

Умные
Игры



Настольно-ролевая система

TWISTED TERRA



ВКУС БОЯ

Автор: Александр «NoNsense» Кульков

Игроки, чьи персонажи упомянуты в книге: Bassian и BlackWizard

Содержание

Введение	2	О врагах	21
Базовые определения	2	Знаки	22
Система правил	2	Ремесла	24
Что потребуется для игры?	3	Мистизизм	25
Театральные параметры персонажа	4	Таинства	26
Развитие персонажа	7	Профессии	27
Основы	7	Дополнительные правила боя	28
Магия и Способности	7	Правило Совмещенного действия	28
Виды урона	8	Смена экипировки	28
Магическая и физическая защиты	8	Идентификация и безоружная атака	29
Боевой архетип	9	Награды	29
Боевая сторона персонажа	9	Опыт	29
Очки Здоровья (ОЗ)	11	Титулы	30
Душевное здоровье (ДЗ)	11	Приложения	31
Скорость	13	Оружие	31
Очки Маны (ОМ)	13	Боевая экипировка	37
Боевая экипировка	14	Зелья	39
Единицы Аспекта (ЕА)	16	Монстры	40
Правила боя	17	Эйдолоны	42
Инициатива	17	Глоссарий	44
Ход сражения	18		
Радиус действия	18		
Атака оружием	19		
Криты и промахи	19		
Предсмертные состояния (Правило Резуса)	20		
Ответные атаки	20		

Введение

Базовые определения

Данная книга предназначена тем, кто, уже хотя бы поверхностно знаком с понятием ролевых и настольных игр. Если вы уже читали «Twisted Terra: Первый взгляд», то рекомендуется посмотреть на те изменения, которые вносит боевая часть в пункт «Что потребуется для игры?» и начать чтение сразу с раздела «Основы».

Тем, кто не читал «Twisted Terra: Первый взгляд», рекомендуется с ней познакомиться так как здесь мы очень поверхностно разберем то, что описывалось в ней.

Определимся с терминологией, которая будет использоваться:

Игроки - это участники игры, каждый из них, приступая к игре, создает себе игрового персонажа. В процессе приключения игроки от лица своих персонажей разгадывают разные загадки, принимают решения, общаются между собой и с окружающими их жителями игрового мира, сражаются с врагами, ищут сокровища, выполняют разные поручения и т.д. С течением времени персонажи игроков развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Игровой персонаж – это образ некоторого существа (не обязательно человека), придуманный игроком. Персонаж не является копией игрока, игрок волен наделить свой игровой персонаж теми чертами, которыми захочет, если они разрешены в рамках правил.

Основа игрового персонажа – его **биография**. Это небольшой текст, в котором игрок описывает свой персонаж: как тот выглядит, что умеет и знает, какими способностями обладает, какие события повлияли на его жизнь.

Действия игрока, выполняемые от лица его игрового персонажа, в соответствии с мотивами последнего мы будем называть **отыгрышем**.

Мастер – это ведущий игры, который управляет воображаемым приключением, имитирует игровую среду, описывает игрокам окружающий их мир, рассказывает, что с их персонажами происходит при выполнении различных действий, управляет врагами персонажей, задает направление развития сюжетной линии, награждает персонажей за успехи, выступает арбитром в решении спорных игровых моментов. Придуманное Мастером приключение мы будем называть **модулем**.

Система правил

Обычно воображаемая модель мира строится на основе какой-то системы правил, чтобы регулировать происходящие в игре события и действия. Мы будем использовать систему Twisted Terra, в которой многое можно настраивать до игры или в процессе.

Важной особенностью этой системы является то, что она состоит из двух частей: театральной и боевой. Наиболее значительная часть правил регулирует боевые столкновения, для социальных и прочих небоевых действий (которые называются театральными действиями) оставлено больше простора для фантазии, поэтому правил для них меньше.

Далее мы познакомимся преимущественно с боевой частью системы, минимально упомянув театральную часть, которая разобрана в книге «Twisted Terra: Первый взгляд». Ту книгу можно скачать с сайта twistedterra.umgames.ru, где содержится более подробная информация по всем составляющим системы.

Что потребуется для игры?

Мастер и несколько игроков. Оптимальное количество игроков от 2-х до 5.

Кроме того, для игры потребуются **Листы Игрока** для каждого игрока, карандаши и ластики, а так же кубик **D6** (шестигранный) – в основном отвечает за проверки. При использовании одной только театральной части нам бы этого хватило, однако, при добавлении боевой части нам потребуется как минимум несколько кубиков D6, но желательно достать и другие кубики, хотя бы **D20** (двадцатигранный).

Полный список рекомендуемых кубиков:

Кубик D6 - урон, проверки, инициатива и расчет дополнительных «кубиков» (**D2** и **D3**)

Кубик D20 - определение поведения монстров и Эйдолонов

Кубик **D4** (четырёхгранный) - урон, определение группы крови, расчет фазы синхронизации, криты и промахи

Кубик **D8** (восьмигранный) - урон

Кубик **D10** (десятигранный) - урон, расчет процентов

Альтернативные 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. Это же распространяется на вычисление D8 через D10.

Конвертирование:

Например, D10 и D4 – вычисляются D20. Значения 1,2 на D20 это 1 на D10, значения 3,4 – это 2 и так далее. Для D4 его значению 1 будет соответствовать выпавшее на D20 1,2,3,4 или 5.

Таким же образом в системе вычисляются случайности D2 и D3, которые не представлены в виде кубиков.

Последовательное приближение:

Например, D8 можно заменить 8-ю D6: нужно их бросать по порядку – 1-й, 2-й... и так далее. После этого отбираем те кубики, на которых выпало максимальное значение, запоминаем их номера в первоначальной цепочке и перекидываем опять же по порядку. Делаем так до тех пор, пока не остался один кубик – его номер в цепочке и есть искомое значение.

Смешанный способ:

По идее предыдущим способом можно заменить D20 двадцатью D6, но это слишком много бросков. Лучше поступить так – кинуть 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 детализируя броском D6, с перекидыванием 6-ки.

Дополнение:

Подходит для эмуляции D8 через 2 D6 или два броска одного D6. Первый D6 дает нам свое обычное значение от 1 до 6, а второй вычисляет остаток, который мы прибавим к значению первого. Значения 1 и 2 означают остаток 0, значения 3 и 4 – остаток 1 и значения 5 и 6 остаток 2. Складываем значение первого D6 с остатком чтобы получить искомое.

Примечание: в разделе *Файлы на сайте системы* есть приложение для замены всех нужных кубиков, генерирующее случайные числа.

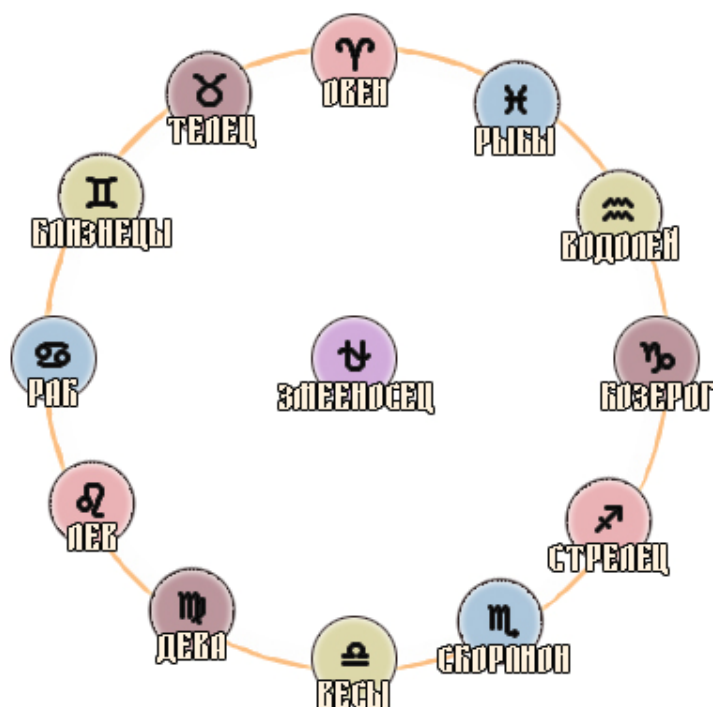
Театральные параметры персонажа

Персонаж создается поэтапно, в рамках театральной части игрок придумывает персонажу **имя**, биографию и врожденные особенности. Коротко пробежимся по всем этим параметрам:

Биография – самая важная часть персонажа в театральной его восприятии, здесь игрок указывает о своем персонаже все, что считает нужным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врожденные или приобретенные свойства). Размер биографии, по сути, не имеет значения, главное чтобы она помогла игроку чувствовать, каким персонажем он играет, помогла понимать мотивы персонажа. Помимо всего прочего, биография помогает в разрешении театральных игровых заявок – снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Имеет большой приоритет в решении вопросов, чем остальные параметры персонажа ответственные за разные проверки.

Также для создания персонажа игрокам предлагается выбрать одну из **Групп крови** (ГК): 1-ю, 2-ю, 3-ю либо 4-ю. Группа крови это параметр, основанный на генетике персонажа, желательно определять его броском D4 или D6 (при значении 5 или 6 – перекиньте кубик) От Группы крови зависит стартовая раскладка вторичных параметров.

Резус показывает склонность персонажа к безумным поступкам в критических ситуациях. Бывает «+» или «-», его так же можно определить броском D6 (3 и меньше это «-», 4 и больше это «+») или D4. Положительный Резус говорит о том, что в критической ситуации персонаж склонен терять голову в припадках ярости, Отрицательный Резус показывает, что персонаж будет более опасливым и скорее предпочтет спастись бегством в ужасе. Резус также отвечает за направление движения по **Зодиакальному кругу**, который показывает связь Знаков между собой.



