

Имя

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Галадиир, Фенфарил, Лиллиастра, Фиросалла, Энкираш, Халвир

Человек: Эйвон, Морган, Рат, Изольда, Овидий, Витус, Альдара, Ксено, Ури

Потусторонний Взгляд, Колючий Взгляд или Безумный Взгляд

Стильная Прическа, Растрепанные Волосы или Остроконечная Шляпа

Поношенная Ряса, Стильная Ряса или Странная Ряса

Тощий, Жуткий или Упитанный

Назначь эти значения характеристикам: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА

■ ОСЛАБ -1

СИЛ

ЛОВКОСТЬ

■ ДРОЖИТ -1

ЛОВ

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

■ БОЛЕН -1

ТЕЛ

ИНТЕЛЛЕКТ

■ ОШАРАШЕН -1

ИНТ

МУДРОСТЬ

■ ЗАПУТАЛСЯ -1

МУД

ХАРИЗМА

■ ИЗУРОДОВАН -1

ХАР

УРОН

К4

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ
МАКС

ТВОИ МАКС. ОЗ
4+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

☐ ДОБРЫЙ

Используй магию для помощи другим.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Раскрывай магические тайны.

☐ ЗЛОЙ

Сей страх и ужас своей магией.

РАСА

☐ ЭЛЬФ

Для тебя магия естественна как дыхание. Ощущение Магии становится фокусом для тебя.

☐ ЧЕЛОВЕК

Выбери одно из заклинаний клирика. Ты можешь применять его как заклинание волшебника.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:
_____ сыграет важную роль в предстоящих событиях. Я предвидел это!
_____ хранит от меня важную тайну.
_____ заблуждается о мире самым печальным образом. Я научу его всему, чему смогу.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Ты освоил несколько заклинаний и записал в свою книгу заклинаний. Ты начинаешь с тремя заклинаниями первого уровня, а также всеми фокусами. Когда ты получаешь уровень, добавь еще одно заклинание твоего уровня (или ниже) в книгу заклинаний. Книга заклинаний имеет вес 1.

ПОДГОТОВКА ЗАКЛИНАНИЙ

Когда ты тратишь время (час или около того) на спокойное изучение книги заклинаний, ты:

- Теряешь все подготовленные ранее заклинания
- Подготавливаешь все свои фокусы, которые не влияют на твой лимит.
- Получаешь новые заклинания на твой выбор, чей суммарный уровень не превышает твой+1, а также ни одно из них не может быть выше уровнем, чем ты.

НАЛОЖЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда ты накладываешь ранее подготовленное заклятье, брось+ИНТ. *На 10+, ты добился успеха, и чары не вылетели из памяти, так что ты можешь использовать их вновь *На 7-9, чары сработали, но выбери одно:

- Ты привлек нежеланное внимание или подставился (мастер скажет тебе, как)
- После использования, заклинание забывается. Ты не можешь больше его использовать, пока не подготовишь его вновь.
- Твои чары нарушают ткань реальности — получи постоянный-1 на наложение заклинаний до следующей подготовки заклинаний.

Не забудь, что поддержка длительных чар, иногда накладывает штрафы на наложение заклятий.

МАГИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА

Ты можешь отменить длительное заклинание, которое поддерживаешь, чтобы отразить направленную в тебя атаку. Магия рассеивается, и ты вычитаешь ее уровень из повреждений.

РИТУАЛ

Когда ты пытаешься достичь эффекта с помощью магии в месте силы, скажи мастеру, чего стараешься добиться. Эффекты ритуала всегда возможны, но мастер накладывает от одного до четырех ограничений.

- Это займет дни\недели\месяцы
- Сначала, ты должен_____
- Нужно заручиться помощью ____
- Это потребует уйму денег
- Ты можешь получить только ограниченную или ненадежную версию желаемого.
- Ты и союзники подвергнут себя опасности от ____
- Ты должен рассеять чары с _____, чтобы достичь этого

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 7+СИЛ.
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1)
и книга заклинаний (вес 1). Выбери свою защиту:
☐ Кожаный доспех (броня 1, вес 1)
☐ Сумка с книгами (5 применений, вес 2) и 3 зелья исцеления
Выбери свое оружие:
☐ Кинжал (рука, вес 1)
☐ Посох (взмах меча, двуручный, вес 1)
Выбери одно:
☐ Зелье исцеления (Вес 0)
☐ 3 противоядия (Вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровень со 2 по 5,
выбери один из предложенных ниже ходов.

