрелец, 4 – Козерог, 5 – Водолей, 6 – Рыбы.

Далее, если Резус у создания был положительный, то выберите Знак, связанный с тем кубиком, число на котором оказалось выше, чем на другом. Если Резус был отрицательный, то выберите Знак, связанный с тем кубиком, число на котором оказалось меньше, чем на другом. В том случае, если выпал дубль (значения кубиков совпадают) вы получаете следующие варианты:

* можно выбрать Змееносца в качестве своего Основного Знака, если Резус отрицательный, то такой Змееносец имеет особое название: Кит.

* можно выбрать один из тех двух Знаков, что выпали на кубиках, при этом получив специальный бонус «+1» к одной из тех Характеристик (подробности в следующей главе), которая минимальна.

* можно перекинуть кубики, получив одно дополнительное Очко умений (о том, что это такое написано в следующем разделе на *странице 12*). При повторном выпадении дубля возможность перекинуть кубики пропадает.

Ниже приведено описание каждого Знака, демонстрирующее те **основные возможности**, которые легче даются принадлежащим к ним созданиям. В тех случаях, когда игрок заявляет достаточно сложные или уникальные действия, то Мастер назначает проверку по тому Знаку, основные возможности которого совпадают с заявленным действием.

Всех возможных игровых ситуаций не предусмотреть, поэтому в помощь Мастеру для каждого Знака приведены еще и **концепции**, ориентируясь на которые нужный Знак можно ассоциативно подобрать для любой заявки игрока.

С каждым Знаком связаны **особенности характера**, которые ярко проявляются у его носителей, игроки могут их учитывать, чтобы лучше прочувствовать свой персонаж и его мотивы.

Овен (Победа) Огненная стихия

Основные возможности: Быстрота реакции, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

Концепции: Победа, самостоятельность, рождение, решимость.

Особенности характера: нетерпеливость; честность и прямолинейность;

первопроходец; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.

Телец (Созидание) Земная стихия

Основные возможности: Стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.

Концепции: Созидание, развитие, накопление, добывание.

Особенности характера: терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила;

сдержанность чувств; тяга к материальному.

Близнецы (Человечность) Воздушная стихия

Основные возможности: Языки, понимание, очарование, медицина.

Концепции: Человечность, понимание, соединение, общение, оживление.

Особенности характера: изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность; необдуманные действия.





Рак (Загадка) Водная стихия

Основные возможности: Эмоции, обман, маскировка.

Концепции: Загадка, традиция, любовь, утверждение, чувства.

Особенности характера: *скрытность; бескорыстие; любит тайны; целеустремленность; эмоциональность и застенчивость; подозрительность.*



Лев (Совершенство) Огненная стихия

Основные возможности: Сила, проницательность, лидерство.

Концепции: Совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление.

Особенности характера: *гордость и благородство; проницательность; яркая личность; надежность; упрямство; любит власть.*



Дева (Деятельность) Земная стихия

Основные возможности: Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.

Концепции: Деятельность, порядок, разделение, систематизация.

Особенности характера: *разборчивость и критичность; искренность; трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум; замкнутость; осторожность.*



Весы (Гармония) Воздушная стихия

Основные возможности: Убеждение, дипломатия, торговля, кража.

Концепции: Гармония, оценка, равновесие, выбор.

Особенности характера: *противоречивость; артистичность; тяга к гармонии; рассудительность; этичность; справедливость.*



Скорпион (Власть) Водный Знак

Основные возможности: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

Концепции: Власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание.

Особенности характера: *справедливость; храбрость; эмоциональность; любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.*



Стрелец (Прогресс) Огненный Знак

Основные возможности: Любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.

Концепции: Прогресс, учение, просвещение, эволюция, наблюдение.

Особенности характера: *интерес к путешествиям и переменам; болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость; прямолинейность; романтичность и доверчивость.*



Козерог (Мироздание) Земной Знак

Основные возможности: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

Концепции: Мироздание, идеализация, концентрация, работа.

Особенности характера: *серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.*



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

Основные возможности: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

Концепции: Свобода, революция, надежда, обобщение.

Особенности характера: *оригинальность; своенравие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.*



Рыбы (Вера) Водный Знак

Основные возможности: Предчувствия, мудрость, знание религии.

Концепции: Вера, связь, жертвенность, очищение.

Особенности характера: кажущееся безразличие; переменчивость; склонность к переживаниям; отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость; чувствительность к критике.



Змееносец (Удача) / Кит (Рок) Нестихийные Знаки

Основные возможности: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

Концепции: Удача, непостоянство, контраст, превращения.

Особенности характера: миссионерство; удачливость; фатализм; уникальность; одиночество.

Примечание:

Змееносец скрывает в себе сразу два Знака. Если Резус Отрицательный, то это Кит, а если положительный, то истинный Змееносец. Кит несет беды и несчастья окружающим, в то время как истинный Змееносец приносит удачу себе. Змееносцы довольно редки, поэтому Мастер может дополнительно ограничивать количество их в партии до одного или двух.

После того, как Основной Знак выбран, это следует отметить кружком вокруг Знака в Листе Игрока и занесением туда уровня персонажа (в начале игры это, как правило, 1 уровень). Для удобства рекомендуется также нарисовать стрелку рядом со Знаком: если Резус «+» то персонажу ближе возможности Знаков идущие по часовой стрелке от его Основного Знака, если Резус «-» то те, что идут против часовой стрелки.

ОЧКИ УМЕНИЙ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

На развитие других Знаков, кроме своего Основного, каждое создание на старте получает по 3 **Очка умений**. Распределять их можно как угодно, например, кинуть все 3 очка в один Знак. Если вы играете впервые, то рекомендуется вложить по 1 очку в 3 ближайших Знака по направлению Резуса.

Осталось определить стартовые значения **Характеристик**, это параметры которые используются для простых или часто-повторяемых действий. Характеристики показывают степень развития персонажа в одной из четырех сфер деятельности:

Ловкость - класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

Тело - класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Разум - класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Интуиция - класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

На основе своей Группы крови создание получает стартовую раскладку Характеристик:

1 Группа крови:	Ловкость	0,	Тело	-2,	Разум	2,	Интуиция	0
2 Группа крови:	Ловкость	2,	Тело	0,	Разум	-2,	Интуиция	0
3 Группа крови:	Ловкость	-2,	Тело	2,	Разум	0,	Интуиция	0
4 Группа крови:	Ловкость	-1,	Тело	-1,	Разум	0,	Интуиция	2

К одной из Характеристик добавляется бонус от стихии Основного Знака (Змееносец и Кит стихий не имеют и подобного бонуса не получают):

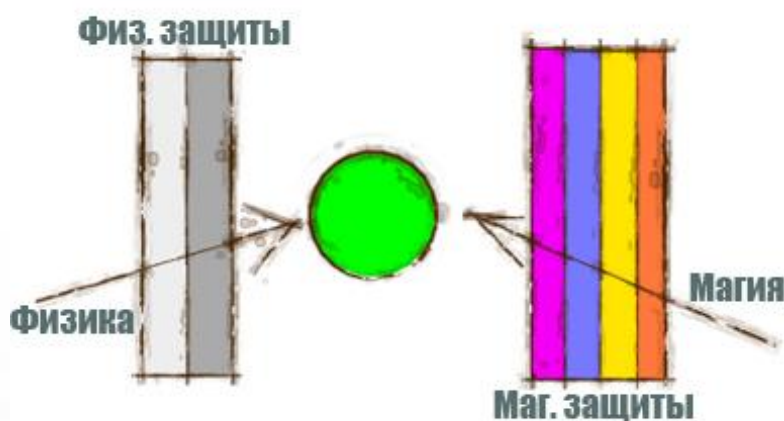
Овен, Лев, Стрелец	Огонь		Бонус: «+1 Ловкость»
Телец, Дева, Козерог	Земля		Бонус: «+1 Тело»
Близнецы, Весы, Водолей	Воздух		Бонус: «+1 Разум»
Рак, Скорпион, Рыбы	Вода		Бонус: «+1 Интуиция»

Закончив с лицевой частью Листа Игрока мы переходим к обратной стороне, посвященной тактико-боевым параметрам, но прежде чем начать его заполнять познакомьтесь со следующей особенностью, которая зависит от Группы крови персонажа:

БОВОЙ АРХЕТИП

Созданиям с разными Группами крови свойственны разные приоритетные типы поведения в тактическом бою.

Защитная экипировка позволяет блокировать урон и от **архетипа** персонажа зависит то, как этот урон им воспринимается и какие параметры повреждает. В отсутствие защиты создание просто теряет **Очки здоровья** от атак врагов, до тех пор, пока не умрет. Когда защиты есть, то некоторая часть урона гасится, либо повреждает **Душевное здоровье**.



Архетипы

1 Группа Крови, архетип Маг: для тактики данного архетипа характерно держаться вдали от ближнего боя. Весь заблокированный экипировкой Мага физический урон повреждает его Душевное здоровье на то количество, которое было заблокировано.

Весь заблокированный магический урон гасится.

2 Группа Крови, архетип Ловкач: для тактики этого архетипа подходит частая смена позиции в бою, однако сильнее всего страдает от магии. Душевное здоровье Ловкача равно удвоенному базовому (любые дополнительные бонусы при этом не учитываются, но при повышении уровня души растет и базовое количество Душевного здоровья), весь заблокированный его экипировкой физический урон повреждает его Душевное здоровье.

Весь заблокированный магический урон гасится, но если хотя бы единица урона прошла в Очки здоровья, то Душевное здоровье Ловкача снижается ровно на 2 пункта, вне зависимости от величины самого полученного магического повреждения.

3 Группа Крови, архетип Боец: этот архетип полагается на доспехи, которые делают его эффективным ближним бойцом, однако магические атаки способны поколебать его уверенность. При любом значении блокируемого экипировкой Бойца физического урона в Душевное здоровье помещается не более 2-х единиц от этого урона – остаток урона, ушедший в физические защиты, целиком гасится.

Весь заблокированный магический урон гасится, но если хотя бы единица урона прошла в Очки здоровья, то Душевное здоровье Бойца снижается ровно на 1 пункт, вне зависимости от величины самого полученного магического повреждения.

4 Группа Крови, архетип Медиум: данный архетип по возможности избегает ближнего боя и имеет некоторую гибкость в принятии урона. Медиум всегда может выбирать – блокировать физический урон своей экипировкой, принимая его на свое Душевное здоровье или потерять Очки здоровья вместо этого.

Весь заблокированный магический урон гасится, но если хотя бы единица урона прошла в Очки здоровья, то Медиум восстанавливает 1 пункт **Очков маны**, вне зависимости от величины самого полученного магического повреждения.

Пример: произошло нападение на персонажей с архетипами Ловкач и Боец.

Бойца атакует Медведь обычной своей атакой (D4+2 физического урона), а Ловкача Пикси, с помощью приема Вихрь из Листьев (D4 магического урона стихией Воздуха).

После броска кубика Мастером, Медведь наносит в сумме 5 повреждений. Так как в формуле его урона был кубик и значение было случайным, то урон считается Вариативным и блокируется он защитой **ФЗ(D)**. У Бойца было суммарно 4 **ФЗ(D)** от всей его боевой экипировки, что означает 4 физической защиты от **Вариативного** урона.

Таким образом, защита блокирует 4 урона и 1 урон проходит в Очки здоровья Бойца. Оставшиеся 4 урона идут в его Душевное здоровье, но благодаря особенностям своего архетипа Боец принимает туда лишь 2 единицы урона, остаток полностью гасится.

Тем временем после броска Мастера на урон, доставшийся Ловкачу от Пикси, получается 4. Стихия Ветер это магия Аспекта-Мана, и от нее помогает защититься **МЗ(М)**: магическая защита от Аспекта-Мана. У Ловкача было суммарно 3 **МЗ(М)** от всей его боевой экипировки, и он в итоге получит 1 урона по своим Очкам здоровья. Так как магический урон не весь был заблокирован защитой Ловкача, то его Душевное здоровье дополнительно снижается на 2.

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ (ОЗ)

Базовые Очки здоровья персонажа в начале игры равны 10, что соответствует первому уровню здоровья (в дальнейшем можно повышать свой уровень здоровья и число Очков здоровья будет увеличиваться соответственно таблице).

Мастер в ходе игры имеет возможность списывать или восстанавливать количество ОЗ у созданий, в том случае, если желает отразить получение или исцеление ими различных ран. Когда Очки здоровья снизятся до 0, то персонаж валится без сознания, а при значении минус 6 считается умершим. Если это произошло во время тактического сражения, то поведение такого создания регулируется специальными состояниями, о которых можно узнать в разделе «Предсмертные состояния» (на *странице 44*).

Очки здоровья полностью восстанавливаются каждую полночь, если были равны 0 или выше, в противном случае создание умирает. Мастер может отменять это правило в тех случаях, когда персонаж находится под действием болезни, отравления и так далее.

ДУШЕВНОЕ ЗДОРОВЬЕ (ДЗ)

Помимо обычного здоровья, персонаж обладает **Душевым здоровьем**. Базовое Душевное здоровье в начале игры равно 10, это первый **уровень души**.

Потеряв все Очки здоровья, персонаж умирает (либо близок к смерти), а вот потеряв все Душевное здоровье, он перестает творить приемы. У такого создания остаются лишь обычная атака и заключенный в его текущем оружии эффект, которым оно все еще может пользоваться, но только если этот эффект уже изучен. Душевное здоровье полностью восстанавливается каждую полночь, в течение дня, до тех пор, пока оно не стало равным 0, его можно восстанавливать досрочно некоторыми способами (например, выпив специальное зелье).

В системе используются 4 вида ресурса для приемов, это **Аспекты** (подробнее они описаны в разделе «Магия и Способности» на *странице 17*). Потеряв все Душевное здоровье (по собственному желанию или под воздействием внешних обстоятельств), персонаж перестает творить приемы любого Аспекта, так как душевные силы являются определяющим фактором и создания стараются сохранять их, для того чтобы сохранять эффективность.

Мастер имеет возможность сжигать (либо восстанавливать) Душевное здоровье созданий и вне тактического боя, отражая разные эффекты, влияющие на их настрой. Например, персонаж попал в жуткую ситуацию и пал духом, либо подвергся действию проклятия и теперь страдает от последствий.

СКОРОСТЬ

Этот параметр указывает число клеток тактического поля боя, на которые персонаж может максимально передвинуться в течение своего хода. Передвигаясь, он тратит по одному **Очку действия** за каждую клетку. Перемещения можно дробить, например, передвинувшись на клетку применить предмет, затем передвинуться еще на пару клеток и выполнить прием (после совершения приема в большинстве случаев передвигаться уже нельзя).

Стандартная базовая скорость созданий равна 3, но может быть изменена в процессе боя действием различных эффектов. В течение хода, за каждую единицу скорости сверх значения 3 персонаж получает право бесплатного передвижения на одну дополнительную клетку (которая не оплачивается Очками действия), но только в том случае, если он за ход уже потратил 3 Очка действия на обычное передвижение.

Мастер может принять решение о том, чтобы увеличить или уменьшить базовую скорость персонажа на основе его биографии.

Примечание: простые монстры тоже обладают параметром Скорость, но не обладают Очками действия и не умеют дробить свое перемещение, однако могут передвинуться как до своей атаки, так и после нее. Мастер просто передвигает каждого монстра в его ход на любое количество клеток, которое не превышает Скорость монстра, если это требуется.

ОЧКИ МАНЫ (ОМ)

Каждый персонаж обладает базовым количеством **Очков маны**, вычисляются они следующим образом: за Очки маны отвечает та Характеристика, которая стала максимальной после сложения расклада полученного на основе Группы крови с бонусом от стихии. Ее значение, умноженное на 2, дает количество Очков маны. Любые прочие бонусы (от экипировки) прибавляются сверх этого. Каждое последующее увеличение на единицу Характеристики ответственной за Очки маны увеличивает и их базовое количество на два пункта. Перед каждым новым боем любое создание восполняет свои Очки маны в полном объеме.

Пример: у персонажа Основной Знак Овен и 2 Группа крови, следовательно, он получает следующий расклад стартовых Характеристик: Ловкость 2, Тело 0, Разум-2, Интуиция 0 (и +1 к Ловкости от стихии его огненного Знака).

Наибольшая получившаяся Характеристика это Ловкость, значит, количество его маны равняется Ловкости умноженной на 2. Итог: стартовые Очки маны этого создания равны 6.

ОРУЖИЕ

Каждое создание на старте игры получает возможность выбрать себе одно оружие первого ранга (таблицы и списки оружия находятся в главе «Приложения», *страница 58*). Выбранное оружие занимает специальный боевой слот и его название записывается в Лист Игрока вместе с формулой атаки, заключенным внутри приемом и прочими бонусами. Оружие бывает двуручным либо одноручным, кроме того оно подразделяется на нескольких основных **ТИПОВ**: **кортик, меч, топор, лук, копье, перчатки, жезл, посох, шар, пистоль**.

Совершенно не обязательно, что оружие при его описании в игре выглядит именно так, как называется, игроки могут описывать оружия так, как считают нужным. Тем не менее, в тактическом бою оружие будет работать по тем принципам и правилам, которые предписывает им их тип. Вместе с Мастером игроки могут разрабатывать новые оружия и новые типы оружия.

Типы оружия

Кортики, мечи и топоры обычно наносят большой урон в ближнем бою, чаще наносят вариативный урон, и как правило содержат Способности.

Перчатки, жезлы и посохи являются слабым оружием ближнего боя, урон обычно фиксированный, как правило, содержат дополнительные эффекты.

Луки отличаются тем, что обладают большой зоной поражения, но урон наносят слабый и фиксированный. Обладают существенной мертвой зоной, вблизи от стреляющего.

Копья наносят урон по двум клеткам одновременно, чаще всего фиксированный.

Шары обладают особой возможностью наносить урон поблизости от любой дружественной цели.

Пистолы бьют на огромной дистанции. Наносят специальный урон, распределяя его по целям.

Примечание: в разделе «Тактические схемы» на *странице 39*, наглядно показано то, как действуют разные типы оружия.

Любые виды атак и прочие приемы наносят разный **вид урона**, и всего в системе их насчитывается 12 таких видов, которые собраны в 3 группы:

* Стихийный – Огонь, Вода, Земля, Воздух, Тень, Свет, Звук, Сила.

* Физический – Перманентный и Вариативный.

Перманентный урон - физический урон, в котором нет случайных чисел.

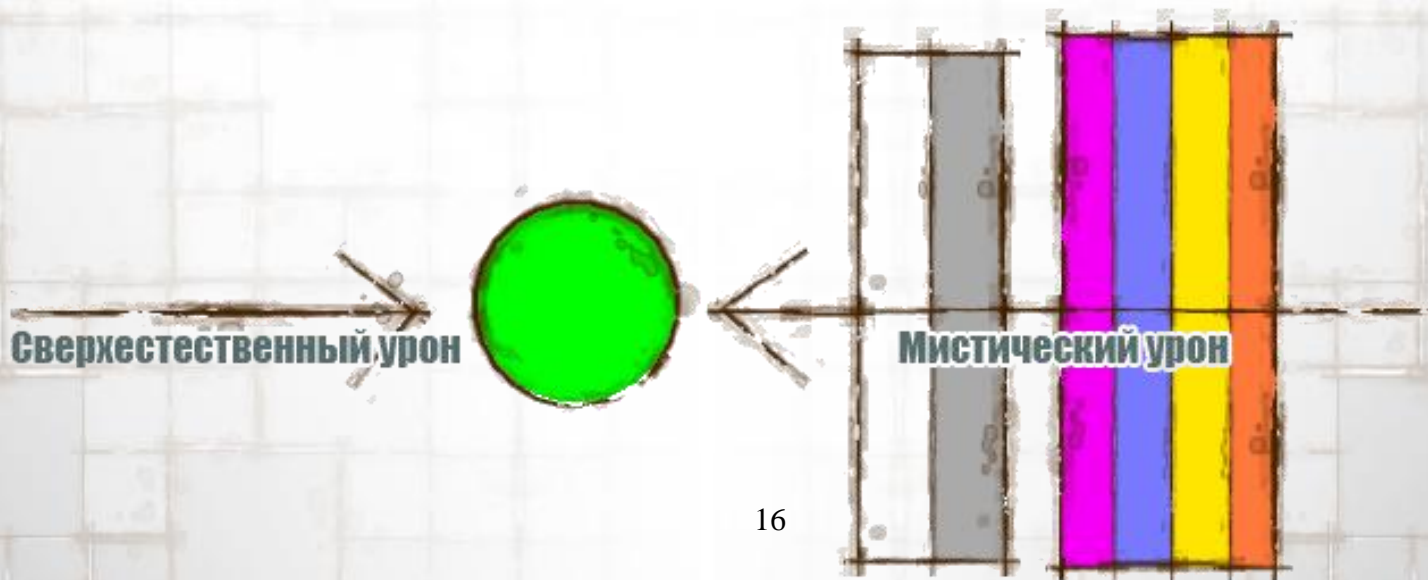
Вариативный урон – физический урон, в котором присутствуют случайные числа (тоест D).

* Специальный – Сверхестественный и Мистический.

Сверхестественный урон - это прямой урон, игнорирующий любые защиты цели.

Мистический урон - наносит 1 урона за каждый уровень цели, когда у цели нет никаких защит.

Если же цель имеет защиты, то наносится нормальный урон, от которого вычитается сумма всех защит цели.



МАГИЯ И СПОСОБНОСТИ

Создания умеют применять **Магии** и активные **Способности** в ходе боя. Это особые **приемы**, которые персонаж выучивает с тех **оружий** и экипировки, которыми пользуется.

Способности, в отличии от **Магий**, как правило, связаны с определенным типом **оружия** либо с атаками **оружием**. **Способности** к тому же подразделяются на активные и пассивные.

Экипируя новое **оружие**, игрок, помимо всего прочего, записывает содержащийся в **оружии** прием и может его применять, пока это **оружие** установлено в боевой слот его персонажа. Прием можно выучить и запомнить, чтобы использовать его уже без **оружия** – подробности читайте в следующем разделе, который называется «Единицы Аспекта».

Разные приемы тратят разные виды ресурса:

Очки здоровья - количество здоровья (восстанавливаются лечением)

Очки маны - количество магической энергии (возобновляются перед боем)

Очки действия - количество действия (возобновляются каждый ход в бою)

Душевное здоровье - количество душевных сил (сложно восстанавливать)

Магия и Способности делятся на 4 **Аспекта**:

Аспект-Душа тратит Душевное здоровье и включает в себя такие стихии, как **Сила** и **Звук**,

Аспект-Время тратит Очки действия и включает в себя такие стихии, как **Тьма** и **Свет**,

Аспект-Жизнь тратит Очки здоровья и включает в себя такие стихии, как **Вода** и **Земля**,

Аспект-Мана тратит Очки маны и включает в себя такие стихии, как **Огонь** и **Воздух**.

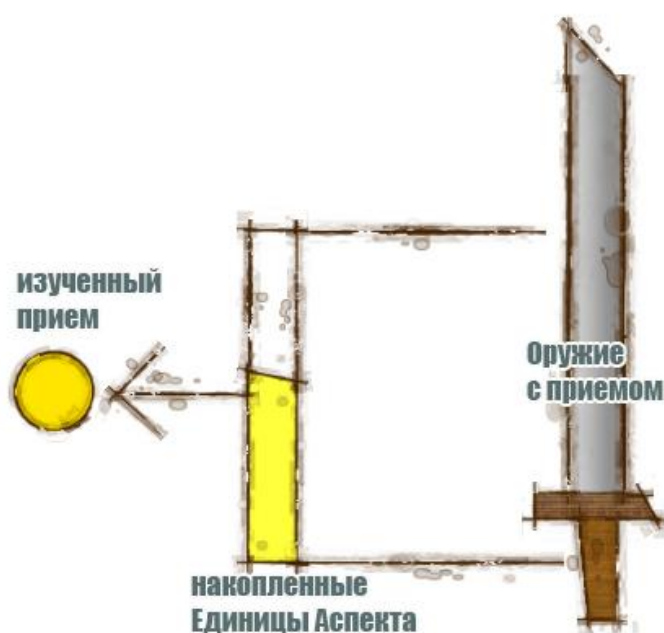


Персонаж, обладающий Магией или Способностью Аспекта-Время может накапливать неизрасходованные Очки действия в количестве 1 +1 за каждый свой уровень в каждом конце хода, предотвращая их сгорание. Накопленные таким образом Очки действия можно потратить только на полную или частичную оплату приема Аспекта-Время и ни на что больше.

Пример: персонаж обладает оружием «Повязки Мага», которое дает ему Магию Аспекта-Время под названием «Контр-тень» и позволяет тратить запасенные Очки действия, чтобы магическим способом контратаковать противников.

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА (ЕА)

В конце тактических боевых сцен каждое создание зарабатывает Единицы Аспекта, которые идут в то оружие, которое использовалось этом бою, и такое же количество Единиц Аспекта идет в одну Боевую экипировку, если в ней тоже находился изучаемый прием, и она была надета.



При получении оружия в начале игры (а так же при его замене на другое) игрок выписывает помимо самого приема, содержащегося в оружии и то количество Единиц Аспекта, которые требуются для его изучения.

Как только игрок влил в прием оружия (или экипировки) достаточное количество Единиц Аспекта, то он заканчивает обучение этому приему, и может использовать его, даже не обладая тем предметом, с которого он его выучил.

Пример: Фармаэль носит с собой Меч и Одеяние Тлена. Меч дает ему возможность пользоваться активной Способностью «Сияющий Меч», а Одеяние Тлена дает пассивную способность «Мастерство Времени». Данные способности Фармаэлем еще не изучены, поэтому, когда она экипирует что-то другое вместо этих предметов, то эти способности у него не сохраняются.

Если Фармаэль накопит необходимое количество Единиц Аспекта в сражениях для запоминания приемов с экипировки, то эти приемы будут ему доступны, даже если он снимет экипировку, которая их давала. Так, заработав 20 и более ЕА при экипированном Мече, Фармаэль выучит его Способность «Сияющий Меч» и сможет пользоваться ею с любым другим оружием типа «меч». А заработав 70 и более ЕА, чтобы изучить «Мастерство Времени» с Одежания Тлена он сможет сохранять эту пассивную Способность, не экипируя само «Одеяние Тлена» для этого.

Конкретно у Фармаэля существует особенность – он может ассоциировать некоторые оружия со своими пси-клинками. Так, ассоциированный с пси-клинком Меч, передаст клинку все параметры, включая и изучаемую способность. Таким образом Фармаэль используя одни и те же пси-клинки, может улучшать их параметры и изучать новые приемы.

ОСНОВНОЙ АСПЕКТ

Персонаж не может свободно использовать все изученные приемы, он должен определить свой **Основной Аспект**, в котором он не будет иметь ограничения в количестве разрешенных одновременно активных приемов относящихся к этому Аспекту.

У создания есть особые слоты по 1 за каждый уровень Основного Знака, в которые он может поместить пассивные приемы Основного Аспекта, а так же активные и пассивные приемы других Аспектов.

Те приемы, которые не относятся к Основному Аспекту и не были помещены в слоты, остаются персонажем временно не востребованы, но хранятся в списке изученных.

Изменять Основной Аспект и список прочих применяемых приемов можно в полночь, добавлять на свободные места только что изученные новые – в любое время.

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Это особый класс декоративных и, как правило, небоевых предметов. Количество их у созданий ограничено лишь здравым смыслом участников. Сюда относится как разнообразная мелочь, вроде обычных инструментов, элементов одежды, еды, так и разные более значимые и могущественные предметы. На *странице 74* приведен список из некоторых достаточно полезных предметов театральной экипировки, которыми Мастер может награждать игрока как по ходу приключения, так и в начале игры (например, выдать что-то соответствующее биографии).

СФЕРЫ

Это частички магии, которые являются материалом для создания предметов и ресурсом для некоторых специальных возможностей. Обычно зарабатываются в тактических боях, но Мастер может вознаграждать ими созданий на старте игры или за соответствующие игровые действия, например, за вытягивание из кого-то магической энергии.

БОЕВАЯ ЭКИПИРОВКА

Персонаж может надеть лишь определенное количество элементов боевой экипировки (в отличие от **театральной экипировки** и прочих предметов, которые лимитированы только здравым смыслом играющих). Это Оружие (**основная рука**, либо обе руки), щит (**вторая рука**), головной убор (**голова**), основная защита (**грудь**), и два **аксессуара**. Всю неиспользуемую экипировку персонаж, тем не менее, может носить с собой, в количестве, установленном Мастером.

В начале игры каждый персонаж получает 200 Золотых монет, на которые выбирает себе боевую экипировку (остаток оставляя у своего создания) из 1 и 2 рангов. Подробные таблицы и списки боевой экипировки приведены в главе «Приложения», в разделе «Боевая Экипировка» (*страница 69*).

Мастер может менять эти условия - увеличивать выделяемую сумму, расширять доступный ассортимент, запрещать выбирать экипировку в начале игры, выдавать уже изученные способности и так далее.

Нужно отметить, что игрок сам определяет внешний вид своего создания на основе надетой боевой и театральной экипировки. Название вещи не обязательно использовать в описаниях, если вам удобнее считать, что экипированный Меч выглядит, например, как боевой посох, то и описывайте его так - это может способствовать вживанию в образ, стимулируя работу воображения.

МАГИЧЕСКАЯ И ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТЫ (МЗ и ФЗ)

Боевая экипировка прибавляет магическую защиту или физическую защиту, которые защищают от магического урона, или от физического урона соответственно.

Записав предметы боевой экипировки и бонусы ими выдаваемые, посчитайте и занесите также сумму бонусов защит в соответствующие графы Листа Игрока.

Внутри себя защиты подразделяются на несколько классов:

ФЗ - обычная физическая защита, защищает от Перманентного урона (постоянного числа),

ФЗ(D) - физическая защита от случайностей, защищает от Вариативного урона (числа, определяемые кубиками - это те случаи, когда в формуле урона присутствует D)



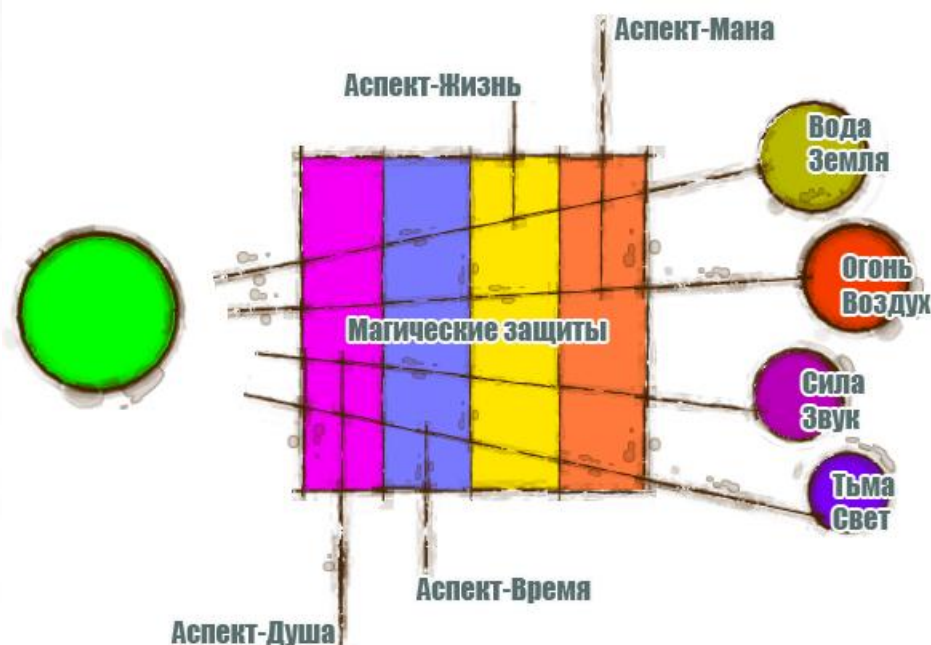
Магическая защита делится по Аспектам:

МЗ(М) - магическая защита от Аспекта-Мана, защищает от Огня и Воздуха,

МЗ(Ж) - магическая защита от Аспекта-Жизнь, защищает от Воды и Земли,

МЗ(В) - магическая защита от Аспекта-Время, защищает от Света и Тьмы,

МЗ(Д) - магическая защита от Аспекта-Душа, защищает от Силы и Звука.



Пример: Сармика и Илишана атакуют два Змея с помощью приема Эфирный Укус, который наносит 3 магического урона Землей. Стихия Земля это Аспект-Жизнь, следовательно против него помогает защита МЗ(Ж): магическая защита от Аспекта-Жизнь.

У Сармика не оказалось такой защиты, и он в итоге получит 3 урона по своим Очкам здоровья. У Илишана экипирован предмет дающий ему 2 МЗ(Ж), следовательно он получит лишь 1 урон по Очкам здоровья.

ЗНАКИ В БОЮ

На тактическом поле боя Знаки показывают себя с новой стороны, предоставляя **Особые силы**. Это **Аура** (специальный эффект, который может быть наложен на участника боя), которая автоматически применяется к персонажу в начале любого сражения. Если по какой-либо причине создание потеряло Ауру своей Особой силы, то оно может активировать ее снова, потратив 5 Очков действия (активация Особой силы не является боевым действием и не провоцирует Ответных атак), любые прочие утерянные Ауры невозможно восстановить подобным действием.

Кроме Особой силы, Знаки дают активные около-боевые способности, которые называются **Специальностями Знаков** и делятся на 4 класса: **Таинства, Мистицизм, Профессии и Ремесла**. Все они описаны в соответствующей главе, которая носит название «Специальности Знаков» (страница 45).

Выпишите в Лист Игрока для своего создания эффект Особой силы и название Специальности из нижеследующего списка.

Овен

Особая сила: получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам перчатками, жезлами и посохами +1 за каждый уровень оружия.

Специальность Знака: Таинство – Зачарование.

Телец

Особая сила: может проводить 1 Ответную атаку на любой прием врага.

Специальность Знака: Ремесло – Сборка.

Близнецы

Особая сила: все враги в радиусе 2 проваливают все свои проверки.

Специальность Знака: Профессия – Целитель.

Рак

Особая сила: 20% шанс, что монстр (которого можно призвать) стоящий в радиусе 1 от персонажа попадет под контроль персонажа в течение своего хода.

Специальность Знака: Мистицизм – Мимикрия.

Лев

Особая сила: 20% процентный шанс удвоить опыт и Сферы с каждого монстра. При промахе приема не тратит Боевое действие.

Специальность Знака: Таинство – Переливание.

Дева

Особая сила: 20% шанс получить удвоенные ЕА и Сферы с каждого монстра.

Специальность Знака: Ремесло – Разбор.

Весы

Особая сила: при совершении любой ближней атаки по монстру (если не указано, что он не призываемый), уровень которого ниже чем у персонажа, существует 20% шанс, что монстр перейдет на сторону персонажа, до конца боя, если остался жив.

Специальность Знака: Профессия – Вор.

Скорпион

Особая сила: 50% шанс перелить остаток полученных в конце боя ЕА в другой предмет.

Специальность Знака: Мистицизм–Преображение.

Стрелец

Особая сила: получает постоянную прибавку ко всем дальним атакам луком (на расстоянии от максимального радиуса минус 3, до максимального радиуса) и копьем в радиусе 2 +1 за каждый уровень оружия.

Специальность Знака: Таинство – Излучение.

Козерог

Особая сила: может изменять на 1 пункт в любую сторону значение D4 при бросках Синхронизации и Критических проверках (крайние значения кубика соприкасаются при этом).

Специальность Знака: Ремесло – Синтез.

Водолей

Особая сила: может использовать приемы, заключенные в оружии союзников, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

Специальность Знака: Профессия – Бард.

Примечание: Персонаж Водолей получает 2 известных ему титула на старте игры. Смотри раздел «Специальности Знаков», *страница 52*.

Рыбы

Особая сила: 20% шанс уклониться от физического урона.

Специальность Знака: Мистицизм – Призыв.

Примечание: Персонаж Рыбы на старте игры получает 2-х известных ему призываемых существ. Смотри раздел «Специальности Знаков», *страница 48*.

Змееносец (и Кит)

Особая сила: 20% шанс скопировать любой прием, наносящий повреждение какой-то Стихией проведенный врагом, на него. Способность теряет 5% за каждого другого Змееносца в партии. Не действует против существ Знака Змееносец.

Специальность истинного Змееносца: Профессия – Алхимик;

Специальность Кита: Профессия – Астролог

Как вычислять проценты шанса: используйте двадцатигранник для этого, умножая выпавшее число на 5, чтобы получить число от 5 до 100 и сделать вывод об успехе либо провале. Например, шанс 20 процентов это успех при значениях 1, 2, 3 либо 4 на D20 и провал при остальных значениях.

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Для вашей игры вам могут понадобиться уже готовые создания. Их можно использовать в своей игре сразу как есть, или быстро создавать новых, модифицируя их параметры.

В течение игры биография, как правило, является фиксированной, а развитие персонажа выражается в росте остальных параметров, однако в особенных случаях Мастер может вносить в биографию поправки и новые подробности по ходу игры. Что-то из Биографии, что относится к одежде, можно зафиксировать в предметы Театральной экипировки.

Для уникальных возможностей персонажа Мастер вместе с игроками может вырабатывать **специальные правила**, как перед игрой, так и во время игры. Кроме этого Мастер имеет возможность по желанию выдать созданию **эксклюзивные особенности**, что-то сверх (или вместо) его положенных стартовых параметров.