Знак – это 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, Кит). Игрок должен подобрать для себя один Знак, который будет считаться **Основным Знаком**, определять шаблон характера персонажа, его основные мотивы и другие особенности. В данной книге мы не будем подробно рассматривать концепции и черты характера знаков, а сосредоточимся лишь на боевых и около-боевых умениях, которые будут описаны в разделе «Знаки».

На старте игры персонажи, после выбора Основного Знака получают по 3 **Очка умений**, которые тратятся на рост персонажа в любых других Знаках, исключая Основной Знак. Кроме того, у каждого персонажа есть **Характеристики**, которые 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 персонаж получает стартовую раскладку Характеристики:

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

Еще один вторичный параметр – **Стихия**, это группа Знаков, принадлежащих к одному элементу. Стихия дает дополнительный постоянный бонус к Характеристикам:

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

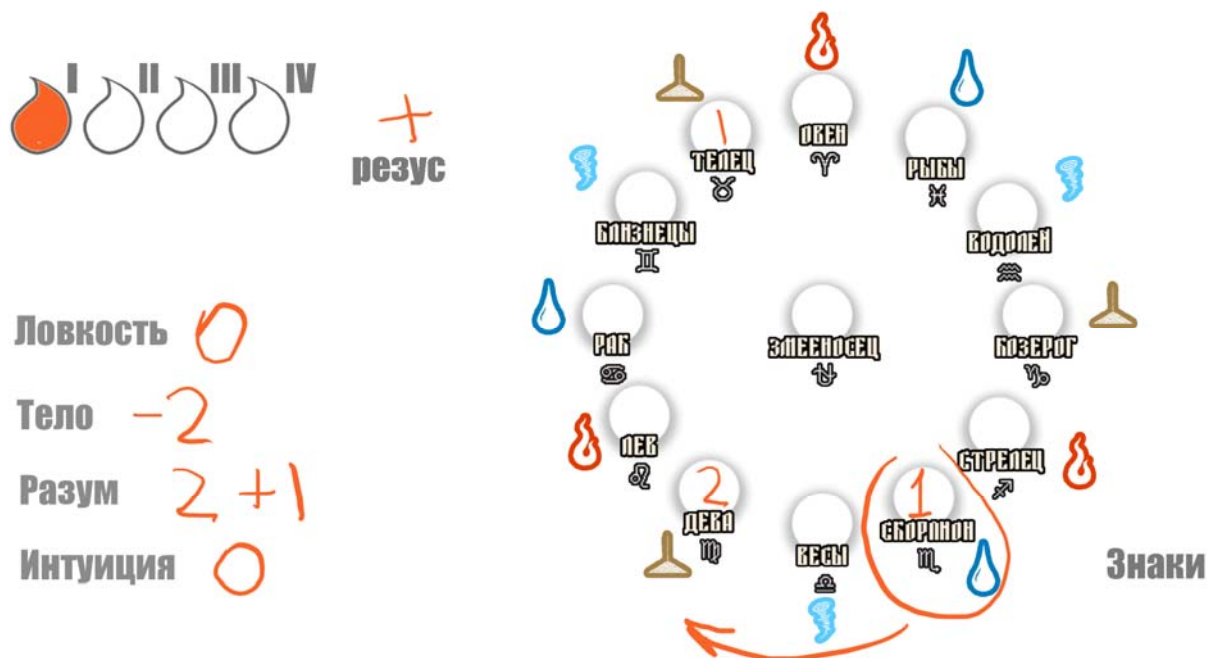
Змееносец не имеет Стихии и не дает бонус

Все вышеперечисленные параметры создают театральную модель персонажа, более подробно данная сторона разобрана в книге «Twisted Terra: Первый взгляд».

Пример: Игрок *Bassian* определил театральные параметры своего персонажа:

Имя - Альтрус, Скорпион 1 уровня (Вода), Группа крови I, Резус «+»
Группа крови I дает ему следующую базовую раскладку Характеристик:
Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 0
Стихия Скорпиона, Вода, обеспечивает прибавку к Разуму «+1»
Очки умений: Телец 1, Дева 2.
Резус «+» обозначает движение проверок по часовой стрелке.

На Листе Игрока (целиком его вид приведен в «Twisted Terra: Первый взгляд») это выглядит следующим образом:



Помимо описательной части, Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий персонажа в игровом мире, это два типа проверок - Простые и Особые, мы не будем их здесь подробно рассматривать.

Развитие персонажа

Персонаж получает уровни Знака с учетом отыгрыша либо по альтернативной схеме: путем покупки уровней Знака за опыт. Каждый Знак может иметь принимать значение от 0 до 10. Аналогичным образом растут уровни Характеристик – максимальное значение для каждой равно 10. Рост в Знаках и Характеристиках подробно разобран в «Twisted Тегга: Первый взгляд».

На этом мы заканчиваем краткий обзор театральной части и переходим непосредственно к бою и около-боевым возможностям.

ОСНОВЫ

Под боевыми действиями подразумевается сражение на тактической карте, которое прерывает основное описательное повествование игры время от времени, предлагая большую детализацию происходящего боевого события, и налагает свои особые правила. Рекомендуется использовать поле, разбитое на клетки (так же подойдет разбиение на шестиугольники – гексы). Каждый участник отмечен специальной фишкой, фигуркой, пуговицей, жетоном, кубиком и т.д. Выясняется очередность ходов и после этого в процессе боя право хода переходит от одного участника к другому. Для начала разберемся несколько общих моментов боевой системы:

Магия и Способности

Персонаж умеет применять Магии и активные Способности в ходе боя, это особые **приемы**, которые персонаж выучивает с тех оружий и предметов, которыми пользуется. Способности, в отличии от Магии, как правило связаны с определенным типом оружия либо с атаками оружием. Способности также подразделяются на активные и пассивные.

Разные приемы тратят разные виды ресурса:

Очки Здоровья - количество здоровья персонажа (восстанавливаются лечением)

Очки Маны - количество магической энергии персонажа (возобновляются перед боем)

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

Душевное Здоровье - количество душевных сил персонажа (сложно восстанавливать)

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

Аспект-Время тратит Очки Действия,

Аспект-Мана тратит Очки Маны,

Аспект-Жизнь тратит Очки Здоровья,

Аспект-Душа тратит Душевное Здоровье.

Внутри себя каждый Аспект управляет двумя Стихиями:

Аспект-Время - Тьмой и Светом,
Аспект-Мана - Огнем и Воздухом,
Аспект-Жизнь - Водой и Землей,
Аспект-Душа - Силой и Звуком.

Персонаж, обладающий Магией или Способностью Аспекта-Время может накапливать неизрасходованные Очки Действия в особый пул, в количестве 1 +1 за каждые 2 уровня в каждом конце хода, предотвращая их сгорание. Накопленные таким образом Очки Действия персонаж может потратить только на полную или частичную оплату приема Аспекта-Время.

Виды урона

Атаки и некоторые приемы наносят урон.

Всего системе существует 12 видов урона, которые делятся на 3 вида:

стихийный - Огонь, Вода, Земля, Воздух, Тень, Свет, Звук, Сила.

физический - **Перманентный** и **Вариативный**.

специальный – **Сверхестественный** и **Мистический**.

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

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

Сверхестественный урон - это прямой урон, игнорирующий все 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.

Магическая и физическая защиты (МЗ и ФЗ)

Боевая экипировка обычно прибавляет персонажу магическую защиту или физическую защиту, они защищает только от магического урона, или от физического урона соответственно.

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 – всегда, когда присутствует D в уроне).

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:** Ноэля и Альтруса 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 Ноэля нет такой защиты, и он в итоге получит 3 урона по своим Очкам Здоровья. У Альтруса экипирован предмет дающий ему 2 МЗ(Ж), следовательно он получит лишь 1 урон по Очкам Здоровья.

Боевой архетип

Разные Группы крови заставляют персонажей по-разному воспринимать заблокированный урон:

1 Группа Крови, Архетип Маг: весь заблокированный физический урон помещается в Душевное Здоровье.

2 Группа Крови, Архетип Ловкач: Душевное Здоровье равно удвоенному базовому, весь заблокированный физический урон помещается в Душевное Здоровье.

Любое количество оставшегося незаблокированным магического урона снижает Душевное Здоровье на 2.

3 Группа Крови, Архетип Боец: при любом значении блокируемого физического урона в Душевное Здоровье помещается не более 2-х единиц от этого урона - остальной урон ушедший в физические защиты полностью поглощается.

Любое количество оставшегося незаблокированным магического урона снижает Душевное Здоровье на 1.

4 Группа Крови, Архетип Медиум: всегда может выбирать – заблокировать физический урон, помещая его в Душевное Здоровье или потерять Очки Здоровья вместо этого.

***Пример:** нападение на Ноэля и Сару. Сару атакует Медведь обычной атакой (D4+2 физического урона), а Ноэля Пикси, с помощью приема Вихрь из Листьев (D4 магического урона Воздухом).*

У Ноэля Архетип Ловкач, а у Сары Боец.

Медведь выкидывает в итоге 5 урона, он считается Вариативным, так как это физический урон и в формуле урона был кубик. У Сары суммарно 4 ФЗ(D) от всей ее боевой экипировки, что означает 4 Физической защиты от Вариативного урона. Эта защита блокирует 4 урона и 1 урон проходит в Очки Здоровья Сары.



