

## Гвардеец-отступник

### [Гвардеец инквизиции]

**Месячное содержание:** 80 гульденов (включая питание и проживание, ремонт дорогого снаряжения).

**Стартовое снаряжение:** Длинный меч, прямоугольный щит, нагрудник, аркебуза, походная одежда (либо 305 гульденов) + 40 гульденов стартового капитала.

[Щит можно заменить на круглый или легкий.

Нагрудник – на любую легкую или среднюю броню.

Меч – на любое легкое рубящее оружие]

**Оружейные таланты:** Легкое рубящее оружие, Тяжелое рубящее оружие, Тяжелое огнестрельное оружие, древковое оружие.

**Общие таланты:** Парирование, Владение щитом, Внимательность, Выносливость, Повар, Обнаружение, Первая помощь, Ветеринар, Игра мускулами, Область знаний (страна и люди).

### Классовые таланты:

**Телохранитель (ВОЛ, рекомендуется):** Ты можешь защитить союзника, встав между ним и вражеским бойцом ближнего боя. Как только противник атакует твоего соратника в ближнем бою, ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) или 3 ЕМ, чтобы заставить противника атаковать тебя, при этом он окажется связан с тобой. Ты не можешь применить этот талант, если ты связан с большим количеством противников, чем текущий УТ.

**Пример:** При УТ 4 ты не можешь применять Телохранителя, если ты уже связан с 5 или более противниками.

[Добавляется новый общий талант Телохранитель II. Работает точно также, но исключительно за ОД. Гвардеец продолжает использовать оригинал]

**Удар щитом (СИЛ, рекомендуется):** Когда ты блокируешь вражескую ближнюю атаку щитом, ты можешь использовать Реакцию, чтобы нанести нападающему удар щитом. Это не стоит ОД, но применяется только раз в раунд. Сделай бросок СИЛ + УТ (Удар щитом). Удар имеет базовые повреждения 3V.

**Организованный бой (ВСП):** Ты всегда внимательно следишь за ходом боя и можешь эффективно направлять действия своих союзников. Раз за битву ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Организованный бой) за 1 ОД (Реакция). Запиши успехи как Очки Обзора.

Когда наступает очередь хода твоего соратника, ты можешь потратить одно Очко Обзора (Реакция, 0 ОД) и выбрать один из следующих эффектов для союзника:

- Обходной маневр: Союзник может атаковать в ближнем бою любого противника, даже если еще остались свободные бойцы ближнего боя.
- Организованное отступление: Союзник может разорвать одну связь с противником. Если он связан с несколькими, то каждый разрыв стоит 1 Очко Обзора.
- Поиск защиты: Союзник может потратить 1 ОД и получить +2 к броне (раз за раунд).
- Использовать брешь: Союзник получает +2 к любому броску атаки (раз за раунд).

Неиспользованные Очки Обзора пропадают после конца боя.

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Тверд как сталь (СИЛ):** Гвардеец привык терпеть боль и игнорировать ранения. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и сделать бросок СИЛ + УТ (Тверд как сталь). Каждый успех стоит 1 ЕМ и дает 5

временных ОЗ. Эти ОЗ нельзя восстановить лечением и они пропадают после конца боя.

[Вместо 5 ОЗ будет 2 ОЗ]

**Быстрая смена тактики (ВСП):** Ты обучен быстро менять защитную тактику на агрессивную и наоборот. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и бросить ВСП + УТ (Быстрая смена тактики), успехи записываются как Очки Тактики. Ты можешь в фазе ИНИ О использовать 1 Очко Тактики, чтобы уменьшить свою броню на 1 или 2. При этом ты получаешь +1 или +2 ОД. Также ты можешь в фазе ИНИ О потратить 1 или 2 оставшихся ОД, чтобы в следующем раунде увеличить броню на +1 или +2 (до максимума 4, что соответствует сверхтяжелой броне).

Неиспользованные Очки Тактики пропадают после конца боя.

[Видоизмененная версия – В фазе ИНИ О делается бросок ВСП + УТ, за каждый успех можно перекинуть 1 ОД в броню и наоборот, на следующий раунд.

Сумма ОД и брони всегда равна 6]

**Передышка (СИЛ):** Ты обучен экономить свои силы в бою и использовать паузы, чтобы восстановить потерянные силы. В начале дня ты получаешь временные ЕМ в количестве УТ (Передышка) x2. Эти ЕМ тратятся первыми и не могут быть восстановлены. Неиспользованные ЕМ пропадают через 24 часа.

**Вызов (ВОЛ):** Ты используешь насмешки, быстрые движения и неприличные жесты, чтобы привлечь к себе внимание и спровоцировать противников на атаку. Этот талант применим только против разумных противников (не против животных, элементарных духов, неживых слуг и т.д.) и требует Действия за 1 ОД и 1 ЕМ. Указанные тобой свободные противники в количестве УТ должны направить свою следующую ближнюю атаку на тебя. Бойцы ближнего боя окажутся связанными с тобой. Стрелки должны сделать свой следующий выстрел в тебя, маги также берут тебя на прицел. Ты не можешь применить этот талант, если ты связан с большим количеством противников, чем текущий УТ.



**Непоколебимость (СИЛ):** Когда ты получаешь замедляющие повреждения, ты можешь потратить 2 ЕМ и сократить их на УТ (Непоколебимость) пунктов. Если ты получаешь Гандикап, ты также можешь потратить 2 ЕМ, чтобы сократить его на УТ в этом и следующем раунде.

**Отбрасывание (СИЛ):** С этим талантом ты можешь отбросить противников размером с человека или меньше, не важно, отталкиваешь ты их щитом или используешь силовой прием. Отбрасывание требует Действия за 1 ОД и броска СИЛ + УТ (Отбрасывание). Базовые повреждения равны 3V. Отброшенный противник разрывает все связи.

**Человек гвардии (ВОЛ):** Гвардеец может легко сойти за конвоира, городского стражника или телохранителя богатого человека. Ты можешь посещать и собирать информацию в казармах, ратушах, военных школах, учебных плацах, а также (ограниченно) во дворцах и крепостях. Когда ты хочешь получить информацию в указанных местах, ты можешь прибавить УТ (Человек гвардии) к проверке ВОЛ + УТ (Манипуляция). Как Человек гвардии ты получаешь большую награду за официальные поручения (например, награда за поимку). Твой гонорар увеличивается на 10% за УТ (максимум +50%). Кроме того, те легче найти простую работу. Это требует как минимум 12 часов, в течение которых ты бросаешь ВОЛ + УТ (Человек гвардии). За каждый успех ты получаешь 1 гульден, с модификатором за размер поселения: маленькая деревня x1, маленький город x1,5, большой город x2, метрополия x3.