☐ **ОДАРЕННЫЙ**
Выбери заклинание. Ты готовишь это заклинание, будто оно на уровень ниже.

☐ **УСИЛЕННАЯ МАГИЯ**
Накладывая заклинание, на 10+, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно:
• Эффект заклинания удваивается.
• Количество целей заклинания удваивается.

☐ **ИСТОЧНИК ЗНАНИЙ**
Когда ты изливаешь знания о том, о чем другие представления не имеют, то получаешь +1.

☐ **ВСЕЗНАЙКА**
Когда персонаж другого игрока приходит к тебе за советом, скажи ему, что считаешь верным. Он получает следующие+1, когда следует совету, а ты получаешь 1 опыт.

☐ **РАСШИРЕННАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ**
Добавь заклинание из списка любого класса в свою книгу заклинаний.

☐ **ЧАРОВНИК**
Когда у тебя есть время изучить магический предмет, ты можешь спросить мастера, что он делает, и получить правдивый ответ.

☐ **ЛОГИК**
Когда ты используешь холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можешь использовать ИНТ вместо МУД, когда различаешь явь.

☐ **ТАЙНЫЙ ОБЕРЕГ**
Когда у тебя есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, ты получаешь +2 брони.

☐ **КОНТРМАГИЯ**
Когда ты пытаешься отразить магическое заклинание, направленное на тебя, поставь на кон подготовленное заклинание и брось+ИНТ.
*На 10+, ты отразил заклинание. *На 7-9, ты отразил чары, но забыл постав-
ленное на кон заклинание. Контрмагия защищает только тебя.

☐ **БЫСТРО СХВАТЫВАЕШЬ**
Когда ты видишь эффект тайного заклинания, мастер должен сказать тебе, что это за чары, и какой у них эффект. Ты получаешь следующие+1, если действуешь, опираясь на эти знания.

Получая уровень 6 по10,
выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

☐ **МАСТЕР**
Требует Одаренного
Выбери одно заклинание в дополнение к заклинанию одаренного. Ты гото-
вишь это заклинание, будто оно на 1 уровень ниже.

☐ **ВЕЛИКАЯ УСИЛЕННАЯ МАГИЯ**
Заменяет Усиленную Магию .
Накладывая заклинание, на 10-11, ты можешь выбрать из списка 7-9. В этом случае, выбери одно. На 12+, ты можешь выбрать одно бесплатно
• Эффект заклинания удваивается
• Количество целей заклинания удваивается

☐ **ДУША ЧАРОВНИКА**
Требует Чаровника
Когда у тебя есть время и возможность, то ты можешь усилить магический предмет в месте силы так, что когда ты используешь его в следующий раз, то эффект увеличится. Мастер скажет тебе, каким образом.

☐ **АБСОЛЮТНЫЙ ЛОГИК**
Заменяет Логика
Когда ты используешь холодный разум, чтобы анализировать ситуацию, то можешь использовать ИНТ вместо МУД, когда различаешь явь. На 12+, ты можешь задать мастеру любые три вопроса, не ограничиваясь списком.

☐ **ТАЙНЫЙ ДОСПЕХ**
Заменяет Тайный Оберег
Когда у тебя есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, ты получаешь +4 брони.

☐ **ОБЕРЕГАЮЩЕЕ ОТРАЖЕНИЕ**
Требует Контрмагию.
Когда тайное заклинание направлено на твоего союзника, ты можешь отра-
зить его с помощью контрмагии. Если целями чар являются несколько союз-
ников, то придется отражать магию для каждого из них в отдельности.