Оставшиеся 4 урона идут в душевное Здоровье, но так как Сара Воин, то туда проходит лишь 2 единицы, и оставшиеся 2 полностью поглощаются защитой.

Вернемся к Ноэлю. Пикси выкидывает максимальное значение 4. Стихия Ветер это Аспект-Мана, следовательно против него помогает защита МЗ(М): магическая защита от Аспекта-Мана. У Ноэля суммарно 3 МЗ(М) от всей его боевой экипировки, и он в итоге получит 1 урона по своим Очкам Здоровья. Так как он Ловкач и магический урон не весь был заблокирован его защитой, то его Душевное Здоровье снижается на 2.

Боевая сторона персонажа

Для каждого игрока, принимающего участие в игре нужно распечатать Лист Игрока. Это лист бумаги формата А4 с распечатанными на нем параметрами персонажа, похожий на анкету.

На лицевой части игрок задает театральные параметры персонажа (целиком его вид приведен в «Twisted Terra: Первый взгляд»). Обратная же сторона Листа Игрока предназначена для боевых параметров и выглядит следующим образом:

Уровень Здоровья ОЗ Уровень Души ДЗ Скорость ОМ		EA:
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> ФЗ ФЗ(Д) </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> МЗ(М) МЗ(Ж) МЗ(В) МЗ(Д) </div>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> ОПЫТ: </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-left: 20px;"> ЗОЛОТО : </div>	Титул	
Основной Аспект (активные Способности и Магия): <hr/> Пассивные способности а так же приемы других Аспектов (по 1 за каждый уровень Основного Знака) :		
Все изученные Способности и Магия:		
	инвентарь и заметки	

Базовые параметры на старте обычно выглядят так: Уровень Здоровья 1 (что означает 10 ОЗ), Уровень Души 1 (что означает 10 ДЗ, или 20 ДЗ для Архетипа Ловчак), Скорость 3, ОМ равны удвоенной наивысшей Характеристике персонажа (с учетом возможного бонуса от стихии Знака).

Приведем стартовые параметры рассматриваемых нами персонажей, у всех у них 1 Уровень Здоровья, 1 Уровень Души и Скорость 3, но кроме этого:

Ноэль (Знак Весы, Группа крови 2, Резус «+») 10 ОЗ, 20 ДЗ, 4 ОМ

Альтрус (Знак Скорпион, Группа крови 1, Резус «+») 10 ОЗ, 10 ДЗ, 6 ОМ

Сара (Знак Рак, Группа крови 3, Резус «-») 10 ОЗ, 10 ДЗ, 4 ОМ

Разберем более подробно все эти боевые параметры персонажа:

Очки Здоровья (оз)

Базовые **Очки Здоровья** персонажа равны 10, что соответствует первому **Уровню Здоровья** (в дальнейшем можно повышать свой Уровень Здоровья и число Очков Здоровья будет расти).

Во время боя персонаж может совершать любые действия, пока его Очки Здоровья не равны 0. Чем больше Очков Здоровья у персонажа, тем труднее его убить.

При значениях равных 0 и ниже персонаж не участвующий в бою валится без сознания, в бою же поведение такого персонажа подчиняется Правилу Резуса, описанному в соответствующем разделе.

Очки Здоровья полностью восстанавливаются каждую полночь.

Душевное Здоровье (дз)

Помимо обычного здоровья, персонаж обладает **Душевым Здоровьем**.

Базовое Душевное Здоровье персонажа равно 10, это первый **Уровень Души**.

Каждый заблокированный персонажем физический урон принимает на себя его душа, при условии что персонаж имеет физическую защиту. Обычно защиту персонажу дает боевая одежда. У некоторых архетипов Душевное Здоровье также снижается и от магического урона при недостатке или отсутствии магических защит.

Если Душевное Здоровье персонажа опустилось до 0 и ниже, то он не может больше использовать силу своих Аспектов (см. «Магия и Способности» в разделе «Основы») – это означает, что он больше не может применять активные Способности и Магии в этот день.

У него остаются лишь Атака и заключенный в его текущем оружии эффект, которым он все еще может пользоваться, но только если уже изучил этот эффект ранее. Любые эффекты, восстанавливающие Душевное Здоровье могут быть применены к персонажу лишь до того, как его Душевное Здоровье понизится до 0.

Душевное Здоровье полностью восстанавливается каждую полночь.

***Внимание!** Уровень персонажа при Особой проверке по его Основному Знаку при использовании боевой части не удваивается, как это было описано в «Первом взгляде», вместо этого используется особенность Уровней Здоровья и Уровней Души - за каждые 2 любых таких уровня персонаж получает бонус +1 к Особой проверке по своему Основному Знаку (имеется в виду то, что Уровни Души складываются с Уровнями Здоровья для вычисления этого бонуса).*

Душевное Здоровье это некий ограничитель на приемы, творимые персонажем в течение дня. Базируется на идее о том, чтобы позволить игрокам чувствовать себя до некоторой степени свободными в обращении с Магией и Способностями, соблюдая некие правила.

Потеряв все Очки Здоровья, персонаж умирает (либо близок к смерти), а вот потеряв все Душевное Здоровье, он перестает творить приемы.

В Twisted Terra есть 4 вида ресурса для приемов, это Аспекты: Душа, Мана, Жизнь и Время. Потеряв все Душевное Здоровье, персонаж перестает творить приемы любого Аспекта, так как душевные силы являются определяющим фактором.

***Применение приемов:** Во время боя, если Душевное Здоровье персонажа выше 0, то он может использовать все приемы, которые узнал, относящиеся к какому-то одному Аспекту, а так же пассивные способности и активные приемы других Аспектов.*

Однако он может использовать Способность или Магию экипированного оружия без изучения, и даже при Душевном Здравии равном 0 или ниже, если уже изучил этот прием. Приемы, заключенные в оружии персонаж может использовать независимо от этого оружия, только после изучения приема.

Терять свое Душевное Здравие персонаж может разными способами - по своему желанию и под воздействием внешних обстоятельств. Если он использует особый вид приемов (Аспект-Душа), который требует траты Душевного Здравия, то в данном случае персонаж черпает энергию для приемов в своей душе, осознавая, что данный вид ресурса не располагает к частому его применению. Приемы других Аспектов не тратят Душевное Здравие персонажа, они привязаны к своим ресурсам.

Другой способ потери персонажем ДЗ следующий: оно уменьшается, когда персонаж подвергается агрессивному воздействию извне, замещая повреждение Очков Здравия повреждением Душевного Здравия. В каких именно случаях такого воздействия потеряется Душевное Здравие, определяется архетипом персонажа, здесь также играет роль защита, даруемая экипировкой - именно она позволяет перевести урон из здоровья в Душевное Здравие, или даже полностью погасить весь урон или его часть.

В отсутствие защит персонаж просто теряет здоровье при уроне, если же он обладает защитами, то какая-то часть урона минует здоровье, повреждая Душевное Здравие вместо этого. Физические повреждения самые "кровожадные", хоть и есть защита, а повреждения Душевного Здравия практически неизбежны. Магические повреждения, напротив, не такие жесткие и какая-то их часть может поглотиться защитами совершенно бесследно.

Архетип Маг характерен тем, что весь заблокированный физический урон наносится по его Душевному Здравии (надел доспех с физ.защитой, однако при физическом уроне доспех хоть и уменьшил урон по здоровью, но вместо этого заблокированный им урон отправился в Душевное Здравие), а вот заблокированный защитами магический урон его Душевное Здравие не уменьшает, следовательно он должен дистанцироваться от ближнего боя, где у него нет преимуществ даже с физическими защитами и приобретать экипировку с магическими защитами.

Следующий архетип - Ловкач, его отличает то обстоятельство, что Душевного Здоровья у него в два раза больше чем у всех остальных. Однако, помимо того, что весь заблокированный физический урон помещается в Душевное Здоровье, любой случай, когда магический урон оказался больше, чем поглотила магическая защита, снижает его Душевное Здоровье на 2. Данный архетип чувствует себя уверенно на любой позиции, во многом его поведение опирается на те виды защиты, которые у него есть.

Архетип Боец заточен на ближний бой - при любом значении блокируемого физической защитой урона, в Душевное Здоровье уходит лишь до 2-х единиц от этого урона, но любой превысивший магическую защиту урон снижает Душевное Здоровье на 1. Таким образом, Боец имеет большую выгоду от экипировки с физической защитой.

Последний архетип - Медиум. Он характерен тем, что всегда может выбрать – заблокировать физический урон, помещая его в Душевное Здоровье или все-таки потерять Очки Здоровья вместо этого. Магический урон не снижает Душевное Здоровье Медиума. У данного архетипа самый больший контроль над количеством своего Душевного Здоровья.

Пытаясь сохранить свое Душевное Здоровье персонажи разных архетипов могут вести себя в бою как угодно, но благодаря разным акцентам их совершенно одинаковые действия могут быть более или менее успешными, к тому же появляется некоторая мотивация к построению собственного стиля для персонажа, и подбор способностей для этого стиля.

Скорость

Число клеток, на которые персонаж может максимально передвинуться в течение своего хода. Передвигаясь, он тратит по одному Очку Действия за каждую клетку. Обычная базовая скорость персонажей равна 3 (но может быть изменена в процессе боя специальными приемами).

Монстры также имеют параметр Скорость, но не имеют ОД, поэтому не тратят их при передвижении.

Очки Маны (ОМ)

Каждый персонаж обладает базовым количеством Очков Маны, вычисляются они следующим образом: за Очки маны отвечает та Характеристика, которая была максимальной в раскладе определяемым Группой крови. Ее значение (плюс возможные бонусы от Стихии) умноженное на 2 дает количество Очков Маны. Если в течение дня происходит несколько боев, то персонаж, перед каждым новым боем восполняет Очки Маны в полном объеме.