**Начальники и аристократы (ИНТ):** Благодаря частому общению с высокопоставленными лицами, дворянами и командующими, ты имеешь хорошее представление о боевых стратегиях, геральдике, значимых персонах и войсковых построениях. Чтобы вспомнить важную информацию, ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Начальники и аристократы). В определенных обстоятельствах ты также можешь прибавить УТ к броску ИНТ + УТ (страна и люди).

**Мушкетер (ВСП):** Ты хорошо обращаешься с мушкетами (Тяжелое огнестрельное оружие). Раз за битву ты можешь сделать бросок на ВСП + УТ (Мушкетер) за 1 ОД (Реакция). Запиши успехи как Очки Мушкетера. Когда ты используешь тяжелое огнестрельное оружие, ты можешь потратить Очко Мушкетера перед выстрелом, чтобы получить один из эффектов:

- Прицельный выстрел: Выстрелить в связанного противника (ты должен быть свободен).

- Удар прикладом: Использовать мушкет как дубинку.

- Быстрая перезарядка: Стоимость ОД -1.

Все неиспользованные Очки Мушкетера пропадают после конца боя.

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

## Свободный охотник

### [Охотник на ведьм]

**Месячное содержание:** 50 гульденов (включая питание и проживание).

**Стартовое снаряжение:** Ручной топор, металлический топорик, короткий меч, пистолет, кожаная броня, походная одежда (либо 166 гульденов) + 25 гульденов стартового капитала.

[Другое снаряжение – Парирующий меч, сабля, пистолет, дубинка, метательный нож х3 (см. топорик, +1 урон, подобрать 1 ОД), кожаная броня, походная одежда (либо 224 гульденов) + 25 гульденов стартового капитала]

[Кожаную броню можно заменить на одежду с накидкой (легкая)]

**Оружейные таланты:** Рукопашный бой, Легкие клинки, Дубинки, Легкое рубящее оружие, Легкое стрелковое оружие, Легкое огнестрельное оружие, Метательное оружие.

**Общие таланты:** Парирование, Выносливость, Повар, Первая помощь, Верховая езда, Знатоки природы, Акробатика, Скрытность, Область знаний (страна и люди).

### Классовые таланты:

**Вооружен до зубов (СНР, рекомендуется):** Часто охотники носят с собой множество различных видов оружия, чтобы быть вооруженными на все случаи жизни. Когда ты в течение одного раунда атакуешь двумя различными видами оружия (т.е. оружейные таланты основаны на разных атрибутах), ты можешь добавить УТ (Вооружен до зубов) к обеим атакам. Только если к началу твоей фазы инициативы ты объявил, что достал два оружия, ты можешь добавить бонус к обеим атакам.

[Видоизмененная версия – вторая и третья атака другим видом оружия в течение одного раунда получает бонус УТ и УТх2 соответственно. Применимо только если броня не тяжелее средней]

**Заклятый враг (ВОЛ, рекомендуется):** Выбери один тип Существ Ночи, который является твоим персональным врагом: демоны, ведьмы, темные маги, вампиры, альбы. Если ты атакуешь своего врага или прислужников, которые находятся с ним в прямой связи (существа, призванные демоном, приспешники ведьмы, слуги вампира) ты можешь прибавить свой УТ к одной атаке, или разделить бонус на несколько атак. Заклятый враг имеет ролевой эффект – ты не успокоишься пока враг не будет повержен.

**Использование преимуществ (ВСП):** Ты всегда держишь окружение в поле зрения, например, где с крыши амбара свисает веревка, чтобы быстро туда подняться, или где из земли торчит корень дерева, чтобы позволить врагу споткнуться об него. Осмотр стоит 2 ОД (Реакция) и требует броска ВСП + УТ (Использование преимуществ). Запиши успехи как Очки Преимуществ. Раз в раунд ты можешь потратить одно Очко, чтобы получить 1 ОД (комбинируется с Очками Благословения). Неиспользованные Очки Преимуществ пропадают в конце боя.

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Атака сзади (АТЛ):** Когда ты свободен и атакуешь в ближнем бою противника, который связан одним из твоих соратников, ты можешь выбрать, атаковать ли противника спереди или сзади. Атакуя сзади, ты обычно получаешь +2 к броску. С этим талантом ты прибавляешь половину УТ (Атака сзади, округляется) ко всем ближним атакам сзади. Когда ты крадешься, ты можешь прибавить полный УТ (Атака сзади) к броску АТЛ.

**Исчезновение (АТЛ):** Ты мастерски умеешь выходить из боя, используя укрытия, проскальзывая между ног противника или выполняя акробатические трюки. Если в бою участвует 8 и более существ (лошади считаются за двоих), исключая тебя, твоих соратников и всех слуг, ты можешь исчезнуть в



любой момент. Потрать 2 ОД (Действие) и сделай бросок АТЛ + УТ (Исчезновение). За каждый успех ты можешь разорвать одну связь с противником.

[Ограничение на количество участников нерелевантно]

[Добавляется новый общий талант Исчезновение II. Работает точно также, но персонаж пытается просто сбежать от противников, с которыми разорвал связь. Если они атакуют его в своем следующем ходу, то это считается атакой сзади, защита получает штраф -1. Охотник продолжает использовать оригинал]

**Знание улиц (ВОЛ):** Ты хорошо ориентируешься на темных улочках европейских городов, умеешь обращаться с лицами сомнительной наружности, легко можешь найти черный рынок или место тайной встречи. Каждый раз, когда ты собираешь информацию в городах, ты можешь прибавить УТ (Знание улиц) к проверке Манипуляции. Когда ты узнаешь что-нибудь о криминальных элементах города при помощи Знания улиц, ты можешь прибавить УТ к проверке Области знания (Страна и люди). Наконец, ты можешь прибавить УТ к проверкам торга (Манипуляция), когда речь идет о торговле краденным.

**Упорнее некуда (АТЛ):** Ты стойкий и умеешь заглушать боль. Когда твои ЕЗ становятся отрицательными, и ты получаешь осложнение на все проверки, ты можешь вычесть УТ (Упорнее некуда) из этого осложнения.