Илизшан Торф

«Капитан летающего корабля. Среднего роста антропоморфный ящер с чешуей белого и зеленого цветов. У него острозубая ухмылка, на шею повязан черный платок, такие-же повязки на запястьях. Он одет в оноким — национальную одежду своего народа — нечто вроде шаровар темного цвета.»

Биография: «раса ящеров: острозубый, хладнокровный, чешуйчатый», «капитан Стеллы».

Театральная экипировка: национальный костюм ящеров.

Знак: Весы 1 уровня, **Группа крови:** 1, **Резус:** «+», **Боевой архетип:** Маг.

Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2 «+1», Интуиция 0.

Очки умений: Лев 3.

Уровень здоровья: 1, что соответствует количеству **ОЗ:** 10.

Уровень души: 1, что соответствует количеству **ДЗ:** 10.

Скорость: 3, **ОМ:** 6 (Разум, умноженный на 2).

Оружие 1 ранга: Посох.

Боевая экипировка на 200 ЗМ: Шляпа и Кафтан. Остаток 50 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(Ж) = 2, ФЗ = 1.

Прочие бонусы: +8 ОМ (от Посоха).

Эксклюзивные особенности: имеет еще 500 ЗМ сверх положенных стартовых параметров, а также по 5 Сфер каждого из 12-и стандартных Знаков.

Фармаэль

«Представитель грациозной и изящной темнокожей расы ариев, облачен в одежду из красной кожи. Как у каждого из представителя его расы во лбу у Фармаэля, растут два витых рога, потянув за которые арий может достать оба своих пси-клинки. Он практикует путь пси-воина Совести, для этого стиля характерно то, что пси-клинки способны что-то разрезать лишь тогда, когда их владелец честен перед самим собой и не колеблется.»

Биография: «арий: грациозная темнокожая раса, витые рога (пси-клинки)», «путь пси-воина Совести», «член экипажа Стеллы».



Театральная экипировка: одежда из красной кожи.

Знак: Овен 1 уровня, **Группа крови:** 3, **Резус:** «+», **Боевой архетип:** Боец.

Характеристики: Ловкость -2 «+1», Тело 2, Разум 0, Интуиция 0.

Очки умений: Рыбы 2, Водолей 1.

Уровень здоровья: 1, что соответствует количеству **ОЗ:** 10.

Уровень души: 1, что соответствует количеству **ДЗ:** 10.

Скорость: 3. **ОМ:** 4 (Тело, умноженное на 2).

Оружие 1 ранга: Меч.

Боевая экипировка на 200 ЗМ: Одевание Тлена. Остаток 50 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(М) = 1, МЗ(В) = 1.

Специальные правила

Пси-клинки: каждую полночь арий ассоциирует свои пси-клинки с любым оружием, которое он имеет (оружие должно принадлежать к типу кортик, меч или топор, пси-клинок в свою очередь является оружием всех этих трех типов одновременно) и зарабатываемые в бою ЕА пойдут в этот предмет. Достаются и убираются пси-клинки как обычное оружие, базовый урон пси-клинка всегда равен первому кубiku из формулы урона ассоциированного оружия, а в том случае, если в формуле не было кубиков, то урон пси-клинка равен ДЗ. Клинок наносит не физический урон, а урон Светом. Фармаэль умеет бить двумя клинками одну цель, на комбинации с другим оружием эта способность не распространяется.

Каждый пси-клинок можно метнуть в одну цель в радиусе 2 + Разум клеток, тратя на это Боевое действие и 3 ОД.

Чтобы восстановить оба клинка на своей голове (где бы они не находились) Фармаэлю требуется сосредоточиться и потратить 2 ОД, Боевое действие при этом не тратится, но провоцируются Ответные атаки. Клинки восстанавливаются вместе, даже тот, что был в руках. На то, чтобы достать оба клинка в руки ему надо дополнительно потратить 4 ОД и 1 ДЗ (если любое другое оружие, то 6 ОД и 2 ДЗ, как обычно).

Сармик Сталь

«Задумчивый высокого роста юноша в синей робе. Носит очки. Увлекается вычислительной магией, в которой используется волшебный мел. Этот тип магии позволяет оказывать незначительное вмешательство в линии судьбы: рисуя геометрические фигуры и вычисляя формулы, маг понимает, в каком месте пространства ему нужно оказаться в определенный момент для совершения эффекта. Особенно сильным эффект получается тогда, когда магу посчастливится занять место за спиной у Судьбы. Волшебный мел следует беречь от влаги — намокнув, он временно перестает работать.»

Биография: «человек», «вычислительный маг», «волшебный мел».

Театральная экипировка: синяя роба и очки.

Знак: Водолей 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «+», **Боевой архетип:** Медиум.

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0 «+1», Интуиция 2.

Очки умений: Козерог 1, Стрелец 1, Скорпион 1.

Уровень здоровья: 1, что соответствует количеству **ОЗ:** 10.

Уровень души: 1, что соответствует количеству **ДЗ:** 10.

Скорость: 3. **ОМ:** 4 (Интуиция, умноженная на 2).

Оружие 1 ранга: Воздушный Прут.

Боевая экипировка на 200 ЗМ: Балахон, 2 Кольца Жизни. Остаток 0 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: ФЗ(Д) = 1.

Прочие бонусы: +4 ОЗ (в сумме от Колец Жизни) и +6 ОМ (от Воздушного Прута).

Обладает титулами: **Сказитель** - дает 1 МЗ(В), **Скальд** - персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой фазы (в течение дня активен только один из них).

Специальные правила

Вычислительная магия: Сармик может написать волшебным мелом формулу на любой поверхности и вызвать следующие эффекты у цели, имя которой ему известно – задумчивость, страх, воодушевление и прочие временные изменения душевного состояния и характера действий.



Сармику требуется потратить минуту времени и 1 ДЗ, чтобы написать формулу. Для определения успешности Мастер назначает Простую проверку по одной из Характеристики, в которых Сармик получает бонус +6. Если проверка успешна, то эффект длится 10 минут умноженных на уровень Сармика.

Через первые пять минут Мастер кидает кубик D6, если выпало 5, то цель и Сармик (с бонусом +3) делают противопоставленные проверки по Интуиции. В случае победы Сармика считается, что он занял *временно-абсолютный фатум-кластер* (место за спиной у Судьбы) и эффект значительно усиливается, перерастая в отравление, паралич или прочие серьезные неприятности для жертвы (основываясь на изначальном эффекте) уже на количество дней равных уровню Сармика.

Цель может особо оберегаться Судьбой, вплоть до иммунитета к вычислительной магии (любые оракулы) и Сармик при провале может потратить дополнительно 1 ДЗ, чтобы узнать наверняка сложность вычислений для данной цели. Если цель по той или иной причине потеряла влияние Судьбы, то Сармик сразу занимает в отношении нее *временно-абсолютный фатум-кластер*, и ему не требуется проверок, только написание формулы.

Если мел намок, то действие всех наложенных с его помощью эффектов прекращается.

Применение в тактическом бою: за трату 2 ДЗ Сармик узнает какую клетку в радиусе 1 от него монстры точно не атакуют в свой ход.



Труанн

«Невысокая темноволосая девушка со скрытым характером. Ее черные волосы очень длинные, словно живут своей жизнью, и полностью закрывают свою обладательницу — чаще всего видно только ее лицо. Труанн — ведьма-трансплантолог. Она таскает с собой большую пухлую книжку, в которой содержатся заговоры и рецептура различных зелий.»

Биография: «человек», «скрыта длинными живыми волосами», «ведьма-трансплантолог».

Театральная экипировка: магическая книга.

Знак: Скорпион 1 уровня, **Группа крови:** 2, **Резус:** «-», **Боевой архетип:** Ловкач.

Характеристики: Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0 «+1».

Очки умений: Водолей 1, Рыбы 1, Овен 1.

Уровень здоровья: 1, что соответствует количеству **ОЗ:** 10.

Уровень души: 1, что соответствует количеству **ДЗ:** 20 (у архетипа Ловкач они удвоены).

Скорость: 3. **ОМ:** 4 (Тело, умноженное на 2).

Оружие 1 ранга: Повязки Мага.

Боевая экипировка на 200 ЗМ: Колпак и Балахон. Остаток 20 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(М) = 1, МЗ(Ж) = 1, МЗ(В) = 1, ФЗ(Д) = 1.

Прочие бонусы: +1 ОМ и +1 ОЗ (от Повязок Мага).

Эксклюзивные особенности: имеет 10 Сфер Овна и 10 Сфер Водолея сверх положенных стартовых параметров.

Специальные правила

Трансплантология: Труанн умеет вливать в отдельные органы говорящего существа душевную силу, временно контролируя их. Делает она это за трату 1 ДЗ, на время равное 20 минутам за каждый свой уровень.

Лучше всего Труанн владеет наговорами, которые развязывают язык жертвы или вызывают непослушание конечностей. Кроме этого ведьма умеет таким же способом отсоединять свой левый глаз от тела, увеличивая его в размерах и используя в качестве шпиона (если время действия истекает, то глаз летит обратно к хозяйке).

Прочие применения трансплантологии могут требовать проверок.

Применение в тактическом бою: Труанн тратит 1 ДЗ и накладывает положительную или отрицательную Ауру Заговора на любую цель, кроме себя. Аура пропадает в конце следующего хода цели. Аура Заговора: Скорость цели временно снижается до 1 и исчезают все ее МЗ(М) и МЗ(Ж), либо Скорость цели увеличивается на 2 и она тратит на 2 ДЗ меньше в оплату своих приемов Аспекта-Душа (но не меньше чем 1).

Ведьмовская книга: помимо содержащихся в ней знаний книга позволяет Труанн (и только ей) использовать Профессию-Алхимия 1 уровня, как если бы она была Змееносцем.



Зарио Банго

«Веселый говорливый мужчина в черной шляпе, одет в серый комбинезон и желтую куртку. Неплохо обращается с пистолем, который носит на поясе. Разбирается в устройстве магических кристаллов, летающих кораблей и прочей маго-технике.»

Биография: «человек», «снайпер», «маго-техник», «член экипажа Стеллы».

Театральная экипировка: комбинезон, куртка, шляпа, пистоль модели Зиппо.

Знак: Близнецы 1 уровня, **Группа крови:** 4, **Резус:** «-», **Боевой архетип:** Медиум.

Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 0 «+1», Интуиция 2.

Очки умений: Рак 2, Телец 1.

Уровень здоровья: 1, что соответствует количеству **ОЗ:** 10.

Уровень души: 1, что соответствует количеству **ДЗ:** 10.

Скорость: 3. **ОМ:** 4 (Интуиция, умноженная на 2).

Оружие 1 ранга: нет.

Прочая экипировка на 200 ЗМ: Балахон и Шляпка. Остаток 80 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(Ж) = 1, ФЗ(Д) = 1.

Эксклюзивные особенности: вместо положенного оружия 1 уровня имеет уникальный Пистоль (оружие 2-го уровня).

Специальные правила

Пистоль модели Зиппо: это уникальное оружие, которое носит с собой Зарио. Его параметры аналогичны обычному Пистолю, за исключением того, что магический кристалл внутри пистоля Зиппо можно дополнительно переключать в режим фонарика, и в режим генератора силового луча.

В режиме генератора, производимым им силовым лучом можно подтягивать к себе предметы весом не более 50 килограмм с расстояния не далее чем 10 метров, кроме этого можно зацепиться за любую поверхность на расстоянии 15 метров, помогая себе взобраться к ней.

Если пистолем пользуются другие, то им требуется проверка по Козерогу со сложностью 2, чтобы суметь переключать режимы.

Зарио может потратить день на то, чтобы изъять этот особенный кристалл и вставить его в другой пистоль, для этого ему не требуется никаких дополнительных проверок.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Итак, вы решили стать Мастером и провести приключение. Вам предстоит быть самым игровым миром, который живет по каким-то своим законам и задает линию сюжета. Для игроков вы становитесь окном в этот мир, рассказываете им то, что видят их создания и как окружение реагирует на их действия, вводите новых действующих лиц и ситуации. Помните, что ваша главная цель – провести увлекательную игру, от которой все участники получают удовольствие. В конечном счете, Мастер не играет против игроков, хотя и обеспечивает им необходимую встряску, вроде различных неприятностей и сражений.

Ваше слово является решающим во всех игровых ситуациях, однако прислушивайтесь к пожеланиям игроков – возможно, они предложат лучшее решение или идею о том, как разрешить спорный момент. Вы можете отменять или изменять любые правила системы, если чувствуете в том необходимость – правила являются лишь отправной точкой. Главное использовать свои права Мастера с умом, так чтобы игроки получили интересную игру.

Для игры понадобятся наброски приключения – модуль. Давайте его создадим:

МОДУЛЬ «ТЕРНИСТЫЙ ВОЯЖ»

Для начала опишите игрокам мир и город Утаду (*страница 5*). Затем расскажите им, что приключение начинается на одном из воздушных причалов Утады, где пришвартован готовящийся к отправлению летающий корабль «Стелла», а игроки управляют членами команды этого корабля или пассажирами. После этого игроки придумывают себе персонажей или выбирают готовых.

Предполагается, что не будет использоваться какая-то подробная детализированная карта мира, и эту выдуманную реальность во многом будете творить именно вы и ваши игроки. По крайней мере, Мастер может менять отдельные участки мира как угодно, до тех пор, пока игроки еще не исследовали данный участок и не связали его с остальными. Если игрок придумал персонажа какой-то интересной расы, то и Мастер может добавлять в мир других представителей этой расы, вплоть до целых принадлежащих им городов и поселений.

Примечание: Мастер все-таки может схематично набросать до игры некий основной план местности и пометить на нем игровые объекты, как указанные далее в книге, так и придуманные самостоятельно или заимствованные из любых других источников: книг, фильмов и так далее.

Подобный подход может быть весьма полезным, так как даже если вы собрались полностью импровизировать, то не помешает на что-то опираться. В качестве примера, ниже приведена опорная картинка для данного модуля, дающая представление о том, как могут располагаться игровые объекты.



КЛЮЧЕВЫЕ СЦЕНЫ

Теперь мы познакомимся с примерным набором ключевых сцен, из которых будет сформировано приключение. Начнем со стартовой, а далее по мере необходимости будем добавлять новые, развивая повествование.

Для удобства сцены расположены в ориентировочном хронологическом порядке, но это лишь отправная точка – в ходе вашей конкретной игры вы можете менять сцены местами, убирать их, дополнять и модифицировать. Будет замечательно, если вы, как Мастер, научитесь, не входя в противоречия с логикой игрового мира, подстраиваться под желания участников прямо во время игры и развивать те линии сюжета, которые им по нраву.

На борту «Стеллы» (стартовая сцена)

Воздушный причал Утады, команда летающего корабля готовится отправиться в очередной рейс (к далекому Новому Асгарду). Здесь же и несколько пассажиров, занимающих свои места.

Мастер описывает игрокам летающий корабль, добавляя необходимые детали и подробности. Штурвал находится на мостике, расположенном в центре корабля. Во время движения корабля над ним возникает полу-прозрачный силовой «парус», генерируемый магическим кристаллом, установленным в машинном отделении.

Игроки по очереди подробно описывают своих созданий, так, как себе их представляют. Они описывают внешность и то, как персонажи попали на корабль и готовятся к отлету. Разыграйте это – пусть создания игроков поговорят друг с другом, знакомясь или обсуждая свои проблемы, перед тем как Мастер поведет приключение дальше.

Наконец, капитан корабля, Илишан Торф отдает последние указания, «Стелла» снимается с верфи, и, набирая скорость, улетает в юго-западном направлении. Если капитаном управляет игрок, то Мастер рассказывает ему об этом событии и просит описать, как его персонаж это делает. В противном случае Мастер управляет капитаном сам (как и всеми прочими жителями мира, которые не управляются игроками).

Начинается полет, «Стелла» летит над густым лесом, стелящимся во все стороны, то тут, то там его прорезают вены мелких речушек, изредка попадаются темные пятна холмов. Самое время спросить у игроков, чем занимаются их создания, и поиграть в это – пусть они пообщаются, обсудят планы и заявят различные действия. Для обработки заявок Мастеру следует пользоваться театральными правилами (*страница 32*).

Нападение теней

Вечереет. «Стелла» пролетает над каменистой местностью, тянущейся на большое расстояние. Впереди виднеется высокая горная гряда.

Мастер описывает это игрокам и спрашивает, где в этот момент находятся их персонажи. Затем попросите всех, кто находился на корме корабля кинуть Простую проверку по Ловкости: каждый участник бросает шестигранный кубик и прибавляет к нему показатель Ловкости своего персонажа. Мастер описывает одному-двум игрокам, у которых вышли максимальные значения, что их создания заметили в небе над горами приближающуюся к кораблю черную точку.

Если на корме находился один персонаж, то попросите кинуть Простую проверку по Ловкости для него и по сумме выпавшего значения и Ловкости персонажа сами определите – заметил он черную точку или нет.

Снова дайте игрокам разыграть то, как реагируют на события их создания или что они сейчас делают. После этого опишите тем, кто в данный момент будет на корме, что черная точка приблизилась и уже видно, что это несколько летящих навстречу кораблю черных существ.

Теперь снова переходим к реакциям, описаниям и действиям участников. Если ничего кардинально меняющего ситуацию не произошло, то черные существа подлетают ближе, нападают на команду, и мы переходим к **тактической сцене №1**.

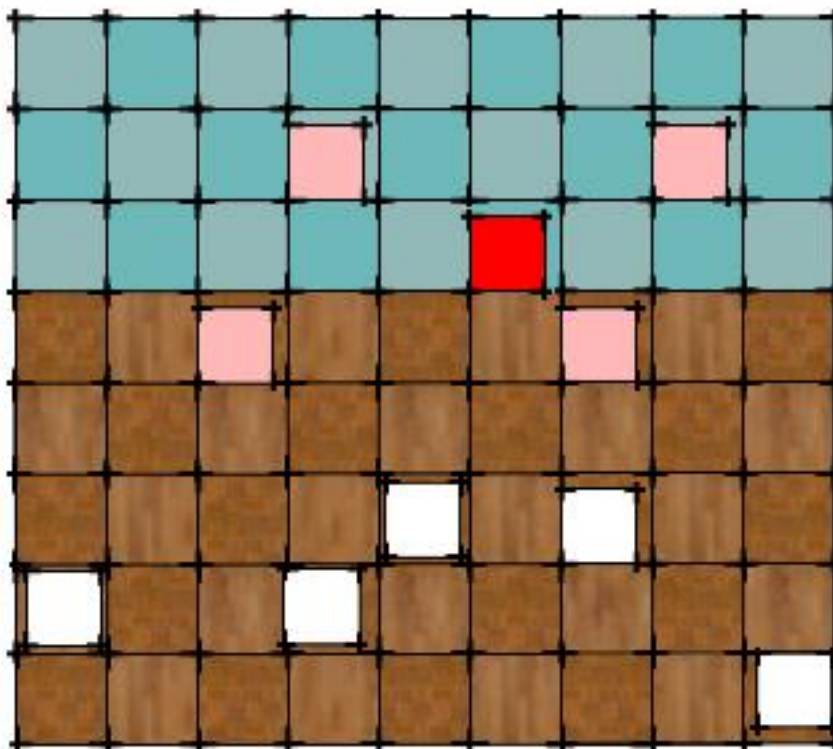
Примечание: а что же могло сильно поменять ситуацию? Возможно, в команде был какой-нибудь маг, который умеет создавать силовое поле, накладывать невидимость, создавать иллюзии или что-то еще в этом духе. Или же команда решила развернуть корабль и где-то спрятаться. Или на корабле были пушки и кого-то из нападающих удалось сбить.

Вам следует подумать над этим и решить, произойдет ли битва с тенями в изменившихся условиях – умеют ли они проникать внутрь силового поля или развеивать магию, видят ли они невидимок, различают ли иллюзорный обман, будут ли преследовать сбегающий от столкновения корабль и так далее, в зависимости от ситуации.

Сражение может случиться и позднее, либо с другими врагами – например, корабль приземляется в надежде где-то спрятаться, а там на него забегает стая гоблинов.

Тактическая сцена №1

Театральное течение игры прерывается и разворачивается тактическая карта сражения. Достаньте клеточное поле и расставьте на нем фигурки (монетки, фишки и так далее) обозначающие персонажей и монстров (их удобно отмечать кубиками с разными повернутыми вверх цифрами). Предполагается, что на партию нападает один сильный противник и 4 мелких, вы можете изменить их количество при надобности. На картинке показана примерная расстановка сил: персонажи стоят на палубе, к которой полетели враги.



Монстры это 4 летучие мыши (монстры 1 уровня, описаны на *странице 83*), которые выглядят в этом бою соответственно своему названию, и одна из них усиленная, отличается от остальных, выглядит как сотканная из теней крупное черное крылатое создание с бледной маской-лицом. Усиленный монстр обладает теми же параметрами, что и обычные летучие мыши, но с тем отличием, что у него 15 Очков здоровья вместо 3 и атакой он наносит 2 урона, а не 1.

Мастер ведет записи на отдельном листе о количестве здоровья каждого из монстров, и может выписать себе их прочие параметры или держать открытой нужную страницу книги.

Перед началом сражения Мастер просит игроков выполнить два броска. Первый – это бросок D4, он нужен для выяснения того, получил ли кто из персонажей бонусную фазу боя. Второй бросок – это определение Инициативы, каждый игрок кидает D6 за своего персонажа, а мастер кидает D6 за каждого монстра. Подробности определения Фазы Синхронизации и Инициативы описаны на *странице 36*. Мастер делает записи о том, в какой очередности ходят участники сражения и в этом установленном порядке то предоставляет ход игроку (или нескольким, если у их персонажей совпадают Инициативы), то сам управляет действиями врагов, когда те получают ход.

После возможной бонусной Фазы Синхронизации начинается тактическое сражение – в порядке Инициативы каждый персонаж получает стандартное число Очков действия на ход, может передвигаться и выполнять различные действия. Более подробно детали сражения разобраны в главе «Правила тактического боя» на *странице 36*.

В конце боя Мастер выдает разнообразные награды. В данном случае, каждый участник сражения заработал по 36 опыта и по 4 Единицы Аспекта за четырех летучих мышей, а вся партия персонажей получила 4 Сферы Рака. За черную тень в данном случае Мастер решил выдать такую же награду, как за 4-х летучих мышей. Если вы хотите ускорить прогресс персонажей, то устанавливайте множители на стандартное количество зарабатываемого ими опыта, ЕА и Сфер.

Посмотрите раздел «Титулы» (*страница 57*), возможно, кто-то заработал новый титул.

Кораблекрушение

После победы над теньями, они падают на палубу корабля и впитываются в нее. Спустя какое-то время, опишите игрокам, что корабль начинает дергаться. Если кто-то из них догадается спуститься и осмотреть каюты и машинное отделение, то там их ожидает следующая картина: магический кристалл облеплен черной пульсирующей массой, попытки пробить которую не увенчаются успехом.

Некоторое время корабль проводит в падении, после чего напарывается на скалы. Те, кто стоял на корме в этот момент, должны выполнить бросок по Ловкости со сложностью 8, иначе их выбрасывает на камни и каждый теряет половину своих Очков здоровья (с округлением вниз). Те, кто находятся в каюте или машинном отделении просто теряют по 2 Очка здоровья.

Корабль серьезно поврежден и своими силами починить его нереально, магический кристалл облепила тень и формирует вокруг него непробиваемый кокон. Ровно через сутки из этого кокона вылупится сильный монстр (какой именно – предстоит решить Мастеру, если партия с этим монстром встретится).

За разговорами о том, что делать проходит еще какое-то время и наступает ночь. В полночь у персонажей полностью восстанавливаются Очки здоровья и Душевное здоровье.

Тактическая сцена №2

Утром, когда группа просыпается и осматривается, то на них нападают новые монстры. Это 6 Гоблинов (монстры 1 уровня, описаны на *странице 83*). Расставьте их вокруг группы персонажей и начните сражение.

В конце боя каждый участник сражения получит за этих шестерых монстров по 60 опыта и по 6 Единиц Аспекта, а вся партия получит 6 Сферы Весов. Возможно, кто-то из персонажей выучит титул «Победитель гоблинов» (смотри *страницу 57*).

При осмотре тел гоблинов у них обнаружится одно оружие 1 уровня – Перчатки (*страница 59*) и предмет театральной экипировки Сломанные очки (*страница 75*).

Лягушка-монстр

Пробираясь по каменистой местности партия попадает в заболоченный район, здесь возвышаются ветвистые корни, покрытые мхом. Попросите игроков пройти проверку по Интуиции и обладателю максимального значения сообщите, что его персонаж видит маленькую зеленую лягушку, сидящую среди корней (позднее можете добавить, что на шее у нее что-то блестит).

Как только будет предпринята попытка достать лягушку, то из-под земли выползет поросший мхом монстр, на голове которого находится нарост в виде лягушки. У этого существа параметры Русалки (монстр 2-го уровня, *страница 85*). Разыграйте тактическую битву.

В награду за победу, кроме положенных за Русалку опыта, ЕА и Сфер партия получит Карту Скорпиона (*страница 77*) и предмет театральной экипировки Камень желаний (*страница 74*).

Эш-Эш

Если партия попадет в лес, то там они могут столкнуться с дриадой, которая обследует окаменевшие деревья. У Эш-Эш бледно-зеленая кожа и изумрудного цвета волосы, заплетенные в косу, одета она в бежевое подобие платья, которое состоит из вертикальных полос чего-то похожего на ткань. Вокруг нее летает бабочка бело-оранжевой расцветки.

Мастер может сам придумать характер Эш-Эш или выбрать ей Знак, используя черты характера им предлагаемые. Предполагается, что дриада исследует проблему с деревьями и хочет выяснить причину происходящего. Настроена она дружелюбно и, вероятно, сможет присоединиться к партии в качестве союзника. Если понадобятся ее боевые параметры для использования в сражении, то рекомендуется использовать модель Заклинатель (*страница 91*), в которой, возможно, потребуется заменить Знак и вложить по-другому Очки умений.

Озеро снов

Рядом с болотистой областью находится небольшое озеро. На его берегу в некоторых местах растут синие цветы, если рассматривать их внимательно, то кажется, что внутри горит зеленое пламя. Через некоторое время, проведенное рядом с этими цветами все начинают чувствовать неодолимый сон и бросают проверку по Телу со сложностью 6, чтобы не заснуть (ящеры не подвержены этому эффекту, поэтому Илизшану это не грозит).

Труанн знает о свойстве этих цветов, и если игрок ею управляющий спросит что-то о них, то сообщите игроку о том, что цветы вызывают сон и предложите ему придумать им название.

Ближе к скалам можно найти место, где находится родник (его вода один раз в день восстанавливает все ОЗ у каждого выпившего, однако у набранной из него воды это свойство пропадает). Его охраняют светящиеся летающие создания, которые нападут, если кто-то постарается напиться из источника (если в команде будет дриада, то они нападать не будут). У этих существ параметры Пикси (монстр 1 уровня, *страница 83*) – в случае сражения выставьте против партии несколько этих монстров.

Поселок

Группа подходит к нескольким обветшалым деревянным строениям, располагающихся вокруг треугольной площадки, в центре которой находятся две колонны. Здесь царит атмосфера запустения, и при ближайшем рассмотрении наблюдается следующая странная особенность: все оказывается каменным, включая строения и растительность.

Как только начинает вечереть, то все, что было каменным, возвращается к своему обычному виду, за исключением травы, которая становится черной (Труанн ничего о такой траве не знает).

Черная трава: все дело в том, что в этом поселке некоторое время назад были построены пространственные врата, открывающие путь в другие измерения. Долгое время ими пользовались, пока кто-то не открыл врата с другой стороны и из открывшихся врат появились тени, напавшие на поселок. Теперь тут все покрыто черной травой – она появляется из остатков темного кокона после того, как тень находит источник магической энергии, выпивает его, образуя кокон и эволюционирует в форму более похожую на обитателей мира.

С 6 часов ночи, до 18 часов дня черная трава и все, что ею пропитано, становится каменным. Пропитаны черной травой все неживые объекты, вокруг которых она произрастала. Черная трава наделяет их некоторым подобием жизни, в то время, когда они не каменные. И пропитанные объекты и сама черная трава боятся огня.

При осмотре местности, персонажи могут попасться в ловушку тех объектов, которые пропитаны черной травой. Например, стенка дома может надломиться, словно разверстая пасть и ухватить или проглотить зазевавшегося исследователя, да и само строение может внезапно начать передвижение, передвигаясь на огромных черных корнях-щупальцах. Назначайте персонажам соответствующие проверки на то, смогли они увернуться или нет, а также на то, что они поняли в происходящих событиях. Вы можете разыграть это противостояние, обходясь только театральными правилами, без тактического сражения.

Паучьи пещеры

Недалеко от поселка темнеют проемы пещер, здесь обитают маленькие пауки, поэтому все вокруг покрыто паутиной. Пройдя недалеко от входа, партия попадет в ловушку – из стен вылетают небольшие камни (избежать их поможет Простая проверка по Ловкости со сложностью 6, в противном случае создание потеряет 3 ОЗ и 3 ДЗ).

В пещерах несколько ответвлений – двинувшись налево, партия будет долго идти, пока не наткнется на тупик, в котором обнаружит труп эльфа и предмет театральной экипировки Шляпа мировоззрений (смотри *страницу 75*). Если пойти от развилки прямо, то там будет лабиринт, где можно попасть в сражения со скелетами (используется монстр 1 уровня Скелет, *страница 83*) и в итоге найти большой ключ изящной работы.

В правом ответвлении можно найти тупик, в котором находится нечто похожее на дверь (открывается найденным ключом, либо другими удачными идеями участников игры). За дверью находится небольшое помещение, в центре которого возвышение, накрытое каменной крышкой. Если ее отодвинуть, то проснется древний вампир и нападет на команду (для параметров этого врага рекомендуется использовать модель Вампира, *страница 92*). За победу над ним команда дополнительно получит предмет театральной экипировки Плащ теней (*страница 75*) и зелье Пыльца Феникса (*страница 76*).

Далее Мастеру предлагается составлять свои ключевые сцены, вплетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть описаны с любой удобной вам степенью подробности, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Не все ключевые сцены обязательно применять – если участники сильно отдаляются от запланированной сцены, то ее всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Вы можете придумать целиком свои собственные ключевые сцены, не обязательно использовать приведенные в книге. Можете перенести место действия в любое удобное место, добавить разные расы, обычаи, интересных героев и ситуаций, все что захотите.

Примечание: хорошей практикой может быть использование ключевых сцен от самих игроков. Попросите перед началом приключения каждого игрока написать на отдельном листочке то, что они хотели бы увидеть в игре несколькими фразами и передать вам, не показывая остальным участникам.

Сцены эти могут быть, например, такими: «проснулось древнее зло», «группу посадили в тюрьму», «явление злого родственника одного из персонажей» и так далее. Предупредите о том, что данные сцены не обязательно будут включены в игру и не обязательно именно в том виде, в котором они написаны.

Получив набор сцен от игроков, пытайтесь ориентироваться на них и при удобном случае вводите их в повествование, целиком либо частично. Не забывайте и про свои собственные заготовленные сцены, а так же не упускайте возможность интересным образом связать разные сцены между собой. Если сцена не вписывается в мир, и нет возможности ее как-то переосмыслить в другом виде, то можете забраковать ее, попросив написать другую, либо вообще не использовать. В любом случае написание игроками таких сцен довольно полезно – вы сразу можете понять ожидания игроков от планируемой игры и, возможно, скорректировать эти ожидания.

Импровизируйте. Персонажи не хотят идти туда, где их ждет ваша следующая сцена? Отложите эту сцену и придумайте, что их ждало в другом месте. Персонажи сделали так, что никогда не попадут в то место, где их ждала одна из ваших сцен? Перенесите сцену в другое место, с другими действующими лицами, другим окружением и пусть они ее все-таки увидят. Действуйте аккуратно, иногда слишком конкретную сцену, от которой создания явно отказались лучше не использовать – например, будет странно, если отказавшись от участия на балу группа все-таки попадает на бал.

Кроме ключевых сцен подумайте и над вставками тактического боя: где они будут происходить, какой состав врагов встретят создания, сколько раз в день это произойдет, будет ли это сражение с обычными монстрами или с героями.

Приятной вам игры!

ТЕАТРАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Любой персонаж в игре пытается совершать какие-то действия, например: прыгать, маскироваться, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полете, прочесть научную книгу, понять смысл наскальных рисунков, вспомнить легенды и предания, сориентироваться на местности, вскрыть замок и так далее.

Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий персонажей в игровом мире. Чаще всего действия созданий успешны или безуспешны уже на том основании, что выглядят элементарными либо невозможными в свете их биографий.

В том случае, когда одной биографии становится недостаточно, то Мастер может назначить созданию для выполнения действия один из двух типов проверок – Простую или Особую. Только Мастер определяет, потребуется ли проверка, какой у нее будет тип, и по какому параметру она будет произведена, игроки могут лишь посоветовать варианты решения.

ПРОСТЫЕ ПРОВЕРКИ

Этим типом проверок решается большинство часто возникающих задач. Мастер относит задачу в один из 4-х классов: зависимые от Ловкости, Тела, Разума или Интуиции.

Игрок, который хочет совершить действие должен кинуть Д6 и прибавить значение своей Характеристики которую назначил Мастер. Если результат преодолевает **сложность задачи** с точки зрения Мастера, то действие будет успешным. Если нет, то действие проваливается.

Простая проверка это сравнение: **Д6 + Характеристика** против **сложности задачи**

Приблизительные базовые сложности задач:

5 и ниже – не совсем простое действие
(выбить дверь, залезть на стену, не утонуть, уловить ложь)

10 и выше – трудное действие
(разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Мастер устанавливает сложность на свое усмотрение, подходящая биография может эту сложность понизить (например, персонажу требуется перепрыгнуть яму, а он умеет быстро бегать). На сложность могут влиять дополнительные игровые факторы: погода, самочувствие, рельеф местности и так далее.

Массовые эффекты: Простые проверки могут быть использованы Мастером для выяснения того, кто из партии внезапно уловил какой-то звук, что-то почувствовал, избежал ловушки, кто первым заметил опасность, кто не поддался страху и так далее.

Соревнование: Простые проверки применяются и в случае соревнования либо противостояния созданий друг другу. В таком случае их Простые проверки сравниваются, побеждает тот, у кого выше результат. Мастер должен учесть биографии соревнующихся – это может увеличить или уменьшить их результаты.

Пример:

Фармаэль и Сармик соревнуются в стрельбе из пистоля по камням, противостояние идет по параметру Ловкость (с точки зрения Мастера меткость входит в компетенцию этой Характеристики). У обоих Ловкость равна -1, а результаты бросков их кубиков 4 и 2 соответственно.

В итоге Фармаэль побеждает с результатом 3 против результата Сармика 1. Вот если бы они соревновались с Зарио, то проиграли бы, так как он снайпер по биографии к тому же это его пистоль, к которому Зарио привык (за все это в сумме Мастер мог бы дать бонус около «+5» или выше, что уже превосходит максимальные возможные результаты Сармика и Фармаэля).

Кооперативная проверка: персонажи могут обеспечивать помощь тому, кому была назначена Простая проверка. Помощь должна быть логически возможна (если это помощь физическая, то создания должны находиться рядом) и требуемая Характеристика у помогающих должна быть не нулевой (именно та, по которой будет проверка).

Тот, кто выполняет проверку, получает «+1» от каждого помогающего. Провалив проверку, в большинстве случаев персонаж лишается возможности делать ее снова в отношении той же самой задачи, на какое-то время. Помогавшие могут делать собственную аналогичную проверку, но уже с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помогать сам с той же самой проверкой.

Некоторые ситуации подразумевают выбор – помогать, обеспечивая бонус, либо с помощью собственной заявки. Выбрав одно, персонаж, как правило, лишается права сделать другое, так как момент может быть упущен.

Пример:

Сармик пытается уклониться от огромной пасти, Мастер назначает ему проверку на Ловкость. Труанн, наблюдающая за этим, для помощи может выбрать что-то одно: использовать ведьмовской наговор, для того чтобы помочь проверке Сармика, обеспечив бонус «+1», либо совершить другое действие, например бросить камень в пасть (Мастер может назначить проверку), после чего Сармику, возможно, не придется уклоняться.

ОСОБЫЕ ПРОВЕРКИ

Этот тип проверок подходит для тех действий, которые очень трудновыполнимы, важны для сюжета, многовариантны, неоднозначны и так далее. Такими классами задач управляют Знаки.

Особая проверка совершается следующим образом:

- 1) Мастером определяется любой Знак круга, основные возможности или концепции которого подходят под задачу. Игрок бросает D6, прибавляя к нему уровень Основного Знака персонажа.
- 2) С помощью очков полученных в результате броска игрок старается дойти по зодиакальному кругу до нужного Знака, начиная отсчет с ближайшего к Основному Знаку персонажа, тратя по 1 очку на каждый Знак. Резус указывает направление движения.
- 3) После попадания на нужный Знак (или остановки в другом), берется его уровень, к которому прибавляется остаток очков. Это и есть искомое значение проверки.

Примечание:

Если персонаж Змееносец, то правила немного меняются – он начинает отсчет с Овна, двигаясь по часовой стрелке.

Если персонаж Кит, то он начинает отсчет с Весов, двигаясь против часовой стрелки.

Получив итоговый результат, Мастер интерпретирует произошедшее, основываясь на Знаке, в котором остановился игрок делая проверку и получившейся силе эффекта.