Пример: У Ноэля 2 Группа крови, следовательно, он получает следующий расклад стартовых Характеристик: Ловкость 2, Тело 0, Разум-2, Интуиция 0 (+1 к Интуиции от стихии его воздушного Знака Весы).

Наибольшая Характеристика у Ноэля это Ловкость, значит количество его Маны это его Ловкость умноженная на 2. Итог: стартовые ОМ Ноэля равны 4.

Боевая экипировка

Персонаж может надеть определенное число предметов боевой экипировки. Это Оружие (Основная рука, либо обе руки), Щит (Вторая рука), головной убор (Голова), основная защита (Грудь), и два Аксессуара. Экипировка персонажа может быть им быть потеряна или приобретена, надета или снята, однако в бою это потребует траты некоторого количества ОД. Оружие бывает двуручным либо одноручным, обычно персонаж может носить 1 одноручное оружие и 1 щит, либо 1 двуручное оружие (Некоторые Способности позволяют носить 2 одноручных оружия, но в рамках этой книги не рассматриваются).

Оружие бывает нескольких основных типов:

кортик, меч, топор, лук, копьё, перчатки, жезл, посох, шар, пистоль.

Кортики, мечи и топоры обычно наносят большой урон в ближнем бою (радиус 1), чаще наносят вариативный урон, и как правило содержат Способности. Перчатки, жезлы и посохи слабое оружие ближнего боя, урон чаще всего константный, обычно содержат дополнительные эффекты, и Магию.

Луки отличаются тем, что обладают огромной зоной поражения, но урон наносят слабый, чаще всего константный. Так же обладают существенной мертвой зоной.

Копья наносят урон по двум клеткам одновременно, по дальней клетке максимальный, по ближней меньший.

Шары обладают особой возможностью наносить урон в радиусе 1 от любой дружественной цели.

Пистолы бьют на большой дистанции. Наносят Мистический урон, распределяя его по целям.

В начале игры каждый персонаж получает 1 оружие, а так же получает 200 золотых монет, на которые выбирает себе боевую экипировку. Ниже приведены таблицы оружия и экипировки 1 и 2 уровней (уровни экипировки никак не относятся к уровням персонажей):

1 Уровень

Оружие

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект
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	

Боевая Экипировка

Название	Слот	Эффект	Цена
Деревянный Щит	Свободная рука	+1 ФЗ	70
Пластина	Свободная рука	+1 ФЗ(D)	90
Колпак	Голова	+1 МЗ(М), +1 МЗ(Ж), +1 МЗ(В)	100
Шапка	Голова	+1 МЗ(Ж)	40
Балахон	Грудь	+1 ФЗ(D)	80
Кафтан	Грудь	+1 ФЗ	60
Кольцо Жизни	Аксессуар	+2 ОЗ; <i>только для 2 и 3 ГК!</i>	60
Кольцо Магии	Аксессуар	+2 ОМ; <i>только для 1 и 4 ГК!</i>	60

2 Уровень

Оружие

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект
Палочка Пикси	Жезл	1	2	1	100	Фокус с Огнем	23	+2 ОЗ, +6 ОМ
Змеиный Кинжал С	Кортик	1	D4+1	1	110	Трюк Заклинателя	35	+6 ОМ
Мифический Кортик	Кортик	1	D6	1	110	Канал Скорости	20	
Зазубренный Меч	Меч	1	D4+2	1	120	Кровожадность	28	
Перчатки Чародея С	Перчатки	2	2	1	135	Цели Ночи	35	
Посох Мага	Посох	2	2	1	135	Сила Факела	28	+8 ОМ
Чарокос	Топор	1	D6+1	1	130	Мана-Вор	27	
Ангельский Лук С	Лук	2	3	5-8	180	Время Жизни	40	
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 С	Копье	2	3/2	1/2	170	Время Мести	40	
Стеклянный Орб	Шар	1	2	1#	150	Синхронность	40	

Боевая Экипировка

Название	Слот	Эффект	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(Д)	160		
Амулет Мысли	Аксессуар	+1 МЗ(Д)	150	Мастерство Души	70
Кольцо Ангела	Аксессуар	-1 ОД в ход, удваивает эффекты лечения	240		
Кольцо Нежити	Аксессуар	+1 ОД в ход, лечение причиняет вред носителю	280		

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.

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.

Только для определенной ГК: иногда предметы имеют ограничение по Группе крови владельца, работают только при соответствующей ГК.

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

У - уникальная вещь, можно носить лишь одну такую.

Более подробное описание оружия и боевой экипировки приведено в разделе «Приложения».

Единицы Аспекта (ЕА)

Практически в каждом оружии и в некоторой экипировке содержатся разные приемы (Способности либо Магии). В конце боя игрок получает Единицы Аспекта, которые идут в то оружие, которое у него было экипировано в этом бою, и такое же количество Единиц Аспекта идет в одну экипировку по выбору персонажа, если в экипировке находился прием.

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.

Однако 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 персонажа так же есть особые слоты по 1 за каждый свой 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.

Правила боя

В отличие от театральной части, боевая часть системы управляется возросшим количеством правил, которые придают тактическую глубину процессу сражения.

Время боя разбито на отрезки называемые **Фазами** боя. В течение каждой Фазы участники боя действуют в порядке своей **Инициативы**. (Для ограничения количества 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)

Бросок Инициативы определяет порядок очередности ходов, причем одинаковые значения Инициативы означают одномоментное действие этих персонажей в течение боя. Таким образом, действия всех персонажей с одинаковой инициативой назначаются в выбранном ими самими порядке, а с точки зрения игры произойдут совместно. Враги так же могут обладать одинаковыми значениями инициативы, к ним применяются те же правила. 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 показывает, удалось ли персонажу синхронизироваться со значением своей Группы крови. Если значения совпадают, то такой персонаж получает дополнительную фазу хода (называемую **Фазой Синхронизации**) до начала обычных боевых действий. Если таких персонажей 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 персонаж может пожелать пропустить свой ход, отложив его на конец данной Фазы (что означает ходить после всех остальных игроков и врагов). Если несколько персонажей откладывают свой ход таким способом, то они не начинают действовать одновременно в свой ход – для каждого из них образуется свое место в очереди.

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.

Ход сражения

Каждый свой ход персонаж обязательно получает 6 Очков Действия (ОД), которые он может тратить в свой ход на Атаку, использование Способностей, Магию аспекта Время, передвижение (1 ОД за 1 клетку), использование предметов. (Некоторые специальные действия, называемые Театральными, совершаемые в бою, по усмотрению Мастера тоже могут требовать некоторое количество ОД и каких-либо проверок). В конце хода персонажа неизрасходованные ОД сгорают, если он не умеет их запасть (например, откладывать в особый пул для приемов Аспекта-Время).

Обычно передвижение в бою ограничено Скоростью персонажа, а использование Способности, Магии или Атаки (называемое **Боевым Действием**) ограничено одним применением в ход. Однако персонаж может быть под действием эффектов отменяющих эти ограничения. Применение предметов не считается Боевым Действием, и обычно не ограничено одним применением в ход.

После того, как совершилось Боевое действие, персонаж уже не может передвигаться.

Радиус действия

Радиус действия – это дальность, в которой можно совершать применение способности. 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 приёма, 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.

Если вы используете вместо поля разбитого на квадраты гексогональную карту, то правило с одной разрешенной диагональной клеткой не используется.

Единица Радиуса считается аналогичной 2-м метрам в игровом мире.

Атака оружием

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

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. 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 1 и 2 ГК либо 1 для 3 и 4 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 $D4+D4+D4$ при крите выдаст 8 ($+D4+D4$ отдельного бонуса), при промахе 0, при минимальном уроне $1+D4+D4$ (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 (Правило Резуса)

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

Положительный Резус:

От 0 до -2 ОЗ: персонаж 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: персонаж 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: персонаж впадает в состояние Паника. Получает прибавку +2 к своей ФЗ и убегает от врага, не совершая никаких действий.
От -3 до -5 ОЗ: персонаж 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 персонажа уже вылечили.

По прошествии боя персонажи с ОЗ равными 0 либо меньшими валятся в обморок. На следующий день, если их никто не лечил, то наступает смерть. У здоровых персонажей 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 конце боя означает смерть персонажа. До этого печального события персонаж может быть вылечен. Смерть невозможно снять лечением, для этого потребуются особые действия.

Ответные атаки

Некоторые действия персонажей провоцируют ответные атаки со стороны монстров находящихся в радиусе 1, также некоторые действия монстров могут спровоцировать такие атаки со стороны персонажей, находящихся близко с ними (на усмотрение Мастера, для особо серьезных приемов персонажей. Приемы призыва существ и контроля, выполнение нескольких приемов в одну фазу, всегда провоцируют Ответную атаку.

Специальности Знаков - Мистицизм, Тайнство и т.п. всегда провоцируют Ответные атаки. Ответная атака от одного монстра/персонажа может быть проведена лишь один раз за Фазу. Ответная атака это атака экипированным оружием (безоружная атака, если персонаж не вооружен; у монстров это их обычная атака), и она не порождает контратак и не запускает никаких других ответных действий (приемы вроде Магии «Контр-Тень» не активируются Ответной атакой).

О врагах

Каждое существо обладает типом и знаком, основными показателями, атакой и приемами – способностями либо магией. Мы будем называть простейших вражеских существ **монстрами**. Аспект применяемой монстрами Магии весьма редко влияет на ее оплату, в отличие от персонажей.