**Импровизированное оружие (ВСП):** Ты можешь эффективно драться даже тогда, когда твое оружие не при тебе. Ты умеешь использовать импровизированное оружие типа ножки стула, бутылки, ветки, камня и т.д. Потрать 1 ОД (Реакция) и сделай бросок ВСП + УТ (Импровизированное оружие). За каждый успех ты получаешь одно импровизированное оружие. Оно используется как дубинка, но только один раз.

**В боевой готовности (ВСП):** Даже если ты валяешься пьяным в водосточной канаве, твои инстинкты все еще работают и оповещают тебя об опасности.



Все осложнения, связанные с твоим физическим состоянием (например, страх, паралич, яд, алкоголь), уменьшаются на УТ этого таланта. При УТ 2 ты можешь уменьшить осложнение -3 до -1.

Этот талант также применим в бою. За каждую битву ты получаешь Очки Инициативы в количестве УТ. При получении замедляющие повреждения (V) ты можешь потратить Очки Инициативы, чтобы сократить штраф к инициативе. Неиспользованные Очки Инициативы пропадают после конца боя.

[Видоизмененная версия – персонаж получает +УТ к проверкам

Внимательности. В бою можно потратить 2 ЕД, чтобы уменьшить потери инициативы от замедляющих повреждений (V) на УТ]

**Адаптация (ИНТ):** Когда ты повышает этот талант на 1, ты можешь выбрать талант из списка класса одного из союзников и получить его на уровне 1. Этот талант не можешь быть повышен – он всегда остается на УТ 1. Чтобы ты мог выучить талант, твой союзник должен владеть им на уровне УТ 3.

Опционально: Ведущий может разделить Адаптацию на две области – техника и вера. В этом случае персонаж не может комбинировать таланты алхимика и мастера с талантами инквизитора и рыцаря. Таланты гвардейца не попадают под ограничения.

## Мастер

**Месячное содержание:** 140 гульденов (включая питание и проживание, инструменты, сырье, пошлина за использование мастерской).

**Стартовое снаряжение:** Инструменты, мушкет, палица, походная одежда (либо 121 гульден) + 120 гульденов стартового капитала.

[Палицу можно заменить на короткий меч или рапиру]

**Оружейные таланты:** Легкие клинки, Дубинки, Легкое стрелковое оружие, Легкое огнестрельное оружие, Тяжелое стрелковое оружие, Тяжелое огнестрельное оружие, Метательное оружие, Кнуты.

**Общие таланты:** Созерцание, Ремесло, Уклонение, Ловкость рук, Письмена мудрецов, Обнаружение, Развлечение, Скрытность, Талант к языкам, Область знаний (технологии).

### Классовые таланты:

**Улучшение (СНР, рекомендуется):** Ты можешь улучшить одно оружие и броню, неустанно работая над ним. Это требует 6 часов. Под конец работы сделай бросок СНР + УТ (Улучшение), заплати 1 ЕМ за каждый успех и пометь успехи как Очки Улучшения. Персонаж, использующий улучшенное оружие, может потратить 1 Очко Улучшения перед атакой и получить +1 автоматический успех.

При использовании улучшенной брони можно потратить 1 Очко, чтобы получить +1 к значению брони. За Действие/Реакцию можно использовать только 1 Очко Улучшений. Когда все Очки потрачены, снаряжение можно улучшить снова – но не раньше! Улучшение также можно использовать, чтобы чинить предметы. Необходимое количество успехов зависит от размера и сложности предмета: легкий щит – 2 успеха, мушкет – 10 успехов.

**Специалист по огнестрелу (СНР):** Ты отлично ладишь с огнестрельным оружием, при этом неважно, держишь ты его в руках или смонтировал на бронекостюм. Раз в битву ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и бросить СНР + УТ (Специалист по огнестрелу), запиши успехи как Очки Огнестрела. Когда ты стреляешь из огнестрельного оружия, ты можешь потратить одно очко и выбрать один из эффектов:

- Безопасная зарядка: Ты можешь использовать специальные патроны, не боясь, что они взорвутся. Когда ты выбрасываешь 6, это означает +6 урона.
- Выстрел в упор: Ты можешь выстрелить из мушкета в противника, связанного тобой.
- Пистольеро: Когда у тебя есть два пистолета и ты используешь их оба в течение одного раунда, ты получаешь +2 к обоим атакам (не сочетается с прицелом).
- Ловкий выстрел: Ты можешь использовать СНР вместо ВСП при броске атаки огнестрельным оружием.

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Изготовление пороха (ИНТ):** Ты можешь изготовить особо мощный, но опасный, порох для любого распространенного огнестрельного оружия. Потрать 6 часов на работу и сделай проверку ИНТ + УТ (Изготовление пороха). За каждый успех ты получаешь порцию специального пороха. Перед каждым выстрелом стрелок решает, использует ли он этот порох (тратит одну порцию). В этом случае он добавляет 1Д6 урона. Однако если он выбрасывает 6, то заряд взрывается! Атака не наносит повреждений, стрелок теряет 1Д6 ОЗ (болевы́е повреждения, огонь), а оружие так сильно покрывается копотью, что нужно потратить 2 ОД, чтобы снова использовать его.

Порох также можно использовать как взрывчатку. Одной порцией можно снести замок на шкатулке, десятью подорвать деревянную дверь. Порох можно свободно продать на рынке за 3 гульден за порцию.



**Обнаружение слабых мест (ВСП):** Наблюдая за противниками, ты можешь обнаружить их слабые места или ошибки. Потрать 2 ОД (Реакция) и брось ВСП + УТ (Обнаружение слабых мест). Это также можно сделать в фазе подготовки. Запиши успехи как Очки Слабостей – для каждого противника это можно сделать только раз за столкновение! Теперь, если ты атакуешь противника, ты можешь потратить 1 или 2 Очка Слабостей, чтобы получить +1 или +2 автоматических успеха. Когда атакует твой соратник, ты можешь потратить 1 ОД (Реакция) и 1-2 Очка – союзник также получает 1-2 автоуспеха.

Неиспользованные Очки пропадают после конца битвы.