Приблизительная сила получившегося эффекта:

5 и ниже – незначительные изменения

10 – значимые последствия

15 – очень значимые последствия

20 – эпические изменения

25 и выше – чудо

Особая проверка это набор шагов для установления силы эффекта и Знака с последующей интерпретацией последствий:

шаг первый: D6 + уровень Основного Знака, тратятся на достижение нужного Знака

шаг второй: остаток от первого шага + уровень Знака, в котором остановились

шаг третий: трактовка результата

Пример:

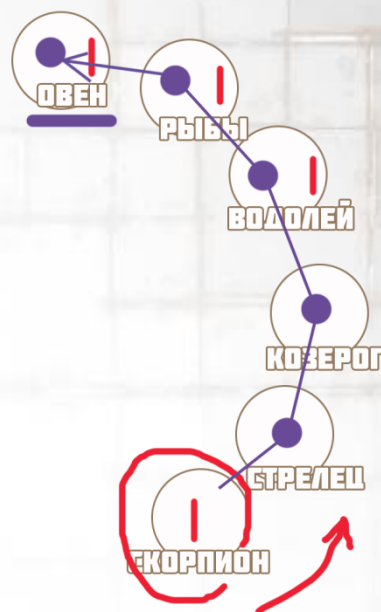
Труанн (Скорпион 1 уровня, Резус «-») хочет прыгнуть с летающего корабля за мгновение до его падения. Мастер относит эту задачу в Овна (скорость реакции).

Труанн совершает бросок D6 (выпало 6), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 7 очков. После того как она достигла Овна она складывает 1 Очко умений в Овне с остатком очков, итоговая сила эффекта «1+2=3».

Мастер решил прибавить к силе эффекта еще 2, за то, что Труанн ведьма по биографии и обладает некоторой изворотливостью и живучестью.

В итоге Мастер интерпретирует результат так:

- Труанн смогла вовремя прыгнуть с падающего корабля, сгруппировавшись и прокатившись по земле. Встав и отряхнувшись, она обнаружила, что цела и лишь немного оцарапала руку.



Дополнительное свойство Особых проверок: даже если нужный Знак не был достигнут, то все-равно что-то произойдет, но уже не так, как изначально хотел игрок. В таком случае Мастер преобразовывает заявленное игроком действие, на другое, более подходящее под тот Знак, до которого удалось добраться.

Пример:

Илизшан (Весы 1 уровня, Резус «+») удивленный тем, что его спутники внезапно уснули на берегу озера, пытается понять, что он знает о таких случаях. Мастер относит данную задачу в Водолея (знание легенд, каких-то слухов).

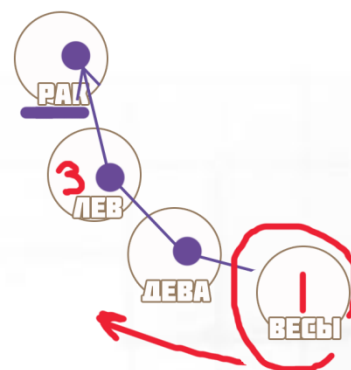
Илизшан совершает бросок D6 (выпало 2), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака и получает в итоге этой операции 3 очка. Достигнуть Водолея не получается, Илизшан останавливается в Раке с 0 очков, к которым ему нечего прибавить, так как в Раке у него 0 Очков умений. Итоговая сила эффекта равна 0 и действие будет изменено Мастером под Знак Рак.

Из биографии Илизшана к результату нечего добавить и Мастер решает, что действие практически не имело последствий, сменилась только мотивация персонажа. По ассоциации с одной из основных возможностей Рака («обман») Мастер видоизменяет действие следующим образом:

- Илизшан решил, что команда притворяется, разыгрывая его.

На самом же деле по задумке Мастера компанию усыпили синие цветы, произрастающие здесь. Илизшан ящер и по неизвестной причине его раса не подвержена этому эффекту.

Мастер мог назначить любой другой Знак, который посчитал бы применимым к заявленному действию в этой ситуации.



Проверка по Змееносцу: этот Знак Мастер может изредка назначать в виде своеобразного теста на удачу. Чтобы добраться до Змееносца нужно пройти весь круг и встать на свой Знак повторно, после чего прибавить к остатку уровень Змееносца. На начальных уровнях добраться до него нереально и Мастер всегда будет изменять действие под Знак в котором игрок остановился.

Проверка по тому же Знаку, что и Основной Знак персонажа: если Мастер назначил проверку по Знаку самого персонажа, значит сила эффекта будет повышенной и вычислить результат будет проще. Сила эффекта получится равной **D6+ (уровень Основного Знака x 2)**, двигаться по кругу при этом не нужно – Знак сразу считается достигнутым.

Важно!

Не смешивайте Характеристики и Знаки вместе, это разные типы проверок. Знаки не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки. На результат обеих проверок всегда могут повлиять лишь биография и текущая ситуация. Считайте Знаки просто более углубленной и более детализированной заменой Характеристик при решении задач.

Массовые эффекты, соревнования и кооперативные проверки всегда производятся по Характеристикам.

СЛУЧАЙНОСТИ

Бывают ситуации, когда Мастеру необходимо случайно определить одно или нескольких созданий из группы, обратив их внимание на игровое событие. Тут могут помочь Простые проверки – выясняется очередность персонажей по какой-то Характеристике и в зависимости от значений Мастер решает то, на кого подействовало событие.

Пример: персонаж с наивысшим значением Ловкости, при массовой проверке по этой Характеристике первым услышал шорох летящей стрелы, или персонаж с наименьшим значением Ловкости, неуклюже повернувшись, активировал ловушку.

Однако не все в игровом мире имеет Характеристики, например создания, введенные в игру самим Мастером, которые называются **героями**, не всегда обладают всеми нужными данными и вопросы с ними связанные часто решаются простым броском кубика.

Например, может потребоваться установить то, является ли герой, которого встретили персонажи, магом или нет. Мастера в таких случаях интересуется простой ответ «да» или «нет». Для ответа на вопрос Мастер кидает (открыто или скрытно) D6 истолковывая значения от 1 до 3 как «нет» и значения от 4 до 6 как «да».

Примечание: обычно подразумевается, что «да» и «нет» одинаково вероятны. Мастер может изменять рамки числовых значений, если считает, что какой-то из ответов более вероятен. Допустим, маги в мире это большая редкость и встреченный герой (чей род деятельности Мастер заранее не придумал и теперь затрудняется с однозначным ответом) оказался магом только при значении 6 на кубике, а при прочих значениях нет.

Этот же метод подойдет и для выбора кого-то случайного из общей массы героев и персонажей. Для этого Мастер распределяет числа от 1 до 6 между теми созданиями, с которыми случайность могла взаимодействовать. Число может соответствовать как одному созданию, так и нескольким. После этого совершается бросок D6 и выпавшее число определяет выбранную цель.

ОТДЫХ

Персонажи время от времени нуждаются в отдыхе и если не спали в течение игровых суток, то получают накапливающиеся штрафы на проверки: -2 ко всем Характеристикам и -1 к уровню каждого Знака, за каждый день, когда они не выпались.

За каждый восьмичасовой сон персонаж может устранить штрафы от двух бессонных суток.

ПРАВИЛА ТАКТИЧЕСКОГО БОЯ

Время от времени повествовательный ход приключения прерывается сражениями на тактической карте, ход которого регулируется особыми правилами. Тактический режим рекомендуется использовать для более-менее значимых боев, а всякие мелкие стычки можно решать, не выходя из повествовательного режима.

В тактическом бою используется поле, разбитое на клетки. Каждый участник отмечен специальной фишкой, фигуркой, пуговицей, жетоном, кубиком и так далее. Выясняется очередность ходов и после этого в процессе боя право хода переходит от одного участника к другому.

Время боя разбито на отрезки называемые **Фазами** боя. В течение каждой Фазы участники боя действуют в порядке своей **Инициативы**. (Для ограничения количества возможных театральных действий, которые могут быть совершены в бою, считается, что каждая Фаза длится 5 секунд.) В течение одной Фазы боя все участники боя по очереди делают свои **ходы**.

ИНИЦИАТИВА

В начале боя персонажи выполняют бросок **Инициативы** (D6) совместно с **броском Синхронизации** (D4). Мастер выполняет броски Инициативы для противников, для каждого индивидуально или для целой группы противников сразу.

Бросок Инициативы определяет порядок очередности ходов, причем одинаковые значения означают одномоментное действие этих персонажей в течение боя. Таким образом, действия всех участников с одинаковой Инициативой назначаются в течение их общего хода в выбранном ими самими порядке, а с точки зрения игры произойдут совместно. Считается, что действия всех участников битвы и так происходят одновременно, но создания с одинаковой Инициативой могут сами решать то, как они выполняют свои действия относительно друг друга.

Пример: у Зарио и Труанн выпало одинаковое значение Инициативы равное 5. Теперь в бою, когда начинается их совместный ход, то они могут менять очередность своих действий и дробить их. Допустим, Зарио переместился, потом перемещается Труанн, Зарио наносит удар противнику и получает контратаку от него, Труанн восстанавливает Очки Здоровья Зарио лечебным Зельем. И все это происходит в пределах одного их общего хода.

Враги также могут обладать одинаковыми значениями Инициативы, но персонажи не могут действовать одновременно с врагами, для этого Мастер определяет очередность таких групп, относительно друг друга (на свое усмотрение или при помощи дополнительных бросков кубика).

Бросок Синхронизации, в случае совпадения выпавшего значения с Группы крови персонажа, дает ему дополнительную Фазу хода (называемую **Фазой Синхронизации**) до начала боя. Если таких созданий несколько, то считается, что все их действия происходят одновременно.

Фаза Синхронизации: персонаж получает 5 ОД, которые он должен потратить в этом ходу на все, что угодно, в том числе на передвижение сверх своей Скорости. По завершении Фазы Синхронизации, неизрасходованные ОД сгорают (даже если были отложены в прием Аспекта-Время) и начинается обычный бой.

В исключительных ситуациях начало боя может по желанию Мастера не сопровождаться Фазой Синхронизации, как правило, такое происходит, когда персонажи застигнуты врагом врасплох.

Во время обычного боя участник может пожелать пропустить свой ход, отложив его на конец данной Фазы (что означает ходить после всех остальных игроков и врагов). Если несколько участников откладывают свой ход таким способом, то они не начинают действовать одновременно в свой ход – для каждого из них образуются свое место в очереди.

Примечание: если персонаж, у которого отсутствует Душевное здоровье, выиграл Фазу Синхронизации, то он может отказаться от нее и отложить свою Инициативу на конец Фазы. Тогда на этот бой он получит 1 временное Душевное здоровье.

ВРАГИ И СОЮЗНИКИ

Устраивая тактическое сражение, Мастер решает, какие существа будут противостоять партии персонажей. Каждое такое существо обладает типом и Знаком, основными показателями, атакой и приемами (Способностями либо Магией). Мы будем называть простейших вражеских существ **монстрами**.

Поведение монстров заслуживает отдельного слова: Мастер кидает двадцатигранный кубик (D20) в ход существа и определяет прием, который существо должно произвести – выпавшее на кубике значение попадет в один из указанных для приемов интервалов. Если число не попало ни в один интервал, то вместо приема монстру предписывается провести обычную атаку (если атак несколько, то одну из них на выбор Мастера).

После выяснения предписанного монстру в этом ходу действия Мастер принимает решение о том, куда монстр должен передвинуться, ориентируясь на его скорость. Монстр может выполнить действие и передвинуться, либо сначала передвинуться, а потом выполнить действие. Если по каким-то причинам совершить указанное действие невозможно ни до, ни после перемещения, то существо теряет свое действие в этот ход, выполняя только перемещение, если это возможно и нужно.

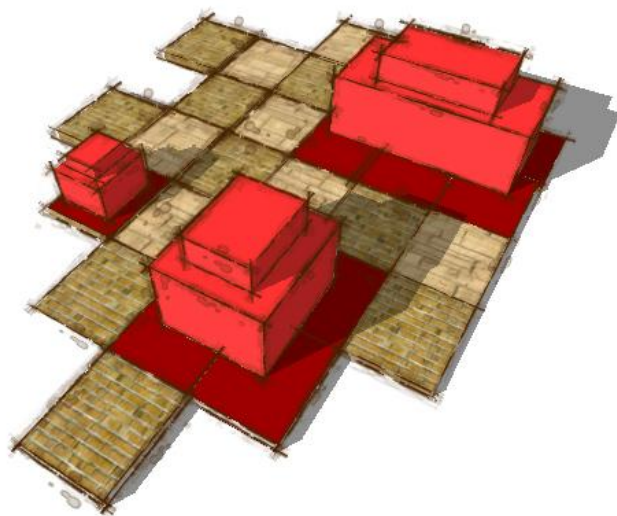
Атака - это контролируемая Мастером способность монстра, применяемая в том случае, если не выпало какой-то прием на кубике. Обычно проводится в радиусе 1 и наносит физический урон, если не указано обратное. Аспект применяемых монстрами приемов весьма редко влияет на ее оплату, в отличие от персонажей.

Все существа, участвующие в бою имеют еще такой неявный параметр как **размер**. Стандартно он равен 1, это означает, что существо занимает одну клетку поля боя. Существа большего размера занимают больше клеток и если эффект наносит урон сразу по нескольким клеткам существа, то за каждую существо получит отдельные повреждения.

Монстры, для которых указано **непризываемый** (и приемы для которых указано, что их нельзя копировать) все-таки могут быть Мастером разрешены в определенных ситуациях, но со значительными ограничениями. Например, монстр появится сильно ослабленный и не со всеми своими приемами (для некоторых монстров такая возможность специально указана в их описании).

Каждый монстр побежденный группой приносит указанное за него количество опыта (EXP) каждому члену группы. Единицы Аспекта тоже, однако, если на персонаже в этом сражении кроме оружия еще и экипировка со способностью (или второе оружие в руках) то заработанные ЕА продублируются и в эти вещи. Мастер может добавлять различные множители к установленным наградам за монстров, чтобы ускорить или замедлить рост возможностей участников.

Еще за победу сразу вся группа получает Сферы того Знака, к которому принадлежит существо, например за 1 убитое существо первого уровня группа получит 1 Сферу его Знака, за существо второго уровня 2 Сферы и так далее. Все заработанные партией Сферы может фиксировать один из игроков, ими может воспользоваться любой персонаж партии. Сферы в основном применяются при создании предметов (смотри главу «Специальности Знаков», *страница 45*).



Примечание: Мастер может легко создавать простых вражеских существ, просто подбирая примерно подходящую модель монстра для них (возможно внося дополнительные изменения в параметры). Например, партию атакуют волки, Мастер решает, что ему для обозначения этих существ в данный момент подойдет модель монстра Гоблин, только отравляющий прием он решает заменить на эффект кровотечения.

Усиленные монстры

Мастер может улучшать монстров, например, давать им больше здоровья, более сильные атаки. В таком случае он увеличивает и награду за них.

Кроме этого Мастер может сделать монстров более интеллектуальными, в таком случае он уже без броска D20 будет решать, когда существо будет выполнять тот или иной свой прием. За интеллектуальный монстров рекомендуется увеличивать награду примерно в два-три раза по сравнению с теми значениями, которые Мастер дает за них обычно.

Герои мира

Созданий, которые не принадлежат игрокам, живут в игровом мире и управляются Мастером, мы будем называть героями мира, или просто героями. Они могут выступать противниками или помощниками для партии игроков, в помощь Мастеру в книге на *странице 90* приведены примеры параметров героев, которые он может использовать в качестве заготовок для врагов или союзников.

В качестве подобных шаблонов героев могут использоваться и параметры готовых персонажей, которые приведены на *странице 22*.

Некоторые правила для героев:

- * ни герои, ни персонажи не наносят критических ударов, но и не промахиваются в сражении с себе подобными.
- * если персонаж крадет предмет у героя в бою (Особая сила Весов), то это будет именно реальный предмет этого героя, причем воровство при помощи Особой силы приносит предметы в определенном порядке - сначала применяемые предметы, затем боевая экипировка, оружие, театральная экипировка. Параметры защит врага или прочие бонусы уменьшатся при краже предмета на то количество, которое давал предмет.
- * после победы, часть или все предметы поверженного героя достаются партии, на усмотрение Мастера исходя из хода боя – возможно, что-то могло сломаться или прийти в негодность.

СРАЖЕНИЕ

Каждый свой ход персонаж получает 6 Очков действия (ОД), которые он может тратить в свой ход на Атаку, использование приемов аспекта Время, передвижение, использование предметов.

В конце хода неизрасходованные ОД сгорают, если создание не умеет их запасать для приемов Аспекта-Время. Приемы других Аспектов не тратят ОД.

Применение активной Способности, Магии или Атаки всегда тратит еще и **Боевое действие**, которое персонаж может совершить только однажды в ход. Применение предметов и передвижение не тратят Боевого действия.

Передвижение в бою ограничено Скоростью (смотри *страницу 15*). После того, как совершилось Боевое действие, создание уже не может двигаться.

Краткий список доступных в бою действий приведен на *странице 100*.

РАДИУС

Радиус – это дальность, в которой можно совершать применение атаки или приема. Чаще всего радиус равен 1, это означает близкую дальность - соседнюю клетку. Некоторые оружия бьют по нескольким целям сразу, например копье, которое наносит урон сразу по одной клетке в радиусе 1 и по смежной с ней в радиусе 2. У луков обычно задан интервал дальности, границы в которых можно выбирать цель.

Кроме дальности следует обращать внимание на количество целей приема, некоторые охватывают сразу всех существ оказавшихся в радиусе, но большинство требует выбрать одну цель в требуемом радиусе.

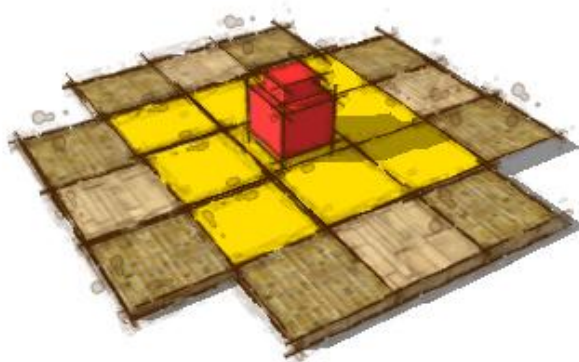
При расчете радиуса на клеточном поле всегда разрешена одна клетка по диагонали, остальные должны прилегать гранями. Для расчета передвижения это так же справедливо, за исключением того, что нельзя проходить через клетки врагов либо союзников.

Примечание: единица радиуса считается аналогичной 2-м метрам в игровом мире.

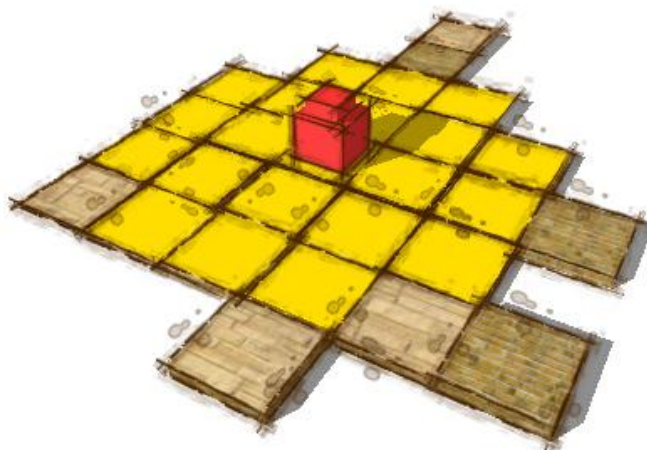
АТАКА ОРУЖИЕМ

Каждый персонаж обычно экипирует оружие для боя. Чтобы в сражении нанести стандартную атаку оружия надо потратить 3 ОД и находиться в нужном радиусе действия от цели атаки. При этом тратится Боевое действие.

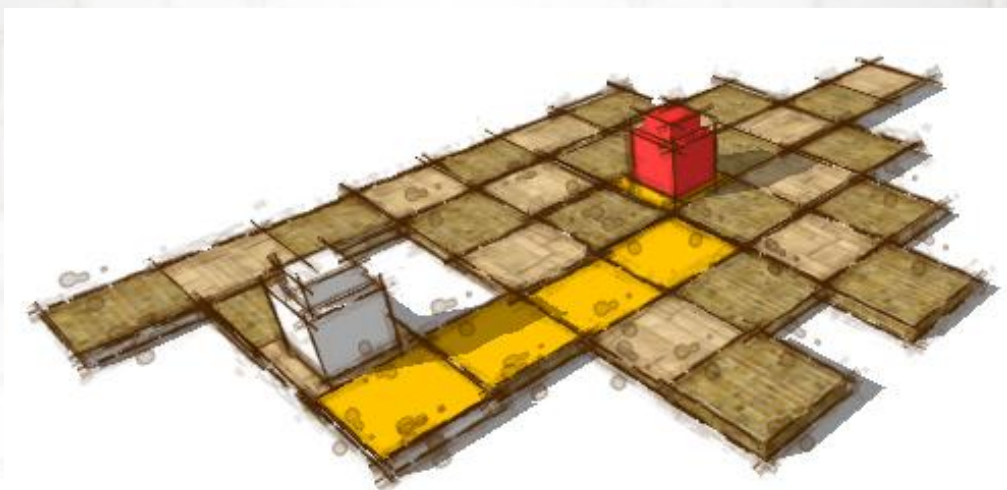
ТАКТИЧЕСКИЕ СХЕМЫ



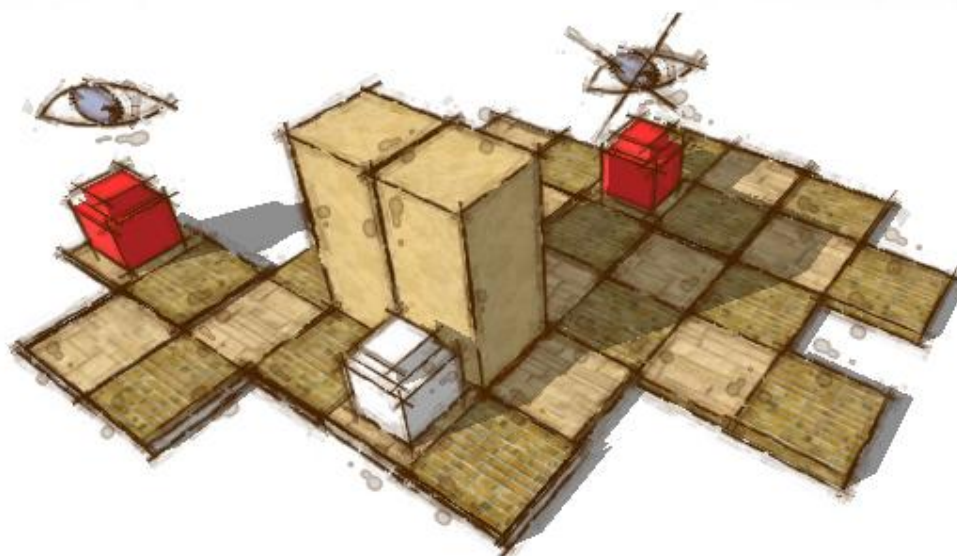
На рисунке красной фигуркой отмечен монстр, желтым закрашена зона охвата его приемов с радиусом 1 (включая его собственную клетку). Если его цель находится в любой из этих клеток, то он может провести прием в радиусе 1 (он может выбрать и себя в качестве такой цели).



На этом рисунке желтым отмечена зона охвата приемов в радиусе 2 от монстра (при расчете всегда идет переход по примыкающим клеткам, но действует правило позволяющее один раз посчитать диагональную клетку).

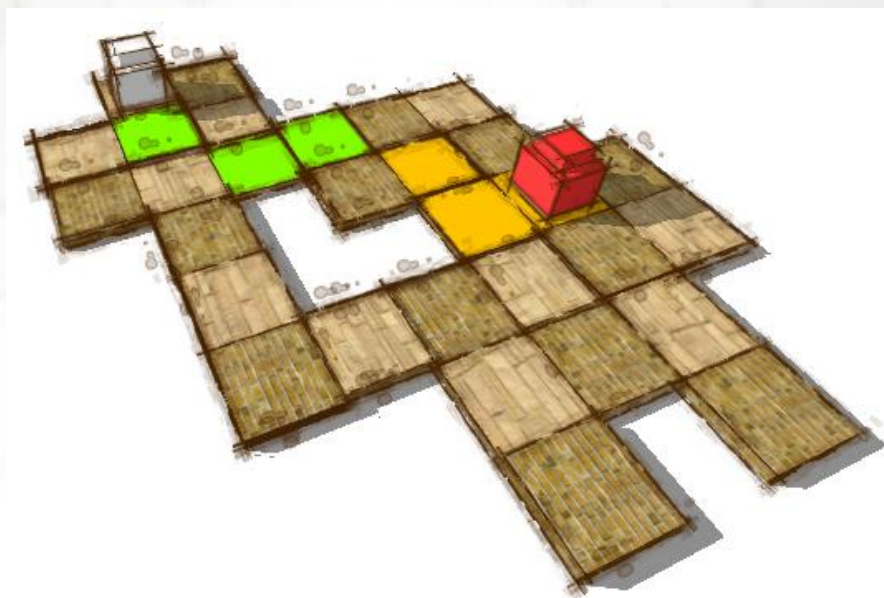


Белой фигуркой на рисунке отмечен персонаж, желтым показано расстояние до монстра, сейчас оно равно 5. Если у персонажа есть прием, действующий в радиусе 5, то он может его применить на этого монстра, находясь в данной позиции.



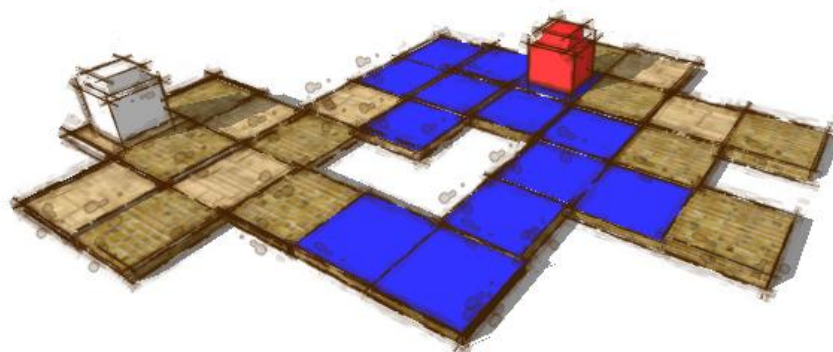
Иногда цель может быть не видна за препятствиями. На рисунке показана ситуация, когда персонаж видит монстра слева и может выбрать того целью какого-нибудь приема, а монстр справа не виден, а значит его нельзя указать в качестве цели (до тех пор, пока персонаж не переместится в более удобную позицию или монстр не переместится в такое место, где препятствие не будет его загораживать).

Следует помнить о том, что это может не учитываться для эффектов действующих на всех в определенной области. Кроме того сами существа могут как быть препятствием для видимости, так и нет.

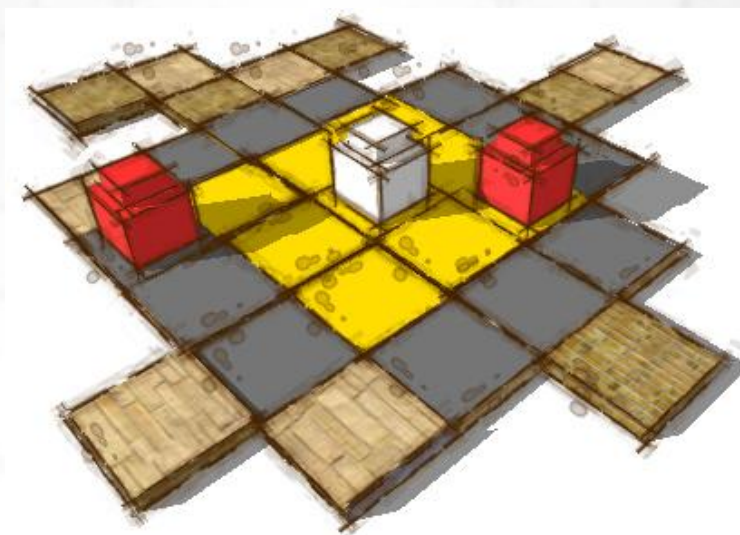


Каждый свой ход персонаж получает 6 Очков действия и может передвинуться не далее своей Скорости (базовая скорость равна 3), тратя по 1-му Очку действия на каждую клетку. На рисунке показана ситуация, когда недалеко замечен враг и персонаж перемещается к нему на 3 клетки поближе - эти клетки помечены зеленым. Далее игрок считает дальность до врага (расчет отмечен желтым) и видит, что может назначить того целью любого приема, который охватывает радиус 3.

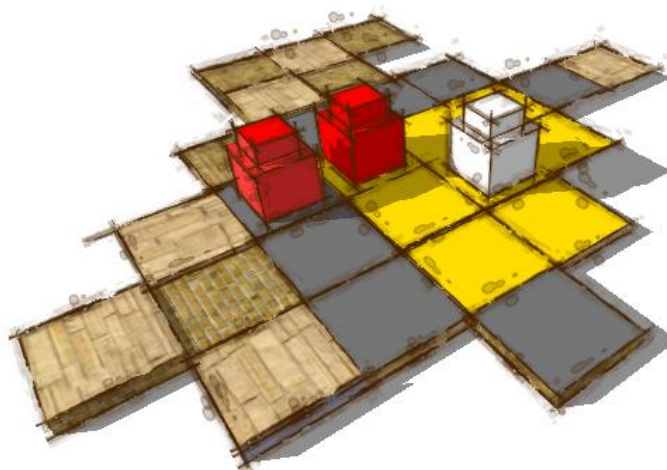
Обратите внимание на то, что каждый акт расчета дальностей (и передвижение, и прием) позволяет один раз посчитать диагональную клетку.



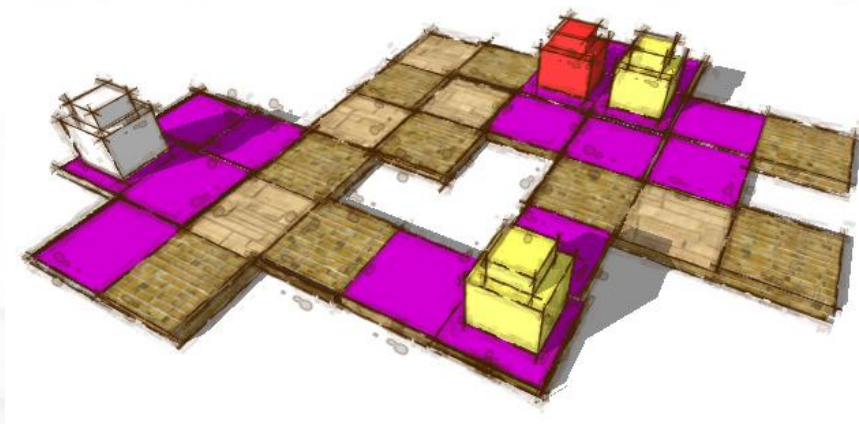
Некоторые типы оружия действуют по-особому. Например, на рисунке показано, что зона действия Лука (оружие 1 уровня) простирается от радиуса 4 до радиуса 7. В данной ситуации персонаж видит, что враг находится в зоне поражения Лука (которая отмечена синим) и может провести атаку.



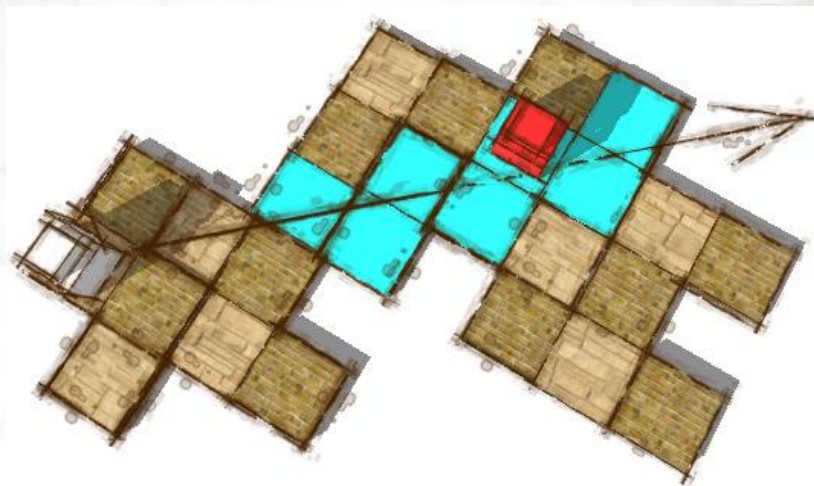
Оружие с типом *копье*. На рисунке отмечены две области: в желтой зоне (радиус 1) копье наносит одно значение урона, а в серой зоне (радиус 2) – другое.



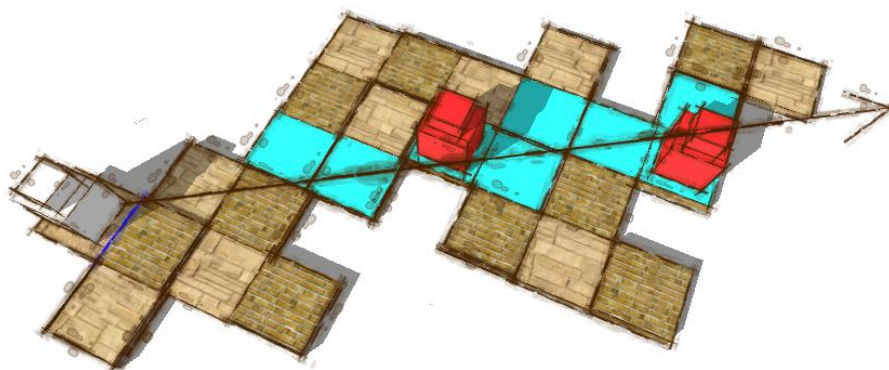
Дополнительной особенностью копий является то, что если цель в радиусе 1 стоит рядом с целью в радиусе 2 (их клетки прилегают гранями), то копье за одну атаку наносит урон обоим целям. Изображенные на рисунке враги за одну атаку получают каждый свой урон от копья.



На данном рисунке желтым отмечены союзники, а фиолетовым закрашена зона действия оружия типа *шар*, который наносит урон той цели, которая находится в радиусе 1 от любого из союзников (включая самого персонажа).



На этом рисунке голубым отмечена зона действия оружия с типом *пистоль*. Данное оружие позволяет наносить урон по цели, которая стоит в отдалении (дальше радиуса 3) и находится на линии, проведенной от персонажа до видимого им конца поля боя.



Пистоль позволяет распределять наносимый урон между всеми целями, которые попали на линию его эффекта.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ И БЕЗОРУЖНАЯ АТАКА

Во время боя персонаж может провести безоружную атаку, стоимостью 3 ОД если у него свободна хотя бы одна рука, либо 5 ОД, если обе руки заняты. Безоружная атака проводится в радиусе 1 и не тратит Боевое действие! Во время проведения подобной атаки игрок выбирает желаемый эффект: урон либо идентификацию.

Урон может максимально нанести количество физических повреждений равное уровню создания, но не более чем значение его Характеристики Тело.

Идентификация нанесет всего 1 физического урона (если Ловкость меньше 0, то 0 урона), но при этом игроки узнают все параметры данного врага, на этот бой и в дальнейшем, исключая атаки и приемы: количество ОЗ, защиты, иммунитеты (уязвимости Мастер может и не открывать, а так же какие-то новые свойства приписанные Мастером монстру), тип и так далее. В дополнение к этому персонаж выучивает призыв данного существа, если он Рыбы по Знаку.

Если существо задумано как **непризываемое** или уникальное, то Мастер может дать лишь ту информацию которую сочтет нужной.

КРИТЫ И ПРОМАХИ

Каждый раз, когда персонаж имеет дело со случайными параметрами, что относится в равной степени и к урону и к исцелению, он может промахнуться либо совершить критический эффект (крит). Это правило распространяется на все формулы урона содержащие в себе D. Атака, Способность, Магия или предмет, заставляющие кинуть кубик на урон или исцеление, дают возможность совершить крит либо промахнуться.

Вычисление происходит следующим образом: когда вы кинули любой кубик урона и выпала 1 то выполняется Критическая проверка. Для этого нужно кинуть D4, если число совпадает с вашей Группой крови, значит выпал крит. Это означает что в итоговом значении урона или исцеления, D будет заменен, на свое полное удвоенное значение. Например, вы кидали D6 на урон, крит означает, что вы нанесли 12 (если это был физический урон, то тип его не меняется - он остается Вариативным).

Если выпало значение максимально далекое от вашей Группы крови (тоесть 4 для первой и второй ГК либо 1 для третьей и четвертой ГК), это обозначает минимальный урон. В этом случае значение D просто будет равно 1. Любой другой результат означает промах.

Примечания: крит отменяет любые константные прибавки к числу внутри самой формулы. Например, вы должны нанести урон по формуле $D4+2$, в случае крита вы нанесете 8, в случае промаха 0, в случае же минимального урона 3. Если у вас есть какие-то дополнительные бонусы к урону, то они отменены не будут, а просто добавятся поверх.

Если действуют любые множители (к D внутри самой формулы или бонусные), то крит просто заменяет D на максимальное значение, отменяя прибавки формулы. После чего значение умножается на суммарный множитель, и лишь потом добавляются все бонусные прибавки.

Если формула содержит несколько D, то Критическая проверка выполняется только для первого значения, остальные, в случае крита выходят из формулы, и становятся бонусными прибавками. Например, формула $\langle D4+D4+D4 \rangle$ при крите выдаст «8» и уже отдельным бонусом $\langle +D4+D4 \rangle$ (который рассчитывается уже без критических удвоений), при промахе «0», при минимальном уроне $\langle 1+D4+D4 \rangle$ (оставаясь единой формулой, которая например, может целиком удвоиться каким-нибудь бонусным множителем).