Поведение монстров заслуживает отдельного слова:

Мастер кидает двадцатигранный кубик (D20) в ход существа и однозначно определяет прием, который существо должно произвести, если же по каким-то причинам совершить это действие невозможно, то существо проводит обычную атаку (если атак несколько, то одну, но уже на усмотрение Мастера), если и это не возможно то пропускает ход. Как именно переместить существо Мастер решает уже после броска кубика, ориентируясь на скорость существа и тот прием, который существу предписано выполнить.

Атака - это контролируемая Мастером способность монстра, применяемая в том случае, если не выпало какое-то действие на кубике. Обычно проводится в радиусе 1 и наносит физический урон, если не указано обратное.

Упомянем **Размер** персонажей или врагов. Он обычно равен 1, это означает, что персонаж или враг занимает одну клетку поля боя (некоторые правила для существ больших размеров мы не будем рассматривать в рамках книги).

Монстры, для которых написано что их нельзя призвать (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.

За победу над существами игроки, помимо опыта (EXP) и Единиц Аспекта получают Сферы того Знака, к которому принадлежит существо, например за 1 убитое существо первого уровня группа персонажей получит 1 Сферу его знака, 2 Сферы за существо второго уровня и т.д. (Мастер может увеличивать количество Сфер по своему усмотрению)

Опыт получает каждый персонаж, с каждого монстра. Единицы Аспекта тоже, однако, если у игрока есть кроме оружия еще и экипировка со способностью (или второе оружие в руках) то заработанные ЕА продублируются и в эту вещь. Сферы выдаются сразу всей партии, они применяются при создании предметов (см. раздел «Специальности Знаков»).

Для монстров специально не указываются какие-то атмосферные тексты с описанием, для простоты вживания этих монстров в каждую конкретную историю. Например, в сказочном мире гоблин это зеленое маленькое мерзкое существо, в техногенном мире гоблин это модель киборга, в мире тьмы и ужаса это класс низших призраков и так далее. Не обязательно даже ставить соответствие по названию, Мастер, по сути может использовать любых врагов, просто подбирая нужную модель монстра для них. Это может быть кто угодно, но конкретно игромеханически будет, например гоблином.

Знаки

В боевом применении Знакам добавляется несколько новых функций.

Каждый персонаж обладает около-боевой способностью, которая дарована ему Основным Знаком, она называется **Особой Силой**. Особая сила является Аурой, которая автоматически применяется к персонажу в начале любого сражения. Если по какой-либо причине персонаж потерял эту Ауру, он может активировать ее снова, потратив 5 ОД (активация Особой Силы не является боевым действием и не провоцирует Ответных атак).

Кроме того, Знаки так же дают активные около-боевые способности, которые называются **Специальностями Знаков** и делятся на 4 класса: **Таинства, Мистицизм, Профессии и Ремесла**.

Ниже приведен список Знаков, где описано название, краткая суть, стихия Знака, Особая сила и Специальность Знака:



Овен (Победа) Огненный Знак

Особая сила: получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам Перчатками, Жезлами и Посохами +1 за каждый уровень оружия.
Специальность Знака: Таинство – Зачарование.



Телец (Созидание) Земной Знак

Особая сила: может проводить 1 Ответную атаку на любой прием врага.
Специальность Знака: Ремесло – Сборка.



Близнецы (Человечность) Воздушный Знак

Особая сила: все враги в радиусе 2 проваливают все свои проверки.
Специальность Знака: Профессия – Целитель.



Рак (Загадка) Водный Знак

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 (Совершенство) Огненный Знак

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



Дева (Деятельность) Земной Знак

Особая сила: 20% шанс получить удвоенные ЕА и Сферы с каждого монстра.
Специальность Знака: Ремесло – Разбор.



Весы (Гармония) Воздушный Знак

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 (Власть) Водный Знак

Особая сила: 50% шанс перелить остаток изученных в бою ЕА в другой предмет.

Специальность Знака: Мистицизм–Преображение.



Стрелец (Прогресс) Огненный Знак

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 (Мироздание) Земной Знак

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

Специальность Знака: Ремесло – Синтез.



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

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

Специальность Знака: Профессия – Бард.



Рыбы (Вера) Водный Знак

Особая сила: 20% шанс уклониться от физического урона.

Специальность Знака: Мистицизм – Призыв.



Змееносец (Удача) и Кит (Рок) Нестихийные Знаки

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

Специальность Знака Змееносец: Профессия – Алхимик;

Специальность Знака Кит: Профессия – Астролог.

Примечание: Кит – это тот же Змееносец, но с Отрицательным Резусом. Змееносец и Кит это довольно редкие Знаки, вся партия не может состоять только из них, желательно, если это будет один, максимум два человека. Рекомендуются не брать их, если вы играете впервые.

Как вычислять проценты шанса: проще всего использовать D10 или D20 для этого. Например, шанс 20 процентов это успех при значениях 1 и 2 на D10 или 1-4 на D20.

В системе преимущественно используются шансы кратные 10, в крайнем случае 5.

Далее мы подробнее рассмотрим Специальности Знаков, которые делятся на несколько категорий.

Ремесла

Существует 5 типов Ремесел: Разбор, Сборка, Синтез, а так же Алхимия и Астрология. Ремесла никогда не проводятся в бою.

РАЗБОР (Дева)

С помощью Разбора персонаж 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.

Персонаж выбирает Знак получающихся в результате Разбора Сфер самостоятельно.

СБОРКА (Телец)

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

СИНТЕЗ (Козерог)

С помощью Синтеза персонаж 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.

Персонаж имеет 20% вероятность при синтезе наделить предмет своим Знаком, тогда предмет становится уникальным и не раскалываемым, цена продажи падает вдвое (с округлением в большую сторону). Если теперь его носит персонаж Козерог, то он получает: +1 ФЗ(D) за каждый уровень предмета (тело), +1 ФЗ за каждый уровень предмета (вторая рука), +1 МЗ одного любого типа за каждый уровень предмета (голова), +2 ОЗ либо +2 ОМ за каждый уровень предмета (аксессуар), +1 к урону за каждый уровень предмета (оружие).

Персонаж противоположного Знака (Рак), используя этот предмет, будет получать аналогичные минусы. Другие Знаки не получают ни плюсов ни минусов.

Персонаж также 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 сам ранее (этот прием, однако будет недоступен для изучения с этого предмета, лишь позволяет пользоваться им при ношении предмета).

АЛХИМИЯ **(Змееносец)**

Персонаж Змееносец создает **зелья** – небоевые предметы (см. список Зелий в разделе «Приложения»). Имеет 30% шанс сварить 2 зелья вместо одного.

АСТРОЛОГИЯ **(Кит)**

Персонаж Кит создает **карты** - небоевые предметы. Имеет 10% шанс сделать 2 карты вместо одной.

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.

Хоть в данной книге мы не рассматриваем основной способ использования персонажами чужих Специальностей Знаков, который описан на сайте системы, тем не менее, Ремесло Астрология уже позволяет пользоваться чужими Специальностями Знаков, при помощи карт.

МИСТИЦИЗМ

Существует 3 типа Мистицизма: Преображение, Призыв и Мимикрия.

Персонажи Скорпион, Рак и Рыбы обладают 1 попыткой применения Мистицизма в день за каждый свой уровень.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ **(Скорпион)**

С помощью Преображения персонаж Скорпион может превращаться в Эйдолона и оставаться им в течении 4 +1 на каждый уровень персонажа Фаз (см. список в разделе «Эйдолоны»). Превращение сжигает 1 попытку мистицизма.

Преображение совершается моментально, без затраты ОД. Не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

ПРИЗЫВ **(Рыбы)**

Персонаж Рыбы получают 2 уже изученных призываемых монстров 1 уровня на старте игры. С помощью Призыва он может призвать любого изученного им призываемого монстра (чтобы изучать новых нужно их идентифицировать безоружной атакой) для помощи в течении 3 +1 на каждый уровень персонажа Фаз, сжигая 1 попытку мистицизма. Так же имеет 50% шанс удвоить запас здоровья монстра, если сжигает 1 дополнительную попытку мистицизма во время призыва.

Призыв не тратит ОД, но считается боевым приемом, к тому же провоцирует Ответные Атаки.

МИМИКРИЯ **(Рак)**

С помощью Мимикрии персонаж Рак может скопировать любой прием (если не заявлено что он не копируемый) уже примененный другими персонажами, либо монстрами 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.

Так же персонаж имеет 20% шанс запомнить скопированный прием, и свободно применять его в дальнейшем, сжигая 1 попытку мистицизма для использования.

Мимикрия применяется моментально, без затраты ОД, не является Боевым действием, провоцирует Ответные атаки.

Таинства

Существует 3 типа Таинств: Зачарование, Излучение и Переливание.

Персонажи Овен, Лев и Стрелец обладают 1 попыткой применения Таинств в день за каждый свой уровень.

ЗАЧАРОВАНИЕ **(Овен)**

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

Чары Огня.

Рецепт: 4 Сферы стихии Огня.

Эффект: +1 урона Огнем.

Чары Земли.

Рецепт: 4 Сферы стихии Земли.

Эффект: +20% что цель пропустит свой следующий ход.

Чары Тени.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.

Эффект: +20% что цель ударит себя своей обычной атакой.

Чары Воды.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воды.

Эффект: игнорирует 1 ФЗ(Д) цели.

Чары Воздуха.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воздуха.

Эффект: игнорирует 1 ФЗ цели.

Чары Света.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.

