

ПРАВИЛА ИГРЫ



**TWISTED
TERRA**

издание
| TROIDES RHADAMANTUS | v. 1.04

Автор:
Александр «NoNsense» Кульков

Игроки-тестеры:
timujin, ALIEN, Ein, acefalcon, Эльфания, Bassian, BlackWizard, Некро

Содержание книги

Введение	3	Правила тактического боя	44
Настольные игры	3	Инициатива	45
Ролевая игра	3	Сражение	46
Система правил	4	Радиус действия	46
Ход игры	5	Атака оружием	46
Что потребуется для игры?	6	Идентификация и безоружная атака	47
Как пользоваться книгой?	6	Криты и промахи	47
Игровой мир	7	Предсмертные состояния	48
Антураж	7	Ответные атаки	49
Первая Теория Шпиля	8	Знаки в бою	49
Создание театральной части персонажа	9	Специальности Знаков	54
Подготовка	9	Ремесла	54
Биография	11	Мистицизм	57
Параметры персонажа	16	Таинства	59
Театральные правила	24	Профессии	60
Простые проверки	24	Дополнительные правила	62
Особые проверки	25	Отдых	62
Случайности	28	Совмещенное действие	62
Развитие персонажа	29	Трюки	62
Игра по театральным правилам	31	Смена экипировки	63
Основы боевой системы	33	Транс	63
Магия и Способности	33	Награды	63
Виды урона	34	Опыт	63
Магическая и физическая защиты	34	Титулы	64
Боевой архетип	35	Театральная экипировка	65
Что потребуется для игры с тактическим боем?	35	Особые направления развития	69
Создание боевой части персонажа	36	Великие руны	69
Очки Здоровья (ОЗ)	38	Двойной Знак	70
Душевное здоровье (ДЗ)	38	Влияние Планет	70
Скорость	40	Приложения	74
Очки Маны (ОМ)	41	Оружие	74
Боевая экипировка	41	Боевая экипировка	88
Единицы Аспекта (ЕА)	44	Зелья	93
		Карты	95
		Эйдолоны	96

В помощь Мастеру	102	"MacroTech"	127
		"MicroTech"	128
Модуль «Искажение»	105	"Darkness"	129
Введение	105	"Secret"	129
Ключевые сцены	106		
Враги и союзники	109	Расширения	130
О врагах	109	Усложнение Аспекта-Мана	130
Монстры	110	Наказание за отмену решения	131
Одухотворенные Монстры	121	Система скрытых способностей	131
Триггеры поведения	121	Система Мистерий	133
Шаблоны героев мира	122	Модифицированные Специальности Знаков	133
Дополнительные Антуражи	126	Таблицы и дополнения	134
"Saga"	126		
"Futuristic"	127	Глоссарий	143

Введение

Настольные игры

Обычные настольные игры, хотя бы самые простые, известны каждому. Их диапазон достаточно широк: от слишком абстрактных и в то же время распространенных (шахматы, карты, нарды) до более атмосферных и экзотических (монополия, коллекционные карточные игры, сражения миниатюр).

В играх абстрактных присутствует лишь математика и логика, довольно абстрактная внутренняя механика и набор правил. В играх атмосферных уже начинает вырисовываться какой-то сюжет, ситуация. Здесь уже механика соседствует с зачатками некоторого сюжетного окружения. Игрок, помимо правил, видит некоторую среду, в которой он обитает. Он начинает немного чувствовать ситуацию – воспринимать себя как экономиста или магната (монополия), погружаться в мир игры, изучая картинки (коллекционные карточные игры) и так далее.

Ролевые игры считаются наиболее использующими фантазию участников. В процессе ролевой игры создается модель воображаемого мира, в котором происходят приключения придуманных персонажей.

Ролевая игра

Игроки - это участники игры, каждый из них, приступая к игре, создает себе игрового персонажа. Игроки чаще всего путешествуют группой, которая существует изначально или собирается вместе уже по ходу игры.

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 так далее. С течением времени персонажи игроков развиваются, становятся сильнее и опытнее, их возможности расширяются.

Игровой персонаж – это образ некоторого существа (не обязательно человека), придуманный и управляемый игроком. Персонаж не является копией игрока, игрок волен наделять свой игровой персонаж теми чертами, которыми захочет, если они разрешены в рамках правил. Конечно, в процессе управления своим персонажем игрок, так или иначе, демонстрирует свою собственную личность, однако для ролевой игры очень важно, чтобы игрок разделял свои мотивы и мотивы своего персонажа.