Монстры обычно не промахиваются своими приемами, но и не совершают критические попадания.

Мистический и Сверхестественный уроны при крите просто выдают максимальное значение кубика, без удвоения.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ СОСТОЯНИЯ

Для Резуса существует его боевое применение и относится это к поведению в предсмертных состояниях, когда у создания остается от 0 до -5 Очков Здоровья (ОЗ).

Положительный Резус:

От 0 до -2 ОЗ: создание впадает в состояние Ярости. Получает прибавку +3 к своей Атаке Оружием (либо безоружной Атаке, если не вооружен), стремится догнать и ударить ближайшего врага, не может сбежать и делать что-то кроме Атак и перемещения к врагу.

От -3 до -5 ОЗ: создание становится Берсерком. Как Ярость, но прибавка +4 к Атаке, к тому же начинает бить союзников, если они ближе, чем враг.

Отрицательный Резус:

От 0 до -2 ОЗ: создание впадает в состояние Паника. Получает прибавку +2 к своей ФЗ и убегает от врага, не совершая никаких действий.

От -3 до -5 ОЗ: создание впадает в Шок. Как Паника, но +4 к ФЗ и +2 к ФЗ(D), не может двигаться.

Если персонаж впал в одно из вышеописанных состояний, то 1 его ход будет выполнен так, как предписывает данное состояние, даже если его уже вылечили.

По прошествии боя создания с ОЗ равными 0 либо меньшими валятся в обморок. На следующий день, если их никто не лечил, то наступает смерть. У здоровых созданий все ОЗ каждые сутки в полночь восстанавливаются. Чтобы вывести персонажа из бессознательного состояния нужно, чтобы у него было как минимум 1 ОЗ, например, чем-нибудь полечить.

-6 и более ОЗ в момент окончания боя означает смерть создания. Смерть невозможно снять лечением, для этого потребуются особые действия.

ОТВЕТНЫЕ АТАКИ

Некоторые действия, такие как призыв существ, установление контроля, выполнение нескольких приемов в один ход, применение Специальностей Знаков - провоцируют ответные атаки со стороны монстров находящихся в радиусе 1. Некоторые действия монстров тоже могут спровоцировать такие атаки со стороны персонажей, находящихся близко к ним (на усмотрение Мастера, для особо серьезных приемов).

Ответная атака от одного монстра, персонажа или героя может быть проведена лишь один раз за Фазу. Это должна быть атака экипированным оружием или безоружная атака (у монстров это их обычная атака), и она не запускает прочих ответных действий (например, приемы «Контр-Тень» и «Контратака» не активируются Ответной атакой).

СМЕНА ЭКИПИРОВКИ

Во время боя персонаж может менять экипировку, теряя 3 ОД +1 ДЗ за снятие и 1 ОД на одевание каждой экипировки. Оружие в бою меняется за 6 ОД +2 ДЗ. Чтобы передать предметы экипировки или оружие друг другу создания должны находиться в радиусе 1 и потратить 1 ОД (чтобы взять либо отдать). Смена экипировки не является Боевым действием.

Примечание: заработанные в бою Единицы Аспекта пойдут лишь в те вещи, которые были экипированы в момент окончания боя.

СПЕЦИАЛЬНОСТИ ЗНАКОВ

Каждый персонаж может пользоваться Специальностями Знаков, которые делятся на несколько категорий: Таинства (Зачарование, Переливание и Излучение), Мистицизм (Преображение, Призыв и Мимикрия), Профессии (Целитель, Бард и Вор) и Ремесла (Разбор, Сборка, Синтез, Астрология и Алхимия).

Ремесла используются вне тактического боя, но связаны с ним. Мистицизм, Таинства и Профессии активируются в тактическом бою, сжигая попытки, которые в день можно делать 1 раз за каждый уровень Основного Знака.

Пример: применив Мистицизм-Преображение персонаж 1 уровня потеряет в этот день свою единственную попытку Мистицизма и не сможет в дальнейшем совершать ни Преображение, ни Призыв, ни Мимикрию. Однако у него останутся попытки в других категориях: 1 попытка применения любого из Таинств и 1 попытка применения любой Профессий.

Специальность своего Основного Знака персонаж применяет без проверок, но для того, чтобы пользоваться Специальностями чужих Знаков персонаж должен выполнять Особую проверку. Для успешного применения Специальности чужого Знака нужно, чтобы результат второго шага Особой проверки был равным или превосходил сложность проверки для данной Специальности. Напомним, как высчитывается Особая проверка:

шаг первый: **Д6 + уровень Основного Знака**, для достижения нужного Знака.

шаг второй: **остаток от первого шага + уровень того Знака, в котором произошла остановка.**

Применение Специальностей Знаков из категории Ремесел не имеет количества попыток, однако, провал проверки означает потерю некоторого количества ДЗ. Как известно, при значении ДЗ равном 0 применение Специальностей Знаков становится невозможным.

Ниже приведен список Специальностей Знаков с уточнениями по совершению Особых проверок для тех, чей Знак отличен от Знака покровительствующего Специальности:

РЕМЕСЛА

Существует 5 типов Ремесел: Разбор, Сборка, Синтез, а так же Алхимия и Астрология. Ремесла проводятся вне тактического боя.

РАЗБОР

(Дева)

С помощью Разбора Дева может разобрать любую составленный из Сфер вещь (ту, у которой есть рецепт Разбора). Кроме Сфер персонаж получает 10-ю часть стоимости предмета в золотых монетах. Дева выбирает Знак получающихся в результате Разбора Сфер самостоятельно.

Созданиям других Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Деве, со сложностью **4 + ранг разбираемого предмета**. В отличие от Девы, они разбирают предмет на Сферы исключительно своего Знака, вдвое меньше чем указано в рецепте (округлять в меньшую сторону).

Провалившие проверку теряют 1 ДЗ за каждый уровень разбираемого предмета и терпят неудачу.

Пример: Зарио (Близнецы 1 уровень, Резус «-», 0 Очков умений в Деве) пытается разобрать Балахон (экипировка 1 ранга, Разбор: 5 Сфер), для этого он выполняет Особую проверку по Деве со сложностью 5 (4 +1 за ранг). Даже при максимальном значении кубика Зарио не сможет разобрать Балахон и потеряет 1 ДЗ на этот день.

Если Зарио повысит уровень в своем Основном Знаке (Близнецах) или повысит число очков в Деве, то у него появятся шансы пройти эту проверку. Тогда он разберет Балахон на 2 Сферы Близнецов (Сферы его Знака, поделенные пополам с округлением вниз), кроме того получив 10-ю часть от стоимости Балахона: 8 золотых монет (Балахон стоит 80 ЗМ).

СБОРКА

(Телец)

С помощью Сборки Телец может собрать любой предмет, который составляется из Сфер (ту, для которой написан рецепт Сборки). Для этого ему нужны Сферы указанные в рецепте предмета.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Тельцу, со сложностью **4 + ранг собираемого предмета**. В отличие от Тельца, они тратят в 2 раза больше материала на оплату любых Сфер или Сфер Тельца.

Провалившие проверку теряют по 1 выбранной Мастером Сфере из рецепта, за каждый уровень собираемого предмета и терпят неудачу.

Пример: Зарио (Близнецы 1 уровень, Резус «-», 1 Очко умений в Тельце) пытается собрать Лук (оружие 1 ранга, Сборка: 6 Сфер Стрельца+1 Сфера Девы), нужные Сферы у него есть. Для этого ему потребуется пройти Особую проверку по Тельцу со сложностью 5 (4 +1 за ранг). Резус у Зарио отрицательный, поэтому Телец находится от него очень далеко и при любом значении на кубике его ждет провал и потеря одной случайной Сферы из тех, что он подготовил для сборки Лука. Потребуется подрасти минимум до 5-го уровня, чтобы у него появились шансы собирать предметы первого ранга, выкидывая 6 на кубике при проверке.

Если бы Резус Зарио был положительный, то выкинув на кубике 3 и выше, он выиграл бы проверку и, потратив Сферы, собрал бы Лук.

СИНТЕЗ (Козерог)

С помощью Синтеза Козерог может собрать или расколоть на составляющие предметы любую вещь, которая создается синтезом либо уже синтезирована (для таких вещей указан рецепт Синтеза). Для этого ему нужны предметы из рецепта для синтеза, либо готовый синтезированный предмет для его раскола.

Козерог имеет 20% вероятность при синтезе наделить предмет своим Знаком (от этой возможности можно отказаться), тогда предмет становится уникальным и не раскалываемым, цена продажи падает вдвое (с округлением в большую сторону). Если теперь этот предмет будет носить любой Козерог, то он получает: +1 ФЗ(D) за каждый ранг предмета (тело), +1 ФЗ за каждый ранг предмета (вторая рука), +1 МЗ одного любого типа за каждый ранг предмета (голова), +2 ОЗ либо +2 ОМ за каждый ранг предмета (аксессуар), +1 к урону за каждый ранг предмета (оружие). Создания противоположного Знака (для Козерога это Рак) используя этот предмет, будут получать аналогичные минусы. Другие Знаки не получают ни плюсов ни минусов.

Еще Козерог умеет заменять 1 предмет из рецепта на любой предмет той же категории (оружие на оружие, экипировку на экипировку) и аналогичного уровня. В дополнение к этому, имеется 40% вероятность вложить в синтезируемый предмет дополнительную изучаемую Способность либо Магию из тех, что персонаж уже выучил ранее (этот прием, однако будет недоступен для изучения с этого предмета, лишь позволяет пользоваться им при ношении предмета).

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Козерогу, со сложностью **4 + ранг синтезируемого или раскалываемого предмета**. В отличие от Козерога, они не умеют заменять предмет из рецепта и вкладывать способности, однако у них остается 20% возможность наделить предмет своим Знаком.

Провалившие проверку при синтезе теряют 1 самый дешевый предмет из рецепта и теряют 1 ДЗ. При расколе теряют 1 ДЗ за уровень раскалываемого предмета.

Пример: Сармик (Водолей 1 уровень, Резус «+», 1 Очко умений в Козероге) пытается синтезировать Змеиный Кинжал (оружие 2 ранга, Синтез: 2 Кортика и 2 Кольца Магии), за время путешествий он накопил необходимые для этого предметы. Для этого он выполняет Особую проверку по Козерогу со сложностью 6 (4 +2 за ранг).

Если Сармик выкинет на кубике 5 или 6, то выигрывает проверку и потратив предметы синтезирует Змеиный Кинжал. С шансом 20% (бросок D20 с выпавшим значением от 1 до 4) Сармик наделяет Змеиный Кинжал своим Знаком Водолея. В случае удачи предмет станет уникальным, нераскалываемым, цена его продажи уменьшится, он будет наносить урон с бонусом +2, когда его носит Водолей или урон с -2, когда его носит Лев.

Если Сармик не пройдет проверку синтеза, то потеряет Кортик и 1 ДЗ, ничего не синтезировав.

АЛХИМИЯ (Змееносец)

Змееносец создает **зелья** – предметы, используемые в бою, и имеет 30% шанс сварить 2 зелья вместо одного (смотри список Зелий на *странице 76*).

Созданиям остальных Знаков (кроме Кита, который не может заниматься Алхимией) нужно успешно пройти Особую проверку по Змееносцу (смотри *страницу 34* о том, как это делается) со сложностью равной **рангу зелья**. В отличие от Змееносца, у других нет шанса удвоить зелья при варке.

Провалившие проверку теряют 1 ДЗ на уровень создаваемого зелья.

Пример: Труанн (Скорпион 1 уровня) благодаря своей ведьмовской книге умеет применять Алхимию так, как если бы она была Змееносцем (ей не потребуются проверки, и будет шанс удвоить зелья), правда в таком варианте ей недоступны рецепты 2-го и 3-го ранга зелий.

Допустим, для создания Флакона Жизни (зелье 1 ранга) Труанн понадобятся 3 Сферы стихии Земли + 3 Сферы стихии Воды. Ей не потребуются проверки, только трата нужных Сфер. Кроме того с шансом 30 % (числа от 1 до 6 на D20) она удваивает производимые зелья, получая два Флакона Жизни по цене одного.

АСТРОЛОГИЯ

(Кит)

Кит создает **карты** – предметы, используемые в бою (смотри список Карт на *странице 77*). Имеет 10% шанс сделать 2 карты вместо одной.

Созданиям остальных Знаков (кроме Змееносца, который не может заниматься Астрологией) нужно успешно пройти Особую проверку по Змееносцу (смотри *страницу 34* о том, как это делается) со сложностью равной **рангу карты**. В отличие от Кита, у других нет шанса удвоить карты при их изготовлении.

Провалившие проверку теряют 1 ДЗ на уровень создаваемого зелья.

Пример: Сармик (Водолей 1 уровня) хочет создавать карты, но ему потребуется быть 6-го уровня и хотя бы 1 Очко Умений в Змееносце (а без очков в Змееносце 7-й уровень), чтобы иметь шансы делать карты 1-го уровня, выкидывая 6 на кубике при проверке.

МИСТИЦИЗМ

Существует 3 типа Мистицизма: Преображение, Призыв и Мимикрия.

Любой персонаж обладает 1 попыткой применения Мистицизма в день за каждый свой уровень.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ

(Скорпион)

С помощью Преображения Скорпион может превращаться в Эйдолона и оставаться им в течение 4 Фаз +1 за каждый уровень персонажа (смотри список Эйдолонов на *странице 78*). Превращение сжигает 1 попытку Мистицизма, совершается моментально и не тратит ОД. Не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Скорпиону, со сложностью **6**. В отличие от Скорпиона время Преображения высчитывается как D4 Фаз +1 за каждый уровень персонажа, и превращение происходит в Эйдолона своей Стихии. Чтобы превратиться в Эйдолона любой другой Стихии, кроме противоположной, потребуется проверка уже со сложностью **11**. Противоположными являются вода и огонь, а также воздух и земля.

Змееносец и Кит умеют превращаться только в Эйдолона собственного Знака проходя Особую проверку по Скорпиону со сложностью **3**. Провалившие проверку теряют ДЗ равное своему уровню, помимо траты попытки Мистицизма.

Пример: Труанн (Скорпион 1 уровня) может в тактическом бою превратиться в любого Эйдолона без всяких проверок, просто потратив 1 попытку применения Мистицизма (на первом уровне у нее одна такая попытка в день). Она будет оставаться в форме Эйдолона в течение 5 Фаз боя или до того, как Эйдолон совершит Финальный прием.

ПРИЗЫВ

(Рыбы)

Рыбы получают 2 уже изученных для призыва монстров 1 уровня на старте игры (из списка монстров 1 уровня, на *странице 83*). С помощью Призыва они могут призвать любого изученного монстра (чтобы изучать новых нужно их идентифицировать безоружной атакой) для помощи в течении 3 Фаз +1 за каждый уровень персонажа, сжигая 1 попытку мистицизма. Имеется 50% шанс удвоить запас здоровья монстра, если сжечь 1 дополнительную попытку Мистицизма во время призыва. Призыв не тратит ОД, расходует Боевое действие и провоцирует Ответные Атаки

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Рыбам, со сложностью **6 + уровень призываемого монстра**. В отличие от Рыб, призванное существо будет помогать в течении D3 Фаз +1 за каждый уровень, а так же пропадает шанс удвоить здоровье существа. Если существо не принадлежит к стихии персонажа (Змееносец или Кит должны навсегда определить себе 1 сопутствующую стихию для Призыва), то монстр призовется с урезанным вдвое здоровьем (округлять в большую сторону).

Провалившие проверку теряют ДЗ равное своему уровню, помимо траты попытки Мистицизма.

Пример: Фармаэль (Овен 1 уровень, Резус «+», 2 Очка умений в Рыбах) хочет вызвать на поле боя летучую мышь (монстр 1 уровня), которую он идентифицировал ранее. Для этого он выполняет Особую проверку по Рыбам со сложностью 7 (6 +1 за ранг) и тратит попытку применения Мистицизма.

Если Фармаэль выкинет на кубике 5 или 6, то выигрывает проверку и призывает летучую мышь на клетку рядом с собой, она будет действовать в его ход (нужно будет кидать кубик на определение ее действий, точно так же как кидает Мастер за монстров) и обладает такой же Инициативой, что и Фармаэль. У летучей мыши Знак Рак, это водная стихия и она не совпадает с огненной стихией Фармаэля, поэтому вместо 3 ОЗ у монстра будет 2 ОЗ. Летучая мышь будет помогать в течение D3 Фаз +1 или до того момента, как погибнет.

Призыв расходует Боевое действие, поэтому в этот ход Фармаэль уже не сможет проводить приемы или атаки.

МИМИКРИЯ

(Рак)

С помощью Мимикрии Рак может скопировать любой прием (если не заявлено что он не копируемый) уже примененный другими существами в течение этой Фазы. Это означает, что он дублирует проведенный только что прием, но самостоятельно. (Свои приемы дублировать нельзя). Для этого ему нужно потратить 1 попытку Мистицизма.

Когда прием дублируется, то считается, что это тот же самый прием, но проводимый самим Раком. Это означает, что теперь все радиусы приема будут рассчитываться от копирующего и цели, возможно, изменятся. Имеется 20% шанс запомнить скопированный прием, и свободно применять его в дальнейшем, сжигая 1 попытку Мистицизма для использования. Мимикрия применяется моментально, без затраты ОД, не тратит Боевое действие, провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Раку со сложностью: **6 + уровень цели + расстояние до цели**. Целью является другой персонаж, герой либо монстр. В отличие от Рака, другие не могут запоминать копируемые приемы.

Провалившие проверку теряют ДЗ равное своему уровню, помимо траты попытки Мистицизма.

Пример: Зарио (Близнецы 1 уровень, Резус «-», 2 Очка умений в Раке) хочет скопировать Отравленную Атаку (Способность), которую стоящий в радиусе 2 гоблин применил в свой ход в этой Фазе, против другого члена группы. Для этого он выполняет Особую проверку по Раку со сложностью 8 (6 +1 за уровень +2 за расстояние) и тратит попытку применения Мистицизма.

Если Зарио выкинет на кубике 6, то выигрывает проверку и самостоятельно выполняет Отравленную Атаку на подходящую цель.

Если Зарио провалил бы проверку, то дополнительно потерял бы 1 ДЗ.

Мимикрия не расходует Боевое действие и ее можно проводить даже не в свой ход.

ТАИНСТВА

Существует 3 типа Таинств: Зачарование, Излучение и Переливание. Любой персонаж обладает 1 попыткой применения Таинств в день за каждый свой уровень.

ЗАЧАРОВАНИЕ

(Овен)

С помощью Зачарования Овен может создать чары и наложить их на оружие. Он умеет накладывать суммарно до трех чар любых стихий на одно оружие ближнего боя. Наложение каждого чар сжигает 1 попытку Таинства. Зачарование проводится вне боя.

Чары Огня.

Рецепт: 4 Сферы стихии Огня.
Эффект: +1 урона Огнем.

Чары Воды.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воды.
Эффект: игнорирует 1 ФЗ(Д) цели.

Чары Земли.

Рецепт: 4 Сферы стихии Земли.
Эффект: +20% что цель пропустит свой следующий ход.

Чары Воздуха.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воздуха.
Эффект: игнорирует 1 ФЗ цели.

Чары Тени.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.
Эффект: +20% что цель ударит себя своей обычной атакой.

Чары Света.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.
Эффект: +20% что на цель накладывается Аура Слепота.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Овну со сложностью 6. В отличие от Овна, они могут накладывать лишь одни чары и только своей стихии (Змееносец и Кит должны навсегда определить себе одну сопутствующую стихию для Зачарования), платя при этом вдвое больше Сфер.

Провалившие проверку теряют половину ингредиентов, помимо траты попытки Таинств.

Пример: Фармаэль (Овен 1 уровня) может наложить любые из доступных чар на оружие любого члена группы с типом кортик, меч, перчатки, посох, жезл, копье (только на тот урон, что в радиусе 1) или топор, без всяких проверок, просто потратив 1 попытку применения Таинства. На первом уровне у него одна такая попытка в день, дополнительные чары (до трех на одно оружие) он может наложить в последующие дни.

Фармаэль может зачаровать таким способом даже свои пси-клинки.

ИЗЛУЧЕНИЕ

(Стрелец)

С помощью Излучения Стрелец может доставить любой свой прием на дальнее расстояние в Радиусе 2 +1 за уровень. Излучение тратит цену оригинального приема и сжигает 1 попытку Таинства, считается Боевым действием и провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Стрельцу со сложностью 6 (при этом необходимо оружие с типом Лук или Пистоль в руках). В отличие от Стрельца, максимальная дальность будет вычисляться как 1 +1 за уровень.

Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Таинства.

Пример: Сармик (Водолей 1 уровень, Резус «+», 1 Очко умений в Стрельце) в ходе приключений выучил с оружия Посох прием Огненный Укол, который наносит повреждения в радиусе 1. Для того, чтобы один раз увеличить дальность этого приема Сармику потребуется держать в руках оружие с типом лук или пистоль и выполнить Особую проверку по Стрельцу со сложностью 6, потратив попытку применения Таинства.

На данный момент он не может этого сделать, ему нужно поднять свой уровень или количество очков в Стрельце

ПЕРЕЛИВАНИЕ

(Лев)

С помощью Переливания Лев может манипулировать собственным здоровьем и маной, делясь ими с другими. При переливании можно передать союзнику 1 ОЗ или 1 ОМ на уровень персонажа, при этом союзник получит удвоенное количество передаваемого ресурса. Способность также лечит врагов (*нежить* получает сверхестественные повреждения при таком лечении) либо сжигает их ОМ (*нежить*, наоборот, восстанавливает ОМ). Переливание совершается моментально, без затраты ОД, тратит 1 попытку Таинства, считается Боевым действием только если повреждает кого-то, провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Льву со сложностью **6 + расстояние до цели**. В отличие от Льва, количество передаваемого ресурса не удваивается. Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Таинства.

Пример: Илизшан (Весы 1 уровня, Резус «+», 3 Очка умений во Льве) хочет потратить 1 ОЗ, перелив его Труанн, которая стоит в радиусе 2 от него. Для этого ему потребуется пройти Особую проверку по Льву со сложностью 8 (6 + 2 за расстояние) и сжечь 1 попытку применения Таинства.

Если Илизшан выкинет 6 на кубике, то у него получается это сделать.

Если бы Илизшан сам был львом, то расстояние для него не имело бы значения, не требовались бы проверки, а количество передаваемого ресурса удваивалось бы.

ПРОФЕССИИ

Существует 3 типа Профессий: Целитель, Бард и Вор.

Любой персонаж обладает 1 попыткой применения Профессий в день за каждый свой уровень.

ЦЕЛИТЕЛЬ

(Близнецы)

Близнецы могут лечить других в Радиусе 1 и себя, восстанавливая 3 +1 за каждый уровень персонажа ОЗ. Можно потратить любые Сферы для прибавки +1 к лечению за каждую (прибавить Сфер можно не более своего уровня), однако нельзя тратить Сферы при лечении самого себя. Близнецы могут лечить удаленные цели, отнимая от значения лечения 1 за каждую единицу Радиуса до цели. Существам с типом *нежить* лечение наносит сверхестественный урон. Целительство сжигает 1 попытку применения Профессии, происходит мгновенно, не тратит ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Близнецам со сложностью **6**. В отличие от Близнецов они не умеют лечить себя, а остальных лечат на 1 на первом уровне, на D2 на втором и третьем, на D4 на четвертом, и на D4+1 за каждый уровень на пятом уровне и выше.

Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Профессии.

Пример: Зарио (Близнецы 1 уровня) в бою может исцелять себя и союзников без всяких проверок, просто тратя попытку применения Профессии. Например, он хочет подлечить Илизшана, который находится в радиусе 3 от него. Количество исцеляемых ОЗ будет равно 4, но Илизшан не находится рядом, поэтому Зарио должен потратить 2 единицы лечения за дальность, в итоге вылечив Илизшана на 2 (можно было увеличить количество исцеляемых ОЗ, за счет траты Сфер).

БАРД

(Водолей)

Водолей умеет играть музыку, напевать, дублируя эффект любого известного ему титула, тратя 2 ДЗ. Этот эффект применяется ко всем персонажам на поле, включая его самого. Сами титулы персонажей и их эффекты при этом не отменяются, но одинаковые Титулы не складываются.

Водолей получает два дополнительных титула в начале игры:

Сказитель - дает 1 МЗ(В),

Скальд - персонаж восстанавливает 1 ОМ в начале каждой фазы.

Запуск мелодии требует траты 1 попытки применения Профессии, но можно переключать уже запущенную мелодию в течение боя, не тратя попытки применения профессии, только теряя 2 ДЗ. Смена и активация мелодий происходит мгновенно, не тратит ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Водолею со сложностью **6 и потратить 2 ДЗ**, чтобы начать песню. Сложность проверки увеличивается на 1 за каждого персонажа, который уже поет песню. В отличие от Водолея, другие могут менять уже запущенную песню только тратой попытки Профессии (уже без проверки).

Провалившие проверку не теряют ничего кроме потери попытки Профессии и потраченных на активацию ДЗ.

Пример: Сармик (Водолей 1 уровня) в бою может напевать и раздавать себе и союзникам эффект любого титула, который ему. Для этого ему не нужны проверки, требуется только потратить попытку применения Профессии. Если он хочет сменить напев и предоставлять другой титул, то ему требуется потратить 2 ДЗ.

ВОР

(Весы)

Весы умеют красть 2 +1 за уровень Сфер у врагов и имеют шанс 20% вместо кражи Сфер украсть предмет эквивалентный по стоимости количеству Золотых монет, равное умноженной на 10 сумме уровня врага и уровня персонажа. Воровство тратит 1 попытку применения профессии, совершается моментально, без затраты ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

Созданиям остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Весам со сложностью **6 + уровень цели**. В отличие от Весов, они не имеют шанса украсть предмет.

Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Профессии

Пример: Илишан (Весы 1 уровня) в бою может изъять 3 Сферы у врага в радиусе 1. Для этого ему не нужны проверки, требуется только потратить попытку применения Профессии.

С шансом 20% (значения от 1 до 4 на кубике) Илишан может украсть не Сферы, а предмет, например из монстра 1 уровня в таком случае будет украден предмет равный по стоимости 20 Золотым монетам (это может быть просто ценное украшение или Мастер может выдать игровые предметы на эту цену, например, несколько Флаконов Жизни).

НАГРАДЫ И РАЗВИТИЕ

Мастер имеет возможность различными способами награждать участников за хорошую игру различными игровыми ценностями, это могут быть разнообразные предметы, оружие, боевая и театральная экипировка, Золотые монеты, заработанный опыт, Сферы, Единицы Аспекта, открытые титулы и так далее.

РОСТ ПАРАМЕТРОВ

Одно из средств поощрения за достижения в игре, это выдача Мастером игрового опыта (EXP). Этот опыт он выдает игрокам тогда, когда те следуют чертам характера и мотивам своих персонажей, красочно описывают действия, успешное выполнение персонажами задания и все прочие красивые игровые моменты и действия, нуждающиеся в поощрении. Кроме этого, за победу в тактическом бою тоже положено некоторое количество опыта (за каждого побежденного врага). Заработанный опыт игроки тратят самостоятельно, повышая нужные им параметры своих персонажей.

Мастеру следует начислять опыт, прикидывая нужное количество по тем таблицам, что приведены ниже. В них описаны последовательные цены, которые нужно платить для каждого следующего повышения требуемого параметра на единицу.

Таблица стоимости повышения Знаков

Основной Знак				Второстепенные Знаки			
			Сумма*				Сумма*
1	уровень	базовый	0	1	уровень	базовый	0
2	уровень	750 EXP	750	2	уровень	450 EXP	450
3	уровень	850 EXP	1600	3	уровень	550 EXP	1000
4	уровень	950 EXP	2550	4	уровень	600 EXP	1600
5	уровень	1050 EXP	3600	5	уровень	700 EXP	2300
6	уровень	1100 EXP	4700	6	уровень	850 EXP	3150
7	уровень	1250 EXP	5950	7	уровень	1050 EXP	4200
8	уровень	1450 EXP	7400	8	уровень	1200 EXP	5400
9	уровень	1700 EXP	9100	9	уровень	1300 EXP	6700
10	уровень	2200 EXP	11300	10	уровень	1400 EXP	8100

* Сумма показывает общее количество потраченного опыта, на достижение определенного уровня от 0 и указана для удобства подсчета в тех случаях, когда вы начинаете игру более опытными персонажами, уровня 2 или выше.

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – воздушные Знаки, 2-я – огненные Знаки, 3-я земные Знаки, 4-я водные Знаки.

Таблица стоимости повышения Характеристик

Тело, Ловкость, Разум или Интуиция	
от -2 до -1	90 EXP
от -1 до 0	100 EXP
от 0 до 1	150 EXP
от 1 до 2	280 EXP
от 2 до 3	550 EXP
от 3 до 4	700 EXP
от 4 до 5	800 EXP
от 5 до 6	950 EXP
от 6 до 7	1100 EXP

Таблица стоимости уровней души и здоровья

Уровень здоровья				Уровень души			
			Сумма*				Сумма*
1	10 ОЗ	базовые	0	1	10 ДЗ	базовые	0
2	12 ОЗ	120 EXP	120	2	12 ДЗ	180 EXP	180
3	15 ОЗ	250 EXP	370	3	14 ДЗ	300 EXP	480
4	18 ОЗ	300 EXP	670	4	16 ДЗ	650 EXP	650
5	22 ОЗ	500 EXP	1170	5	18 ДЗ	800 EXP	1130
6	26 ОЗ	700 EXP	1870	6	20 ДЗ	1250 EXP	2380
7	30 ОЗ	900 EXP	2770	7	22 ДЗ	1600 EXP	3980
8	35 ОЗ	1200 EXP	3970	8	24 ДЗ	2000 EXP	5980
9	42 ОЗ	1500 EXP	5470	9	27 ДЗ	2400 EXP	8380
10	50 ОЗ	1800 EXP	7270	10	30 ДЗ	3000 EXP	11380

* Сумма показывает общее количество потраченного опыта, на достижение определенного уровня от 0 и указана для удобства подсчета в тех случаях, когда вы начинаете игру более опытными персонажами, уровня 2 или выше.

РОСТ ОСОБЫХ СИЛ

Вместе с уровнем Основного Знака растет эффективность персонажа в применении приемов зависящих от уровня. На 5-м и 10-м уровнях эффекты Особой силы расширяются, добавляются и улучшаются.

Овен

1 уровень: получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам перчатками, жезлами и посохами +1 за каждый ранг оружия.

5 уровень: эффект Особой силы распространяется на мечи и кортики.

10 уровень: эффект Особой силы распространяется на все оружия, но в радиусе 1. Кроме шаров. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе 1.

Телец

1 уровень: может проводить Ответную атаку на любой прием врага.

5 уровень: становится иммунен к Ответным Атакам.

10 уровень: может проводить Ответные атаки на передвижение врага в радиусе 1 от персонажа. Тратит в 2 раза меньше одного выбранного Знака при Сборке. Абсорбция Аспекта-Время (Иммунитет к Тьме и Свету, помимо этого за каждые 1 урона наносимого этими стихиями по МЗ(В) лечит 1 ОЗ.)

Близнецы

1 уровень: все враги в радиусе 2 проваливают все свои проверки.

5 уровень: враги в радиусе 1 имеют 20% шанс промаха любым своим приемом. Иммунитет к Аспекту-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру).

10 уровень: враги в радиусе 1 имеют 50% шанс промаха любым своим приемом. Абсорбция Аспекта-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру, помимо этого за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(М) лечит 1 ОЗ.)

Рак

1 уровень: 20% шанс, что монстр (которого можно призвать) стоящий в радиусе 1 от персонажа попадет под контроль персонажа в течение своего хода.

5 уровень: Возможность применить любое действие подконтрольного монстра самостоятельно. Шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 40%. Копирование +1 (скопированные Мимикрией приемы получают +1 к урону и лечению за уровень персонажа, не распространяется на применение запомненных приемов).

10 уровень: шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 60%. Вихрь Копирования (возможность выполнить до 3-х запомненных приемов в ход, как одно боевое действие, потратив 2 попытки Мистицизма).

Лев

1 уровень: 20% процентный шанс удвоить опыт и Сферы с каждого монстра. При промахе приема не тратит Боевое действие.

5 уровень: шанс повышается до 40%, дополнительно при промахе союзника в радиусе 1 тот тоже не тратит Боевое действие.

10 уровень: шанс повышается до 60%. Персонаж получает Дополнительное Боевое действие каждый ход.

Дева

1 уровень: 20% шанс получить удвоенные ЕА и Сферы с каждого монстра.

5 уровень: шанс повышается до 40%. Сохранение Ауры (может по желанию сохранять любые свои Ауры, даже если какой-то эффект их убирает).

10 уровень: шанс повышается до 60%. Абсорбция Аспекта-Жизнь (Иммунитет к Воде и Земле, кроме того за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(Ж) лечит 1 ОЗ.)

Весы

1 уровень: при совершении любой ближней атаки по монстру (если он призываемый), уровень которого ниже чем у персонажа, существует 20% шанс, что монстр перейдет на сторону персонажа, до конца боя, если остался жив.

5 уровень: шанс переманивания повышается до 40%. Шанс кражи предмета до 30%.

10 уровень: шанс переманивания повышается до 60%. Шанс кражи предмета до 40%.

Скорпион

1 уровень: 50% шанс перелить остаток изученных в бою ЕА в другой предмет.

5 уровень: Преображение +1 (+1 за каждые 2 уровня к урону и лечению приемами эйдолона) Финал Преображения (управление Финальным приемом).

10 уровень: попытки Преображения не лимитированы. Управляемое Преображение (управление всеми приемами).

Стрелец

1 уровень: получает постоянную прибавку ко всем дальним атакам луком (на расстоянии от максимального радиуса минус 3, до максимального радиуса) и копьем в радиусе 2 +1 за каждый ранг оружия.

5 уровень: эффект распространяется на пистолы. Дальность не ближе чем максимальный радиус минус 5.

10 уровень: эффект распространяется на шары. Дальность любая, кроме радиуса 1. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе больше, чем 1.

Козерог

1 уровень: может изменять на 1 пункт в любую сторону значение D4 при бросках Синхронизации и Критических проверках (считается, что крайние значения кубика соприкасаются).

5 уровень: Синхронизация в начале боя всегда успешна. В Синтезе может заменять 2 предмета вместо одного. Приемы, наносящие физический урон всегда критические

10 уровень: Все приемы критические. 100% шанс наделить предмет способностью при синтезе.

Водолей

1 уровень: может использовать приемы, заключенные в оружии союзников, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

5 уровень: может использовать приемы в оружии союзников без платы ЕА, владелец оружия получает по 1 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

10 уровень: может использовать любые активные приемы известные партии, если используется прием с оружия, то владелец этого оружия получает по 2 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает еще +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

Рыбы

1 уровень: 20% шанс уклониться от физического урона.

5 уровень: шанс уклониться от физического урона повышается до 50%. Искусство Призыва (Контроль над приемами монстров)

10 уровень: иммунен к физическому и мистическому урону. За каждые 10 пунктов физических защит получает 1 Ауру Тайны. (Аура Тайны: +1 к каждой магической защите. Множественные эффекты складываются.)

Змееносец (и Кит)

1 уровень: 20% шанс скопировать любой прием, наносящий повреждение какой-то стихией проведенный врагом, тут же применив против него. Способность теряет 5% за каждого Змееносца или Кита в союзниках. Не копирует приемы Змееносцев или Китов.

5 уровень: шанс повышается до 40%. Доступен 2 уровень Астрологии либо Алхимии.

10 уровень: вместо копирования, прием целиком отражается. Доступен 3 уровень Астрологии либо Алхимии.

Змееносец - Абсорбция Звука (Иммунитет к Звуку, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Звуком по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)

Кит - Абсорбция Силы (Иммунитет к Силе, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Силой по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)

ТИТУЛЫ

Иногда персонаж может выполнить какие-то из условий в игре, что даст ему возможность открыть новую особенность – **титул**. Знать он их может неограниченное количество, но активен всегда лишь один из них, обеспечивая при этом определенный бонус. Каждую полночь игрок может сделать активным другой титул.

Персонаж Водолей получает 2 специальных титула в начале игры (они указаны в описании Специальности Водолея на *странице 52*). Кроме этого Мастер может придумывать новые титулы и давать определенный титул в начале игры, исходя из биографий созданий.

Список титулов

Комбо-мастер

Условия получения: персонажи должны обладать одинаковой Инициативой и провести красивый совместный прием в бою.

Преимущества: совершив бросок Инициативы, персонаж может потерять 1 в ней и после этого выдать значение своей текущей Инициативы любому другому персонажу.

Победитель гоблинов

Условия получения: в бою с гоблинами получить Отравление.

Преимущества: иммунитет к Отравлению гоблинов.

Воин света

Условия получения: поучаствовать в десяти боях с нежитью.

Преимущества: +1 к физическому урону по существам с типом *нежить*.

Говорун

Условия получения: поговорить с персонажами всех Знаков.

Преимущества: +1 к Разуму.

Опасный тип

Условия получения: нанести 15 и более пунктов физического урона одним приемом.

Преимущества: +1 к Телу.

Неистовый адепт

Условия получения: нанести 15 и более пунктов магического урона одним приемом.

Преимущества: +1 к Интуиции.

Шустрила

Условия получения: выиграть Фазу Синхронизации десять раз.

Преимущества: +1 к Ловкости.