Эффект: +20% что на цель накладывается Аура Слепота.

ИЗЛУЧЕНИЕ

(Стрелец)

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

ПЕРЕЛИВАНИЕ

(Лев)

С помощью Переливания персонаж Лев может манипулировать собственным здоровьем и маной, делаясь ими с другими.

При переливании можно передать сопартийцу 1 ОЗ или 1 ОМ на уровень персонажа, при этом союзник получит удвоенное количество этого ресурса. Способность так же лечит врагов (однако, нежить получает сверхестественные повреждения при таком лечении) либо сжигает их ОМ.

Переливание совершается моментально, без затраты ОД, тратит 1 попытку Таинства, считается Боевым действием только если повреждает кого-то, провоцирует Ответные атаки.

Профессии

Существует 3 типа Профессий: Целитель, Бард и Вор. Персонажи Водолей, Близнецы и Весы обладают 1 попыткой применения Профессий в день за каждый свой уровень.

ЦЕЛИТЕЛЬ

(Близнецы)

Персонаж Близнецы может лечить других в Радиусе 1 и себя, восстанавливая 3 +1 за каждый уровень персонажа ОЗ. При лечении других можно потратить любые Сферы для прибавки +1 к лечению за каждую (прибавить Сфер можно не более своего уровня), при лечении себя так делать нельзя.

Персонаж может лечить удаленные цели, отнимая от значения лечения 1 за каждую единицу Радиуса до цели. (Нежити лечение наносит сверхестественный урон)

Целительство сжигает 1 попытку применения Профессии, происходит мгновенно и не тратит ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

БАРД

(Водолей)

Персонаж 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.

Персонаж получает два дополнительных титула в начале игры:

Сказитель (Дает персонажу 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 и не тратит ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

ВОР (Весы)

Персонаж Весы умеет красть 2 +1 за уровень Сфер у врагов и имеет шанс 20% вместо кражи Сфер украсть предмет эквивалентный по стоимости количеству золотых монет равному (уровень врага+уровень персонажа)*10.

Воровство тратит 1 попытку применения профессии, совершается моментально, без затраты ОД, не считается Боевым действием, но провоцирует Ответные атаки.

Дополнительные правила боя

Правило Совмещенного действия

Если персонаж проводит какой-либо прием первый раз за свой ход, который не наносит повреждения и не является атакой (например, лечение себя или сопартийцев, наложение Ауры), то он может выбрать возможность сразу после применения этого приема сделать любой другой прием, и это будет считаться одним Боевым действием.

Если персонаж находится в форме Эйдолона, он не может 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. Выполнение Совмещенного действия провоцирует Ответные атаки от стоящих рядом врагов в момент между первым приемом и вторым. Промахи приемов не влияют на выполнение Совмещенного действия.

Смена экипировки

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

Заработанные в бою Единицы Аспекта пойдут лишь в те вещи, которые были на персонаже в момент окончания боя.

Идентификация и безоружная атака

Во время боя персонаж может провести безоружную атаку, стоимостью 3 ОД если у персонажа свободна хотя бы одна рука, либо 5 ОД если у персонажа заняты обе руки. Безоружная атака проводится в радиусе 1, не считается атакой оружием.

Во время проведения такой атаки игрок выбирает желаемый эффект: урон либо идентификация.

Урон может максимально нанести количество урона равное уровню персонажа, однако наносит не более чем показатель Тело персонажа.

Идентификация нанесет всего 1 урона (если показатель Тело персонажа меньше 0, то 0 урона), но при этом персонаж узнает 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 т.п. В дополнение к этому персонаж выучивает призыв данного существа, если персонаж Рыбы по Знаку (помимо этого персонаж Рыбы получает 2-х уже известных ему монстров первого уровня на выбор, кроме тех, что непризываемые).

Если существо непризываемое, или уникальное - Мастер может дать информацию по своему выбору.

Награды

Уничтожая врагов, решая загадки, выполняя квесты, персонаж совершенствуется, либо находит предметы и ценности. Мастер может наградить персонажей золотыми монетами, Сферами, оружием или экипировкой. Кроме того есть еще несколько видов поощрения.

Опыт

Персонаж получает опыт (EXP) за бой и выполнение заданий, который он может потратить, чтобы поднять свои Уровни Здоровья и Уровни Души (а так же Уровни Характеристик и Знаков по альтернативным правилам, которые приведены в «Первом взгляде»).

Таблица стоимости Уровней Души и Здоровья

Уровень Здоровья			Уровень Души		
1	10 ОЗ	стартовые	1	10 ДЗ	стартовые
2	12 ОЗ	120 EXP	2	12 ДЗ	180 EXP
3	15 ОЗ	250 EXP	3	14 ДЗ	300 EXP
4	18 ОЗ	300 EXP	4	16 ДЗ	650 EXP
5	22 ОЗ	500 EXP	5	18 ДЗ	800 EXP
6	26 ОЗ	700 EXP	6	20 ДЗ	1250 EXP
7	30 ОЗ	900 EXP	7	22 ДЗ	1600 EXP
8	35 ОЗ	1200 EXP	8	24 ДЗ	2000 EXP
9	42 ОЗ	1500 EXP	9	27 ДЗ	2400 EXP
10	50 ОЗ	1800 EXP	10	30 ДЗ	3000 EXP

Опыт зарабатывается больше с социальных действий, чем в бою, но часто это взаимосвязано. Задание на убийство кого-нибудь, например, считается отдельным социальным действием и опыт за него дается свой, а за само убийство свой.

Титулы

Иногда персонаж может выполнить какие-то из условий и открыть новый титул. Активный титул можно менять каждый новый день в полночь, каждый титул дает какие-то бонусы, когда активирован. Мастер может придумывать новые титулы, а так же давать определенный титул в начале игры исходя из биографии персонажа. Кроме того персонаж Водолей получает 2 специальных Титула в начале игры.

Примеры титулов:

Комбо-мастер.

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

Преимущества: при броске инициативы персонаж может потерять 1 в инициативе и поднять до своей инициативы любого сопартийца с меньшей инициативой. Либо опустить до своей инициативы любого сопартийца с большей инициативой.

Победитель гоблинов.

Условия получения: в бою с гоблинами получить Отравление.

Преимущества: иммунитет к Отравлению гоблинов.

Воин света.

Условия получения: поучаствовать в 10-и боях с нежитью.

Преимущества: +1 к физ. урону по нежити.

Говорун.

Условия получения: поговорить с персонажами всех Знаков.

Преимущества: +1 к Разуму.

Опасный тип.

Условия получения: нанести 15 физ.урона одним приемом.

Преимущества: +1 к Телу.

Неистовый адепт.

Условия получения: нанести 15 маг.урона одним приемом.

Преимущества: +1 к Интуиции.

Шустрила.

Условия получения: выиграть фазу Синхронизации 10 раз.

Преимущества: +1 к Ловкости.

Лекарь.

Условия получения: воскресить кого-нибудь.

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

Второе дыхание.

Условия получения: выжить в 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 +.

Преимущества: +1 урона к формулам атак каждого оружия персонажа.

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.

Уровень 1

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
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:	Наносит 2 урона Воздухом			
Цель: Любая	Радиус: 3			
<i>Одна любая цель в радиусе 3 клеток от вас получает 2 Воздушного урона.</i>				
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 6 Сфер Рака		

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Волшебная Палочка	Жезл одноручный	1	1	+2 ОЗ
Содержит: Роса. ЕА: 18.				
Роса	Стоит 1 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>		
Эффект:	Восстанавливает 3 ОЗ			
Цель: Любая, кроме вас	Радиус: 1			
<i>Восстановит 3 ОЗ любой цели кроме себя в радиусе 1 клетки, не выше максимума ОЗ цели, используя Стихию Воды.</i>				
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:	Атака копьем, урон целям по первым уронам копья.		
Цель: Все враги	Радиус: 1		
<i>Все враги в радиусе 1 получают 2 урона, для приема требуется тип оружия - копье.</i>			
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 5 Сфер Козерога, 5 Сфер Змееносца	

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Кортик	Кортик одноручный	D4	1	+2 ОМ
Содержит: Канал Силы. ЕА: 24.				
Канал Силы	Стоит 4 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>		
Эффект:	Аура, D-эффекты вашего Кортика равны максимальному значению D. После 3-х ударов разряжается. Не складывается.			
Цель: Персональное				
<i>Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона на Перманентный.</i>				
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>	
Эффект:	Аура Снайпер		
Цель: Персональное			
<i>Аура Снайпер: уменьшает ФЗ целей твоего лука на 1 и с вероятностью 50% накладывает на цель Ауру Стоп. После наложения трех Ауры Стоп на любые цели, Аура Снайпер разряжается. Не складывается</i>			
<i>Аура Стоп: в течение 3 Фаз цель не может двигаться. Не складывается.</i>			
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:	Атака мечом, накладывает Ауру Слепота.		
Цель: Любая	Радиус: 1		
<i>Для проведения приема требуется тип оружия - меч.</i>			
<i>Аура Слепота: 50% шанс промаха при обычной атаке. Разряжается после трех промахов цели или наложения следующей такой Ауры.</i>			
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>	
Эффект с условием:	При получении вами повреждений, позволяет нанести 1 урон Тьмой.		
Цель: Любая	Радиус: 2		

При условии, что вы должны получить повреждения, вы можете нанести 1 урон Тьмой любой цели в радиусе 2 клетки, заплатив 2 Очка Действия, если они есть в запасе. Эффект можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений.