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Конструирование (СНР):** Ты умеешь строить простые, но эффективные, конструкции за относительно короткое время, используя обычные материалы. Например, ловушки, посты, укрытия, наблюдательные пункты и т.д. Ведущий задает необходимое количество успехов (ориентировочно: капкан – 1 успех, мост – 1 успех за метр, телега – 10 успехов, троянский конь – 30 успехов). За каждые 6 часов работы сделай проверку СНР + УТ (Конструирование) и сложи успехи. Если необходимых материалов нет, то их можно предварительно купить на рынке. Эффективность и полезность конструкций определяется ведущим. Союзники могут помогать тебе, что приносит бонус +1 за каждого, до максимума +10. Тебе нужны инструменты и доступ к строительным материалам.

При помощи Конструирования ты также можешь изготавливать высококачественные продукты, часто с использованием Энергии Душ. Например, особое оружие типа духовных пушек или энергетических пистолетов, духовные ловушки или экстракторы. Для таких предметов тебе нужен структурный план. План можно выучить как заклинание, только бросок делается на ИНТ + УТ (Область знаний: технологии), и тратить ОР не нужно. Один раз изучив структурный план, можно применять его вновь и вновь. Стоимость материалов (отчасти очень высокие) и необходимое количество успехов указаны в структурном плане.

**Искусный ремесленник (СНР):** Мастер отлично владеет ремеслом. Он способен улучшать приборы и инструменты и изготавливать продукты высокого качества за короткое время. Когда ты хочешь заработать денег в поселении при помощи Ремесла, ты можешь прибавить УТ этого таланта. Ты также можешь улучшать собственные или алхимические производственные помещения. Когда ты или твой соратник выполняете работу, требующую 6 часов, ты можешь сократить это время на 1 час за УТ до минимума в 3 часа. Все это время ты должен присутствовать.

**Умелые пальцы (СНР):** Мастер особенно хорошо обращается с механическими устройствами. Когда ты используешь Ловкость рук, чтобы обезвредить ловушку, вскрыть замок или обслужить механизм, ты можешь добавить УТ (Умелые пальцы) к проверке.

## Секретный инквизитор

### [Инквизитор]

**Месячное содержание:** 170 гульденов (включая питание и проживание, взятки, награда информаторам).

**Стартовое снаряжение:** Палица, короткий лук, мантия (либо 51 гульден) + 300 гульденов стартового капитала.

[Палицу можно заменить на моргенштерн]

**Оружейные таланты:** Дубинки, Легкое стрелковое оружие, Легкое рубящее оружие.

**Общие таланты:** Созерцание, Верховая езда, Внимательность, Письмена мудрецов, Обнаружение, Манипуляция, Талант к языкам, Область знаний (церковь), Область знаний (существа ада).

### Классовые таланты:

**Святая аура (ВОЛ, белая магия, рекомендуется):** Ты можешь потратить 2 ЕД, чтобы наложить на себя Святую ауру. В бою это требует 2 ОД (Действие). Ты получаешь защитную ауру [-1] до конца боя или на 15 минут (некумулятивно). Кроме того, ты можешь распространить свою Святую ауру на своих союзников. Сделай бросок ВОЛ + УТ (Святая аура), заплати 1 ЕД за каждый успех и наложи ауру на соответствующее число соратников.

**Ярость ангела (ВОЛ, белая магия, рекомендуется):** Призови серафима и пробуди его гнев. Сверкающий луч света наносит повреждения адским созданиям и их слугам (не применимо против обычных людей, см. разъяснение к Каре богов). Используй 2 ОД (Действие), брось ВОЛ + УТ (Ярость ангела) и потрать 1 ЕД за каждый успех (ты можешь сократить количество успехов,



если у тебя недостаточно ЕД). Однако, даже если ты не получил ни одного успеха, ты тратишь 2 ЕД.

За каждый успех ты можешь выбрать противника, который автоматически теряет ОЗ, равные количеству успехов. Если у тебя 3 успеха, то 3 врага теряет по 3 ОЗ каждый. Если целей меньше, чем успехов, то лишние успехи пропадают.

Нежить получает двойные повреждения.

**Кара богов (ВОЛ, белая магия):** Ты можешь обвинить и осудить Существо Ночи, чтобы однократно нанести ему большой урон. Это заклинание действует только против существ, в которых живет злой дух (например, вампиры, оборотни или ведьмы), против сущностей демонической природы (призраки, демоны), а также их сверхестественных помощников. Оно не оказывает эффекта на обычных людей или существ, добровольно выбравших путь тьмы (черные маги). Альбы поклоняются своим богам и также не подвержены этому заклинанию.

Потрать 4 ЕД, 3 ОД и брось ВОЛ + УТ (Кара богов). За каждый успех цель теряет 3 ОЗ (магический урон). Нежить получает двойные повреждения.

Кару богов нельзя применять больше раза в день на одну и ту же цель.

**Взгляд сквозь маску (ВСП):** Ты обучен выявлять шпионов противника, когда ты внимательно их разглядываешь. Ты можешь делать это во время разговора или находясь в надежном укрытии. Сделай бросок ВСП + УТ (Взгляд сквозь маску). За каждый успех ты можешь сделать немного «посмотреть за маску». Ориентировочно: 1 успех – легкое ощущение («Он что-то скрывает»), 2 успеха – общая оценка («Человек с криминальным прошлым»), 3 успеха – степень подконтрольности («Человек находится под контролем демона»), 4 успеха – довольно хорошее представление о намерениях («Этот мошенник пытается заманить кого-то в ловушку»), 5 успехов – чтение поверхностных мыслей («Это парень только что украл хлеб из пекарни и пытается смешаться с толпой»). Ты можешь применить этот талант только в раз в день на одну и ту же цель.

**Божье благословение (ВОЛ, белая магия):** Ты можешь раз в день провести короткое богослужение (около 5 минут, также можно выполнить в фазе подготовки) и благословить своих союзников. Сделай бросок ВИА + УТ (Божье благословение), потрать 3 ЕД, запиши успехи как Очки Благословения и распредели их более-менее справедливо между собой и своими соратниками. Каждый персонаж может иметь максимум 5 Очков Благословения (исключение – Рыцарь Ордена с Святым рвением).

**Прозрение (ВСП, белая магия):** Ты можешь применять это заклинание на себя и свое окружение. Брось ВСП + УТ (Прозрение) и потрать 2 ОД. Каждый успех делает видимым нечто невидимое. Это могут быть не только невидимые существа, но также потайные двери, важные улики или спрятанные записки. Только ты можешь видеть «невидимое». Ты можешь атаковать невидимых существ, но станут ли они после этого видимыми для твоих союзников, зависит от типа их невидимости.