☐ **ЭФИРНАЯ ПРИВЯЗЬ**
Когда у тебя есть время и согласный (или беспомощный) субъект, то ты мо-
жешь создать эфирную привязь. Ты видишь то, что видит он, и можешь раз-
личать явь касательно его самого или его окружения на любом расстоянии.
Тот, кто добровольно привязан к тебе, может общаться с тобой, как будто вы находитесь в одной комнате.

☐ **МИСТИЧЕСКИЙ КУКЛОВОД**
Когда ты используешь магию, чтобы управлять человеком, он не помнит, что ты вынудил его сделать, и не держит на тебя зла.

☐ **УВЕЛИЧЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ**
Причиняя повреждение цели с помощью магии, ты можешь внедрить в жерт-
ву энергию заклинания — прекрати поддерживать одно длительное заклятье,
и наносимый урон увеличится на его уровень.

☐ **СИЛА В СЕБЕ**
Когда у тебя есть время, тайные ингредиенты и подходящее место, ты мо-
жешь создать собственное место силы. Опиши мастеру, что это за силы, и как ты привязываешь их к месту. Мастер сообщит тебе, какой вид существ заин-
тересовался твоими деяниями.

ФОКУСЫ

Каждый раз во время подготовки, ты получаешь все фокусы, не выбирая их. Они не идут в твой допустимый лимит заклинаний.

☐ **Свет**

ФОКУС

Предмет, которого ты касаешься, начинает сиять ярко, как свеча. Свет не издает звука и не выделяет тепло, и ему не требуется топливо. Ты можешь управлять цветом сияния. Чары действуют в твоём присутствии.

☐ **Незримый Слуга**

ФОКУС

Ты создаешь невидимый конструкт, способный только переносить вещи. Его нагрузка 3, и он может переносить только те вещи, которые ты ему дашь. Он не может сам поднимать их. Незримый слуга, получивший повреждения, немедленно рассеивается, и все предметы, которые он нес, падают на землю.

☐ **Престиджитация**

ФОКУС

Ты выполняешь простые трюки с помощью магии. Касаясь предмета, ты можешь вызвать косметические изменения: очистить его, охладить или поменять цвет. Не касаясь предмета, ты можешь создавать простые иллюзии, не крупнее себя. Они очень грубые, и сразу понятно, что ненастоящие.

ЗАКЛИНАНИЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ

☐ **Связь с Духами**

УРОВЕНЬ 1

ПРИЗЫВ

Назови духа, с которым хочешь пообщаться (или оставь на усмотрение мастера). Ты призываешь его сквозь измерения настолько близко, чтобы можно было поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос так хорошо, как может.

☐ **Ощущение Магии**

УРОВЕНЬ 1

ПРОРИЦАНИЕ

Одно из твоих чувств настраивается на магию. Мастер говорит тебе, что вокруг наполнено магией.

☐ **Телепатия**

УРОВЕНЬ 1

ПРОРИЦАНИЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты создаешь телепатическую связь с тем, кого касаешься, и можешь обмениваться с ним мыслями. Одновременно, у тебя может быть только одна телепатическая связь.

☐ **Очарование**

УРОВЕНЬ 1

ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Личность, которую ты касаешься (не зверь и не чудовище), считает тебя другом, пока не получит повреждений, или пока ее не переубедят.

☐ **Невидимость**

УРОВЕНЬ 1

ИЛЛЮЗИИ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Прикоснись к союзнику: никто не может их увидеть. Они стали невидимками! Заклятье действует, пока цель не атакует или пока ты не отменишь заклинание. До тех пор, пока заклинание продолжает действовать, ты не можешь накладывать заклинания.

☐ **Магическая Стрела**

УРОВЕНЬ 1

ЭВОКАЦИЯ

Заряды чистой магии слетают с твоих пальцев. Ты наносишь 2к4 повреждений выбранной цели.

☐ **Тревога**

УРОВЕНЬ 1

Опиши широкий круг, когда применяешь заклатье. Пока ты не будешь снова подготавливать заклатья, магия предупредит тебя, когда существо пересечет границу круга. Если ты спишь, то магия разбудит тебя.

ЗАКЛИНАНИЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

☐ **Рассеивание Магии**

УРОВЕНЬ 3

Выбери заклатье или магический эффект в твоём присутствии: чары рассеивают их. Малые заклинания исчезают без следа, более мощные чары ослабевают и подавляются в твоём присутствии.

☐ **Видение Сквозь Время**

УРОВЕНЬ 3

ПРОРИЦАНИЕ

Наложи это заклинание и посмотри в отражающую поверхность, чтобы заглянуть в глубины времени. Мастер раскрывает тебе детали мрачного предзнаменования — печального события, что произойдет, если ты не вмешаешься. Также, ты получаешь полезную подсказку о том, как предотвратить печальный исход.

☐ **Огненный Шар**

УРОВЕНЬ 3

ЭВОКАЦИЯ

Ты призываешь могучий огненный шар, который поражает и цель, и всех, кто с ней рядом, нанося 2д6 повреждений, которые игнорируют броню.

☐ **Подделка**

УРОВЕНЬ 3

ДЛИТЕЛЬНОЕ

Ты принимаешь облик того, кого касаешься. Твои физические характеристики соответствуют цели, но поведение и характер нет. Эти изменения держатся, пока тебе не нанесут повреждения, или же пока ты не рассеешь чары. Пока действует это заклинание, ты не можешь использовать ходы волшебника.

☐ **Зеркальные Образы**

УРОВЕНЬ 3

ИЛЛЮЗИИ

Ты создаешь иллюзорные образы себя самого. Когда тебя атакуют, брось 1к6. На 4-5-6, атака попадает по иллюзии, которая рассеивается и действие чар заканчивается.

☐ **Очарование**

УРОВЕНЬ 3

ЧАРЫ

1к4 противников, которых ты видишь, засыпают (кто – на выбор мастера). Заснуть могут только те, кто на это способен. Просыпаются они как обычно: громкие звуки, боль и т.д.

₴ ЗАКЛИНАНИЯ ВОЛШЕБНИКА

ЗАКЛИНАНИЯ ПЯТОГО УРОВНЯ

<input type="checkbox"/> Клетка	УРОВЕНЬ 5	ЭВОКАЦИЯ ДЛИТЕЛЬНОЕ	<input type="checkbox"/> Призыв Монстра	УРОВЕНЬ 5	ПРИЗЫВ ДЛИТЕЛЬНОЕ
Цель удерживается в клетке магической силы. Ничто не может попасть в клетку или покинуть ее. Клетка остается, пока ты не используешь другое заклятье, или же пока ты не отменишь действие магии. Пока заклинание действует, пленник может слышать твои мысли, а ты не можешь терять клетку из виду.			Ты призываешь монстра, который исполняет твои приказы в меру своих способностей. Считай, что монстр это персонаж, которому доступны только основные ходы. У него модификатор +1 на все характеристики, твой дайс повреждений и 1 ОЗ. Монстр также получает 1к6 черт. В одной из характеристик, его модификатор +2, а не +1.		
<input type="checkbox"/> Связь с Другими Измерениями	УРОВЕНЬ 5	ПРОРИЦАНИЕ	<ul style="list-style-type: none"> • Он не безрассуден • Он наносит 1к8 повреждений. • Его связь с твоим измерением сильна, монстр получает +2 ОЗ за каждый твой уровень • У него есть полезная адаптация 		
Ты посылаешь запрос в другое измерение. Уточни, с кем или с чем ты хочешь связаться. Ты создаешь двухстороннюю связь с этим существом. Ты можешь оборвать эту связь в любой момент, как и твой собеседник.			Монстр с тобой, пока ты не отменишь заклинание, или пока его не уничтожат. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.		
<input type="checkbox"/> Полиморф	УРОВЕНЬ 5	ЧАРЫ			
Твое прикосновение полностью меняет существо, и оно остается в этом облике, пока ты не наложишь заклинание. Опиши новый облик, включая изменение характеристик, слабости или адаптации. Затем, мастер сообщит тебе один из вариантов:					
<ul style="list-style-type: none"> • Облик временный и нестабильный • Разум существа также подвергся изменению • У облика есть неожиданное преимущество или слабость 					