Цена: 75 ЗМ Разбор: 2 Сферы Сборка: 6 Сфер Девы, 1 Сфера Скорпиона

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
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:	Наносит 1 Земного урона.			
Цель: 3 любые клетки	Радиус: 2			
<i>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.</i>				

Цена: 55 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Близнецов, 1 Сфера Рака.

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
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:	Наносит D4+1 урона Огнем.			
Цель: Любая	Радиус: 1			
<i>Одна любая цель в радиусе 1 клетки получает D4+1 Огненного урона.</i>				

Цена: 55 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рыб, 1 Сфера Овна

	Тип	Атака	Радиус
Топор	Топор одноручный	D4+2	1

Содержит: Огненный Укол. ЕА: 22.

Звон Стали	Стоит 3 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>		
Эффект:	Атака Топором, накладывает Ауру Молчания.			
Цель: Любая	Радиус: 1			
<i>Для проведения приема требуется тип оружия - топор.</i>				
<i>Аура Молчание: невозможность применять Магию. Разряжается после 3-х попыток цели применить Магию или при наложении следующей такой Ауры.</i>				

Цена: 60 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сфер Льва

Уровень 2

	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	<i>Аспект-Время, Способность</i>		
Эффект:	Потратить все X накопленных ОД, цель получает +X временных ОЗ.			
Цель: Любая	Радиус: 2			
<i>Накапливать ОД можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход.</i>				
<i>Временные ОЗ действуют до конца боя или пока не будут сняты уроном.</i>				

Цена: 180 ЗМ Синтез: 3x Лук, 1x Воздушный Прут, 1x Перчатки

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Зазубренный Меч	Меч двуручный	D4+2	1	+4 ОМ

Содержит: Кровожадность. ЕА: 28.

Огненный Укол	Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>		
Эффект:	Атака мечом, с игнорированием ФЗ цели			
Цель: Любая	Радиус: 1			
<i>Для проведения приема требуется тип оружия - меч.</i>				

Цена: 120 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 9 Сфер Овна, 3 Сферы Змееносца

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Змеиный Кинжал	Кортик одноручный	D4+1	1	+6 ОМ

Содержит: Трюк Заклинателя. ЕА: 35.

Трюк Заклинателя	Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>		
Эффект с условием:	D-эффект перебрасывается 1 раз. Выбери наилучшее значение из выпавших. Этот эффект нельзя выбирать снова для той же цели в течение одной Фазы.			
Цель: Любой D-эффект наносимый тобой или против тебя				
<i>Промах или крит для D-эффекта вычисляется после приема.</i>				

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	<i>Аспект-Время, Способность</i>		
Эффект:	Специальное действие Копьем. Выбери цели, они теряют ОЗ по своей ФЗ.			
Цель: до 2-х любых	Радиус: 3			
<i>До двух врагов в радиусе 3 теряют Очки Жизни по числу своей ФЗ, для приема требуется тип оружия - копье.</i>				

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	<i>Аспект-Время, Способность</i>		
Эффект:	Аура, увеличивающая радиус лука на 2			
Цель: Персональное				
<i>Аура, увеличивает радиус твоего Лука на 2 до конца боя, не складывается.</i>				

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

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Мифический Кортик	Кортик одноручный	D6	1	+4ОМ

Содержит: Канал Скорости. ЕА: 28.

Канал Скорости	Стоит 5ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>		
Эффект:	Аура, стоимость атаки кортиком равна 2 ОД.			
Цель: Персональное				
<i>Аура, атака Кортиком стоит 2 Очка Действия вместо 3-х, но каждый раз,</i>				

когда вы теряете ДЗ, то дополнительно теряется еще 1 ДЗ.
Действует до конца боя, не складывается.

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

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Палочка Пикси	Жезл одноручный	2	1	+2 ОЗ, +6 ОМ

Содержит: Фокус с Огнем. ЕА: 23.

Фокус с Огнем	Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i>		
Эффект:	Наносит 2 Огненного урона.			
Цель: Любая	Радиус: 2			
<i>Одна любая цель в радиусе 2 клеток получает 2 Огненного урона.</i>				

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

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Перчатки Чародея	Перчатки двуручные	2	1	

Содержит: Цели Ночи. ЕА: 35.

Цели Ночи	Стоит 5 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i>		
Эффект:	Распределите D4+2 урона Тьмой.			
Цель: любые 2 разные	Радиус: 2			
<i>Выберите обязательно 2 разные цели в радиусе 2 клеток от себя (можете быть одной из целей) и распределите D4+2 повреждений между ними, на одну цель нельзя назначить меньше чем 1 повреждение.</i>				

Цена: 135 ЗМ Синтез: 2х Перчатки, 1х Кольцо Магии, 1х Повязки Мага

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Пистоль	Пистоль одноручный	D6	3 и выше	+8 ОМ

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. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель.

Содержит: Разделенная Скорбь. ЕА: 50.

Разделенная Скорбь	Стоит 3 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Способность</i>		
Эффект с условием:	Наносит по 3 физических урона целям предыдущего встрела.			
Цель: любой персонаж, выстреливший из оружия с типом пистоль.				
<i>Если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль, то дополнительно наносится по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон.</i>				

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	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i>		
Эффект:	Огненная Аура, +2 Огненного урона к атаке, складывается. Для поддержания Ауры надо тратить 1 ОД в ход.			
Цель: Любое оружие ближнего боя	Радиус: 1			
<i>Любое оружие ближнего боя (все кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 клетки от васполучает +2 Огненного урона к своей обычной атаке (атака без использования способностей).</i>				

Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание этой Ауры.

Цена: 135 ЗМ Разбор: 7 Сфер Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна

	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, <i>но не более твоего уровня</i>	<i>Аспект-Время, Способность</i>
Эффект:	Следующая атака оружием в радиусе 2 получает прибавку +X к урону.	
Цель: Персональное		
<i>Потратить все X накопленных Очков Действия, следующая одна твоя атака оружием не далее радиуса 2 получит +X урона (тип общего урона определяет оружие). Накапливать ОД можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход.</i>		

Цена: 170 ЗМ Синтез: 2x Копье, 2x Волшебная Палочка, 1x Кольцо Жизни

	Тип	Атака	Радиус
Стеклянный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя

Содержит: Анафема. ЕА: 40.

Анафема	Стоит 4 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Магия, Стихия Сила</i>
Эффект:	Силовая Аура, складывается	
Цель: Любая	Радиус: 5	
<i>Аура: если цель получает урон не Звуком, не Силой и не Мистический, то получит такой же урон Силой. После этого Аура разряжается, если применивший не потратит 2 ДЗ на ее сохранение.</i>		

Цена: 150 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Тельца, 3 Сферы Овна

	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:	Атака оружием, вытягивает 3 ОМ у цели, если ОМ нет, то цель теряет 1 ОЗ.	
Цель: Любая	Радиус: 1	
<i>Прием используется с любым оружием, при атаке в радиусе 1. Атака заставляет цель потерять до 3 Очков Маны, при этом они переходят вам. Если у цели не было Очков Манны, то она теряет 1 очко Жизни. Потеря ОЗ не является уроном, следовательно игнорирует защиты.</i>		

Цена: 130 ЗМ Разбор: 9 Сфер Сборка: 9 Сфер Льва, 4 Сферы Козерога

Боевая Экипировка

Для каждой вещи указан ее эффект, а иногда и заключенный в вещи 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 вещей указан рецепт Синтеза.

1 Уровень

Свободная рука:

Деревянный Щит	Эффект: +1 ФЗ
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Стрельца, 1 Любая Сфера

Пластина	Эффект: +1 ФЗ(D)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Льва, 2 Любых Сферы

Голова:

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

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

Грудь:

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

Кафтан	Эффект: +1 ФЗ
Цена: 60 ЗМ	Разбор: 3 Сферы Сборка: 3 Сферы Козерога, 1 Любая Сфера

Аксессуары:

Кольцо Жизни	Эффект: +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	Эффект: +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 Уровень

Свободная рука:

Баррикада	Эффект: +2 ФЗ(D)
Цена: 70 ЗМ	Разбор: 8 Сфер Сборка: 4 Сферы Весов, 6 Любых Сфер

Оплот	Эффект: 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: 115 ЗМ	Синтез: 2х Деревянный щит, 1х Пластина

Плетеный Щит	Эффект: +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	Эффект: +2 ФЗ
Цена: 140 ЗМ	Разбор: 8 Сфер Сборка: 4 Сферы Скорпиона, 5 Любых Сфер

Голова:

Соломенный Колпак	Эффект: +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	Эффект: +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	Эффект: +2 МЗ(М)
Цена: 90 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 5 Сфер Девы, 2 Любые Сферы

Грудь:

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

Одеяние Тлена	Эффект: +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	Эффект: +2 ФЗ(D)
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 6 Сфер Сборка: 7 Сфер Стрельца, 4 Любые Сферы

Аксессуары:

Амулет Мысли	Эффект: +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)	Эффект: - 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)	Эффект: + 1 ОД каждый ход, но все лечащие персонажа эффекты вместо этого наносят урон, игнорируя все защиты.
<i>Очки Действия получаемые персонажем каждый ход уменьшаются 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

Зелья

Уровень 1

Мазь Защиты.

Цена: 6 ЗМ.

Рецепт: 2 Сферы стихии Земли + 2

Сферы стихии Воды.

Эффект: дает 1 МЗ(Ж) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мазь Тайны.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 1 Сфера каждой стихии.

Эффект: дает 1 МЗ(В) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мазь Покрова.

Цена: 6 ЗМ.

Рецепт: 2 Сферы стихии Огня + 2 Сферы

стихии Воздуха.

Эффект: дает 1 МЗ(М) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Мерцающее Масло.