Лекарь

Условия получения: воскресить кого-нибудь.

Преимущества: +1 к своим эффектам лечения (применяемым на себя либо остальных).

Второе дыхание.

Условия получения: выжить в тактическом бою при уровне ОЗ от -5 до -1.

Преимущества: +5ОМ, +2ДЗ.

Злой гений.

Условия получения: убить кого-нибудь вне боя.

Преимущества: Сопротивляемость Свету +5.

Манчкин.

Условия получения: заработать 7 титулов дающих «+ к чему-нибудь».

Преимущества: +1 урона к урону любого оружия персонажа при атаке.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ОРУЖИЕ

Для каждого оружия указан его тип, урон от атаки, радиус, возможный дополнительный эффект от ношения, заключенная в оружии прием, с описанием количества ЕА требуемых для изучения этого приема и описанием самого приема. Кроме этого указана цена, рецепт для Сборки, эффект от Разбора. Для синтезируемых оружий указан рецепт Синтеза.

1 Ранг

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Бонус
Волшебная Палочка	Жезл	1	1	1	50	Роса	18	+2 ОЗ
Кортик	Кортик	1	D4	1	50	Канал Силы	24	+2 ОМ
Меч	Меч	1	D4+1	1	60	Сияющий Меч	20	
Перчатки	Перчатки	2	2	1	75	Контр-Тень	20	
Повязки Мага	Перчатки	2	1	1	55	Тряска	16	+1 ОМ, +1 ОЗ
Воздушный Прут	Посох	2	1	1	60	Радужный Луч	16	+6 ОМ
Посох	Посох	2	1	1	55	Огненный Укол	22	+8 ОМ
Топор	Топор	1	D4+2	1	60	Звон Стали	20	
Лук	Лук	2	2	4-7 *	75	Снайпер	23	
Копье	Копье	2	2/1 *	1/2	90	Вращение Древка	25	

Расшифровка обозначений:

Радиус 4-7: интервал дальности, в которой действует лук, в данном случае от радиуса 4 до Радиуса 7, не ближе и не дальше.

Урон 2/1 и радиус 1/2: копье наносит сразу два значения урона по разным радиусам одновременно, в данном случае первое равно 2 и наносится в радиусе 1, а второе равно 1 и наносится в радиусе 2.

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Воздушный Прут	Посох двуручный	1	1	+6 ОМ
Содержит: Радужный Луч. ЕА: 16.				
Радужный Луч Стоит 1 ОМ <i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух</i> Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 урона Воздухом.				
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 6 Сфер Рака		

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Волшебная Палочка	Жезл одноручный	1	1	+2 ОЗ
Содержит: Роса. ЕА: 18.				
Роса Стоит 1 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i> Эффект: восстановите до 3 ОЗ любой цели кроме себя в радиусе 1, не выше максимума ОЗ цели, используя Стихию Воды.				
Цена: 50 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 6 Сферы Водолея		

	Тип	Атака в Радиусе 1	Атака в Радиусе 2
Копье	Копье двуручное	2	1
Содержит: Вращение Древка. ЕА: 25.			
Вращение Древка Стоит 5 ОД <i>Аспект-Время, Способность</i> Эффект: для приема требуется тип оружия - копье, все враги в радиусе 1 от вас получают урон равный ближней атаке вашего оружия.			
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 5 Сфер Козерога, 5 Сфер Змееносца	

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Кортик	Кортик одноручный	D4	1	+2 ОМ
Содержит: Канал Силы. ЕА: 24.				
Канал Силы Стоит 4 ОМ <i>Аспект-Мана, Способность</i> Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Усиления. (Аура Усиления: ваше оружие с типом кортик наносит максимальный урон при атаке. После 3-х ваших успешных атак кортиком Аура Усиления разряжается. Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона любого вашего кортика на Перманентный. Множественные Ауры не складываются.)				
Цена: 50 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 2 Сферы Тельца, 1 Сфера Льва		

	Тип	Атака	Радиус
Лук	Лук двуручный	2	от 4 до 7
Содержит: Снайпер. ЕА: 23.			
Снайпер Стоит 7 ОД <i>Аспект-Время, Способность</i> Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Снайпера. (Аура Снайпер: уменьшает на 1 ФЗ или ФЗ(D) цели вашего оружия с типом лук и с вероятностью 50% накладывает на цель Ауру Стоп. После наложения трех Аур Стоп на любые цели, Аура Снайпер разряжается. Не складывается.) (Аура Стоп: в течение 3 Фаз цель не может двигаться. Не складывается.)			
Цена: 75 ЗМ	Разбор: 2 Сферы	Сборка: 6 Сфер Стрельца, 1 Сфера Девы	

	Тип	Атака	Радиус
Меч	Меч одноручный	D4+1	1
Содержит: Сияющий Меч. ЕА: 20.			
Сияющий Меч Стоит 3 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите его атаку в радиусе 1 от себя и накладываете на цель Ауру Слепоты. (Аура Слепоты: 50% шанс промаха при обычной атаке. Разряжается после трех промахов цели или наложения следующей такой Ауры на цель.)			
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 6 Сфер Овна	

	Тип	Атака	Радиус
Перчатки	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Контр-Тень. ЕА: 20.			
Контр-Тень Стоит 2 ОД <i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i> Особый эффект: при условии, что вы должны получить повреждения, вы можете нанести 1 урон Тьмой любой цели в радиусе 2, заплатив цену. Прием можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений. Прием делается в любой ход, когда возникло условие, не тратит Боевое действие.			
Цена: 75 ЗМ	Разбор: 2 Сферы	Сборка: 6 Сфер Девы, 1 Сфера Скорпиона	

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Повязки Мага	Перчатки двуручные	1	1	+1 ОМ, +1 ОЗ
Содержит: Тряска. ЕА: 16.				
Тряска Стоит 2 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля</i> Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя, можно выбирать одну и ту же клетку. Все цели стоящие на этих клетках получают 1 урона Землей, урон по клетке указанной несколько раз суммируется до нанесения.				
Цена: 55 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 4 Сферы Близнецов, 1 Сфера Рака.		

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Посох	Посох двуручный	1	1	+8 ОМ
Содержит: Огненный Укол. ЕА: 22.				
Огненный Укол Стоит 2 ОМ <i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i> Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает D4+1 Огненного урона.				
Цена: 55 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Овна		

	Тип	Атака	Радиус	
Топор	Топор одноручный	D4+2	1	
Содержит: Звон Стали. ЕА: 20.				
Звон Стали Стоит 3 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – топор, вы наносите атаку оружия в радиусе 1 и в случае попадания накладываете Ауру Молчания на цель. (Аура Молчания: невозможность применять Магию. Разряжается после 3-х попыток цели применить Магию или при наложении следующей такой Ауры.)				
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 6 Сфер Льва		

2 Ранг

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект или бонус
Витиеватый Жезл	Жезл	1	2	1	150	Контр-Свет	18	+1 ДЗ
Палочка Пикси	Жезл	1	2	1	100	Фокус с Огнем	23	+2 ОЗ, +6 ОМ
Таинственный Жезл	Жезл	1	2	1	110	Освежение	20	+8 ОМ
Змеиный Кинжал	Кортик	1	D4+1	1	110	Трюк Заклинателя	35	+6 ОМ
С								
Мифический Кортик	Кортик	1	D6	1	110	Канал Скорости	20	
Зазубренный Меч	Меч	1	D4+2	1	120	Кровожадность	28	
Стальной Меч	Меч	1	D6	1	100	Стальное Эхо	33	
Перчатки Адепта	Перчатки	2	2	1	120	Капкан	24	
Перчатки Чародея	Перчатки	2	2	1	135	Цели Ночи	35	
С								
Посох Мага	Посох	2	2	1	135	Сила Факела	28	+8 ОМ
Посох Монаха	Посох	2	3	1	130	Кожа-Камень	24	+2 ОЗ
Чарокос	Топор	1	D6+1	1	130	Мана-Вор	27	
Ангельский Лук	Лук	2	3	5-8 *	180	Время Жизни	40	
С								

Лук Ночи	Лук	2	2	2-7	150	Темпоральный Радиус	35
Пистоль	Пистоль	1	D6	3 - - *	200	Разделенная Скорбь	50
Копье Духов	Копье	2	3/1 *	1/2	140	Невидимый Удар	32
Руническое Копье	Копье	2	3/2	1/2	170	Время Мести	40
Стекланный Орб	Шар	1	2	1# *	150	Анафема	40
Туманный Орб	Шар	1	2	1#	150	Синхронность	40

Расшифровка обозначений:

Радиус 5-8: интервал дальности, в которой действует лук, в данном случае от радиуса 5 до радиуса 8, не ближе и не дальше.

Урон 3/1 и радиус 1/2: копье наносит сразу два значения урона по разным радиусам одновременно, в данном случае первое равно 3 и наносится в радиусе 1, а второе равно 1 и наносится в радиусе 2.

Радиус 3 - - : характерный для пистолей интервал дальности, начинающийся после определенного значения и ограниченный лишь полем боя. В данном случае, начиная от радиуса 3 и выше.

Радиус 1# : так обозначается особенность шаров наносить урон в радиусе 1 от сопартийца.

С - синтезируемая вещь, собирается из других вещей при помощи Ремесла-Синтез.

	Тип	Атака	Радиус
Ангельский Лук	Лук двуручный	3	от 5 до 8
Содержит: Время Жизни. ЕА: 40.			
Время Жизни	Стоит X ОД, но не более твоего уровня		Аспект-Время, Способность
Эффект: одна любая цель в радиусе 2 получает X временных ОЗ. Накапливать ОД в запас можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход. Временные ОЗ действуют до конца боя или пока не будут сняты уроном.			
Цена: 180 ЗМ	Синтез: 3x Лук, 1x Воздушный Прут, 1x Перчатки		

	Тип	Атака	Радиус
Витиеватый Жезл	Жезл одноручный	2	1
Добавочный эффект: 1 временное ДЗ дается персонажу в начале первого боя в течение дня, эффект перезаряжается в полночь.			
Содержит: Контр-Свет. ЕА: 18.			
Контр-Свет	Стоит 2 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Свет</i>	
Особый эффект: при условии, что вы должны получить повреждения, вы можете вылечить 1 ОЗ любой цели в радиусе 2, кроме себя, заплатив Очками Действия, если они есть в запасе. Прием можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений. <i>Прием делается не в свой ход в ответ на условие, не тратит Боевое действие.</i>			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 11 Сфер	Сборка: 9 Сфер Водолея, 6 Сфер Змееносца.	

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Зазубренный Меч	Меч двуручный	D4+2	1	+4 ОМ
Содержит: Кровожадность. ЕА: 28.				
Кровожадность		Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>	
Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите атаку мечом в радиусе 1, игнорируя при этом ФЗ и ФЗ(D) цели.				
Цена: 120 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 9 Сфер Овна, 3 Сферы Змееносца		

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Змеиный Кинжал	Кортик одноручный	D4+1	1	+6 ОМ
Содержит: Трюк Заклинателя. ЕА: 35.				

Трюк Заклинателя	Стоит 2 ОМ	Аспект-Мана, Способность
Особый эффект: вы можете 1 раз перекинуть любой кубик в формуле вашего приема или приема врага, применяемого против вас. После этого выберите любое значение – старое или новое. Эту Способность нельзя выбирать для одной и той же цели повторно в течение одной Фазы. Прием не тратит Боевое действие. Промах или крит вычисляется после приема.		

Цена: 110 ЗМ Синтез: 2х Кортик, 2х Кольцо Магии

	Тип	Атака в Радиусе 1	Атака в Радиусе 2
Копье Духов	Копье двуручное	3	1
Содержит: Невидимый Удар. ЕА: 32.			

Невидимый Удар	Стоит 6 ОД	Аспект-Время, Способность
Эффект: вы совершаете специальное действие копьем и до двух выбранных вами врагов в радиусе 3 теряют Очки здоровья по числу своих ФЗ, для приема требуется тип оружия - копье. Атака самого копья при этом не наносится. Потеря ОЗ не является уроном и игнорирует защиты.		

Цена: 140 ЗМ Разбор: 7 Сфер Сборка: 9 Сфер Козерога, 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Змееносца

	Тип	Атака	Радиус
Лук Ночи	Лук двуручный	2	от 2 до 7
Содержит: Темпоральный Радиус. ЕА: 35.			

Темпоральный Радиус	Стоит 4 ОД	Аспект-Время, Способность
Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Концентрации. (Аура Концентрации: радиус вашего лука увеличен на 2 до конца боя, не складывается.)		

Цена: 150 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 9 Сфер Стрельца, 6 Сфер Близнецов

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Мифический Кортик	Кортик одноручный	D6	1	+4ОМ
Содержит: Канал Скорости. ЕА: 28.				

Канал Скорости	Стоит 5 ОМ	Аспект-Мана, Способность
Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Рефлексов. (Аура Рефлексов: теперь атака оружием с типом кортик стоит 2 Очка действия вместо 3-х, но каждый раз, когда вы теряете ДЗ, то дополнительно теряется еще 1 ДЗ. Аура действует до конца боя, не складывается.)		

Цена: 110 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 10 Сфер Скорпиона

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Палочка Пикси	Жезл одноручный	2	1	+2 ОЗ, +6 ОМ
Содержит: Фокус с Огнем. ЕА: 23.				

Фокус с Огнем	Стоит 2 ОМ	Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь
Эффект: одна любая цель в радиусе 2 получает 2 Огненного урона.		

Цена: 100 ЗМ Разбор: 3 Сферы Сборка: 5 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея.

	Тип	Атака	Радиус
Перчатки Адепта	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Капкан. ЕА: 24.			
Капкан	Стоит 2 ОЗ	Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля	
Эффект: вы накладываете на цель в радиусе 3 Ауру Торможение. (Аура Торможение: цель теряет 2 Скорости. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД в ход: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание этой Ауры или позволите ей разрядиться. Не складывается.)			
Цена: 120 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 7 Сфер Девы, 4 Сферы Близнецов.	

	Тип	Атака	Радиус
Перчатки Чародея	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Цели Ночи. ЕА: 35.			
Цели Ночи	Стоит 5 ОД	Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма	
Эффект: выберите обязательно 2 разные цели в радиусе 2 (вы можете быть одной из целей) и распределите D4+2 урона Тьмой между ними, на одну цель нельзя назначить меньше чем 1 повреждение.			
Цена: 135 ЗМ	Синтез: 2x Перчатки, 1x Кольцо Магии, 1x Повязки Мага		

	Тип	Атака	Радиус	Бонус										
Пистоль	Пистоль одноручный	D6	3 и выше	+8 ОМ										
Пистоль бьет по линии, проведенной от вас до любой клетки поля боя, наносит мистический урон, распределенного как угодно между всеми на линии, начиная с минимального радиуса пистоя и дальше. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель.														
Содержит: Разделенная Скорбь. ЕА: 50.														
<table><tr><td>Разделенная Скорбь</td><td>Стоит 3 ДЗ</td><td colspan="3">Аспект-Душа, Способность</td></tr><tr><td colspan="5">Эффект: если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль в этом ходу, то вы дополнительно наносите по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон.</td></tr></table>					Разделенная Скорбь	Стоит 3 ДЗ	Аспект-Душа, Способность			Эффект: если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль в этом ходу, то вы дополнительно наносите по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон.				
Разделенная Скорбь	Стоит 3 ДЗ	Аспект-Душа, Способность												
Эффект: если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль в этом ходу, то вы дополнительно наносите по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон.														
<table><tr><td>Цена: 200 ЗМ</td><td>Разбор: 6 Сфер</td><td colspan="3">Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сферы Льва</td></tr></table>					Цена: 200 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сферы Льва							
Цена: 200 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сферы Льва												

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Посох Мага	Посох двуручный	2	1	+8 ОМ
Содержит: Сила Факела. ЕА: 28.				
Сила Факела	Стоит 3 ОМ	Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь		
Эффект: вы накладываете Огненную Ауру на любое оружие ближнего боя (все кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 от вас. Это оружие получает +2 Огненного урона к своей обычной атаке (атака без использования способностей). Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры либо она пропадет. Огненные Ауры складываются.				
Цена: 135 ЗМ	Разбор: 7 Сфер	Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна		

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Посох Монаха	Посох двуручный	3	1	+2 ОЗ
Содержит: Кожа-Камень. ЕА: 24.				
Кожа-Камень	Стоит 2 ОЗ	Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля		
Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Стойкости, которая увеличивает вашу ФЗ на 1. Ауры Стойкости не складываются.				
Цена: 130 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 9 Сфер Рака, 4 Сферы Девы.		

	Тип	Атака в Радиусе 1	Атака в Радиусе 2
Руническое Копье	Копье двуручное	3	2
Содержит: Время Мести. ЕА: 40.			
Время Мести	Стоит X ОД, но не более твоего уровня	Аспект-Время, Способность	
Персональный эффект: одна следующая ваша атака оружием в радиусе 2 получит +X урона (тип общего урона определяет оружие). Накапливать ОД в запас можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход. Если атака не была произведена или ваше оружие не умеет бить в радиусе 2, то в конце хода эффект пропадает.			
Цена: 170 ЗМ	Синтез: 2х Копье, 2х Волшебная Палочка, 1х Кольцо Жизни		

	Тип	Атака	Радиус
Стальной Меч	Меч одноручный	D6	1
Содержит: Стальное Эхо. ЕА: 33.			
Стальное Эхо	Стоит 3 ОМ	Аспект-Мана, Способность	
Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите атаку мечом в радиусе 1 и урон умножается на 2.			
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 5 Сфер	Сборка: 11 Сфер Овна.	

	Тип	Атака	Радиус
Стеклянный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя
Содержит: Анафема. ЕА: 40.			
Анафема	Стоит 4 ДЗ	Аспект-Душа, Магия, Стихия Сила	
Эффект: вы накладываете Силовую Ауру на любую цель в радиусе 5. (Силовая Аура: если цель получает урон не Звуком, не Силой и не Мистический, то получит такой же урон Силой. После этого Аура разряжается, если тот кто ее наложил не потратит 2 ДЗ на ее сохранение. Силовые Ауры складываются.)			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 4 Сферы Тельца, 3 Сферы Овна	

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Таинственный Жезл	Жезл одноручный	2	1	+8 ОМ
Содержит: Освежение. ЕА: 20.				
Освежение	Стоит 1 ОМ	Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух		
Персональный эффект: восстановите себе 2 ОЗ не выше максимума ОЗ.				
Цена: 110 ЗМ	Разбор: 9 Сфер	Сборка: 6 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея.		

	Тип	Атака	Радиус
Туманный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя
Содержит: Синхронность. ЕА: 40.			
Синхронность	Стоит 3 ДЗ	Аспект-Душа, Способность	
Особый эффект: если любой персонаж провел атаку шаром, то вы можете выбрать цель в радиусе 1 от любого союзника, по которой еще не был нанесен урон шаром в этой Фазе. Цель получает урон равный атаке шара. Потратив 7 ДЗ, вместо 3 можно применять этот прием не тратя Боевое действие и даже не в свой ход.			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 9 Сфер Рака, 3 Сферы Рыб.	

	Тип	Атака	Радиус
Чарокос	Топор одноручный	D6+1	1
Содержит: Мана-Вор. ЕА: 27.			
Мана-Вор Стоит 2 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> Эффект: вы атакуете оружием любую цель в радиусе 1 (если оружие обладает таким радиусом). Атака заставляет цель потерять до 3 Очков маны, при этом они переходят вам. Если у цели не было ОМ, то она теряет 1 ОЗ. <i>Потеря ОЗ не является уроном, следовательно, игнорирует защиты.</i>			
Цена: 130 ЗМ	Разбор: 9 Сфер	Сборка: 9 Сфер Льва, 4 Сферы Козерога	

3 Ранг

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект или бонус
Лунная Призма	Жезл	1	2	1	260	Благословение Дня	33	+1 Скорость
Святой Прут	Жезл	1	2	1	250	Ангельский Звон	40	+2 ДЗ
Изумрудный Ластик С	Кортик	1	3+4	1	1100			Цель теряет ОЗ при ударе
Рунный Пестик С	Кортик	1	D6+1	1	610	Атака Рун	45	+6 ОМ
Лезвие Мести	Меч	1	D4+3	1	220	Контратака	33	
Нуль-Катана С	Меч	2	D6+1	1	690	Эфирный Плащ	59	
Чернильная Шпага С	Меч	1	D6	1	900			Шанс ослабить цель
Экスカпидур	Меч	1	D4+1	1	260	Большехват	35	
Демонические Браслеты С	Перчатки	2	3	1	670	Объятия Тьмы	35	
Зеркальные Наручи	Перчатки	2	2	1	205	Текучесть	24	
Диво С	Посох	2	2	1	580	Мана-Щит	35	+2 ОЗ, +8 ОМ
Офелия С	Посох	2	4	1	500	Всплеск Безумия, Несчастье	80 100	Слаб. к Тьме +3, Сопр. Свету +3
Штиль	Посох	2	3	1	190	Бриз	28	+10 ОМ
Витая Грация С	Лук	2	D6	4-10 *	800			+3 ОД после выстрела
Причуда У	Лук	1	D6	5-8 *	320			Дает ОЗ и усиление
Револьвер	Пистоль	1	D6+2	3 -- *	400	Мистика	45	
Глаз Тигра С	Шар	1	4	1# *	900	Мастер Боя	60	

Расшифровка обозначений:

Урон +4, D6, 3: подобным цветом выделен наносимый оружием магический урон.

Радиус 4-10, 5-8: интервал дальности, в которой действует лук, в первом случае от радиуса 4 до радиуса 10, не ближе и не дальше.

Радиус 3 - - : характерный для пистолетов интервал дальности, начинающийся после определенного значения и ограниченный лишь полем боя. В данном случае, начиная от радиуса 3 и выше.

Радиус 1# : так обозначается особенность шаров наносить урон в радиусе 1 от союзника.

С - синтезируемая вещь, собирается из других вещей при помощи Ремесла-Синтез.

У - уникальная вещь, можно носить лишь одну такую.

	Тип	Атака	Радиус
Витая Грация	Лук двуручный	D6	от 4 до 10
Добавочный эффект: Вы получаете +3 ОД до конца хода, после обычного выстрела из этого лука, если попали, или +1 ОД, если промахнулись.			
Цена: 800 ЗМ	Синтез: 1х Лук Ночи, 1х Ангельский Лук.		

	Тип	Атака	Радиус
Глаз Тигра	Шар одноручный	4	1 клетка от любого союзника, включая себя

Содержит: Мастер Боя. ЕА: 60.

Мастер Боя	Стоит 4 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Способность</i>
Эффект: вы изменяете тип своего текущего оружия на любое оружие союзника (даже не экипированное), оружие должно быть равного уровня или ниже. Атаки и Радиусы оружия персонажа меняются соответственно. Эффект действует до конца боя, до следующего переключения или до утраты текущего оружия.		

Цена: 900 ЗМ Синтез: 1х Стекланный Орб, 1х Туманный Орб, 4 любых оружия 2-го уровня.

	Тип	Атака	Радиус
Демонические Браслеты	Перчатки двуручные	3 Тьмой	1

Содержит: Объятия Тьмы. ЕА: 35.

Объятия Тьмы	Стоит 8 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i>
Эффект: вы наносите по D4 урона Тьмой всем врагам в радиусе 2. Враги в радиусе 1 получают по 1 урона Тьмой вместо этого.		

Цена: 670 ЗМ Синтез: 1х Перчатки Чародея, 1х Перчатки Адепта, 3х Перчатки, 1х Кортик.

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Диво	Посох двуручный	2	1	+2 ОЗ, +8 ОМ

Содержит: Мана-Щит. ЕА: 35.

Мана-Щит	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>
Персональный эффект: вы зачаровывает себя Аурой Пелены. (Аура Пелены: теперь каждая единица магического урона по вам, прошедшая в ОЗ, вместо этого заставляет вас терять две единицы ОМ, если они есть. Потеря ОМ не считается уроном и на нее не влияют показатели магической защиты. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры или она исчезнет. Ауры Пелены не складываются.)		

Цена: 580 ЗМ Синтез: 1х Витиеватый Жезл, 1х Посох Мага, 1х Перчатки Адепта, 2х Кольцо Магии, 1х Посох.

	Тип	Атака	Радиус
Зеркальные Наручи	Перчатки двуручные	2	1

Содержит: Текучесть. ЕА: 24.

Текучесть	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>
Эффект: вы зачаровывает любую цель в радиусе 1 Аурой Темпа. (Аура Темпа: дает цели +1 Скорость. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры или она пропадет. Ауры Темпа складываются.)		

Цена: 205 ЗМ Разбор: 15 Сфер Сборка: 10 Сфер Близнецов, 10 Сфер Девы.

	Тип	Атака	Радиус
Изумрудный Ластик	Кортик одноручный	3 физикой +4 Звуком	1

Добавочный эффект: при обычном ударе этим кортиком цель атаки дополнительно теряет 1 ОЗ за каждый уровень этой цели (потеря ОЗ игнорирует защиты).

Цена: 1100 ЗМ Синтез: 2х Мифический Кортик, 1х Зазубренный Меч.

	Тип	Атака	Радиус
Лезвие Мести	Меч одноручный	D4+3	1

Содержит: Контратака. ЕА: 33.

Контратака	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>
Особый эффект: если вам наносят физические повреждения находясь рядом с вами в радиусе 1, то вы атакуете мечом источник повреждений. Для проведения приема требуется тип оружия - меч. Прием делается не в свой ход в ответ на условие, не тратит Боевое действие.		

Цена: 220 ЗМ Разбор: 12 Сфер Сборка: 11 Сфер Овна, 7 Сфер Льва, 4 Сферы Весов.

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Лунная Призма	Жезл одноручный	2	1	+1 Скорость

Содержит: Благословение Дня. ЕА: 33.

Благословение Дня	Стоит 4 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Свет</i>
Эффект: вы восстанавливаете 3 ОЗ любой цели в радиусе 2, не выше максимума ОЗ цели.		

Цена: 260 ЗМ Разбор: 18 Сфер Сборка: 10 Сфер Водолея, 10 Сфер Весов, 4 Сферы Рыб, 2 Сферы Тельца.

	Тип	Атака	Радиус
Нуль-Катана	Меч двуручный	D6+1	1

Содержит: Эфирный Плащ. ЕА: 59.

Эфирный Плащ	Стоит 6 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>
Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Эфира. (Аура Эфира: весь урон от магии равен 1, каждый такой урон всегда повреждает ДЗ на 1. Все МЗ перестают учитываться, архетип перестает влиять на магический урон. Разряжается после того как вас 4 раза ударят магией. Ауры Эфира не складываются.)		

Цена: 690 ЗМ Синтез: 1х Зазубренный Меч, 3х Стальной Меч, 1х Палочка Пикси, 1х Волшебная Палочка, 2х Меч.

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Офелия	Посох двуручный	4	1	+3 Слабость к Тьме, +3 Сопrotивляемость Свету

Слабость к Тьме означает прибавку к получаемому урону Тьмой, сопротивляемость Свету означает уменьшение урона от Света.

Содержит: Всплеск Безумия. ЕА: 80.

Всплеск Безумия	Стоит 5 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>
Эффект: вы наносите D6 + 3 урона Водой по цели в радиусе 1, после этого она имеет шанс 50%, что дополнительно проведет по себе свою обычную атаку.		

Содержит: Несчастье. ЕА: 100.

Несчастье	Пассивная способность
<i>Эффект:</i> всегда, когда вы наносите атаку любым посохом либо жезлом, то дополнительно к цели атаки применяется Всплеск Безумия, после этого вы можете потратить не более ОМ, чем свой уровень для оплаты и мгновенного применения еще одной любой известной вам Магии. Если вы оплачиваете дополнительную Магию, то провоцируете Ответную атаку от стоящих рядом врагов.	

Цена: 500 ЗМ Синтез: 1х Таинственный Жезл, 1х Витиеватый Жезл, 1х Посох Мага.

	Тип	Атака	Радиус
Причуда (Уникальное)	Лук одноручный	D6 Силой	от 5 до 8
Добавочный эффект: во время обычного выстрела можно потратить временные ОЗ персонажа, если они есть, для прибавки к повреждениям, наносимым Причудой. Каждое потраченное временное ОЗ дает выстрелу прибавку в +1 физического урона, нельзя тратить больше временных ОЗ чем уровень персонажа. Причуда также дает +2 временных ОЗ после попадания обычным своим выстрелом, который не был усилен. <i>Уникальный предмет – нельзя экипировать больше одного.</i>			
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 16 Сфер Стрельца	

	Тип	Атака	Радиус
Револьвер	Пистоль одноручный	D6+2	3 и выше
Пистоль бьет по линии, проведенной до любой клетки поля боя, наносит мистический урон, распределенного как угодно между всеми на линии, начиная с минимального радиуса пистоля и далее. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель.			
Содержит: Мистика. ЕА: 45.			
Мистика	Стоит 4 ДЗ	Аспект-Душа, Магия, Стихия Звук	
Эффект: вы наносите D6 урона Звуком одной цели в радиусе 2 и D4 урона Звуком всем остальным вражеским целям в радиусах 1 и 2, получая суммарно в ответ 2 Мистических урона от каждой цели. Получаемый в ответ Мистический урон суммируется до нанесения по вам. После этого каждая цель получает 6 минус значение первого броска кубика Мистических урона.			
Цена: 400 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сфер Льва.	

	Тип	Атака	Радиус	Бонус
Рунный Пестик	Кортик одноручный	D6+1	1	+6 ОМ
Содержит: Атака Рун. ЕА: 45.				
Атака Рун	Стоит 5 ОМ	Аспект-Мана, Способность		
Эффект: вы проводите атаку своим оружием, если вы нанесли урон в радиусе 1, то он будет умножен на 2. Тип применяемого оружия не важен.				
Цена: 610 ЗМ	Синтез: 1x Мифический Кортик, 1x Змеиный Кинжал, 1x Перчатки Адепта, 1x Кольцо Жизни, 2x Кортик.			

	Тип	Атака	Радиус
Святой Прут	Жезл одноручный	2	1
Добавочный эффект: 2 временных ДЗ даются персонажу в начале первого боя в течение дня, эффект перезаряжается в полночь.			
Содержит: Ангельский Звон. ЕА: 40.			
Ангельский Звон		Стоит 6 ОД	Аспект-Время, Магия, Стихия Свет
Эффект: вы лечите всех союзников (кроме себя) в радиусе 1 на 2 ОЗ, не более максимума ОЗ целей.			
Цена: 250 ЗМ	Разбор: 18 Сфер	Сборка: 15 Сфер Весов, 4 Сферы Змееносца, 5 Сфер Близнецов, 1 Сфера Льва.	

	Тип	Атака	Радиус
Чернильная Шпага	Меч одноручный	D6 Тьмой	1
Добавочный эффект: при обычном ударе можно потратить 2 ОД, тогда с вероятностью 50% удар Чернильной Шпаги наложит на цель +1 Слабость к Тьме до конца боя. Повторные эффекты складываются.			
Цена: 900 ЗМ	Синтез: 1х Демонические Браслеты, 1х Стальной Меч.		

Голова:

Колпак	Бонус: +1 МЗ(М), +1 МЗ(Ж), +1 МЗ(В)
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 3 Сферы Тельца, 2 любых Сферы

Шапка	Бонус: +1 МЗ(Ж)
Цена: 40 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 5 Сфер Близнеца

Грудь:

Балахон	Бонус: +1 ФЗ(D)
Цена: 80 ЗМ	Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Змееносца, 2 любые Сферы

Кафтан	Бонус: +1 ФЗ
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 3 Сферы Сборка: 3 Сферы Козерога, 1 любая Сфера

Аксессуары:

Кольцо Жизни	Бонус: +2 ОЗ
	только 2 и 3 Группа крови получают этот эффект!
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Водолея, 1 любая Сфера

Кольцо Магии	Бонус: +2 ОМ
	только 1 и 4 Группа крови получают этот эффект!
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рака, 1 любая Сфера

2 Ранг

Название	Слот	Бонус	Цена	Содержит	ЕА
Баррикада	Свободная рука	+2 ФЗ(D)	160		
Оплот С	Свободная рука	Поглощает 1 физ. урон	115		
Плетеный Щит	Свободная рука	+1 ФЗ, +1 МЗ(Ж)	150		
Стальной Щит	Свободная рука	+2 ФЗ	140	Мастерство Жизни	60
Соломенный Колпак	Голова	+1 МЗ(В)	100	Мастерство Магии	60
Стальной Шлем	Голова	+1 ФЗ	70		
Шлем	Голова	+2 МЗ(М)	90		
Шляпа	Голова	+2 МЗ(Ж)	90		
Камзол	Грудь	+2 ФЗ	120		
Одеяние Тлена	Грудь	+1 МЗ(М), +1 МЗ(В)	150	Мастерство Времени	70
Простой Доспех	Грудь	+2 ФЗ(D)	160		
Амулет Мысли	Аксессуар	+1 МЗ(D)	150	Мастерство Души	70
Кольцо Ангела С У	Аксессуар	-1 ОД в ход, удваивает эффекты лечения	240		
Кольцо Нежити С У	Аксессуар	+1 ОД в ход, лечение причиняет вред носителю	280		

Расшифровка обозначений:**С** - синтезируемая вещь, собирается из других вещей при помощи Ремесла-Синтез.**У** - уникальная вещь, можно носить лишь одну такую.**Свободная рука:**

Баррикада		Бонус: +2 ФЗ(D)
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 4 Сферы Весов, 6 любых Сфер
Оплот		Бонус: Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки.
Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.		
Цена: 115 ЗМ	Синтез: 2x Деревянный щит, 1x Пластина	
Плетеный Щит		Бонус: +1 ФЗ, +1 МЗ(Ж), содержит Мастерство Жизни (60 ЕА).
Мастерство Жизни. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Жизнь.		
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 2 Сферы Тельца, 5 любых Сфер
Стальной Щит		Бонус: +2 ФЗ
Цена: 140 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 4 Сферы Скорпиона, 5 любых Сфер

Голова:

Соломенный Колпак		Бонус: +1 МЗ(В), содержит Мастерство Магии (60 ЕА).
Мастерство Магии. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Мана.		
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 5 Сфер Скорпиона, 2 любые Сферы
Стальной Шлем		Бонус: +1 ФЗ
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 2 Сферы Скорпиона, 2 Сферы Девы, 1 Любая Сфера
Шлем	Эффект:	+2 МЗ(Ж)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 5 Сфер Овна, 2 любые Сферы
Шляпа		Бонус: +2 МЗ(М)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 5 Сфер Девы, 2 любые Сферы

Грудь:

Камзол	Бонус: +2 ФЗ	
Цена: 120 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 6 Сфер Льва, 3 любые Сферы

Одеяние Тлена	Бонус: +1 МЗ(М), +1 МЗ(В), содержит Мастерство Времени (70 ЕА).		
Мастерство Времени. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Время.			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 6 Сфер Овна, 3 любых Сферы	

Простой Доспех	Бонус: +2 ФЗ(Д)		
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 7 Сфер Стрельца, 4 любые Сферы	

Аксессуары:

Амулет Мысли	Бонус +1 МЗ(Д), содержит Мастерство Души (70 ЕА).		
Мастерство Души. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Душа.			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 7 Сфер Змееносца, 4 любые Сферы	

Кольцо Ангела (Уникальное)	Бонус: - 1 ОД каждый ход, но все играемые вами эффекты лечения удваиваются.
<i>Очки действия получаемые персонажем каждый ход уменьшаются на 1. Все играемые персонажем эффекты лечения от приемов, предметов и прочих способностей удваиваются.</i>	
<i>Уникальное – персонаж не может носить две одинаковые уникальные вещи.</i>	
Цена: 240 ЗМ	Синтез: 2x Кольцо Жизни, 1x Шапка, 1x Балахон

Кольцо Нежити (Уникальное)	Бонус: + 1 ОД каждый ход, но все лечащие персонажа эффекты вместо этого наносят урон, игнорируя все защиты.
<i>Очки действия получаемые персонажем каждый ход увеличиваются на 1. Любая попытка полечить персонаж приемом, предметом и прочей способностью вместо этого наносит ему повреждения, игнорируя любые защиты.</i>	
<i>Уникальное – персонаж не может носить две одинаковые уникальные вещи.</i>	
Цена: 280 ЗМ	Синтез: 2x Кольцо Маны, 1x Колпак, 1x Кафтан

3 Ранг

Название	Слот	Бонус	Цена
Ограда	Свободная рука	+2 ФЗ(Д); Поглощает 1 физ.урон	210
Щит Героя	Свободная рука	+2 ФЗ; Поглощает 1 физ.урон	180
Каска	Голова	+2 ФЗ(Д)	180
Соломенная Шляпа	Голова	+2 МЗ(М), +2 МЗ(Ж), +1 МЗ(В)	210
Жилет	Грудь	+2 ФЗ(Д)	180
Кимоно	Грудь	+1 ФЗ, +1 МЗ(В)	170
Прикид Лучника С	Грудь	+2 ФЗ, +1 к радиусу лука	330
Аура-Колечко С	Аксессуар	+1 к приемам Аспекта-Мана и Аспекта-Жизнь	360
Браслет Теней	Аксессуар	+2 ОЗ; При получении урона с D враг нанеший урон теряет 1 ОЗ	210

Расшифровка обозначений:

С - синтезируемая вещь, собирается из других вещей при помощи Ремесла-Синтез.

Свободная рука:

Ограда	Бонус: +2 ФЗ(D); Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки.
<i>Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.</i>	
Цена: 210 ЗМ	Разбор: 15 Сфер Сборка: 6 Сфер Девы, 15 любых Сфер.