ЗАКЛИНАНИЯ СЕДЬМОГО УРОВНЯ

Подчинение

УРОВЕНЬ 7

ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Касанием ты подчиняешь разум жертвы. Сохрани 1д4. Потрать одно сохранение, чтобы заставить жертву выполнить одно из следующих действий:

• Сказать несколько слов на твой выбор

• Отдать тебе что-то, чем владеет жертва

• Напасть на указанную тобой цель

• Честно ответить на один вопрос

Каждый раз, когда жертва получает урон, ты теряешь 1 сохранение. Когда у тебя кончаются сохранения, действие заклятья заканчивается. Ты не можешь накладывать заклятья, пока действует подчинение.

Истинное Зрение

УРОВЕНЬ 7

ПРОРИЦАНИЕ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Твоим глазам открыта истинная природа вещей. Ты проницаешь иллюзии, а также видишь все, что скрыто. Эффект держится, пока ты не развеешь его или не произнесешь ложь. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.

Путь Теней

УРОВЕНЬ 7

ИЛЛЮЗИИ

Указанная тобой тень становится порталом для тебя и союзников. Назови локацию и опиши ее количеством слов, не превышающим твой уровень. Портал переносит тебя и союзников, присутствовавших при наложении заклинания, в описанное место. Портал может быть использован только один раз каждым союзником.

Вероятность

УРОВЕНЬ 7

ЭВОКАЦИЯ

Выбери заклинание 5 уровня и ниже, из тех, что ты знаешь. Опиши триггер, используя количество слов, не превышающее твой уровень. Выбранное заклинание сохраняется, пока не сработает триггер, или пока ты не выпустишь его. Бросать на заклинание не нужно — оно просто срабатывает. У тебя может быть только одно заклинание вероятности — если ты применяешь его снова, то сохраненное заклинание заменяется.

Убийственное Облако

УРОВЕНЬ 7

ПРИЗЫВ ДЛИТЕЛЬНОЕ

Облако тумана выплывает из Черных Врат Смерти, наполняя местность. Каждый раз, когда кто-то получает повреждения, находясь в облаке, он также получает 1к6 повреждений, игнорирующих броню. Чары действуют, пока ты не рассеешь их, или же пока ты видишь область действия.

ЗАКЛИНАНИЯ ДЕВЯТОГО УРОВНЯ

<input type="checkbox"/> Антипатия	УРОВЕНЬ 9	ЧАРЫ ДЛИТЕЛЬНОЕ	<input type="checkbox"/> Камень Души	УРОВЕНЬ 9
Выбери тип существа или мировоззрение. Существа указанного типа или мировоззрения не могут находиться в поле зрения цели. Если они видят цель, то немедленно убегают. Эффект длится, пока ты не покинешь цель, или пока не рассеешь заклинание. Пока ты поддерживаешь чары, то получаешь штраф -1 к наложению заклинаний.			Ты пленяешь душу умирающего в драгоценный камень. Пойманное существо знает, что его пленили, и на него можно воздействовать чарами, переговорами и другими средствами. Все броски против плененного получают постоянные+1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но уже не сможешь поймать ее снова.	
<input type="checkbox"/> Предчувствие	УРОВЕНЬ 9	ПРОРИЦАНИЕ	<input type="checkbox"/> Укрытие	УРОВЕНЬ 9
Опиши событие. Мастер скажет тебе, когда это событие произойдет, не важно, где ты находишься в данный момент. На твой выбор, ты можешь увидеть место события, как будто ты там присутствовал. У тебя может быть только одно предчувствие за раз.			Ты создаешь строение из чистой магии. Это может быть огромный замок или маленькая лачуга. Так или иначе, строение неуязвимо для немагических повреждений. Строение держится, пока ты не покинешь его, или пока не рассеешь чары.	ЭВОКАЦИЯ ДЛИТЕЛЬНОЕ
			<input type="checkbox"/> Совершенный Призыв	УРОВЕНЬ 9
			Ты телепортируешь создание к себе. Назови существо или дай короткое описание его вида. Если ты назвал существо, то оно появляется перед тобой. Если описал вид, то появляется создание этого вида.	ПРИЗЫВ