Цена: 7 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Ветра.

Эффект: дает 1 ФЗ(D) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Порошок Зноя.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Огня.

Эффект: дает 1 Сопровождаемость

Воде на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Порошок Тлена.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Воды.

Эффект: дает 1 Сопровождаемость Свету на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Укрепляющее Масло.

Цена: 7 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Земли.

Эффект: дает 1 ФЗ на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Флакон Жизни.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 3 Сферы стихии Земли + 3

Сферы стихии Воды.

Эффект: восстанавливает 3 ОЗ.

Применение: 2 ОД.

Флакон Маны.

Цена: 5 ЗМ.

Рецепт: 3 Сферы стихии Огня + 3 Сферы стихии Воздух.

Эффект: восстанавливает 3 ОМ.

Применение: 2 ОД.

Монстры

Ниже перечислены монстры 1 уровня, у каждого есть название, тип существа, Знак, количество Очков Здоровья, скорость, обычная атака, перечень приемов и примерная награда.

ГОБЛИН. (гоблин) Весы.

ОЗ: 6.

Скорость: 2.

Атака: D4.

(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

ЗМЕЙ. (животное) 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

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ. (животное) Рак.

ОЗ: 3.

МЗ(М): 4. МЗ (В): 2. МЗ (Ж): 2.

Скорость: 4.

Атака: 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

МЕДВЕДЬ. (животное) Стрелец.

ОЗ: 10.

ФЗ: 1.

Скорость: 1.

Атака: D2+2.

(10-13): Рык Зверя (Способность)

Рычание пугает цель в радиусе 1. (Аура Испуга: ослабляет ФЗ цели на 1, повторные эффекты складываются. Если ФЗ равно 0, понижает ФЗ(D)).

Награда: Опыт 4, ЕА 2

ПИКСИ. (магическое создание) Рыбы.

ОЗ: 5. ОМ: 10.

МЗ(М): 1. МЗ (В): 1. МЗ (Ж): 1.

Скорость: 3.

Атака: 2.

(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

САЛАМАНДРА. (магическое создание) Овен.

ОЗ: 5. ОМ: 6.

Скорость: 4.

Атака: 1.

(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

СКЕЛЕТ. (нежить) Близнецы.

ОЗ: 6.

ФЗ(D): 1. МЗ(М): 1. МЗ(Ж): 1. Слабость к Магии Света (+1).

Скорость: 2.

Атака: 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

ФЕЯ МЕРТВЫХ. (призрак) Змееносец. (Нельзя призвать).

ОЗ: 10.

Слабость к Магии Тьмы (+1). Не может потерять одновременно больше 4 ОЗ.

Скорость: 1.

Атака: нет, стоит и режет себе вены вместо этого.

(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 манипуляции тратятся все накопленные).

Награда: Нет опыта, ЕА 1

За воскрешенных существ опыт не идет, после смерти феи первое убитое возвращенное существо развоплощает остальных возвращенных существ.

Эйдолоны

Ниже приведены 4 Эйдолона из разных стихий, который используются в Мистицизме Преображение (персонажами Знака Скорпион):

ГЕКАТА, Ткачиха Теней (Эйдолон Земли. Телец.)

Бонусы:

Премия ОМ: +2 временных ОМ за каждый уровень персонажа.

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

Приемы:

Атака : 1 + 1 урона Землей за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(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 физ.урона и освобождаются.

(11-16): Армия Тьмы (Магия) (Некопируемая)

Призывает Скелета в радиусе 1 на 1 фазу на уровень персонажа. (В конце своих ходов скелет взорвется нанеся крестообразно 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.

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.

Приемы:

Атака: D6 +1 урона Огнем за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(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 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).

(12-16): Крест Огня (Магия)

По 4-м клеткам расположенным крестообразно с центром на персонаже наносится 2*уровень персонажа урона Огнем, и сжигает 4 ОМ+уровень персонажа каждой цели.

ПЕГАС, Всадник Шторма (Эйдолон Воздуха. Близнецы.)

Бонусы:

Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.

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

Премия МЗ(M): 1 +1 временных МЗ(M) за каждые 2 уровня персонажа.

Приемы:

Атака: 3 +2 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(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 висящие 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 Шторма (Эффект: к каждому броску на прием теперь прибавляется 2, повторные эффекты Аур складываются)

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.

Приемы:

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

Радиус: 3-7.

(19 и выше): Бездна (Финальный прием) (Некоприуемый)

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, все приемы замороженной цели имеют 50% шанс провала, заморозка прекращается после 3 провалов.)

(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.

Глоссарий

D: от слова dice - «кубик». D4 - четырехгранник, D6 - шестигранник, D20 - двадцатигранник и т.д. Некоторые D не могут быть представлены кубиками и вычисляются через другие кубики, например D2 и D3.

EXP: игровой опыт. Применяется в том случае, если игроки хотят полностью самостоятельно определять развитие своего персонажа на основе заработанного опыта.

Активная Способность: боевые умения персонажа, зависящие от оружия.

Алхимия: профессия, специальность знака Змееносец, позволяющая создавать Зелья.

Антураж, Сеттинг: разновидность окружения в котором происходят приключения игроков. 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 персонажа и относятся к стихиям Силы и Звука.

Аспект Душа: приемы, которые требуют траты Душевного Здоровья персонажа и относятся к стихиям Света и Тьмы.

Аспект Жизнь: приемы, которые требуют траты Очков Здоровья персонажа и относятся к стихиям Воды и Земли.

Аспект Мана: приемы, которые требуют траты Очков Маны персонажа и относятся к стихиям Огня и Ветра.

Астрология: профессия, специальность знака Кит, позволяющая создавать Карты.

Аура: эффект наложенный на персонаж. Имеет фиксированную длительность, либо постоянную, либо требует поддерживать себя, затрачивая ресурсы.

Бард: профессия, специальность знака Водолей, позволяющая ему делиться своим Титулом с остальными персонажами в бою.

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 Экипировка: одежда персонажа, 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 каждый персонаж может совершить 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).

Вор: профессия, специальность знака Весы, позволяющая ему красть Сферы в бою.

ГК, Группа крови: врожденные особенности персонажа, определяющие стартовую раскладку Характеристик.

ДЗ, Душевное Здоровье: запас душевного здоровья персонажа, тратится на приемы Аспекта-Души и при поглощении урона защитами. При нулевом значении душевного здоровья персонаж 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.

Крит: удвоенное максимальное значение первого кубика урона, остальные кубики урона вычисляются как обычно и не запускают Критических проверок, любые константные прибавки к критику не добавляются, они сгорают.

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. При создании персонажа каждый игрок получает Лист Игрока 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 окружением персонажей и ходом приключения.

Магия: волшебные боевые умения персонажа.

Мимикрия: мистицизм, специальность знака Рак, позволяющая ему копировать и запоминать чужие приемы.

Мистицизм: специальности Знаков водной стихии.

Мистический урон: урон, которому препятствуют все виды физических и магических защит персонажа. Каждая такая защита уменьшает количество мистического урона, не затрагивая Душевное Здоровье персонажа. Если персонаж не обладает никакими защитами, то Мистический урон наносит повреждения, основанные на уровне персонажа.

Монстры: простые вражеские существа, противостоящие персонажам.

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 персонажа. При значениях ниже 1 возможны предсмертные состояния либо смерть.

ОМ, Очки Маны, Очки Магии: 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 персонажем в качестве основного. Это означает, что репертуар приемов этого аспекта для персонажа неограничен.

Основной Знак: врожденные предрасположенности персонажа, предписывающие его шаблон характера и область действий, которые персонажу легче совершать.

Особая Сила: пассивная около-боевая способность, даруемая Основным Знаком.

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 уже после изучения.

Переливание: таинство, специальность знака Лев, позволяющая делиться собственным здоровьем и маной с сопартийцами.

Перманентный урон: физический урон, в котором отсутствуют переменные значения.

Персонаж: существо, живущее в игровом мире, управляется 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.

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.

Резус: элемент генетической предрасположенности персонажа описывающий склонность персонажа к безумным поступкам, определяющий тип его предсмертного состояния в бою, влияющий на направление проверок по Зодиакальному кругу.

Ремесла: специальности Знаков земной стихии, а так же нестихийных Знаков.

Сборка: ремесло, специальность знака Телец, позволяющая собирать предметы из сфер.

Сверхестественный урон: урон, который игнорирует все виды защит.

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.

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.

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: специальности Знаков огненной стихии.

Тело: характеристика, отвечающая за класс статических физических возможностей персонажа, вроде выносливости, силы, сопротивляемости, устойчивости.

Титул: награда за выполнение персонажем некоторых действий в игре. Титулы дают разные премии к параметрам и всевозможные бонусы. Обычно может быть активен лишь один Титул из всех известных персонажу.

Уровень Души: показатель, определяющий количество Душевного Здоровья Персонажа. Так же влияет на проверки по Основному Знаку.

Уровень Здоровья: показатель, определяющий количество Очков Здоровья Персонажа. Так же 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 развоплощается превращаясь обратно в персонажа.

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.

Особые благодарности:

Bassian, BlackWizard - участие во многих тестированиях системы

Cyan Firefly, Fenix – отзывы по наброскам этой книги

Контактная информация и ссылки:

Сайт по Twisted Terra: twistedterra.umgames.ru

Сайт «Умных Игр»: umgames.ru

Книжка «Twisted Terra: Первый взгляд»

Группа по Twisted Terra вКонтакте

Группа «Умных Игр» вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru



umgames.ru

twistedterra.umgames.ru

Май 2012, Новосибирск