Щит Героя	Бонус: +2 ФЗ; Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки.
<i>Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.</i>	
Цена: 180 ЗМ	Разбор: 14 Сфер Сборка: 6 Сфер Змееносца, 12 любых Сферы.

Голова:

Каска	Бонус: +2 ФЗ(D)
Цена: 180 ЗМ	Разбор: 8 Сфер Сборка: 10 Сфер Тельца, 8 любых Сфер.

Соломенная Шляпа	Бонус: +2 МЗ(М), +2 МЗ(Ж), +1 МЗ(В)
Цена: 210 ЗМ	Разбор: 13 Сфер Сборка: 11 Сфер Девы, 10 любых Сфер.

Грудь:

Жилет	Бонус: +2 ФЗ(D)
Цена: 180 ЗМ	Разбор: 10 Сфер Сборка: 5 Сфер Змееносца, 5 Сфер Льва, 8 любых Сфер.

Кимоно	Бонус: +1 ФЗ, +1 МЗ(В)
Цена: 170 ЗМ	Разбор: 7 Сфер Сборка: 6 Сфер Льва, 11 любых Сфер.

Прикид Лучника	Бонус: +2 ФЗ, +1 к дальнему радиусу лука
Цена: 330 ЗМ	Синтез: 1х Камзол, 2х Кафтан, 1х Шляпа.

Аксессуары:

Аура-Колечко	Бонус: +1 к приемам Аспекта-Мана и Аспекта-Жизнь
<i>К урону и лечению приемами Аспекта-Мана и Аспекта-Жизнь прибавляется 1.</i>	
Цена: 360 ЗМ	Синтез: 1х Кольцо Ангела, 1х Кольцо Маны, 1х Кольцо Жизни.

Браслет Теней	Бонус: +2 ОЗ; При получении урона от D-эффекта враг нанесший этот урон теряет 1 ОЗ
<i>Каждый, кто применяет на вас повреждения, содержащие D, теряет 1 ОЗ. Потеря ОЗ не является повреждением, защиты не влияют на него.</i>	
Цена: 210 ЗМ	Разбор: 13 Сфер Сборка: 10 Сфер Весов, 11 любых Сфер.

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Здесь перечислены в качестве примера некоторые интересные вещи, которыми можно вознаградить созданий игроков во время приключений. Для каждого предмета театральной экипировки указана ценность в **Золотых монетах**. Вы можете придумывать новые предметы.

Аптечка

Цена: 400 ЗМ

Два раза в день лечит легкие ранения.

Браслет иммунитета

Цена: 1800 ЗМ

Защищает от ядов.

Будильник для Одного

Цена: 9999 ЗМ

Владелец не восприимчив к иллюзиям. Если будильник сломать то существует шанс, что ткань вселенной немного изменится с непредсказуемым результатом. Например, бывший враг может внезапно стать другом.

Волшебный цилиндр

Цена: 2700 ЗМ

Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.

Гримуар X

Цена: варьируется

Особая книга волшебства (где вместо X стоит один из Знаков), в которой обычно содержится несколько простых заклинаний, творимых ограниченное число раз в день. Заклинания Гримуара восстанавливаются каждый день.

Создания того же Знака, что и Гримуар, могут творить заклинания без проверок, все остальные должны пройти Особую проверку по Знаку Гримуара со сложностью 7.

Диадема фауны

Цена: 1900 ЗМ

Позволяет общаться с любыми животными.

Дудочка из Везера

Цена: 4500 ЗМ

Содержит до 3 зарядов. Накапливает заряды во время исполнения мелодий на дудочке длящихся более 5 минут, не более одного заряда в день. За трату 2-х зарядов позволяет контролировать действия любого существа в течение часа, исключая самоубийственные. За трату 3-х зарядов позволяет полностью контролировать любое существо в течение 30 минут.

Зеркало истины

Цена: 1700 ЗМ

Каждый день, первый кто взглянет в зеркало с расстояния не далее чем 4 метра имеет шанс увидеть свою истинную сущность.

Посмотревший в зеркало проходит Особую проверку по Близнецам со сложностью 3. В случае успеха он погружается в шоковое состояние на 10 секунд. В случае провала проверки он исчезает на 1 минуту, после чего появляется на том же месте и сходит с ума (эффект длится в течении недели, вызывая повышенное влияние черт характера Знака существа на его действия, и убирает D6 из формул всех его Особых проверок).

Зеркало Мандрагоры

Цена: 2400 ЗМ

Показывает ближайшее будущее 1 раз в день, может заглянуть максимально на столько часов вперед, чему равен Разум владельца, если он выше 0.

Иная материя

Цена: 5300 ЗМ

Позволяет владельцу на 1 раз на 10 минут в день выпасть из окружающих его связей - его временно не видят, не знают, не помнят, не слышат.

Камень желаний

Цена: 2500 ЗМ (в виде алмаза 1000 ЗМ)

Светится желтым светом. Исполняет случайное высказанное вслух желание (решение принимает Мастер), после чего свечение улетает ввысь, а камень становится обычным алмазом.

Кольцо левитации	Цена: 1100 ЗМ
Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3 минутам.	
Кукла мага X	Цена: 3500 ЗМ
Кукла мага Знака зодиака X, дает +3 ко всем Особым проверкам по этому Знаку.	
Линзы знаний	Цена: 1900 ЗМ
Позволяют видеть Знаки окружающих существ и общаться на расстоянии до тысячи километров с прочими владельцами подобных линз, уже настроенных на связь.	
Монокль незримого	Цена: 1100 ЗМ
Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе стольких метров, сколько Интуиции у владельца, если она выше 0.	
Накидка бога	Цена: 4000 ЗМ
Позволяет ходить по любым водным поверхностям. Если владелец совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг него начинают оживать и цвести растения. Накидка уничтожается, если владелец совершает злой поступок, обращая все его театральные предметы в белых птиц.	
Ожерелье печали	Цена: 6500 ЗМ
Содержит до 5 зарядов. Накапливает заряды, когда владелец вне тактического боя видит, как гибнет живое существо. Спасает владельца от неминуемой смерти, теряя все заряды, если есть хотя бы 3 заряда. Можно тратить 2 заряда на оживление одного животного (не персонажа). При смене владельца теряются 2 заряда.	
Перстень паука	Цена: 400 ЗМ
Позволяет ползать по вертикальным и горизонтальным поверхностям. Действует 1 раз в день в течение 2-х минут.	
Перстень единства	Цена: 240 ЗМ
1 раз в день дает +1 к Особой проверке по Знаку той же стихии, что Знак владельца, до того как будет известен результат.	
Плащ теней	Цена: 400 ЗМ
Дает владельцу невидимость во тьме и сумерках.	
Пояс дьявола	Цена: 4000 ЗМ
Позволяет проходить сквозь предметы. Если владелец совершает злой поступок, то дополнительно вокруг него начинают увядать растения. Уничтожается, если владелец совершает хороший поступок, обращая его самого в камень.	
Радужные башмаки	Цена: 999 ЗМ
Позволяют владельцу прыгать на число метров равное его Ловкости, если она больше 0. Исчезают если сказать кому-то неправду.	
Сломанные очки	Цена: 290 ЗМ
Дают +1 к Разуму 3 раза в день, перед проверкой. Нельзя тратить следующую активацию на ту же самую проверку.	
Шляпа мировоззрений	Цена: 2100 ЗМ
Каждый день дает один из 4-х бонусов в зависимости от первого действия владельца: +4 к Ловкости за кражу. +4 к Телу за безрассудный поступок. +4 к Разуму за выступление перед народом. +4 к Интуиции за обман.	

ЗЕЛЬЯ

1 Ранг

Мазь Защиты	Эффект: за 2 ОД дает + 1 МЗ(Ж) на 4 хода Цена: 6 ЗМ Рецепт: 2 Сферы стихии Земли + 2 Сферы стихии Воды.
Мазь Покрова	Эффект: за 2 ОД дает + 1 МЗ(М) на 4 хода Цена: 6 ЗМ Рецепт: 2 Сферы стихии Огня + 2 Сферы стихии Воздуха.
Мазь Тайны	Эффект: за 2 ОД дает + 1 МЗ(В) на 4 хода Цена: 8 ЗМ Рецепт: по 1 Сфере каждой из 4-х стихий.
Мерцающее Масло	Эффект: за 2 ОД дает + 1 ФЗ(D) на 4 хода Цена: 7 ЗМ Рецепт: 6 Сфер стихии Ветра.
Порошок Зноя	Эффект: за 2 ОД дает + 1 Сопrotивляемость Воде на 4 хода (<i>уменьшает входящий водный урон на 1</i>) Цена: 8 ЗМ Рецепт: 6 Сфер стихии Огня.
Порошок Тлена	Эффект: за 2 ОД дает + 1 Сопrotивляемость Свету на 4 хода (<i>уменьшает входящий световой урон на 1</i>) Цена: 8 ЗМ Рецепт: 6 Сфер стихии Воды.
Укрепляющее Масло	Эффект: за 2 ОД дает + 1 ФЗ на 4 хода Цена: 7 ЗМ Рецепт: 6 Сфер стихии Земли.
Флакон Жизни	Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 3 ОЗ Цена: 8 ЗМ Рецепт: 3 Сферы стихии Земли + 3 Сферы стихии Воды.
Флакон Маны	Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 3 ОМ Цена: 5 ЗМ Рецепт: 3 Сферы стихии Огня + 3 Сферы стихии Воздуха.

2 Ранг

Акустическая Граната	Эффект: за 2 ОД наносит цели в радиусе 4 урон Звуком равный уровню души, умноженному на 3, и всем вражеским целям в радиусе 1 от первоначальной цели урон Звуком, равный уровню души. Цена: 200 ЗМ Рецепт: 2 Флакона Маны, 10 Сфер Козерога.
Мерцающая Эссенция	Эффект: за 2 ОД дает +3 ФЗ(D) на 4 хода Цена: 60 ЗМ Рецепт: Мерцающее Масло, 2 Флакона Жизни.
Пыльца Феникса	Эффект: за 3 ОД воскрешает одно существо Цена: 600 ЗМ Рецепт: по 4 Сферы каждого из 13 Знаков.
Соль Защиты	Эффект: за 2 ОД дает +3 МЗ(Ж) на 4 хода Цена: 50 ЗМ Рецепт: Мазь Защиты, 2 Флакона Маны.
Соль Покрова	Эффект: за 2 ОД дает +3 МЗ(М) на 4 хода Цена: 50 ЗМ Рецепт: Мазь Покрова, 2 Флакона Маны.
Соль Тайны	Эффект: за 2 ОД дает +3 МЗ(В) на 4 хода Цена: 50 ЗМ Рецепт: Мазь Тайны, 2 Флакона Маны.

Таблетка Глубин

Цена: 180 ЗМ

Рецепт: Флакон Жизни, 10 любых Сфер.

Эффект: за 3 ОД дает +2 Сопротивление Огню до конца боя (уменьшает входящий огненный урон)

Таблетка Сияния

Цена: 180 ЗМ

Рецепт: Флакон Жизни, 10 любых Сфер.

Эффект: за 3 ОД дает +2 Сопротивление Тьме до конца боя (уменьшает входящий урон от тьмы)

Укрепляющая Эссенция

Цена: 60 ЗМ

Эффект: за 2 ОД дает +3 ФЗ на 4 хода
Рецепт: Укрепляющее Масло, 2 Флакона Жизни.

3 Ранг

Чернильный Лотос

Цена: 1000 ЗМ

Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 5 ДЗ
Рецепт: 50 Сфер Змееносца.**Эликсир**

Цена: 180 ЗМ

Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 10 ОЗ
Рецепт: 10 Сфер стихии Земли, 10 Сфер стихии Воды.**Эфир**

Цена: 150 ЗМ

Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 10 ОМ
Рецепт: 10 Сфер стихии Огня, 10 Сфер стихии Воздух.

КАРТЫ

1 Ранг

Карта Знака Х.**Рецепт:** 20 Сфер нужного Знака.**Эффект:** создает карту определенного Знака (любую кроме Змееносца), позволяющую за ее использование применить 1 раз его Специальность Знака.**Применение:** 3 ОД для боевых способностей, бесплатно для остальных.

2 Ранг

Карта Великой Руны Х.**Рецепт:** 1 любая Сфера за каждые 10 EXP в стоимости выбранной Великой Руны.**Эффект:** позволяет в течение 1 боя модифицировать один прием любого персонажа подходящий под требования Великой Руны и не модифицированный другими рунами.**Применение:** 3 ОД.**Карта Эйдолона Х.****Рецепт:** 20 Сфер Стихии выбранного Эйдолона.**Эффект:** позволяет призвать Эйдолона на поле боя, до первой полуночи все другие Эйдолоны получают премию +1 ко всем своим уронам и лечению.**Применение:** 3 ОД.

3 Ранг

Карта Питомца Х.**Рецепт:** 4 Сферы каждого Знака.**Эффект:** после применения персонаж получает до следующей полуночи 1 любое призываемое существо, ниже себя уровнем. Эффекты не складываются. Это существо и все призванные партией существа сходной стихии получают премию +2 к уронам и лечению в бою.**Применение:** активация производится вне тактического боя и не тратит Очков действия.

ЭЙДОЛОНЫ

Могущественные существа, в которых создания игроков могут превращаться во время тактического боя, используя Мистицизм-Преображение. Приняв форму Эйдолона персонаж получает бонусы от этой формы в виде временных премий к параметрам.

Пока персонаж находится в форме Эйдолона его действия определяются броском D20: если выпало число из интервала одного из приемов Эйдолона, то он должен применить его в этом ходу. Если число не соответствует ни одному приему, то Эйдолон может выполнить свою атаку или одну из своих атак, если их несколько.

Премии и приемы Эйдолона основаны на уровне Основного Знака принявшего форму Эйдолона персонажа.

Если время действия Эйдолона закончилось или выпал Финальный прием, то персонаж развоплощается обратно. Все премии формы Эйдолона при этом пропадают, если не указано обратное.

ЭИД, Управитель Тверди

Эйдолон Земли, Знак Дева

Бонусы	Премия ОЗ: +3 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.
	Премия МЗ(Ж): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 2): D2 +3 урона Землей за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Стон Природы. (Финальный прием) Наносит 2 + 2*уровень персонажа урона Землей 2-м целям в радиусе 2. Каждая цель дополнительно теряет все ФЗ и ФЗ(D) до начала своего следующего хода. Полученная премия ОЗ, если она не израсходована сохраняется у персонажа после развоплощения.

(5-11): Дар Жизни. (Магия) (Эффект оживления не копируется) С вероятностью 50% оживляет умершего союзника в радиусе 1. Либо лечит дружественную цель в радиусе 1 на 1 + 1 на уровень персонажа ОЗ.

(13-18): Запрет. (Магия)

С вероятностью 50% нелетающая цель в радиусе 3 теряет ФЗ(D) и приковывается к одному месту выползающими из земли корнями. Каждый свой ход жертва Запрета кидает D6, и освобождается от действия заклинания при значении 5 и выше.

ЭИД, Дитя Водопада

Эйдолон Воды, Знак Рак

Бонусы	Премия ДЗ: +1 временных ДЗ за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия ФЗ(D): +1 временных ФЗ(D) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): D4 + 1 урона Водой за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Постоянство Льда. (Финальный прием) (Нельзя копировать)

Существующие Морозные Сферы остаются, и получают по 3 ОЗ, при этом персонаж сохраняет полученные ДЗ. Если их нет, то появляется одна Морозная Сфера с 6 ОЗ и премиальные ДЗ не сохраняются.

(2-8): Морозная Сфера. (Магия) (Нельзя копировать)

Призывает Морозную Сферу, которая летает со скоростью 3 и наносит атаку Аквы, Морозная Сфера существует 3 раунда, затем исчезает (атакует сразу же, неуязвима).

(10-16): Ледяная Роса. (Магия)

В радиусе 2 Скорость всех врагов снижается на 1 и они получают урон Водой по своей МЗ(Ж)*2 (Если нет МЗ(Ж) то 1 урона Водой).

ЭИД, Правитель Поднебесья

Эйдолон Звука, Знак Кит

Бонус	Премия МЗ(Д): +1 временных МЗ(Д) за каждый уровень персонажа.
-------	---

Атака (радиус 1): атака основным оружием персонажа с +1 урона Звуком за каждый уровень персонажа.

(18 и выше): Высшая копия. (Финальный прием) (Нельзя копировать)

Выполняет финальный прием любого другого Эйдолона.

БОРЕЙ, Посланник Севера**Эйдолон Воздуха, Знак Весы**

Бонусы	Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(М): +1 временных МЗ(М) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): 3 + 1 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Гнев Стихий. (Финальный прием)

Оставляет на месте себя торнадо размером 9 клеток наносящее всем (чей знак не стихии Ветра) кто попал или войдет в его область D3+2 за каждый уровень персонажа урона Ветром. Торнадо сохраняется на число Фаз равное уровню персонажа. После этого Борей может перелететь в любое место в радиусе 4.

(10-16): Неистовый Вихрь. (Магия) Призывает торнадо размером 4 клетки в радиусе 3. Все существа попавшие в зону действия получают Ауру Вихря и D6 урона Ветром.
(Аура Вихря: дает +1 Скорость на 1 следующий ход.)

(2-6): Шквальный Ветер. (Магия) Одного врага в радиусе 2 отбрасывает на 3 клетки назад, нанося ему 1 + 1 за уровень персонажа урона Ветром.

ГЕКАТА, Ткачиха Теней**Эйдолон Земли, Знак Телец**

Бонусы	Премия ОМ: +2 временных ОМ за каждый уровень персонажа.
	Премия МЗ(Ж): +1 временных МЗ(Ж) за каждый уровень персонажа.

Атака (радиус 1): 1 + 1 урона Землей за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Врата Хаоса. (Финальный прием) Наносит 1 + 2 за каждый уровень персонажа урона Землей в радиусе 2. Все кто был заключен в костяные клетки получают 1 + 1 за каждый уровень персонажа физического урона и освобождаются.

(11-16): Армия Тьмы. (Магия) (Нельзя копировать)

Призывает Скелета в радиусе 1 на 1 Фазу на уровень персонажа. (В конце своих ходов скелет взорвется, нанеся крестообразно четырем клеткам рядом с собой по 2 урона Землей и заключая до 2-х существ получивших урон в костяные клетки на 1 Фазу на уровень. Костяная клетка: цель не может двигаться, у клетки 4 ОЗ.)

(2-9): Древний Договор. (Магия)

Применяет любую известную персонажу Магию аспекта Мана (тратя ОМ) с максимальным эффектом (любое D в формуле урона станет максимальным).

ЛЕВИАФАН, Зодчий Глубин**Эйдолон Воды, Знак Рыбы**

Бонусы	Премия ОМ: +2 временных ОМ за каждый уровень персонажа.
	Премия Скорости: +1 Скорости за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): 2 + 1 урона Водой за каждый уровень персонажа.

Особое свойство: при обычном развоплощении неистраченные Заряды Глубин можно прибавить к любой своей атаке в течение боя (они наносят урон Водой).

(19 и выше): Потоп. (Финальный прием) Снижает скорость 4-х ближайших врагов на 1 (0 скорости означает, что существо не двигается) до конца боя. И наносит каждому урон по числу накопленных Зарядов Глубин, тратя их все.

(1-2): Дожливый Перевертыш. (Магия)

Меняет местами себя и любого монстра на поле боя, который занимает не более 1 клетки, он получает урон как от обычной атаки Левиафана. Накапливает 1 Заряд Глубин.

(4-7): Ускорение Потоков. (Магия) Дает Ауру Ускорения любому сопартийцу на поле боя. (Аура Ускорения: дает +1 Скорость. Ауры не складываются.) Накапливает 1 Заряд Глубин.

(9-11): Искажение Глади. (Магия) Наносит ближайшему врагу урон своей атаки с игнорированием МЗ(Ж) и может переместить эту цель (занимающего не более 1 клетки) к любому сопартийцу (включая себя). Накапливает 1 Заряд Глубин.

МАРДУК, Пылающий Страж*Эйдолон Огня, Знак Лев*

Бонус	Премия Магии: +1 к любым Огненным уронам магией за каждые 3 уровня персонажа.
	Предыдущая Премия Магии, если была, то отменяется.

Атака (радиус 1): 2 + 2 урона Огнем за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Опаляющее Совершенство. (Финальный прием) Распределите 3 + 2 за каждый уровень персонажа урона Огнем между тремя целями в радиусе 3 как угодно. Все цели имеющие Клеймо получают вместо того урона который им назначен то количество урона, которое было перед распределением. Премия Магии сохраняется до конца боя.

(9-15): Клеймо. (Магия) Наносит одной цели в радиусе 3 D4 урона Огнем. Накладывает Клеймо (не Аура) до конца боя.

(1-6): Пылающая Ярость. (Магия) Все сопартийцы в радиусе 3 получают Ауры Огненного Стража на 1 + уровень персонажа Фаз. (Аура Огненного Стража: +1 к физ. урону по врагу имеющему Клеймо. Ауры складываются.)

МАРС, Яростный Волшебник*Эйдолон Огня, Знак Стрелец*

Бонусы	Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.
	Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия Скорости: +1 Скорость за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): D6 +1 урона Огнем за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Замирающее Пламя. (Финальный прием)

Наносит 2*уровень персонажа урона Огнем распределенного как угодно между 5 целями в радиусе 3. Каждая цель, которая получила хотя бы 1 урон по ОЗ, после учета всех защит, с вероятностью 50% замирает и пропускает свой следующий ход.

(1-7): Воспламенение. (Магия)

Поджигает цель в радиусе 1, на количество раундов равное 1+ уровень персонажа (Аура, наносит каждый ход 1+уровень персонажа урона Огнем, складывается).

(12-16): Крест Огня. (Магия)

По 4-м клеткам расположенным крестообразно с центром на персонаже наносится 2*уровень персонажа урона Огнем, и сжигает 4 + уровень персонажа ОМ у каждой цели.

ОРАКУЛ, Древний Мастер*Эйдолон Тьмы, Знак Змееносец*

Бонусы	Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждый уровень персонажа.
	Премия ФЗ(D): +1 временных ФЗ(D) за каждый уровень персонажа.

Атака 1 (радиус 1): 3 физического и 1 урон Тьмой за каждый уровень персонажа.

Атака 2 (радиус 3-5): 1 физического и 2 урона Тьмой за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Печать Вечности. (Финальный прием) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 5 получают удвоенный урон Тьмой за каждый свой ФЗ(D), и 2 физического урона за каждый уровень персонажа. Дополнительно Оракул и все сопартийцы в радиусе 3 восстанавливают по 1 ДЗ за каждый свой уровень.

ПЕГАС, Всадник Шторма**Эйдолон Воздуха, Знак Близнецы**

Бонусы	Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.
	Премия ФЗ(Д): +1 временных ФЗ (Д) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(М): 1 +1 временных МЗ(М) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): 3 + 2 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Запредельный Шторм. (Финальный прием) (Копируется только урон)

Наносит 3 + 2*уровень персонажа урона Воздухом 3-м целям в радиусе 2. Все временные ОЗ полученные в форме этого Эйдолона, если они не израсходованы распределяется в виде урона Светом как угодно по всем врагам в радиусе 5. Все Ауры Шторма висающие на персонаже убираются.

(2-7): Жест Боли. (Способность) Наносит 3 +2 физического урона за каждый уровень персонажа в радиусе 1, отбрасывает цель на клетку назад.

(9-15): Жест Процветания. (Способность) Вытягивает из врага в радиусе 1, 1 ОЗ за каждый уровень персонажа, добавляя себе временные ОЗ и зачаровывая себя, либо любого другого Эйдолона в радиусе 3 Аурой. (Аура Шторма: к каждому броску на прием теперь прибавляется 2, повторные эффекты Аур складываются)

СЕРАФИМ, Посланник Небес**Эйдолон Света, Знак Овен**

Бонус	Премия ДЗ: +1 временных ДЗ за каждые 2 уровня персонажа.
-------	--

Атака 1 (радиус 1): Д4 + 1 урон Светом за каждый уровень персонажа.

Атака 2 (радиус 3): 1 + 2 урона Светом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Трубы Иерихона. (Финальный прием) Все враги и сопатийцы в радиусе 2 (кроме себя) получают 1 + 2 на уровень персонажа урона Светом.

(5-14): Правосудие. (Магия) В радиусе 4 добавляет одному существу Ауру Абсорбции магии Света на 1 + уровень персонажа ходов. Либо одно существо в радиусе 3 получает Ауру Слабости к магии Света, умножающую урон Светом по нему на 1.5 до конца боя.

(1-4): Спасение Души. (Магия) (Нельзя копировать)

В радиусе 1 восстанавливает цели 1 + уровень персонажа ДЗ.

СИЛЬФИДА, Дева Ветров**Эйдолон Воздуха, Знак Водолей**

Бонусы	Премия МЗ(М): 1 +1 временных МЗ(М) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(Ж): 1 +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(В): 1 +1 временных МЗ(В) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(Д): 1 +1 временных МЗ(Д) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): 3 + 1 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Танец Вечности. (Финальный приём)

Все сопатийцы в радиусе 3 получают 3 +2*уровень персонажа временных ОЗ, и по +1 ко всем МЗ. С них снимаются все негативные Ауры.

(13-18): Хлыст Ветров. (Магия)

В радиусе 4 одному врагу наносится 3 + 3*на уровень персонажа урона воздухом, после этого его можно передвинуть на радиус 3 в любую сторону.

(5-11): Великий Дар. (Способность) В радиусе 4 перелить до 2 +3*уровень персонажа ОЗ, либо обменяться на этот бой 1*уровень персонажа пунктами любой физ. или маг. защиты от одного персонажа к другому (включая себя). (Обменявшиеся теряют возможность смены экипировки в этом бою)

СУХУРМАШ, Подземный Губитель*Эйдолон Земли, Знак Козерог*

Бонусы	Премия ОЗ: +5 временных ОЗ.
	Премия ФЗ: 1 +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия ФЗ(D): 1 +1 временных ФЗ(D) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 1): D6 + 1 урона Землей за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Великий Разлом. (Финальный прием)

Из всех врагов в радиусе 2 (+1 радиус за каждый Заряд Тверди) выберите столько целей, сколько у вас есть Зарядов Тверди. Все враги в этом радиусе получают 2 + уровень персонажа урона Землей, а те, кто был выбран не могут двигаться в следующем ходу

(1-6) Железный Панцирь. (Магия)

Накладывает Ауру, дающую +1 ФЗ или +1 ФЗ(D) и еще +1 пункт такой защиты за каждые 2 уровня персонажа. (Ауры не складываются). Накапливает 1 Заряд Тверди.

(10-15) Осколочный взрыв. (Магия)

В радиусе 3 наносит цели 2*уровень персонажа урона Землей, и всем в радиусе 1 от цели урон Землей равный уровню персонажа. Накапливает 1 Заряд Тверди.

ТЕРНИЯ, Владычица Моря*Эйдолон Воды, Знак Скорпион*

Бонусы	Премия МЗ(М): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(Ж): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.
	Премия МЗ(В): +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа.

Атака (радиус 3-7): 2 + 1 урона Водой за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Бездна. (Финальный прием) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 5 теряют один любой вид МЗ до конца боя и получают 1 Сверхестественного урона на каждый уровень персонажа.

(1-6): Морозная стрела. (Магия)

Цель в радиусе 3-7 получает 3 + 2 урона Водой за каждый уровень персонажа, и с вероятностью 50% замораживается. (Аура Заморозки, все приемы замороженной цели имеют 50% шанс провала, заморозка прекращается после 3 провалов. Не складывается)

(11-17): Топь. (Магия)

Затапливает две любые клетки в радиусе 2, каждый остановившийся на такой клетке теряет свою скорость на этот ход. Дополнительно, каждый остановившийся на такой клетке либо стоящий на ней получает 1 урона Водой за каждую затопленную клетку на поле боя и 1 урона Тенью за каждый уровень персонажа (урон суммируется до нанесения).

МОНСТРЫ

Ниже перечислены монстры с 1-го по 5-й ранги, у каждого есть название, тип существа, Знак, количество Очков здоровья, Скорость, обычная атака (наносщая физический урон) или специальные атаки, особенности, перечень приемов и примерная награда.

Уровень 1

ГОБЛИН	Тип: гоблин, Знак: Весы.	ОЗ: 6	Скорость: 2	Атака: D4 в Радиусе 1	
		(15-20): Отравленная Атака. (Способность) Накладывает Отравление на цель в радиусе 1 (Аура Отравления: -1 ОЗ в ход до конца боя, повторные эффекты не складываются).			
		Награда	Опыт: 10	ЕА: 1	Сфера Весов
ЗМЕЙ	Тип: животное, Знак: Лев.	ОЗ: 4	Скорость: 2	Атака: D3 в Радиусе 2	
		(1-6): Злой Укус. (Способность) Укусить цель на 4, минус ее дальность. (18-20): Эфирный Укус. (Магия, Аспект Жизнь) Цена: 1 ОЗ Наносит 3 урона Землей цели в радиусе 3.			
		Награда	Опыт: 6	ЕА: 1	Сфера Льва
ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ	Тип: животное, Знак: Рак.	ОЗ: 3	Скорость: 4	Атака: 1 в Радиусе 1	
		(16-20): Вампиризм. (Способность) Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая ее себе, в виде временных ОЗ.			
		Награда	Опыт: 9	ЕА: 1	Сфера Рака
МЕДВЕДЬ	Тип: животное, Знак: Стрелец	ОЗ: 10	Скорость: 1	Атака: D2 + 2 в Радиусе 1	
		ФЗ: 1			
		(10-13): Рык Зверя. (Способность) Рычание пугает цель в радиусе 1, накладывая Ауру Испуга на нее. (Аура Испуга: ослабляет ФЗ цели на 1, повторные эффекты складываются. Если ФЗ равно 0, понижает ФЗ(D) на 1).			
		Награда	Опыт: 4	ЕА: 2	Сфера Стрельца
ПИКСИ	Тип: магическое создание, Знак: Рыбы.	ОЗ: 5	Скорость: 3	Атака: 2 в Радиусе 1	
		ОМ: 10	МЗ(М): 1	МЗ(В): 1	МЗ(Ж): 1
		(12-15): Медитация. (Способность) Восстанавливает себе 2 ОМ. (18-20): Исцеление. (Магия) Цена: 2 ОМ. Восстанавливает себе 2 ОЗ. (1-10): Вихрь из Листьев. (Магия, Аспект Мана) Цена: 3 ОМ. Наносит D4 урона Воздухом цели в радиусе 3.			
		Награда	Опыт: 10	ЕА: 1	Сфера Рыб
САЛАМАНДРА	Тип: магическое создание, Знак: Овен.	ОЗ: 5	Скорость: 4	Атака: 1 в Радиусе 1	
		ОМ: 6			
		(20): Манареген. (Способность) Восстанавливает себе или любой другой Саламандре в пределах видимости 1 ОМ. (1-10): Сполох. (Магия, Аспект Мана) Цена: 2 ОМ. Наносит D2+1 Огненного урона цели в радиусе 2.			
		Награда	Опыт: 7	ЕА: 1	Сфера Овна
СКЕЛЕТ	Тип: нежить, Знак: Близнецы.	ОЗ: 6	Скорость: 2	Атака: 1 в Радиусе 1	
		ФЗ(D): 1	МЗ(М): 1	МЗ(Ж): 1	
		Слабость к Магии Света (+1)			
		(9-11): Бросок Черепа. (Способность) (При наличии черепа) Метает собственный череп в радиусе 4, урон D3+1. Теряя череп, скелет теряет 2 ОЗ (подбирая череп обратно восстанавливает 2 ОЗ), потеряв череп, стремится его вернуть.			
		Награда	Опыт: 10	ЕА: 1	Сфера Близнецов

**ФЕЯ
МЕРТВЫХ**

Тип: призрак,
Знак: Змееносец.
Непризываемая.

ОЗ: 10	Скорость: 1	Атака: нет
Слабость к Магии Тьмы (+1)		
Не может потерять одновременно больше 4 ОЗ		

(15-20): Возвращение Извне. (Магия) (Нельзя копировать)

Воскрешает любого уже убитого на поле боя монстра с 1 ОЗ и обычной атакой, в радиусе 2 от места его смерти.

(9-13): Суицид. (Способность) (Нельзя копировать)

Теряет 1 ОЗ, накапливая 1 для манипулирования значением кубика в следующий раз (после произведенной манипуляции тратятся все накопленные).

Не атакует – стоит и режет себе вены вместо этого.

За воскрешенных существ опыт не идет, после смерти феи первое убитое возвращенное существо развоплощает остальных возвращенных существ.

Награда Опыт: нет ЕА: 1 5 Сфер Змееносца

Уровень 2**ГЛАЗАСТИК**

Тип: мираж,
Знак: Рак.

ОЗ: 30	Скорость: 2	Атака: специальная
МЗ(М): 1	МЗ(В): 1	МЗ(Ж): 1
Иммунитет к приемам Эйдолонов		

Атака: теряет 1 ОЗ, пускает изгибающийся луч длиной 3 клетки, всем целям сквозь которые он прошел, наносится по 2 урона Светом.

(19-20): Убийца Эйдолонов. (Магия) (Нельзя копировать)

Если на поле боя есть Эйдолон, то он кидает проверку по Раку со сложностью 3, если проверка провалена, то следующий его прием будет Финальным. После этого Глазастик теряет все свои МЗ до конца боя.

(11-14): Массовый Стоп. (Магия, Аспект Время)

Наносит урон, основанный на количестве своих врагов +1 в радиусе 3 Тьмой.

(16-17): Обновление. (Способность) Обновляет свои базовые МЗ.

Награда Опыт: 20 ЕА: 4 2 Сферы Рака

**ДЕМОН
РУИН**

Тип: демон,
Знак: Скорпион.
Будучи призван,
теряет (11-15).

ОЗ: 12	Скорость: 2	Атака: 3 в Радиусе 1
ОМ: 6	ФЗ: 1	ФЗ(Д): 1
Слабость к Магии Света (+2)		
Иммунитет к Тьме		

(16-20): Сейсмо-импульс. (Способность, аспект Жизнь)

Оттолкнуть от себя до двух врагов на 1 клетку назад и нанести каждому 1 урона Землей.

(11-15): Призыв Летучей Мыши. (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 1 ОМ.

Вызывает 1 Летучую мышь в радиусе 2, она начнет действовать в следующей фазе.

Награда Опыт: 15 ЕА: 3 2 Сферы Скорпиона

ЗОМБИ

Тип: нежить, Знак: Телец.
Можно призывать на 4-ом
уровне и выше.

ОЗ: 15	Скорость: 2	Атака: 2 в Радиусе 1
--------	-------------	----------------------

(1-5): Злобный Вой. (Способность) Все его враги, стоящие в радиусе 4 выполняют бросок Разума (сложность 4), провалившие бросок теряют все ФЗ на 2 хода.

Награда Опыт: 10 ЕА: 2 2 Сферы Тельца

**КОРОЛЕВА
ПИКСИ**

Тип: магическое
создание,
Знак: Рыбы.
Непризываемая.

ОЗ: 18	Скорость: 3	Атака: специальная	
МЗ(М): 2	МЗ(В): 2	МЗ(Ж): 2	
Все союзные магические создания получают +1ФЗ			
Иммунитет к критам			

Атака: цель в Радиусе 1 получает 1 + уровень атакующей цели урона Воздухом.

(11-15): Глас Природы. (Способность) Все магические создания получают по 1 временному ОЗ. Если остальных нет, Королева получает 3 временных ОЗ.

(18-20): Изменчивость. (Магия) Забирает себе все временные ОЗ с остальных магических созданий, вылечивая каждого на 5. Если Королева не получила ОЗ – лечит себя на 5.

(1-5): Ненависть. (Магия) Все остальные магические создания проводят атаку в радиусе 1 по вражеским целям. Если остальных нет, Королева проводит свою атаку в радиусе 2 и может провести дополнительную атаку в радиусе 1 по другой цели.

Награда Опыт: 25 ЕА: 4 2 Сферы Рыб

РУСАЛКА

Тип: элементаль,
Знак: Дева.
Будучи призвана,
теряет (16-19).

ОЗ: 20	Скорость: 3	Атака: D2 в Радиусе 1	
ФЗ(D): 2	МЗ(В): 1	МЗ(М): 1	
Слабость к Магии Огня (+1)			

(1-5): Излечение. (Способность) Восстанавливает 2 ОЗ себе.

(9-15): Память глубин. (Способность) (Нельзя копировать)

Применяет любой прием успешно проведенный против нее ранее.

(16-19): Укус глубин. (Способность) (Нельзя копировать) Враг в радиусе 1 наносит атаку сам себе. Если врага поблизости не оказалось, то кусает монстра 2-го или 1-го уровня, превращая его в Русалку с типом нежить и удвоенными текущими ОЗ.

За монстров, превращенных в Русалок, опыт идет как за существ, которыми они были до превращения.

Награда Опыт: 15 ЕА: 3 2 Сферы Девы

СОТРАСАТЕЛЬ

Тип: элементаль,
Знак: Козерог.

ОЗ: 30	Скорость: 1	Атака: D6 в Радиусе 1	
ФЗ(D): 2	МЗ(М): 2		
Слабость к Магии Воды (+1)			

(8-11): Противодействие Чарам. (Способность) Разрушает 1 любую Ауру в радиусе 2.

(15-18): Встряска. (Способность, Аспект Жизнь)

Наносит по 2 урона Землей в 3 разные клетки в радиусе 2.