**Божественное озарение (ИНТ):** Ты молишься богу или ангелам и получаешь в ответ некое озарение, часто в зашифрованной форме. Ты можешь применить этот талант раз в день, в принципе, в любом месте, но святые места дают бонус (+1 в святилище, +2 в часовне, +3 в деревенской церкви, +4 городской церкви, +5 в соборе). Божественное озарение требует нескольких часов спокойствия и броска ИНТ + УТ (Божественное озарение). Чем больше успехов ты получишь, тем яснее ты увидишь путь. Озарение может дать ответы на насущные вопросы или привести к новому приключению. Возможно, ты просто вспомнишь какую-то деталь, которую считал несущественной. В любом случае, только ведущий решает, каким будет озарение.

[Нерелевантно]

**Не бойся! (ВОЛ):** Также как и Рыцарь Ордена, ты можешь выводить своих товарищей из состояния страха. Но в твоём случае нельзя выбрать целью самого себя, а стоимость применения выше. Потрать 2 ЕД и сделай проверку ВОЛ + УТ (Не бойся!). В бою это 1 ОД (Реакция). Каждый успех уменьшает Уровень страха союзника на 1.

[Можно использовать на себя, стоимость 3 ЕД]

**Допрос с пристрастием (ВОЛ):** Ты хорошо умеешь вытаскивать информацию даже из самых крепких пленников. Когда ты применяешь пытки, чтобы заставить пленника говорить, ты прибавляешь УТ (Допрос с пристрастием) к проверке ВОЛ + УТ (Манипуляция).

**Поддержка церкви (ИНТ):** Ты высоко поднялся в церковной иерархии или особенно хорошо разбираешься в древних загадках. В любом случае, ты ежемесячно получаешь денежную поддержку от церкви. В конце каждого месяца, когда ты посещаешь поселение или город, ты получаешь от курьера 100 гульденов за каждый УТ.

[Нерелевантно]

**Духовное очищение (ИНТ, белая магия):** Ты можешь очищать злые места от исходящей от них нечестивой ауры. Это требует проведение 6-тичасового ритуала, во время которого нужно читать цитаты из библии, махать ладаном и выполнять другие святыя обряды. Место автоматически очищается от негативной энергии (пока какая-нибудь адская сущность не поселится здесь). По завершении ритуала все члены отряда получают Очки Благословения в количестве УТ (максимум 5), а также регенерируют ЕД и ЕМ в количестве УТх2. За очищение особо сильных мест ведущий даже может наградить игроков 1-2 Очками Развития, которые можно будет потратить при следующем повышении уровня.

**Стимул (ИНТ):** Ты всегда успеваешь следить за полем боя и помогать своим союзникам советами и важными замечаниями. Раз в битву, ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Стимул) за 1 ОД (Реакция) и записать успехи как Очки Мотивации. Когда твой соратник совершает проверку, ты можешь потратить 1 Очко Мотивации (Реакция, 0 ОД), чтобы позволить ему перебросить два провала (не кумулятивно, но комбинируемо с Сверхусилием/Концентрацией).

Неиспользованные Очки Мотивации пропадают после конца боя.



[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Святые манускрипты (ИНТ):** Ты знаток священных текстов, не только Старого и Нового Заветов, но и более сомнительных источников, вроде апокрифов к Библии и других работ из Античности и Средневековья. Из этих текстов тебе открываются тайны, направляющие твои руки, твои глаза и твою волю по верному пути. Ты можешь прибавить бонус в размере УТ (Святые манускрипты) ко всем проверкам белой магии и классовых талантов Инквизитора, потратив 2 ЕД. Если ты имеешь УТ 4 и применяешь талант Благословение богов, ты можешь потратить 2 ЕД и получить +4 кубика. Кроме того, ты автоматически получаешь одно заклинание белой магии с УТ 1 каждый раз, когда повышаешь этот талант до четного уровня.

**Ведьма должна сгореть! (ВОЛ):** При помощи пламенной речи ты можешь побудить простых людей схватить вилы и факелы и отправиться на бой против угрозы. Применение этого таланта требует определенной ролевой подготовки. Ты должен показать, что ты инквизитор, возможно одержать публичную победу на Существах Ночи, например, используя Ярость ангела, казнить злого духа на базарной площади. В этом случае талант применим раз в день.

Сделай бросок ВОЛ + УТ (Ведьма должна сгореть!) и умножь успехи на два. Ты получаешь в свое распоряжение соответствующее количество дружественных НПС уровня 1 (простой сброд). Каждый четвертый – уже уровня 2 (гвардеец, солдат, опытный воин). Если ты рекрутировал хотя бы 3 НПС уровня 2, к тебе присоединяется один НПС уровня 3.

Так, имея 6 успехов, ты получаешь 12 НПС, из них 9 уровня 1 и 3 уровня 2. НПС уровня 3 присоединятся дополнительно. Обычно, толпа следует за тобой не дольше одного дня. Если путь к замку владыки вампира занимает больше одного дня, каждый день дезертируют 1Д3 НПС. Возможность повторного применения таланта зависит от обстоятельств и твоих побед. Если в безуспешной атаке на замок вампира все твои новые друзья погибли, разумеется, ты уже не сможешь набрать новых.

[Нерелевантно]

## Рыцарь ордена

### [Паладин]

**Месячное содержание:** 160 гульденов (включая питание и проживание, ремонт, содержание лошади).

**Стартовое снаряжение:** Боевой конь, длинный меч, длинный лук, боевое копье, кольчужный доспех, круглый щит, походная одежда (либо 452 гульдена) + 45 гульденов стартового капитала.

[+ Двуручный меч.

Длинный меч можно заменить на любое легкое рубящее.

Кольчужный доспех – на рыцарский]

**Оружейные таланты:** Дубинки, Легкое рубящее оружие, Тяжелое рубящее оружие, Легкое стрелковое оружие, Тяжелое стрелковое оружие, Пики.

**Общие таланты:** Созерцание, Верховая езда, Парирование, Письмена мудрецов, Владение щитом, Выносливость, Первая помощь, Игра мускулами, Ветеринар, Область знаний (церковь).

### Классовые таланты:

**Боевой конь (АТЛ, рекомендуется):** Одного взгляда Рыцаря ордена, несущегося в битву на своем боевом коне, достаточно, чтобы посеять страх в сердцах его врагов.