Награда Опыт: 25 ЕА: 3 2 Сферы Козерога

**СТРАЖ
БЕЗДНЫ**

Тип: порождение
бездны,
Знак: Змееносец.
Непризываемый

ОЗ: 30	Скорость: 0	Атака: специальная	
Размер 3 (занимает 6 клеток)			

Атака: вместо атаки меняет Форму (изначально первая Форма).

Переключение из одной Формы в другую поглощает по 1 ДЗ у всех врагов в радиусе 5.

Форма 1. (Закрытая раковина). Параметры: ФЗ: 3. ФЗ(D): 3.

(2-8): Опрокидывание. (Способность) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 2 делают Особую проверку (Лев либо Телец со сложностью 2), провалившие проверку падают, им требуется подняться в свой ход, потратив 2 ОД.

При этом все делавшие проверку по Тельцу отбрасываются на клетку назад.

(11-14): Призыв Пикси. (Магия) (Нельзя копировать)

Вызывает 1 Пикси в радиусе 4, она начнет действовать в следующей фазе.

(16-19): Подземный хлыст. (Магия, Аспект Мана) Наносит 4 урона Землей в радиусе 2.

(20): Хитрость Бездны. (Магия) (Нельзя копировать) Выполняет любой свой другой прием этой Формы, после этого получает дополнительный бросок действий.

Форма 2. (Открытая раковина). Параметры: МЗ(М): 3, МЗ (В): 3, МЗ (Ж): 3.

(2-8): Отрав. (Способность) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 1 делают Особую проверку (Скорпион либо Овен со сложностью 2), провалившие проверку отравляются (Аура, снимает 1 ОЗ в ход, до конца битвы, эффекты суммируются). Все кто выиграл проверку, приобретают иммунитет к этому заклинанию на 1 следующий раз. Выигравшие проверку по Овну могут нанести обычную контратаку, вместо приобретения иммунитета.

(11-14): Темный Взор. (Магия, Аспект Время)

Наносит 4 урона Тьмой в радиусе 3, остаточный урон D4 Тьмой (урон по целям, сквозь которые проходит линия до первой цели).

(16-19): Захват Контроля. (Способность) (Нельзя копировать)

Враг в радиусе 4 делает Особую проверку (Дева со сложностью 3), если проверка провалена, Страж применяет любой прием этого персонажа против него самого.

(20): Коварство Бездны. (Магия) (Нельзя копировать)

Наносит по 2 магических повреждения одной любой Магией, (Сверхестественный и Мистический не считаются Магией), трем разным врагам в радиусе 4, после этого получает дополнительный бросок действий.

Награда		Опыт: 50	ЕА: 10	5 Сфер Змееносца
---------	--	----------	--------	------------------

УЛИТКА ЛИЧ

Тип: нежить,
Знак: Дева.
Непризываемая.

ОЗ: 40	Скорость: 2	Атака: 1 в Радиусе 3
ОМ: 30	ФЗ: 1	
Размер 2 (занимает 4 клетки)		

Особое свойство: за каждое умершее существо в радиусе 3 от Улитки, она получает +1 к базовой атаке до конца боя.

(9-10): Проклятая Земля. (Способность) Делает 2 клетки в радиусе 1 проклятыми, заставляя каждого, кто находится на ней, либо встает на нее терять 1 ОЗ.

(8): Призыв Нежити. (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 3 ОМ

Вызывает 1 Зомби в радиусе 2, который начнет действовать в следующей фазе.

(18-20): Разложение. (Магия, Аспект Время) Цена: 2 ОМ

Наносит D6 урона Тьмой по одной цели в радиусе 3.

Награда		Опыт: 30	ЕА: 5	2 Сферы Девы
---------	--	----------	-------	--------------

УПЫРЬ

Тип: нежить,
Знак: Скорпион.

ОЗ: 13	Скорость: 1	Атака: специальная
ФЗ(D): 1	Слабость к Магии Воды (+1)	
Иммунитет к Магии Огня и Аурам		

Атака: D6 минус 3 (положительное значение наносит физический урон, 0 или отрицательное число наносят урон Тьмой +1 к этому значению) в Радиусе 1.

(1-5): Мрачное Излечение. (Магия)

Восстанавливает 2 ОЗ себе и 1 ОЗ любой нежити в радиусе 4.

(6-9): Поедание Магии. (Способность) Съедает любую Ауру в радиусе 1, получает +1 ФЗ до первой физ. атаки по нему, эффекты складываются. Потерявший Ауру субъект кидает проверку по Разуму со сложностью 6, провалившие получают 2 физ. урона.

Награда		Опыт: 20	ЕА: 2	2 Сферы Скорпиона
---------	--	----------	-------	-------------------

Уровень 3

ПРАХНИД

Тип: паук, Знак: Дева.

ОЗ: 40

Скорость: 2

Атаки: на выбор

Атака 1: кидает паутину в радиусе 2, наносит 2 физ. урона. Пойманная в паутину цель не может двигаться и тратит 3 ОД чтобы освободиться.

Атака 2: D4 в Радиусе 1.

(1-3): Паучья Отравка. (Способность)

В радиусе 3 отравляет цель кислотой если та проиграла проверку по Телу со сложностью 8.

(Кислотная Аура: наносит D3 физ. урона в течении 3 ходов. Множественные эффекты не складываются, но Аура обновляется).

(5-9): Паучья Скорость. (Способность)

Потратить 4 ОЗ и увеличить скорость на 3 в своем следующем ходу.

(20): Стон Паутины. (Способность) Кидает паутину в радиусе 2, после этого все пойманные в паутину цели на поле боя получают 3 физ. урона.

Награда

Опыт: 30

ЕА: 6

3 Сферы Девы

ГОЛЕМ

Тип: элементаль,
Знак: Телец.

ОЗ: 15

Скорость: 1

Атака: D6 в Радиусе 1

ФЗ: 3

ФЗ(D): 3

(18-20): Сокрушительный Удар. (Способность) Тратит навсегда один пункт из своих ФЗ или ФЗ(D) и наносит D6 +3 физ. урона в радиусе 1. Если тратить нечего, то теряет 5 ОЗ вместо этого.

Награда

Опыт: 15

ЕА: 4

3 Сферы Тельца

ДЕМОН ТЛЕНА

Тип: демон,
Знак: Змееносец.
Можно призывать на
4-ом уровне и выше.

ОЗ: 10

Скорость: 3

Атака: 2 в Радиусе 1

МЗ(В): 6

МЗ (М): 4

МЗ (Ж): 2

Слабость к приемам с радиуса 2 (+1)
(приемы с радиуса 1 воспринимает как обычно)

Особое свойство: тот, кто убивает этого демона, получит урон Тьмой равный количеству темных зарядов, накопленных демоном. При этом демон теряет все эти заряды.

(16-18): Телепортация Стаи. (Способность) Поменяться местами с любым другим монстром в радиусе 5. Получает 1 темный заряд.

(1-2): Поедание Душ. (Способность)

Съедает 1 призванное существо в радиусе 5 теряя 2 ОЗ. Получает 1 темный заряд.

(9): Восстание падших. (Способность) (Нельзя копировать) Восстает из мертвых, если на поле нет других живых демонов, с 2 ОЗ. Получает 1 темный заряд.

Награда

Опыт: 20

ЕА: 3

3 Сферы Змееносца

ДУХ ЛЕСА

Тип: элементаль,
Знак: Водолей.

ОЗ: 30

Скорость: 3

Атака: специальная

ФЗ: 2

ФЗ(D): 2

Особое свойство: при ударе по нему физ. атакой наносит 2 урона Водой в радиусе 1 (срабатывает 1 раз в течение Фазы).

Атака: 3 урона Землей в Радиусе 2.

(16-18): Конвертация. (Способность)

Переводит 3 ОЗ в 3 временных ОМ любой цели в радиусе 1.

(5-9): Когти Скал. (Способность) Подземные шипы наносят D6 физ. урона в радиусе 2.

Награда

Опыт: 30

ЕА: 6

3 Сферы Водолея

**ПОВЕЛИТЕЛЬ
ГОБЛИНОВ**

Тип: гоблин, Знак: Лев.
Непризываемый.

ОЗ: 18
ОМ: 10

Скорость: 2

Атака: специальная

Особое свойство: дает самому себе и всем гоблинам в радиусе 1 иммунитет к Магии Огня.

Атака: наносит D2 + количество гоблинов в радиусе 1 физ. урона по цели в Радиусе 1.

(1-3): Зов Повелителя. (Магия) (Нельзя копировать) Цена 2 ОМ.

Призывает Гоблина в радиусе 3 (с 4 ОЗ).

(4): Озарение. (Способность) (Нельзя копировать) Восстанавливает 1 ОМ и тут же делает другой прием. Если Озарение уже было в этот ход, то атакует.

(5-9): Огненное Дыхание. (Магия, Аспект Мана) Цена 1 ОМ.

Наносит 1 + количество гоблинов на поле боя урона Огнем в радиусе 2.

(19-20): Племенной танец. (Способность)

Лечит всех Гоблинов на поле боя на 2 (призванных лечит до 4 ОЗ, не выше).

Награда

Опыт: 30 + 5 за каждого призванного гоблина

ЕА: 6

3 Сферы Льва

Уровень 4

ВИДЕНИЕ

Тип: мираж, Знак: Дева.
Непризываемое.

ОЗ: 50

Скорость: 2

Атака: специальная

Слабость к урону Ветром и Водой (+5)

Атака: D6 в Радиусе 1, после этого цель кидает проверку по Разуму со сложностью 11, В случае провала проверки цель получает D6 Силой.

(13-16) Близость. (Магия, Аспект Жизнь)

Телепортируется к любому своему союзнику на поле боя, тратит 3 ОЗ.

(19-20) Внушение. (Способность) (Нельзя копировать)

Цель в радиусе 3 кидает проверку по Интуиции со сложностью 11, при провале до 10 ее ОМ переходят к Видению в виде временных ОЗ.

Награда

Опыт: 40

ЕА: 9

4 Сферы Девы

ВУДУИСТ

Тип: создание,
Знак: Козерог.
Можно призывать на
7-м уровне и выше.

ОЗ: 40

Скорость: 2

Атаки: на выбор

МЗ(М):1

МЗ(Ж):1

МЗ(В):1

МЗ(Д):1

Атака 1: делает куклу существа в радиусе 5, и наносит этому существу 2 физического урона.

Атака 2: выбирает уже созданную куклу существа, существо наносит себе свою обычную атаку.

(2-8): Избавление. (Способность, Аспект Время)

Сжимает любую куклу, разрушая ее. Жертва получает 6 урона Тьмой.

(15-19): Страдания. (Способность, Аспект Время)

Всем существам, чьи куклы находятся у Вудуиста наносится по 4 Урона Тьмой. Вудуист восстанавливает 1 ОЗ за каждую куклу.

Награда

Опыт: 40

ЕА: 6

4 Сферы Козерога

ЗАХВАТЧИК

Тип: тень, Знак: Рыбы.

ОЗ: 20	Скорость: 3	Атака: специальная
ФЗ(Д): 4	МЗ(В): 4	

Атака: наносит 5 Тьмой в Радиусе 1.**(5-10) Теневая Пульсация.** (Способность)

Наносит по 2 Сверхестественного урона всем врагам в радиусе 2.

(16-20) Тайны Оружия. (Магия) (Нельзя копировать)

Бесплатно применяет Магию из любого оружия 3-го ранга (смотри «Приложения», страница 65).

Награда	Опыт: 30	ЕА: 5	4 Сферы Рыб
---------	----------	-------	-------------

**ЧУМНОЙ
ПЕС**Тип: нежить,
Знак: Лев.
Непризываемый.

ОЗ: 50	Скорость: 3	Атака: специальная
ФЗ(Д): 2	Иммунитет к Огню	
	Слабость к Знакам водной стихии (+3)	
	Слабость к Свету (+3)	

Атака: 3 в Радиусе 1, после этого цель кидает проверку по Телу со сложностью 11, при провале заражает постоянной Аурой Чумы. (Аура Чумы: МЗ(М) равно 0, ФЗ равно 0.)**(4-11) Пламенное Проклятие.** (Магия, аспект Мана) Вещает на цель в радиусе 2 Ауру

Воспламенение. (Аура Воспламенение: в течение 3-х ходов наносит по 3 урона Огнем.)

Награда	Опыт: 50	ЕА: 3	4 Сферы Льва
---------	----------	-------	--------------

Уровень 5**БАНЬШИ**Тип: тень,
Знак: Весы.
Можно призывать на
8-м уровне и выше.

ОЗ: 60	Скорость: 2	Атака: специальная
ФЗ: 1	ФЗ(Д): 2	
МЗ(М):1	МЗ(Ж):1	
МЗ(В):3	МЗ(Д):3	

Атака: D6 Тьмой в Радиусе 1, после этого уменьшает себе одну из МЗ на 1, пока МЗ не 0.**(16-20) Теневой Крик.** (Способность) (Нельзя копировать)

Наносит по 8 мистического урона всем врагам в радиусе 3, уменьшает все свои МЗ до 1.

(5-8) Погружение в Тень. (Магия) (Нельзя копировать) Увеличивает все свои МЗ на 1.**(10-12) Крик.** (Магия, Аспект Душа) Наносит 5 Звуком в радиусе 2.

Награда	Опыт: 60	ЕА: 5	5 Сфер Весов
---------	----------	-------	--------------

**ГИГАНТ
ТЕНЕЙ**Тип: тень,
Знак: Рыбы.
Непризываемый.

ОЗ: 80	Скорость: 2	Атаки: на выбор
ФЗ: 2	ФЗ(Д): 3	Размер 2 (занимает 4 клетки)
МЗ(М):2	МЗ(Ж):2	Иммунитет к контролю
МЗ(В):2	МЗ(Д):2	

Атака 1: цель в радиусе 2 теряет свою базовую скорость на следующий ход и получает 4 урона Землей.**Атака 2:** отталкивает цель в радиусе 1 на 2 клетки и наносит ей 4 урона Огнем.**(10-20) Теневое Обжорство.** (Способность) Цена 10 ОЗ.

Съедает Ауру любой цели в радиусе 3 и наносит ей 10 Мистического урона.

Награда	Опыт: 60	ЕА: 8	5 Сфер Рыб
---------	----------	-------	------------

ОСКОЛОЧНЫЙ ПАЗАРИТ

Тип: *элементаль*,
Знак: *Дева*.
Можно призывать на
уровнях 9 и 10.

составной	Скорость: 3	Атаки: одна из рук
Тело существа недоступно для входящей атаки, пока не уничтожена одна из рук.		
Параметры тела: ОЗ: 50, ФЗ(Д):4 МЗ(Д):4		

Правая рука существа: ОЗ: 40, МЗ(Ж):4, МЗ(В):4. **Атака:** D6+2 в Радиусе 1.

Левая рука существа: ОЗ: 40, ФЗ:3, МЗ(В):3. **Атака:** D6 в Радиусе 1.

(18-20) Натиск. (Способность) (Нельзя копировать) Наносит урон обоими руками по цели в Радиусе 1, если рука одна, то тело существа теряет 3 ОЗ вместо удара.

(1-3) Осколки. (Способность) (Нельзя копировать)

Одна из рук существа теряет 5 ОЗ, часть ее взрывается, нанося всем вражеским не водным Знакам в радиусе 3 по 5 повреждений Водой.

Награда	Опыт: 130	ЕА: 12	11 Сфер Девы
---------	-----------	--------	--------------

ТЕХНО-ЖЕЛЕ

Тип: *изобретение*, Знак:
Овен. *Непризываемое*.

ОЗ: 100	Скорость: 2	Атака: 4 в Радиусе 1
МЗ(Д): 5		

(19-20) Модуляция. (Магия) (Можно копировать на уровне 6) Наносит 6 урона по цели в радиусе 1 одной из стихий на выбор (огонь, ветер, земля, вода, тьма, свет, звук, сила).

(6-9) Энтропия. (Способность) (Нельзя копировать) Отменяет на этот бой действие одного из Титулов в партии персонажей, имеет действие на все копии такого Титула.

Награда	Опыт: 80	ЕА: 10	9 Сфер Овна
---------	----------	--------	-------------

ЗАГОТОВКИ ДЛЯ ГЕРОЕВ

Воитель	<i>Лев 1 уровня.</i> <i>Группа крови 3 «+».</i> <i>Архетип: Боец.</i>	ОЗ: 12	Скорость: 3	Атака: D4+1 в Радиусе 1
		ДЗ: 10	ОМ: 4	
		ФЗ(Д): 1	ФЗ: 1	

Очки умений: Рак 1, Близнецы 1, Телец 1.

Характеристики: Ловкость -1, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0.

Титул «Воин света»: +1 к физическому урону по *нежити*.

Экипировка: Меч, Пластина, Кафтан, Кольцо Жизни.

Приемы

Сияющий меч: (стоимость: 3 ОЗ) выполняет атаку мечом и накладывает на цель атаки Ауру Слепоты. (Аура Слепоты: 50% шанс промаха при обычной атаке. Разряжается после трех промахов цели или наложения следующей такой Ауры на цель.)

Кровожадность: (стоимость 2 ОМ) наносит атаку мечом, игнорируя при этом все ФЗ и ФЗ(Д) цели.

Контратака: (стоимость 2 ОЗ) если вам наносят физические повреждения, находясь рядом с вами в радиусе 1, то вы атакуете мечом источник повреждений. Прием можно применять не в свой ход.

Награда	Опыт: 70	ЕА: 10	5 Сфер Льва
---------	----------	--------	-------------

Примечание: в заготовке сразу учтены все бонусы экипировки, например +2 за Кольцо Жизни, +1 ФЗ за Кафтан, +1 ФЗ (Д) за Пластину. В качестве атаки выписана атака оружия Меч. Кроме того указана способность Сияющий меч, заключенная в этом оружии, которая считается героем же изученной. Вдобавок у него есть еще две изученные способности.

Титул героя может пропасть в бою под действием специальных эффектов, тогда его бонус будет потерян. Таким же образом при краже экипировки теряются ее бонусы защиты, а при краже оружия перестают действовать приемы героя, требующие определенный тип оружия.

Воришка	<i>Весы 1 уровня.</i>	ОЗ: 10	Скорость: 3	Атака: D4 в Радиусе 1
	<i>Группа крови 2 «-».</i>	ДЗ: 20	ОМ: 8	
	<i>Архетип: Ловкач.</i>	ФЗ: 1	МЗ(М): 1	

Очки умений: Скорпион 1, Стрелец 1, Козерог 1.

Характеристики: Ловкость 3, Тело 0, Разум -1, Интуиция 0.

Титул «Шустрила» (уже учтенный бонус к Ловкости).

Экипировка: Кортик, Шапка, Кафтан.

Приемы

Канал Силы: (стоимость: 4 ОМ) накладывает на себя Ауру Усиления, теперь кортик наносит максимальный урон при атаке. После 3-х успешных атак Аура Усиления разряжается. Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона кортика на Перманентный.

Множественные Ауры Усиления не складываются.

Мана-Щит: (стоимость 2 ОЗ) зачаровывает себя Аурой Пелены и теперь каждая единица магического урона, прошедшая в ОЗ, вместо этого заставляет Воришку терять две единицы ОМ, если они есть. Потеря ОМ не считается уроном и на нее не влияют показатели магической защиты. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: нужно выбирать в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры или она исчезнет. Ауры Пелены не складываются.

Анафема: (стоимость 4 ДЗ) накладывает Силую Ауру на любую цель в радиусе 5.

(Силловая Аура: если цель получает урон не Звуком, не Силой и не Мистический, то получит такой же урон Силой. После этого Аура разряжается, если тот кто ее наложил не потратит 2 ДЗ на ее сохранение. Силловые Ауры складываются.)

Награда	Опыт: 75	ЕА: 8	5 Сфер Весов
---------	----------	-------	--------------

Заклинатель	<i>Рак 1 уровня.</i>	ОЗ: 15	Скорость: 3	Атака: 1 в Радиусе 1
	<i>Группа крови 1 «-».</i>	ДЗ: 10	ОМ: 12	
	<i>Архетип: Маг.</i>	ФЗ: 1	МЗ(М): 1	

Очки умений: Лев 3.

Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 2.

Титул «Неистовый адепт» (уже учтенный бонус к Интуиции).

Экипировка: Воздушный Прут, Балахон, Колпак, Кольцо Магии.

Приемы

Бриз: (стоимость: 2 ОМ) с шансом 50% Заклинатель снимает с себя любую Ауру. Ауры наложенные на предметы не могут быть целью этого приема. В случае наложенных множественных одинаковых Аур прием дополнительно убирает одну такую Ауру вне зависимости от того сработал ли шанс убрать Ауру.

Всплеск Безумия: (стоимость 5 ОМ) наносит D6 + 3 урона Водой по цели в радиусе 1, после этого есть шанс 50%, что дополнительно цель проведет по себе свою обычную атаку.

Огненный Укол: (стоимость 2 ОМ) одна любая цель в радиусе 1 от Заклинателя получает D4+1 Огненного урона.

Радужный Луч: (стоимость 1 ОМ) одна любая цель в радиусе 3 от Заклинателя получает 2 урона Воздухом.

Освежение: (стоимость 4 ДЗ) накладывает Силую Ауру на любую

Контр-свет: при условии, что Заклинатель должен получить повреждения, он может вылечить 1 ОЗ любой цели в радиусе 2, кроме себя, потратив 2 ОД, если они есть в запасе. Прием можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений. Прием можно делать не в свой ход.

Предмет

1 Флакон Маны, применение: потратить 2 ОД и восстановить себе до 3 ОМ.

Награда	Опыт: 90	ЕА: 10	7 Сфер Рака
---------	----------	--------	-------------

Примечание:

Заклинатель обладает способностью запасать неизрасходованные в конце хода ОД в количестве не более чем 2 (1 + 1 за его первый уровень), так как у него есть прием Аспекта-Время (Контр-свет), на оплату которого можно тратить как обычные ОД, так и ОД из запаса.

Для достижения большей уникальности встречающихся игрокам противников Мастер, помимо биографических черт, может добавлять модели героя уникальные Особые силы и приемы (которые не обязательно доступны персонажам для изучения, хотя в дальнейшем могут быть встроены в предметы или получены персонажем во время приключения в особых обстоятельствах), увеличивать и уменьшать Характеристики, добавлять им оригинальные титулы, оружия, экипировку и так далее. Например:

Вампир	<i>Змееносец 1 уровня. Группа крови 3 «+». Архетип: Боец.</i>	ОЗ: 10	Скорость: 4	Атака: D4+D4 в Радиусе 1
		ДЗ: 10	ОМ: 10	
		ФЗ(D): 1	ФЗ: 1	МЗ(В): 4

Характеристики: Ловкость 5, Тело 5, Разум 5, Интуиция 0.

Титул «Сын тени»: +1 ФЗ, +1 ФЗ(D), +4 МЗ(В) (уже учтены в параметрах).

Приемы

Укус: способность Аспекта-Время. (копируемая, но не запоминаемая)

За трату 2 ОД вытянуть у цели 1 временный ОЗ. За каждое ОД заплаченное сверх первых двух эффект копируется. Нельзя вытянуть у цели больше ОЗ чем ее уровень +2.

Трансмутация: магия Аспекта-Мана. (некопируемая)

За трату 4 ОМ персонаж превращается в летучую мышь, +1 летучая мышь за каждые 2 дополнительных ОМ потраченных на заклинание. Во время превращения все временные ОЗ персонажа пропадают. Все летучие мыши обладают титулом «Сын Тени», атакой D4+D4 в радиусе 1 и Изоляцией Ущерба.

Вампир может превратиться в самого себя в любой момент (появившись на месте одной из мышей, в такой случае остальные мыши останутся живы и подчиняются Вампиру, но теряют титул, атаку и пассивную способность), либо со смертью всех летучих мышей. Все временные ОМ летучих мышей переходят к Вампиру в таком случае.

Изоляция Ущерба: (пассивная способность) Когда персонаж получает повреждения, не относящиеся к Сверхестественным, Мистическим и не принадлежащих стихиям Света или Тьмы, то он получает +1 временное ОМ.

Награда	Опыт: 123	ЕА: 11	11 Сфер Змееносца
---------	-----------	--------	-------------------

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе собраны правила по обеим частям системы, которые помогут разнообразить игру тогда, когда участники уже освоятся с базовыми элементами системы.

СОВМЕЩЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Если персонаж первый раз за свой ход проводит прием, который не наносит повреждения и не является атакой (например, лечение себя или союзников, наложение Ауры), то он может сразу после этого сделать любой другой прием, и оба они будут считаться одним Боевым действием.

Выполнение Совмещенного действия провоцирует Ответные атаки от стоящих рядом врагов в момент между первым приемом и вторым.

Примечание:

Находясь в форме Эйдолона нельзя выполнять Совмещенное действие. Персонаж не может использовать предметы (например, пить Флаконы) и Совмещенное действие в одном ходу. Применение Специальности Знака, как и прочие любые действия, самостоятельно вызывающие Ответные атаки, совмещать нельзя.

ТРЮКИ

Довольно часто игроки желают предпринять какие-то действия в бою, которые выходят за рамки прописанных тактических возможностей. Поставить подножку, метнуть оружие, взобраться на препятствие, зачерпнуть песок и кинуть в глаза, схватить врага, обрубить канат и так далее. Разрешайте игрокам это делать, подобные действия будут относиться к Трюкам.

Для каждой такой необычной заявки игрока Мастер устанавливает количество Очков действия, которое займет подобный Трюк. Также Мастер решает, будет ли потрачено Боевое действие на этот Трюк и последуют ли Ответные атаки на него. После этого Мастер определяет тип проверки для выяснения успешности или последствий от Трюка: назначает Простую или Особую проверку.

Пример: Сармик Сталь (Ловкость -1 Тело -1, Разум 1, Интуиция 2) хочет метнуть свой Воздушный Прут (оружие 1 ранга) во врага на расстояние 4 клеток. Мастер определяет, что действие займет 4 ОД, будет являться Боевым действием и спровоцирует Ответные атаки.

Для определения успешности Мастер решил назначить Простую проверку по Ловкости со сложностью 5. Сармик выкидывает 4 на кубике и прибавляет свою Ловкость – действие провалено (если бы ему повезло выкинуть 6, то он попал бы, нанеся стандартную атаку Воздушного Прута). Ответных атак на Сармика не последовало, так как рядом с ним врагов не было.

ТРАНС

Иногда, испытывая сильные душевные переживания от игровой ситуации, персонаж игрока может ненадолго войти в специальное состояние. Это случается в особо драматичные редкие моменты игры, когда Мастер хочет дать игроку прочувствовать весь эмоциональный накал момента и объявляет о том, что персонаж игрока впал в Транс.

Находясь в Трансе персонаж преображается, начинает сиять внутренним светом, улучшается внешность, вырастают новые детали одежды – весь облик приукрашивается. Игрок в этот момент имеет возможность красочно описать, как он это себе представляет.

Пример:

Илизшан, капитан летающего корабля был сильно ранен в бою с тенями, а теперь его любимая «Стелла» неслась прямо на скалы. Мастер счел, что капитана сильно задела эти обстоятельства и разрешает ему войти в особое состояние:

- Илизшан остро почувствовал отчаяние, вцепившись в уже не слушающийся штурвал, стараясь выправить полет «Стеллы», светящийся парус которой разьедала чернота. Ужас собственного бессилия и угроза гибели подконтрольного ему экипажа ввели его в Транс.

Игрок, управляющий капитаном, описал эту трансформацию:

- Кожа Илизшана стала просвечивать изнутри, пока он весь он засиял ярким зеленым светом. Костяные наросты на его голове удлинились, а одежда, оноким, стала покрываться рунической вязью.

Во время Транса те возможности, что есть у персонажа, многократно усиливаются на небольшое время – несколько минут. После истечения этого времени он возвращается в свое обычное состояние и не скоро будет готов к новому Трансу.

Пример:

Игрок продолжает описывать, как выглядели действия капитана:

- Илизшан вспомнил древние традиции своего народа и, выпустив штурвал из лап, сомкнув их в молитвенном жесте. Закрыв глаза, он погрузился в медитативное состояние. Черный парус прорезала нестерпимо яркая зеленая трещина, потом показались новые, повторяя рунический рисунок одежды Илизшана. Из центра паруса потянулись силовые нити, обвиваясь вокруг корабля. Через несколько мгновений приближающаяся к скалам «Стелла» оказалась окружена силовым коконом.

Темная сторона Транса: если персонаж целенаправленно использует силу Транса на то, чтобы забирать чужие жизни, то велика вероятность потерять самого себя и сгореть в потоках тьмы.

Если это произошло, то игрок бросает Д6, прибавляет свою наименьшую Характеристику, а Мастер сверяет его результат со следующей таблицей:

7 и выше: создание получает штраф, как за одни сутки без сна (смотри страницу 35).

6: создание получает штраф, как за двое суток без сна (смотри страницу 35) и на час теряет сознание.

5 и ниже: создание умирает физически (сгорая в потоках тьмы), если его наименьшая Характеристика была Телом или Ловкостью либо неотвратимо сходит с ума (что равноценно смерти), если его наименьшая Характеристика была Разумом или Интуицией.

Тактический Транс:

В это состояние персонаж входит 1 раз в день, при условии, что враг нанес повреждения, и Душевное здоровье персонажа снизилось до 0. Если создание теряет последнее ДЗ вследствие других причин, то он не впадает в тактический Транс, это означает, что в течение трех своих ходов может 3 раза использовать любой известный ему прием (даже прием в изучаемом оружии) относящийся к Аспектам Маны, Жизни или Времени, без оплаты его стоимости (в ОЗ, ОД или ОМ), и не тратя Боевого действия.

Приемы, использующие X: X считается максимальным из положенного, если же максимум не указан, то X равно уровню персонажа.

Приемы тактического Транса провоцируют Ответные атаки. После совершения трех таких приемов или в конце своего третьего хода создание выходит из тактического Транса. Пока оно находится в этом состоянии, то его ОЗ не может упасть меньше 1 от урона или поглощения.

ВЕЛИКИЕ РУНЫ

Персонажи имеют возможность навсегда изменять известные им Способности и Магии, проводя ритуал вплетения Великих Рун. Ритуал занимает 1 час и оплачивается описанным количеством опыта. Вплетение новой Великой Руны, уничтожает старую.

"АР". Цель: магия Аспекта-Мана, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +1 ОМ, прибавка +3 к повреждениям.
Цена: 150 EXP

"БИ". Цель: магия Аспекта-Жизнь, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +1 ОЗ, прибавка +3 к повреждениям.
Цена: 150 EXP

"ВЕН". Цель: магия Аспекта-Время, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +3 ОД, цель теряет 1 ОЗ, персонаж получает 1 временный ОЗ.
Цена: 180 EXP

"ГЛИ". Цель: магия Аспекта-Душа, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии -1 ДЗ.
Цена: 250 EXP

"ДИО". Цель: Способность с указанием типа оружия.
Эффект: разрешить еще 1 выбранный тип оружия для Способности.
Цена: 220 EXP

"ЕН". Цель: магия восстанавливающая ОЗ.
Эффект: дополнительно дает +2 временных ОЗ и может снять одну негативную Ауру.
Цена: 180 EXP

"ЖИЛ". Цель: Способность, которая наносит атаку.
Эффект: прибавка к повреждениям равная минимальной обычной атаке персонажа.
Цена: 250 EXP

"ЗУМ". Цель: Способность с персональным эффектом.
Эффект: позволяет выбрать целью не только себя, но и любого союзника в радиусе 3.
Цена: 150 EXP

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Все о Знаках



Овен (Победа) Огненная стихия

Основные возможности: Быстрота реакции, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

Концепции: Победа, самостоятельность, рождение, решимость.

Особенности характера: нетерпеливость; честность и прямолинейность;

первопроходец; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.

Специальность Знака: Таинство – Зачарование.

Особая сила: получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам перчатками, жезлами и посохами +1 за каждый ранг оружия.

5 уровень: эффект Особой силы распространяется на мечи и кортики.

10 уровень: эффект Особой силы распространяется на все оружия, но в радиусе 1. Кроме шаров. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе 1.



Телец (Созидание) Земная стихия

Основные возможности: Стойкость, трудолюбие, настойчивость, сопротивляемость искушению.

Концепции: Созидание, развитие, накопление, добывание.

Особенности характера: терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.

Специальность Знака: Ремесло – Сборка.

Особая сила: может проводить Ответную атаку на любой прием врага.

5 уровень: становится иммунен к Ответным Атакам.

10 уровень: может проводить Ответные атаки на передвижение врага в радиусе 1 от персонажа. Тратит в 2 раза меньше сфер одного выбранного Знака при Сборке. Абсорбция Аспекта-Время (Иммунитет к Тьме и Свету, помимо этого за каждые 1 урона наносимого этими стихиями по МЗ(В) лечит 1 ОЗ.)



Близнецы (Человечность) Воздушная стихия

Основные возможности: Языки, понимание, очарование, медицина.

Концепции: Человечность, понимание, соединение, общение, оживление.

Особенности характера: изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность; необдуманные действия.

Специальность Знака: Профессия – Целитель.

Особая сила: все враги в радиусе 2 проваливают все свои проверки.

5 уровень: враги в радиусе 1 имеют 20% шанс промаха любым своим приемом. Иммунен к Аспекту-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру).

10 уровень: враги в радиусе 1 имеют 50% шанс промаха любым своим приемом. Абсорбция Аспекта-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру, помимо этого за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(М) лечит 1 ОЗ.)

26

Рак (Загадка) Водная стихия**Основные возможности:** Эмоции, обман, маскировка.**Концепции:** Загадка, традиция, любовь, утверждение, чувства.**Особенности характера:** *скрытность; бескорыстие; любит тайны; целеустремленность; эмоциональность и застенчивость; подозрительность.***Специальность Знака:** Мистицизм – Мимикрия.**Особая сила:** 20% шанс, что монстр (которого можно призвать) стоящий в радиусе 1 от персонажа попадет под контроль персонажа в течение своего хода.**5 уровень:** Возможность применить любое действие подконтрольного монстра самостоятельно. Шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 40%. Копирование +1 (скопированные Мимикрией приемы получают +1 к урону и лечению за уровень персонажа, не распространяется на применение запомненных приемов).**10 уровень:** шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 60%. Вихрь Копирования (возможность выполнить до 3-х запомненных приемов в ход, как одно боевое действие, потратив 2 попытки Мистицизма).

82

Лев (Совершенство) Огненная стихия**Основные возможности:** Сила, проницательность, лидерство.**Концепции:** Совершенство, уверенность, изобилие, игра, управление.**Особенности характера:** *гордость и благородство; проницательность; яркая личность; надежность; упрямство; любит власть.***Специальность Знака:** Таинство – Переливание.**Особая сила:** 20% процентный шанс удвоить опыт и Сферы с каждого монстра. При промахе приема не тратит Боевое действие.**5 уровень:** шанс повышается до 40%, дополнительно при промахе союзника в радиусе 1 тот тоже не тратит Боевое действие.**10 уровень:** шанс повышается до 60%. Персонаж получает Дополнительное Боевое действие каждый ход.

10

Дева (Деятельность) Земная стихия**Основные возможности:** Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.**Концепции:** Деятельность, порядок, разделение, систематизация.**Особенности характера:** *разборчивость и критичность; искренность; трудолюбие; пунктуальность; бережливость; аналитический ум; замкнутость; осторожность.***Специальность Знака:** Ремесло – Разбор.**Особая сила:** 20% шанс получить удвоенные ЕА и Сферы с каждого монстра.**5 уровень:** шанс повышается до 40%. Сохранение Ауры (может по желанию сохранять любые свои Ауры, даже если какой-то эффект их убирает).**10 уровень:** шанс повышается до 60%. Абсорбция Аспекта-Жизнь (Иммунитет к Воде и Земле, кроме того за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(Ж) лечит 1 ОЗ.)

41

Весы (Гармония) Воздушная стихия**Основные возможности:** Убеждение, дипломатия, торговля, кража.**Концепции:** Гармония, оценка, равновесие, выбор.**Особенности характера:** *противоречивость; артистичность; тяга к гармонии; рассудительность; этичность; справедливость.***Специальность Знака:** Профессия – Вор.**Особая сила:** при совершении любой ближней атаки по монстру (если он призываемый), уровень которого ниже чем у персонажа, существует 20% шанс, что монстр перейдет на сторону персонажа, до конца боя, если остался жив.**5 уровень:** шанс переманивания повышается до 40%. Шанс кражи предмета до 30%.**10 уровень:** шанс переманивания повышается до 60%. Шанс кражи предмета до 40%.



Скорпион (Власть) Водный Знак

Основные возможности: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

Концепции: Власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание.

Особенности характера: справедливость; храбрость; эмоциональность; любит правду; упорство и настойчивость; скрытность.

Специальность Знака: Мистицизм – Преображение.

Особая сила: 50% шанс перелить остаток изученных в бою ЕА в другой предмет.

5 уровень: Преображение +1 (+1 за каждые 2 уровня к урону и лечению приемами Эйдолона) Финал Преображения (управление Финальным приемом).

10 уровень: попытки Преображения не лимитированы. Управляемое Преображение (управление всеми приемами).



Стрелец (Прогресс) Огненный Знак

Основные возможности: Любознательность, точность, выживание, знание местности и географии.

Концепции: Прогресс, учение, просвещение, эволюция, наблюдение.

Особенности характера: интерес к путешествиям и переменам; болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость; прямолинейность; романтичность и доверчивость.

Специальность Знака: Таинство – Излучение.

Особая сила: получает постоянную прибавку ко всем дальним атакам луком (на расстоянии от максимального радиуса минус 3, до максимального радиуса) и копьем в радиусе 2 +1 за каждый ранг оружия.