Если местность позволяет, рыцарь может идти в бой на коне. Он прибавляет УТ (Боевой конь) ко всем броскам атаки в ближнем бою. Все атаки рыцарскими копьями также получают половину УТ (округление) к урону.

**Лечение ран (ИНТ, рекомендуется):** Многие Рыцари ордена вступают на путь целителя. Они могут лечить раны при помощи перевязок и лечебных трав.

Раз в день ты получаешь Очки Лечения в размере УТ (Лечение ран), все неиспользованные пропадают в конце дня.

Ты можешь тратить эти очки на следующие эффекты (комбинируются):

- Прибавить +2/+4 успеха при применении Первой помощи или Ветеринара за 1/2 Очка.
- Применение Первой помощи считается за магическое лечение. 1 Очко.

**[Обойдемся]**

- Ты можешь стереть одно применение Первой помощи в листе союзника или себя самого. 1 Очко.
- Ты можешь стереть одно применение магического лечения в листе союзника или себя самого. 1 Очко.
- Применение Первой помощи или Ветеринара в бою стоит только 1 ОД. 1 Очко.

**[Стирания лечений применяются раз в день на пациента каждое]**

**Святое оружие (ВОЛ, белая магия):** Рыцарь ордена может при помощи короткой молитвы благословить силами серафима одно одноручное оружие (например, дубинку, легкий клинок, легкое рубящее оружие). Это требует 2 ОД (Действие) и 3 ЕД (можно выполнить в фазе подготовки). Сделай бросок ВОЛ + УТ (Святое оружие) и запиши успехи как Очки Оружия. Перед тем как атаковать освещенным оружием, ты можешь потратить 1 Очко Оружия и выбрать один из эффектов:

- Нет защиты: Оружие наносит болевые повреждения.
- Призрачный удар: Оружие может атаковать и ранить даже нематериальное существо.
- Огненный удар: После попадания цель воспламеняется (если может).
- Уверенный удар: Бонус +3 к броску атаки.
- Антимagia: Вместе с обычными повреждениями цель теряет 1Д6 ЕД.
- Удар света: Урон, полученный нежитью, умножается на 1,5 (округляется).
- Благословение: Ты можешь использовать Очко Оружия как Очко Благословения и получить +1 ОД (некумулятивно с Очками Благословения из других источников).

В конце боя все непотраченные Очки Оружия пропадают.



[Также можно освятить тяжелое рубящее оружие и применять с Благословением (только)]

[Талант активируется не реакцией, а в фазе подготовки или ИНИ О]

**Решительность (ВОЛ, белая магия):** Рыцаря ордена просто так не запугаешь. А еще он может добрыми словами и силой своей веры вырвать товарищей из лап страха. Ты можешь сделать проверку ВОЛ + УТ (Решительность), потратив 1 ОД (Реакция). За каждый успех ты можешь уменьшить Уровень страха у себя или союзника на 2.

Например, имея 3 успеха, ты можешь суммарно понизить 6 уровней страха, допустим, на 4 у себя, и на 1 у двух друзей.

[Талант активируется не реакцией, а Действием, за 2 ЕД]

**Святое рвение (ВОЛ):** Рыцарь ордена поклялся посвятить себя праведным делам. Многие ордены требуют различных клятв, обетов или присяг. Чем больше требований выполняет рыцарь, тем ближе он к силе Всевышнего. За каждый уровень таланта Святое рвение ты должен выбрать одну клятву (см. ниже). За это в начале дня ты получаешь 1 Очко Благословения за каждый УТ, при этом ты можешь иметь до 5 + УТ (Святое рвение) Очков Благословения. Если тебе приходится нарушить клятву, ты автоматически теряешь 1Д6 Очков Благословения. Ведущий решает, когда клятва считается нарушенной. Кроме того, он может самостоятельно определить количество потерянных Очков в зависимости от тяжести нарушения.

Клятвы:

- Аскетизм: Ты должен отказаться от всех земных наслаждений (женщины, табак, песни, театр и т.д., алкоголь в меру).
- Честность: Ты не можешь лгать, даже тогда, когда это нужно для праведного дела. Впрочем, ты можешь промолчать.
- Мученик: Ты должен всегда помогать своим товарищам и не можешь покинуть поле боя, пока все твои союзники не будут в безопасности.
- Милость: Ты не можешь убивать людей или позволить им погибнуть. Это также относится к человеческим приспешникам адских созданий, если есть хоть малейшая надежда вернуть их к Господу.

- Бедность: У тебя не может быть земного имущества, кроме твоего оружия, доспехов и коня (разрешены деньги на черный день до 160 гульденов, что соответствует месячному содержанию).
- Надежда: Ты не должен терять надежду. Не высказывай никаких пессимистических мыслей, какими бы правдивыми они не казались. Вместо этого ты должен вселять мужество в потерявших надежду и побуждать их к действию.
- Боль: Ты никогда не должен забывать ту боль, которую Иисус вытерпел на кресте. Ты должен ежедневно наносить себе 1Д6 повреждений самобичеванием.
- Молитва: Ты должен посвящать себя богу в течение 30 минут на восходе, закате и в полдень.

**Трепет (ВОЛ, белая магия):** Рыцарь ордена в сверкающих доспехах, особенно на коне, повергает врагов в трепет. Выбери одного противника, причем, ты обязан отдавать предпочтение врагу, связанному с тобой. Потрать 3 ЕД и 1 ОД (Действие) и выполни сравнительную проверку ВОЛ + УТ (Трепет) против ВОЛ цели. Проигравший противник получает Гандикап в этом и следующем раунде в значении разницы между вашими успехами. На каждого противника этот талант можно применить только один раз.

**Победное благословение (ВОЛ):** Одержав славную победу, ты можешь сделать бросок ВОЛ + УТ (Победное благословение). За каждый успех ты получаешь по 1 Очку Благословения, которые ты должен как можно справедливее распределить между собой и своими соратниками, при этом ты должен начинать с себя (Например, имея 3 успеха, ты берешь 1 Очко себе и даешь по одному двум своим друзьям). Славная победа наступает тогда, когда бой длился дольше двух раундов или в особо трудных обстоятельствах. Последнее слово в том, что считать славной победой, остается за ведущим.