5 уровень: эффект распространяется на пистолы. Дальность не ближе чем максимальный радиус минус 5.

10 уровень: эффект распространяется на шары. Дальность любая, кроме радиуса 1. Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе большем, чем 1.



Козерог (Мироздание) Земной Знак

Основные возможности: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

Концепции: Мироздание, идеализация, концентрация, работа.

Особенности характера: серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.

Специальность Знака: Ремесло – Синтез.

Особая сила: может изменять на 1 пункт в любую сторону значение D4 при бросках Синхронизации и Критических проверках (считается, что крайние значения кубика соприкасаются).

5 уровень: Синхронизация в начале боя всегда успешна. В Синтезе может заменять 2 предмета вместо одного. Приемы, наносящие физический урон всегда критические

10 уровень: Все приемы критические. 100% шанс наделить предмет способностью при синтезе.



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

Основные возможности: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

Концепции: Свобода, революция, надежда, обобщение.

Особенности характера: оригинальность; своеобразие; независимость; дипломатичность; скромность; гениальность; уравновешенность.

Специальность Знака: Профессия – Бард.

Особая сила: может использовать приемы, заключенные в оружии союзников, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

5 уровень: может использовать приемы в оружии союзников без платы ЕА, владелец оружия получает по 1 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

10 уровень: может использовать любые активные приемы известные партии, если используется прием с оружия, то владелец этого оружия получает по 2 ЕА за уровень оружия за каждое применение. Получает еще +2 дополнительных слота под пассивные Способности.

Примечание: персонаж этого Знака на старте игры получает 2 известных ему титула. Смотри главу «Специальности Знаков», страница 52.



Рыбы (Вера) Водный Знак

Основные возможности: Предчувствия, мудрость, знание религии.

Концепции: Вера, связь, жертвенность, очищение.

Особенности характера: кажущееся безразличие; переменчивость; склонность к переживаниям; отсутствие алчности и жажды славы; развитая интуиция; доверчивость; чувствительность к критике.

Специальность Знака: Мистицизм – Призыв.

Особая сила: 20% шанс уклониться от физического урона.

5 уровень: шанс уклониться от физического урона повышается до 50%. Искусство Призыва (контроль над приемами монстров)

10 уровень: иммунен к физическому и мистическому урону. За каждые 10 пунктов физических защит получает 1 Ауру Тайны. (Аура Тайны: +1 к каждой магической защите. Множественные эффекты складываются.)

Примечание: персонаж этого Знака на старте игры получает 2-х известных ему призываемых существ. Смотри главу «Специальности Знаков», страница 48.



Змееносец (Удача) / Кит (Рок) Нестихийные Знаки

Основные возможности: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

Концепции: Удача, непостоянство, контраст, превращения.

Особенности характера: миссионерство; удачливость; фатализм; уникальность; одиночество.

Специальность Знака Змееносец: Профессия – Алхимик;

Специальность Знака Кит: Профессия – Астролог.

Особая сила: 20% шанс скопировать любой прием, наносящий повреждение какой-то Стихией проведенный врагом, тут же применив против него. Способность теряет 5% за каждого Змееносца (или Кита) в союзниках. Не копирует приемы Змееносцев (или Китов).

5 уровень: шанс повышается до 40%. Доступен 2 уровень Астрологии либо Алхимии.

10 уровень: вместо копирования, прием целиком отражается. Доступен 3 уровень Астрологии либо Алхимии.

Змееносец - Абсорбция Звука (Иммунитет к Звуку, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Звуком по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)

Кит - Абсорбция Силы (Иммунитет к Силе, кроме того за каждые 1 урона нанесенного Силой по МЗ(Д) лечит 1 ОЗ.)

Примечание:

Змееносец скрывает в себе сразу два Знака. Если Резус Отрицательный, то это Кит, а если положительный, то истинный Змееносец. Кит несет беды и несчастья окружающим, в то время как истинный Змееносец приносит удачу себе. Змееносцы довольно редки, поэтому Мастер может дополнительно ограничивать количество их в партии до одного или двух.

Действия в тактическом бою

Автоматическое получение ОД в начале хода - персонаж получает 6 ОД (или 5 ОД если у него идет бонусная Фаза Синхронизации).

Перемещение - тратит по 1 ОД за 1 клетку, на максимум клеток не далее Скорости персонажа за один ход. Можно дробить свое общее перемещение в течение этого хода, например, переместиться, действовать, затем снова переместиться.

Атака экипированным оружием – тратит 3 ОД.

Безоружная атака - тратит 3 ОД если у персонажа свободна хотя бы одна рука, либо 5 ОД если у персонажа заняты обе руки. Позволяет нанести урон либо идентифицировать цель.

Выполнение приема - тратит ОЗ, ОМ, ОД или ДЗ персонажа.

Применение Особой силы - тратит попытки применения Особых сил.

Использование предмета - стоимость указана на предметах.

Смена экипировки - тратит 3 ОД +1 ДЗ за снятие и 1 ОД на одевание каждой экипировки.

Смена оружия - тратит 6 ОД +2 ДЗ на замену.

Передать оружие или предметы - потратить 1 ОД, чтобы взять либо отдать не надетое в слот оружие, экипировку или предмет.

Трюк - цена регулируется Мастером в каждом конкретном случае.

Возможность запasti неизрасходованные ОД в конце хода - запасенные таким образом ОД сохраняются до тех пор, пока персонаж не решит их потратить на полную или частичную оплату любого приема Аспекта-Время, а запасть ОД можно каждый ход в количестве до 1 +1 за каждый уровень персонажа.

Варианты замены кубиков

Избыточный способ: D4 можно заменить D6, в который входят все значения D4.

При выпадении избыточных значений 5 и 6 следует перебросить кубик.

Конвертирование: например, D4 как и проценты – вычисляется при помощи D20. Значения 1,2 на D20 это 5 и 10 процентов, значения 3,4 – это 15 и 20 процентов и так далее. Для D4 его значению 1 будет соответствовать выпавшее на D20 1,2,3,4 или 5. Значению 2 на D4 будет соответствовать выпавшее на D20 6,7,8,9 или 10. Таким же образом в системе вычисляются D2 и D3, которые не представлены в виде кубиков.

Интервально-смешанный способ: подходит, например, для вычисления D20 через броски D6. Бросаем первый раз D6, определяя интервал из 4-х значений на D20. 1 на D6 это интервал между 1 и 4 включая их тоже, 2 – интервал между 5 и 8 и так далее. При 6 на D6 перебросить кубик. После выяснения интервала мы кидаем D6 снова (или D4), чтобы выяснить какое из 4-х значений в интервале искомое. (5 и 6 – перекидываем D6).

Можно кидать сначала D4 (определяя интервал из 5 значений), а потом детализировать результат броском D6, с перекидыванием 6-ки.

Подготовка к игре

Здесь собрана информация для Мастера. Приступая к игре, придумайте модуль (или воспользуйтесь тем, что приведен в этой книге) – конкретные сведения о мире и местах, в которых происходит ваша игра, герои этого мира, которые будут помогать или противостоять персонажам, набор Ключевых сцен (ярких событий и ситуаций), на которых будет строиться приключение.

Заготовьте некоторое количество боевых сцен – прочитайте главу «Враги и союзники» (стр. 37). Придумайте наборы монстров, которые встретятся играющим – экспериментируйте с числом врагов и с их силой. Можете придумать уникальных боевых врагов или союзников, пропишите для них примерные или подробные шаблоны параметров, которые можно будет использовать в бою.

Придумайте, каким образом персонажи игроков смогут покупать экипировку – магазины, лавки, странствующие торговцы и так далее. Возможно, путешественникам встретятся герои, которые специализируются на тех Знаках, которых нет у партии персонажей. Продумайте задания, которые партия может взяться выполнить, а также награду за них – здесь вам пригодится глава «Награды и развитие» (страница 53).

Распечатайте Лист Игрока для каждого играющего (страницы 109 и 110). Определиться с количеством участников и реквизитом вам поможет раздел «Что потребуется для игры?» (страница 5). Начиная игру, раздайте игрокам Листы Игрока и помогите им придумать персонажей, проследив за правильной последовательностью действий и соблюдением правил:

Шаг 1. Попросите каждого игрока придумать имя персонажа и зафиксировать ключевые моменты его жизни до начала приключения в графе Биография. *Страница 8.*

Шаг 2. Броском кубика игроки определяют Группу крови каждого создания. Таким же способом определяется Резус. *Страница 9.*

Шаг 3. Каждый игрок либо выбирает своему созданию Основной Знак самостоятельно (кроме Змееносца и Кита), либо определяет Знак броском кубиков (в этом варианте Змееносец либо Кит могут выпасть). В выбранный Знак игрок должен поставить 1 (если решено начать игру персонажами первого уровня) и обвести этот Знак кружком, отметив, что это Основной Знак. В зависимости от Резуса персонажа изменится направление его Особых проверок по зодиакальному кругу (по часовой стрелке от Основного Знака, если Резус положительный и против часовой стрелки при отрицательном Резусе). *Страница 10.*

Шаг 4. Каждый персонаж получает по 3 Очка умений – их нужно распределить в любые другие Знаки, кроме его Основного Знака. Лучше всего в те Знаки, которые находятся ближе к Основному в том направлении, которое определил Резус. *Страница 12.*

Шаг 5. На основе Группы крови каждого персонажа определяется соответствующий ему один из четырех наборов значений для Характеристик (Ловкость, Тело, Разум, Интуиция). Дополнительный бонус к какой-то из Характеристик дает стихия (Вода, Огонь, Земля, Воздух), к которой принадлежит Основной Знак. Кроме того Группа крови определяет боевой архетип – то, как создание воспринимает различные виды урона. *Страницы 12, 13.*

Шаг 6. Теперь предстоит заполнить вторую сторону листа – боевую. Все создания получают в начале игры 1 уровень здоровья и 10 ОЗ (Очки здоровья). Также они получают 1 уровень души и 10 ДЗ (Душевное здоровье). Те создания, у которых 2-я Группа крови получают 20 ДЗ вместо этого, так как их базовое Душевное здоровье всегда удваивается. *Страницы 14, 15.*

Шаг 7. Еще создания получают некоторое базовое количество ОМ (Очков маны), оно определяется как наибольшая Характеристика персонажа умноженная на 2. *Страница 15.*

Шаг 8. Базовая Скорость созданий равна 3. Мастер может менять это базовое значение (например, для особо медлительных или очень скоростных существ). *Страница 15.*

Шаг 9. Каждый игрок выбирает своему созданию одно оружие 1 уровня, кроме того выделяется 200 золотых монет, для подбора боевой экипировки (остаток оставляя себе) из 1 и 2 уровней. Мастер может менять эти условия - увеличивать выделяемую на экипировку сумму, расширять ассортимент экипировки, запрещать выбирать экипировку в начале игры, выдавать уже изученные способности и так далее. Боевое оружие и экипировка снаряжаются в соответствующие слоты персонажа. Выписываются их названия, атака, дополнительные эффекты, если они есть (например, бонусы к ОЗ или ОМ), а иногда и содержащийся в них прием с указанием количества ЕА (Единиц Аспекта) необходимого для изучения этого приема персонажу для постоянного применения. *Страницы 16, 19, 58, 69.*

Шаг 10. Игроки должны добавить суммарные бонусы от дополнительных эффектов в экипировке (если такие есть) в соответствующие графы, например, если экипировка дает +2 ОЗ, то нужно дописать этот бонус и к графе ОЗ.

Шаг 11. Игроки должны выписать суммарные значения физических и магических защит персонажа в отдельные графы Листа Игрока: ФЗ, ФЗ(D), МЗ(M) и так далее.

Шаг 12. Опыт персонажей на старте обычно равен 0, а количество Золота равняется остаткам от покупки экипировки. Однако Мастер на основе Биографии или по другим соображениям может менять это значение.

Шаг 13. Титулов в начале игры у созданий нет, так как они открываются в процессе. Исключение – Водолей, который уже знает 2 титула в начале игры. (Кроме того Мастер должен помнить, что персонаж Рыбы выбирает двух призываемых монстров первого уровня в начале игры). *Страницы 48, 52.*

Шаг 14. Игрок выбирает своему созданию Основной Аспект (Мана, Жизнь, Время, Душа) – все уже изученные Активные Способности и Магии этого Аспекта персонаж может использовать без ограничений. На приемы остальных Аспектов, а также пассивные Способности персонаж имеет ограничение - в течение дня он имеет доступ лишь к нескольким из них (один прием либо пассивная Способность за каждый уровень Основного Знака). Менять Основной Аспект игрок может каждую полночь. *Страница 18.*

После того как создания придуманы Мастер может дополнить их биографии выдав какие-то сопутствующие предметы. Считается, что минимальный набор необходимых в путешествии вещей у созданий, как правило, уже есть с собой, но Мастер может выдать какие-то уникальные вещи – важное письмо, ценность, карту сокровищ, артефакт и так далее.

Помимо предметов Мастер может добавить деталей и движущих персонажем мотиваций в чью-либо биографию, лучше делать это в приватной беседе с игроком, если вы хотите, чтобы игрок сам решал, когда и кому открыть эту информацию и раскрывать ли ее вообще.

Мастер определяет то, каким образом создания появятся в игре – знакомы ли персонажи между собой или их нужно свести вместе, с описания какого места начать рассказ и так далее.

Теперь Мастер и игроки готовы начать игру. Мастер описывает завязку приключения, помещая созданий игроков в воображаемый мир. Персонажи могут знакомиться, могут уже быть знакомы. Каждый игрок описывает другим то, как выглядит его персонаж – это обычно происходит после того, как Мастер обрисовал начальную обстановку и до того как игроки приступят к игровым диалогам, подаче заявок на прочие действия и описания результатов этих действий.

В ходе игры Мастер описывает игрокам обстановку, получая от них реакцию в виде описания действий их созданий. После того как игрок описывает планируемые своим персонажем действия Мастер может счесть эти действия успешными, либо назначить проверки для выяснения успешности или безуспешности действий, а также того, как подобные действия повлияли на мир игры.

Случаются ситуации, когда персонажам приходится сражаться с врагами. Ваша воля на то, чтобы решать, как это будет происходить и где. Во время боевых сцен Мастер достает поле боя (это может быть лист бумаги с распечатанными на нем крупными клетками, размер которых соответствует кубикам, фигуркам, пуговицам – в зависимости от того, что вы используете для обозначения участников сражения) и расставляет на нем участников сражения – созданий игроков, а также их врагов и, возможно, союзников.

После расстановки игроки выполняют броски для определения очередности ходов во время боя. Мастер выполняет собственные броски для того, чтобы определить порядок действия врагов.

Далее Мастер руководит ходом сражения предоставляя игрокам по очереди выполнять свои ходы, кроме того он управляет ходами врагов, когда подходит их очередь.

В конце каждого сражения Мастер выдает персонажам игровой опыт, Сферы и Единицы Аспекта (возможно Золотые монеты, найденные предметы, или прочие призовые возможности – смотри главу «Награды и развитие», *страница 53*).

Так, чередуя театральную жизнь персонажей (поездки, разговоры, прогулки, изготовление предметов, торговля, загадки и так далее) с боевыми тактическими вставками Мастер ведет игроков по линии сюжета, реализуя задуманные им ситуации и сцены. При этом Мастер должен не стараться подталкивать игроков к каким-то нужным для сюжета решениям насильно. Предоставьте игрокам быть соавторами – учитывайте их действия и старайтесь следовать линиям их поведения.

ГЛОССАРИЙ

D: от слова dice - «кубик». D4 - четырехгранник, D6 - шестигранник, D20 - двадцатигранник и так далее. Некоторые D не могут быть представлены реальными кубиками и вычисляются через другие, например D2 и D3.

EXP: игровой опыт. Выдается игрокам на развитие их созданий в мире игры.

Fairytale, Фэйритэйл: название базового Антуража, который предлагает сказочный мир в качестве основы для приключения.

Активная Способность: боевые умения персонажа, зависящие от оружия.

Алхимия: профессия, специальность знака Змееносец, позволяющая создавать Зелья.

Антураж, Сеттинг: разновидность окружения в котором происходят приключения участников игры. Антураж определяет вид игрового мира, своеобразный уровень магии/технологии, и прочие особенности.

Архетип: тип поглощения урона защитами персонажа, определяет то количество урона, которое уйдет в Душевное здоровье. Существует 4 архетипа: Маг, Ловкач, Боец, Медиум.

Аспект-Время: приемы, которые требуют траты Очков действия и относятся к стихиям Силы и Звука.

Аспект-Душа: приемы, которые требуют траты Душевного здоровья и относятся к стихиям Света и Тьмы.

Аспект-Жизнь: приемы, которые требуют траты Очков здоровья и относятся к стихиям Воды и Земли.

Аспект-Мана: приемы, которые требуют траты Очков маны и относятся к стихиям Огня и Ветра.

Астрология: профессия, специальность знака Кит, позволяющая создавать Карты.

Атака: агрессивное действие в бою, число показывает количество урона, которое наносит целям оружие или прием.

Аура: эффект наложенный на персонаж. Имеет фиксированную длительность, либо постоянную, либо требует поддерживать себя, затрачивая ресурсы.

Бард: профессия, специальность знака Водолей, позволяющая ему в бою делиться своим титулом с союзниками.

Безоружная атака: альтернативный способ нанесения урона. Наносит урон равный уровню Основного Знака персонажа, но не более чем его параметр Тело.

Биография: история персонажа и его театральное описание, имеет больший приоритет, чем Характеристики и Основной Знак.

Боевая часть: параметры и правила, регулирующие боевые действия.

Боевая экипировка: одежда, которая занимает боевые слоты для головы, тела и аксессуаров и которую нужно определять перед боем.

Боевое действие: ограничение на применяемые персонажем в ход приемы. Изначально позволено тратить лишь одно Боевое действие в ход.

Бросок Синхронизации: бросок D4, который должен совпасть с Группой крови персонажа для наилучшего эффекта. Применяется при Критической проверке и определения Фазы Синхронизации.

Вариативный урон: физический урон, в котором присутствуют переменные значения (бросок кубика).

Великие Руны: эффекты, применяемые к магиям или способностям, изменяющие и улучшающие их.

Вид урона: одна из двенадцати разновидностей урона (2 физических, 8 магических и 2 особых).

Вор: профессия, специальность знака Весы, позволяющая ему красть Сферы в бою.

Второстепенные Знаки: рост персонажа в тех областях действия, которые выходят за пределы шаблона характера его Основного Знака.

ГК, Группа крови: врожденные особенности персонажа, определяющие стартовую раскладку его Характеристик.

Герой: создание, придуманное и управляемое Мастером.

ДЗ, Душевное здоровье: ресурс, который тратится на приемы Аспекта-Души и при поглощении урона защитами. При нулевом значении Душевного здоровья создание теряет возможность применять магию и активные способности.

ЕА, Единицы Аспекта: мастерство, накапливаемое при использовании боевой экипировки содержащей магический прием, принадлежащий к одному из Аспектов. Как только персонаж накапливает достаточное количество Единиц Аспекта, то он изучает заключенный в экипировке прием и может использовать его, уже не обладая этой конкретной экипировкой.

Зачарование: таинство, специальность знака Овен, позволяющая помещать Чары на оружие.

Зелья: вид используемых предметов, не тратят Боевое действие.

Змееносец: редкий знак зодиака. Истинный Змееносец обладает положительным Резусом.

Знак: один из 14 знаков зодиака, куда входят как стандартные (Овен, Телец, Близнецы, Рак, Лев, Дева, Весы, Скорпион, Стрелец, Козерог, Водолей, Рыбы), так и нестандартные знаки (Змееносец и Кит).

Зодиакальный круг: связь Знаков между собой, используется для совершения Особых проверок и отражает рост в Основном и других Знаках.

Игрок: участник игры, управляет своим игровым персонажем.

Идентификация: особая атака персонажа, позволяющая узнать параметры монстра, а также получить возможность вызвать такого монстра с помощью мистицизма Призыв.

Излучение: таинство, специальность знака Стрелец, позволяющая увеличивать дальность приемов.

Инициатива: определяется в начале боя броском D6, получившееся число определяет то место, которое ход персонажа займет в фазе боя.

Интуиция: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа связанных с ощущениями и предчувствиями.

Карты: вид используемых предметов, не тратят Боевое действие.

Кит: искаженный Змееносец, обладающий отрицательным Резусом.

Концепции: общий набор родственных Знаку возможностей.

Крит: удвоенное максимальное значение первого кубика урона, остальные кубики урона вычисляются как обычно и не запускают Критических проверок. Любые константные прибавки в формуле урона при этом сгорают (кроме различных бонусных прибавок к наносимому урону).

Критическая проверка: срабатывает в тех случаях, когда на кубике урона выпадает 1, требует Броска Синхронизации для определения исхода - крит, промах, минимальный урон.

Лист Игрока: специальный лист бумаги, на котором располагаются графы параметров персонажа. Каждый игрок получает такой лист и заполняет его.

Ловкость: характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

МЗ(М): магическая защита от Аспекта-Мана, снижает урон от стихий Ветра и Огня.

МЗ(Ж): магическая защита от Аспекта-Жизнь, снижает урон от стихий Воды и Земли.

МЗ(В): магическая защита от Аспекта-Время снижает урон от стихий Света и Тьмы.

МЗ(Д): магическая защита от Аспекта-Душа, снижает урон от стихий Силы и Звука.

Мастер: ведущий игры, управляет окружающим миром и ходом приключения.

Магия: волшебные боевые умения персонажа.

Мимикрия: мистицизм, специальность знака Рак, позволяющая ему копировать и запоминать чужие приемы.

Минимальный урон: урон равный 1.

Мистицизм: специальности Знаков водной стихии.

Мистический урон: урон, которому препятствуют все виды физических и магических защит. Каждая такая защита уменьшает количество мистического урона, не затрагивая Душевное здоровье. Если существо не обладает никакими защитами, то Мистический урон наносит повреждения, основанные на уровне этого существа.

Монстры: простые вражеские существа, противостоящие персонажам.

Настольная игра: один из видов развлечения для небольшой компании, располагающейся, как правило, за игровым столом с использованием особой атрибутики – кубики, игровые поля, карты.

Нестихийный: Знак, не принадлежащий ни к одной стихии. Не дает бонусов к Характеристикам.

ОД, Очки действия: количество действия, которое персонаж может совершить в ход, разные действия тратят разное количество очков действия.

ОЗ, Очки здоровья: количество здоровья. При значениях ниже 1 возможны предсмертные состояния либо смерть.

ОМ, Очки маны: количество маны, которым обладает персонаж. Мана тратится на проведение приемов Аспекта-Мана.

Оружие: главный боевой предмет, наносит урон, может содержать изучаемую способность либо магию, бывает одноручным или двуручным, принадлежит к одному из следующих типов - кортик, меч, топор, лук, копье, перчатки, жезл, посох, шар, пистоль

Основной Аспект: один из 4-х Аспектов, установленный персонажу в качестве основного. Это означает, что репертуар приемов этого аспекта для персонажа неограничен.

Основные возможности: те области деятельности, которые больше всего удаются существу определенного Знака.

Основной Знак: врожденные предрасположенности, предписывающие шаблон характера и область действий, которые персонажу легче даются.

Особая проверка: разновидность проверок, которые используются в важных и сложных ситуациях. Для подобной проверки используется зодиакальный круг и важны Резус, Основной Знак, Второстепенные Знаки. В проверке используется шестигранный кубик.

Особая сила: пассивная около-боевая способность, даруемая Основным Знаком.

Особенности характера: те яркие черты поведения, которые свойственны представителю определенного Знака.

Ответная атака: возможность провести бесплатную атаку вне своего хода, при условии, что на соседней клетке поля боя выполнено определенное действие.

Очки умений: выдаваемые мастером свободные очки, которые можно потратить на рост в любом Знаке кроме собственного, обычно в начале игры каждый персонаж получает по 3 Очка умений.

Пассивная Способность: боевые умения постоянного действия, которыми обладает персонаж. Ее можно устанавливать только тогда, когда она уже была изучена. Во время изучения не действует.

Переливание: таинство, специальность знака Лев, позволяющая делиться собственным здоровьем и маной с союзниками.

Перманентный урон: физический урон, в котором отсутствуют переменные значения.

Персонаж: создание, придуманное и управляемое игроком.

Предсмертные состояния: особое состояние, в которое персонаж впадает, когда его Очки здоровья принимают значения от 0 до -5.

Преображение: мистицизм, специальность знака Скорпион, позволяющая превращаться в одного из Эйдолонов.

Призыв: мистицизм, специальность знака Рыбы, позволяющая призывать известных персонажу монстров для помощи в бою.

Прием: магия и активные способности персонажей либо монстров.

Простая проверка: разновидность простых проверок, которые используются в большинстве игровых ситуаций. В проверке используется 6-гранник.

Профессии: специальности знаков воздушной стихии.

Радиус: расстояние равное 1 клетке игрового поля. Соответствует 2 метрам игрового расстояния.

Разбор: ремесло, специальность знака Дева, позволяющая разбирать предметы на Сферы и Золотые монеты.

Размер: параметр, указывающий на величину игрового существа на поле боя, по умолчанию размер всех существ считается равным 1. Для нестандартных существ указан свой размер.

Разум: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Ранг: уровень предмета.

Резус: врожденный параметр персонажа, описывающий его склонность к безумным поступкам, определяющий тип предсмертного состояния в бою и влияющий на направление проверок по зодиакальному кругу.

Ремесла: специальности Знаков земной стихии, а так же нестихийных знаков.

Ролевая игра: вид развлечения, при котором участники управляют (или воображают себя) вымышленными персонажами, которые путешествуют по воображаемому миру.

Сборка: ремесло, специальность знака Телец, позволяющая собирать предметы из сфер.

Сверхестественный урон: урон, который игнорирует все виды защит.

Сила эффекта: степень влияния действия на ситуацию.

Синтез: ремесло, специальность знака Козерог, позволяющая собирать из предметов другие предметы, более высокого качества.

Скорость: максимальное расстояние, на которое персонаж может переместиться в течение своего хода, тратя по 1 Очку действия на клетку. Базовая скорость персонажей равна 3 клеткам, ее увеличение вносит некоторые изменения в правила передвижения.

Сложность задачи: число, которое требуется получить в результате проверки для того, чтобы она была успешной.

Создание: существо, живущее в игровом мире и управляемое игроками или Мастером.

Совмещенное действие: особое правило, позволяющее выполнить больше действий в ход. В том случае, если персонаж выполняет прием не наносящий урон, то он получает возможность тут же выполнить еще один другой прием, если может, и это будет считаться одним Боевым действием. Совмещенное действие провоцирует Ответные атаки и запрещает использование расходных предметов в этот ход.

Специальность Знака: активная около-боевая способность, даруемая Основным Знаком.

Специальные правила: придуманные и зафиксированные Мастером (самостоятельно или на основе пожеланий игроков) особенности правил для конкретного персонажа.

Стихия Знака: группа, к которой относится Знак - Вода, Земля, Огонь, Воздух.

Стихия урона: источник могущества, определяющий природу урона - Вода, Земля, Огонь, Воздух, Свет, Тьма, Сила, Звук.

Сферы: награда за убийство монстров, материал для создания предметов.

Таинства: специальность Знаков огненной стихии.

Тактическая часть: режим тактического сражения и относящиеся к нему параметры и правила.

Театральные действия: любые действия персонажей в вымышленном мире не относящиеся к тактическому бою.

Театральная часть: повествовательно-описательная игра и нужные для нее параметры и правила, регулирующие заявки на действия.

Театральная экипировка: одежда и прочие предметы, которые не занимают боевых слотов и имеют театральное применение. Иногда содержат свойства, влияющие и на бой.

Тело: характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Тип: отдельный класс предметов или монстров.

Титул: награда за выполнение некоторых действий в игре. Титулы дают разные премии к параметрам и всевозможные бонусы. Обычно может быть активен лишь один титул из всех известных персонажу.

Транс: особое состояние, в которое персонаж впадает в момент глубокого жизненного потрясения. Бывает боевым и театральным. В бою наступает в тот момент, когда Душевное здоровье персонажа становится меньшим, чем 1, по не зависящим от него причинам.

Уровень Души: показатель, определяющий количество Душевного здоровья. Влияет на проверки по Основному Знаку.

Уровень Здоровья: показатель, определяющий количество Очков здоровья. Влияет на проверки по Основному Знаку.

ФЗ: физическая защита от перманентного урона.

ФЗ(D): физическая защита от вариативного урона.

Фаза: отрезок боя, во время которого все его участники совершают ходы в порядке своей инициативы. Соответствует 5 секундам игрового времени.

Фаза Синхронизации: дополнительная фаза действия для персонажа, предшествующая началу боя. Даруется персонажу в случае совпадения значения 4-гранного кубика с его Группой крови в начале боя.

Финальный прием: мощная атака Эйдолона, совершив которую Эйдолон исчезает, возвращая персонажа обратно на поле боя.

Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок, для некоторых боевых и театральных проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии или успех в противостоянии игроков.

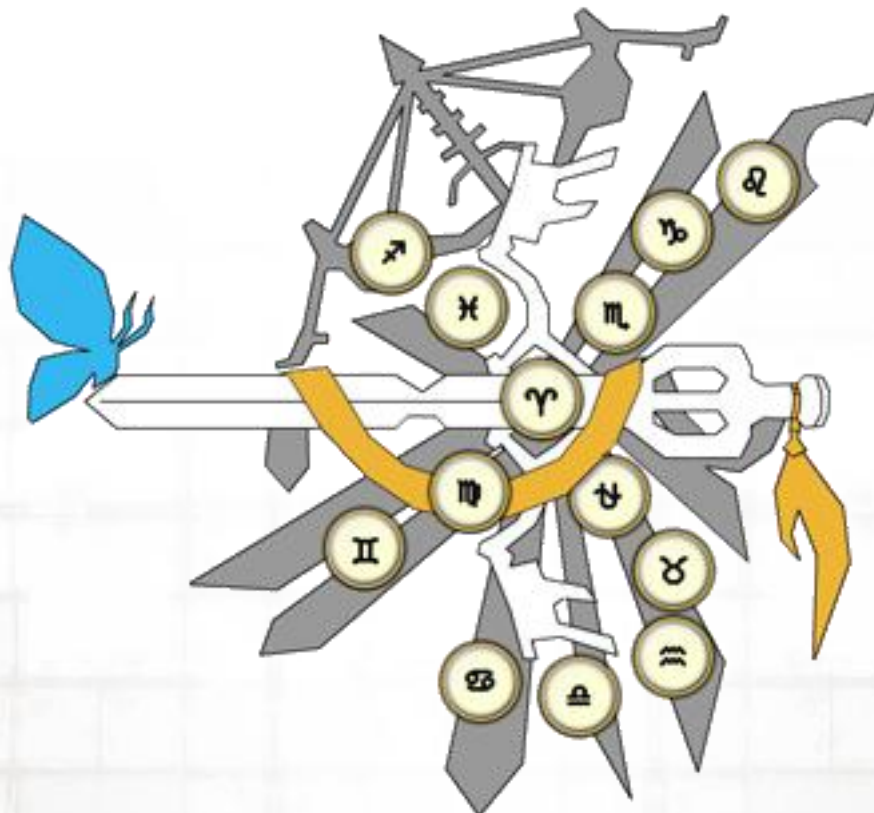
Ход: отрезок боя, во время которого ходит каждый конкретный персонаж. Каждый свой ход персонаж получает 6 Очков действия.

Целитель: профессия, специальность знака Близнецы, позволяющая ему восстанавливать Очки Здоровья союзников.

Чары: бонусный эффект, накладываемый на оружие при помощи Зачарования.

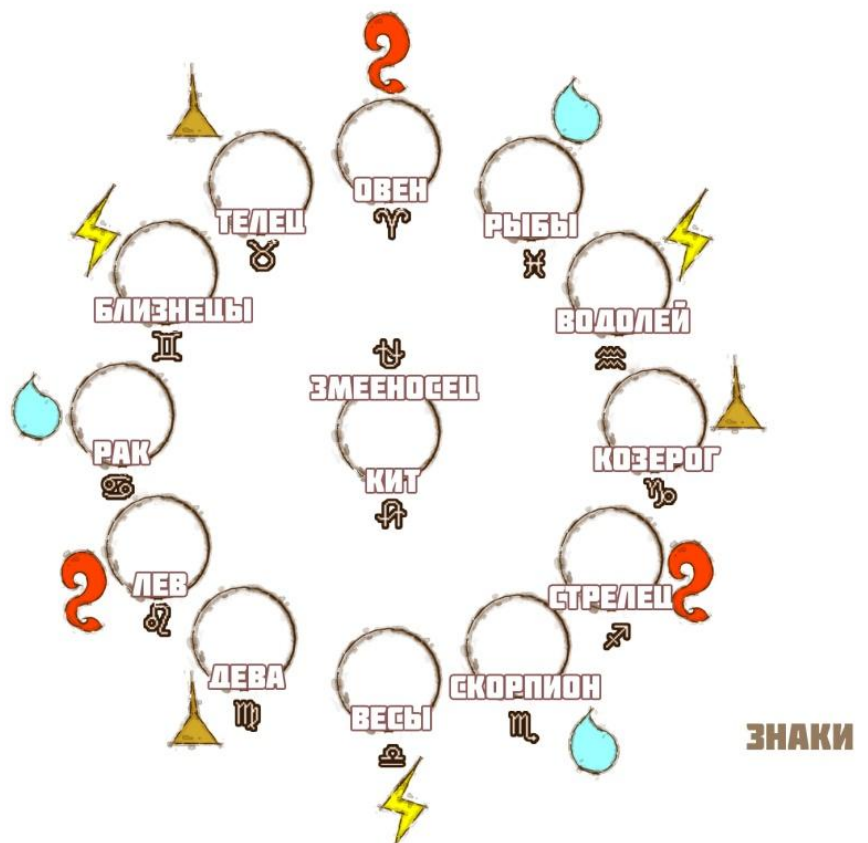
Эйдолон: могущественное волшебное существо, в которое может в бою превращаться персонаж. Возможность подобного превращения дарована Знаком Скорпион. Находясь в форме Эйдолона персонаж действует по модели монстра - его действия определяются броском 20-гранника.

Эксклюзивные особенности: те персональные детали созданного игроком существа, которые отличаются от стандартных положенных стартовых параметров. Происходит это при соответствующем решении Мастера.





ИНТУИЦИЯ



УРОВЕНЬ ЗДОРОВЬЯ

ОЗ

УРОВЕНЬ ДУШИ

ДЗ

СКОРОСТЬ

ОМ

ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ

ОЧКИ ДУШИ

ОЧКИ МАНЫ

ОЗ

ДЗ

ОМ

ЗАЩИТА ОТ ПЕРМАНЕНТНОГО ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА

ФЗ

ЗАЩИТА ОТ ВАРИАТИВНОГО ФИЗИЧЕСКОГО УРОНА
(КОГДА КИДАЕТСЯ КУБИК НА УРОН)

ФЗ(О)

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА ОТ ОГНЯ И ВОЗДУХА

МЗ(М)

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА ОТ ВОДЫ И ЗЕМЛИ

МЗ(Ж)

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА ОТ СВЕТА И ТЬМЫ

МЗ(В)

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА ОТ СИЛЫ И ЗВУКА

МЗ(Д)

ОСНОВНОЙ АСПЕКТ
(АКТИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ И МАГИЯ)

ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ И
ПРИЕМЫ ДРУГИХ АСПЕКТОВ
(ПО 1 ЗА КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ ОСНОВНОГО ЗНАКА)

РУКИ

ГОЛОВА

ГРУДЬ

АКСЕССУАР

АКСЕССУАР

БОЕВОЙ
АРХЕТИП

ТИТУЛ
ИЗВЕСТНЫЕ ТИТУЛЫ

ЕДИНИЦЫ АСПЕКТА

ЕА

ОПЫТ
ЭХР

ЗОЛОТЫЕ
МОНЕТЫ

ВСЕ ИЗУЧЕННЫЕ ПРИЕМЫ

ОСОБАЯ СИЛА

ПОПЫТКИ ПРИМЕНЕНИЯ ОСОБЫХ СИЛ

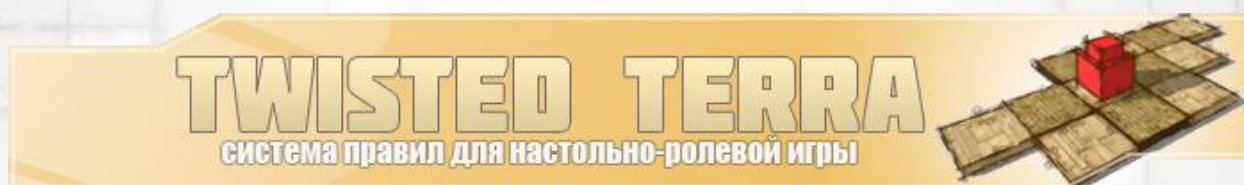
МИСТИЦИЗМ

ТАИНСТВА

ПРОФЕССИИ

ТЕАТРАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА, ПРЕДМЕТЫ И ПРОЧЕЕ

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ССЫЛКИ



Сайт по Twisted Terra: twistedterra.umgames.ru



Книжка «Twisted Terra: Атлас миров» - описание дополнительных миров



Книжка «Twisted Terra: Квинтэссенция» - выжимка из правил данной книги



Книжка «Twisted Terra: Основы сказочной игры» - упрощенное введение в систему, которое также подойдет для проведения другого типа игр (без тактических сражений).

Группа по Twisted Terra вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru

Апрель 2013, Новосибирск



twistedterra.umgames.ru