**Защита богов (СИЛ):** В своей броне ты чувствуешь себя как в крепости, ты готов встретить любую невзгodu, ибо с тобой божья защита. Сделай бросок СИЛ + УТ (Защита богов) и потрать 1 ОД (Реакция), также можно применить в фазе подготовки. Запиши успехи как Очки Защиты. Когда ты

носишь тяжелую или сверхтяжелую броню (значение 3–4), ты можешь после каждого попадания по тебе потратить 1 Очко Защиты и получить +2 к броне. Средняя и легкая броня получает +1.

Неиспользованные Очки Защиты теряются после конца боя.

[Видоизмененная версия – когда ты получаешь повреждения (все равно как), ты можешь потратить ЕД или ЕМ до максимума УТ и проигнорировать соответствующее количество повреждений]

**Сильная воля (ВОЛ):** Твое присутствие помогает твоим соратникам сопротивляться страхам и другим воздействиям на их волю. Когда ты или твой товарищ делаете сравнительную проверку на ВОЛ (например, против эффекта заклинания) ты можешь потратить 1 ЕД, чтобы дать себе или союзнику бонус +1 УТ (Сильная воля) к этой проверке. Этот талант можно применять несколько раз за раунд на различных персонажей и различные проверки, каждое применение стоит 1 ЕД.



## Алхимик

**Месячное содержание:** 250 гульденов (включая питание и проживание, химикаты, сырье, использование лаборатории и т.д.).

**Стартовое снаряжение:** Городская одежда, праща, кинжал, пистолет, мобильная лаборатория (либо 150 гульденов) + 100 гульденов стартового капитала.

**Оружейные таланты:** Дубинки, Метательное оружие, Легкие клинки, Легкое огнестрельное оружие, Тяжелое огнестрельное оружие.

**Общие таланты:** Созерцание, Повар, Ремесло, Ловкость рук, Письмена мудрецов, Развлечение, Обнаружение, Талант к языкам, Первая помощь, Область знаний (алхимия).

### Классовые таланты:

**Создание эликсиров (ИНТ, рекомендуется):** Главное умение всех алхимиков – создание магических эликсиров. При помощи этого таланта ты можешь создавать основные эликсиры. Работа занимает 6 часов и требует проверки ИНТ + УТ (Создание эликсиров). За каждый полученный успех ты можешь создать один эликсир по выбору. В течение каждой процедуры ты можешь создать два различных вида эликсиров. Например, получи 4 успеха, ты можешь выбрать два лечебных эликсира и два эликсира мужества. Производство эликсиров не требует сырья (его стоимость включена в содержание алхимика), но тебя нужна алхимическая лаборатория (переносная). Все эликсиры можно продать на рынке по 3 гульдена. Чтобы самому выпить эликсир в бою, нужно потратить 1 ОД (Реакция). Чтобы влить эликсир другому персонажу, нужно Действие за 2 ОД. Важно: все применения эликсиров считаются магическим лечением, так что каждый охотник может выпить максимум 4 эликсира в день.

- Лечебный эликсир: Восстанавливает 1Д6 ОЗ.
- Эликсир мужества: Уменьшает Уровень страха на 1Д6.
- Эликсир силы: Восстанавливает 1Д6 ЕМ.
- Эликсир-приправа: При использовании таланта Повар ты можешь прибавить 1Д6 успехов.
- Отравленный эликсир: Может быть нанесен на легкий клинок за 1 ОД (Реакция). При получении урона (минимум 1 ОЗ), цель теряет дополнительно 1Д6 ОЗ. Яд считается использованным. Весь нанесенный, но неиспользованный, яд исчезает после конца боя.
- Эликсир скорости: Инициатива увеличивается на 1Д6 до конца боя. Применим несколько раз.
- Эликсир защиты: Выпивший получает «буфер» из 1Д6 ОЗ, следующие полученные повреждения сначала отнимаются от этого буфера. Он пропадает после конца битвы. Эликсир применим несколько раз.
- Экзотический эликсир: Алхимики могут научиться готовить различные экзотические эликсиры во время путешествий, если найдут рецепт или учителя. Изучение нового эликсира в целом соответствует изучению заклинаний, с той разницей, что вместо нового таланта персонаж получает новый эликсир в список тех, что можно приготовить талантом Создание эликсиров. Изучение требует броска ИНТ + УТ (Область знаний: алхимия).

**Невзрачность (ВСП, рекомендуется):** Алхимики редко находятся на переднем плане, чаще они стоят за спинами своих защищенных соратников, откуда можно атаковать противников при помощи огнестрельного или метательного оружия или применять эликсиры. Каждый раз, когда противник собирается атаковать тебя в ближнем или дальнем бою (но не заклинанием), ты можешь сделать бросок ВСП + УТ (Невзрачность). Если твои успехи равны или больше, чем уровень НПС, противник должен найти другую цель (если возможно). Разумеется, талант бесполезен, если ты единственная возможная цель.

Ты можешь применять талант несколько раз за раунд, однако только первое использование (в раунде) бесплатно, все последующие стоят 1 ОД (Реакция).

**Мастер эликсиров (ИНТ):** Ты особенно хорошо в использовании эликсиров, в твоих руках они полезнее, чем обычно. Каждый день ты получаешь Очки Эликсиров в количестве УТх2 (Мастер эликсиров). Неиспользованные Очки пропадают в конце дня, но на следующий день ты снова получишь УТх2 Очков. Ты можешь в любой момент (в бою или нет) потратить 1 Очко, чтобы получить один из следующих эффектов (эффекты кумулятивны).

- Ты можешь влить эликсир в другого охотника Реакцией за 1 ОД (обычно действие за 2 ОД).
- Ты можешь прибавить УТ (Мастер эликсиров) к броску 1Д6 или 1Д3, если действие эликсира требует такого броска.
- Использование эликсира не считается магическим лечением.
- Ты можешь использовать два одинаковых эликсира одновременно.

**Создание снарядов (ИНТ):** Снаряды можно создать так же, как и эликсиры. Разница в том, что они не используются, а метаются во врагов. Процесс создания и цена продажи соответствуют эликсирам. За одну процедуру ты можешь создать 2 различных вида снарядов.

Чтобы метнуть снаряд, ты делаешь бросок СНР (не наносит базового урона), или используешь пращу. В последнем случае бросок наносит нормальные повреждения, после чего срабатывает эффект снаряда.

- Зажигательный снаряд: Воспламеняемая цель автоматически загорается.
- Кислотная бомба: Цель теряет 1Д3 пунктов брони (долговременно).

Излишний урон приходится на ОЗ в соотношении 1:2 (например, если на Д3 выпало 3, а цель имеет только 1 пункт брони, она теряет этот пункт и получает 4 пункта болевых повреждений). Существа с естественной броней не теряют ее, но сразу получают удвоенные повреждения.

- Дымовая бомба: Ее можно использовать различными способами. Можно бросить бомбу себе под ноги (Действие 1 ОД) и разорвать связь с одним врагом (кумулятивно). Можно также бросить бомбу в стрелка – в следующем раунде он теряет одну дальнюю атаку (кумулятивно).
- Ослепляющая бомба: Цель получает Гандикап [-2]. То есть получает осложнение -2 на этот и следующий раунд. Не кумулятивно.



– Экзотические снаряды: Так же, как с эликсирами, Алхимик может найти рецепты других снарядов во время приключений. Изучение новых рецептов соответствует таковому в случае эликсиров.

**Источник света (ВСП):** Многие алхимики умеют создавать свет при помощи простых средств, будь то химические реакции, особые камни или «магические» амулеты. За 3 ЕД ты можешь в любой момент создать свет с яркостью примерно как у масляной лампы. УТ показывает, сколько часов он будет гореть. Ты можешь ослепить противника при помощи источника света (часто с фокусировкой при помощи параболического зеркала). Сделай бросок ВСП + УТ (Источник света) и потрать 2 ОД. Слепящие повреждения равны 3V.

Такая атака возможно только один раз за битву за каждого противника.

**Травник (ИНТ):** Когда ты путешествуешь на природе (лес, поляна, речная долина и т.д.), ты можешь искать дикие травы (если сейчас не зима). Дважды в день (до и после обеда, желательно в различных местах) ты можешь сделать бросок ИНТ + УТ (Травник). За каждый успех ты получаешь лечебную траву, которая должна быть тут же использована. Это восстанавливает 2 ЕМ. Одновременно можно применить до трех трав (восстанавливает 6 ЕМ), однако каждое использование считается магическим лечением. Этим талантом можно идентифицировать травы, оценить их фармацевтические свойства или выявить их вредность.

**Соли и экстракты (ИНТ):** Алхимики могут поддерживать своих союзников при помощи стимулирующих настоек, солей, экстрактов и даже астрологических предсказаний. Применение таланта требует 2 ОД (Действие) и броска ИНТ + УТ (Соли и экстракты). За каждый успех можно восстановить союзнику 1 ЕМ или понизить Уровень паралича на 1. Успехи можно разделить между этими эффектами. Каждое применение считается за магическое лечение.

Соли и экстракты также можно использовать для лечения ран. При каждом применении Первой помощи ты можешь прибавить УТ (Соли и экстракты). Ты не можешь использовать этот талант на себя.

**Наставник (ВОЛ):** Многие алхимики имеют учеников в школах, академиях или особых гильдиях. Они привыкли ясно и понятно разъяснять различные вещи, помогая другим достигать высоких результатов. Когда один из твоих соратников выполнять кумулятивную или длительную проверку (длительностью не меньше часа) и ты помогаешь ему, он может прибавить к броску твой УТ (Наставник).

**Звезды с нами (ИНТ):** Ты знаешь тайны астрологии и являешься знатоком звездного неба. В ясную ночь ты без проблем можешь определить направление и время. А еще ты обязан звездами за особую удачу. С каждым наступлением ночи (или несколько позже, если нужно) ты можешь читать судьбу по звездам, составлять гороскоп, раскладывать карты таро или выполнять другие астрологические и эзотерические действия. Сделай бросок ИНТ + УТ (Звезды с нами) и запиши успехи как Очки Удачи, заплатив за каждый 1 ЕД. До наступления следующей ночи ты можешь потратить Очко Удачи, чтобы полностью перебросить одну проверку. Но это можно сделать только до использования ЕМ и ЕД для переброса провалов. Все неиспользованные Очки Удачи исчезают с наступлением следующей ночи.

Ты можешь использовать этот талант, чтобы составлять гороскопы на рынках или других местах, и прибавить УТ (Звезды с нами) к проверке ВОЛ + УТ (Развлечение).

[Очки удачи можно раздать союзникам]

**Философский камень (ИНТ):** Философский камень – это окончательная цель, которой стараются достичь все алхимики. Для одних это катализатор, позволяющий преобразовывать материю. Для других это олицетворение озарения, к которому стремятся все алхимики. Для третьих это состояние души, а тот, кто владеет философским камнем, может менять душевное состояние. Какой бы трактовки ты не придерживался, с этим талантом ты

способен на замечательные превращения. Ты можешь изменять озарения своих товарищей и самого себя, которые изгомеханически выражаются различными очками.

Применение требует броска на ИНТ + УТ (Философский камень) и 1 ЕД за успех, в бою это 2 ОД (Действие). За каждый успех ты можешь превратить одно очко в другое. Речь идет об Очках Благословения, Удачи, Обзора, Тактики, Оружия, Слабостей, – то есть всех, которые получают классовыми талантами. Материальные вещи, типа Очков Улучшения или Конструирования, не затрагиваются.

Например, ты можешь превратить Очко Тактики в Очко Благословения или Очко Удачи в Очко Эликсиров. Охотник, к которому был применен талант, должен иметь возможность использовать полученное Очко. Очки Благословения могут получить все, остальные очки доступны только в том случае, если персонаж имеет соответствующий талант на УТ 1.

Важно: Все полученные таким образом очки пропадают после конца боя (или текущей сцены, около 15 минут), даже если речь идет о долговечных очках, например, Очках Благословения.

Этот таланта также дает тебе магическое озарение. На каждом четном УТ (2, 4, 6) ты можешь получить одно заклинание белой магии (без книг и учителей). Улучшение этих заклинаний происходит как обычно.

[Видоизмененная версия – талант применяется раз в день вне боя и генерирует Очки Превращения за 2 ЕД за каждый успех. Очки можно раздать товарищам и себе, по одному на брата. Использование очка позволяет свободно превратить от 1 до 3 ЕЗ, ЕД и ЕМ друг в друга, например, 3 ЕД в 3 ЕМ и наоборот. Очко Благословения можно перевести в 3 ЕЗ, ЕД или ЕМ, но не наоборот.]