Игрок - словно актер, которому поручена роль. Он вправе описать ее любыми красками, но должен соблюдать рамки этой роли, иначе она перестанет полноценно существовать в своем окружении. Очень важно помнить об этом и чувствовать меру своего влияния на роль, что-то может придать роли убедительности, а что-то может ее уничтожить.

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. Мастер 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.

Система правил

Обычно воображаемая модель мира строится на основе какой-то системы правил, чтобы регулировать происходящие в игре события и действия.

Системы бывают разные - простые и сложные, узкого применения и универсальные.

Twisted Terra является системой умеренной сложности, с элементами универсальности. Не слишком большое количество правил, многое можно настраивать до игры или в процессе. Наиболее значительная часть правил регулирует детальные тактические боевые столкновения, для социальных и прочих небоевых действий (которые называются театральными действиями) оставлено больше простора для фантазии, поэтому правил для них меньше.

В ходе игры игроки делают заявки на то, какие действия хотят выполнить их персонажи. Они кидают кубики, следуя правилам, для выяснения того была ли успешной их заявка.

Важной особенностью системы является то, что она состоит из двух частей театральной и боевой. Можно использовать для игры как обе эти части, так и только одну из них - театральную. При ее использовании игра превратится в коллективный рассказ, богатый на описания. Если добавить боевую часть, то игра обогатится тактическими сражениями с использованием миниатюр. При использовании обеих частей, описания и тактические сражения чередуются, взаимодействуя при этом.

Начнем мы с разбора театральной части системы, которая использует меньшее количество правил, чем тактический бой. Следует отметить, что существует возможность не использовать боевую часть системы, оставляя боевые сцены сугубо описательными обходясь в приключении всего лишь театральными правилами.

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

Ход игры

Обычно Мастер придумывает некое приключение для игроков, которое называется **модулем**. Это может быть жестко заданный сюжет, где все действия персонажей четко прописаны и все их решения заранее просчитаны, однако подобным образом создавать модуль не рекомендуется. В данном случае игроки могут чувствовать себя неуютно, так как их фантазия сильно ограничена или могут совершать не те действия, которых от них ждет мастер, ломая модуль.

Более интересно выглядит способ, когда присутствуют некоторые **Ключевые сцены**, на которые Мастер ориентируется при построении игрового сюжета. Ключевые сцены могут быть связаны между собой сюжетно, могут быть совершенно независимыми и получить такую связь уже в процессе игры. Мастер не объявляет Ключевые сцены, он просто описывает то, что в такой сцене происходит, когда решает ее использовать для продвижения персонажей далее по сюжету.

Каждая Ключевая сцена это некоторое событие, находящееся в арсенале Мастера, из этих событий он сплетает цельную историю – в город прибыл караван, персонажи нашли подземелье, житель поселка просит о помощи, в лесу персонажи нашли поселок эльфов, персонажей бросили в тюрьму и так далее. Каждое из этих событий может развиваться в самостоятельную сюжетную линию, нужно ориентироваться на то, что предпочитают исследовать игроки и в соответствии с действиями их персонажей вводить новые Ключевые сцены в повествование, когда это становится необходимо.

В ходе игры персонажи игроков исследуют мир, который описывает им Мастер. Они сражаются с врагами, ищут клады, раскрывают заговоры или плетут их, спасают либо предают – все может случиться в перипетиях сюжета. Каждый раз персонажи попадают в ситуацию, которая требует от них каких-то действий, либо персонажи совершают действия под воздействием собственных мотивов. Игроки описывают Мастеру действия своих персонажей, и далее Мастер, руководствуясь своим видением сюжета и правилами, решает, как действия персонажей повлияли на игру. После того, как игроки решили одну ситуацию, они рано или поздно попадают в следующую. Это происходит с ними на протяжении всей игры.

Успешность действий персонажа может не вызывать у Мастера сомнений, когда рассматриваются действия очевидные и простые, повседневные. Если действие спорное, то тут в первую очередь учитывается биография персонажа – возможно, такое действие в свете его биографии удастся ему намного легче или является естественным. Если же биография не решает вопрос, то ситуацию помогают решить проверки, требующие от игрока броска кубика.

Что потребуется для игры?

В первую очередь участники этой игры – Мастер и несколько игроков. Оптимальное количество игроков от 2-х до 5, так и игрокам будет веселее и Мастеру проще. Мастер должен быть знаком с правилами, а так же иметь придуманный игровой модуль, хотя бы в виде самых общих набросков.

Кроме того, для игры потребуются **Листы Игрока** для каждого игрока, карандаши и ластики, а так же кубик **D6** (шестигранный) – служит генератором случайных чисел (в основном отвечает за проверки).

Примечание: для боевой части потребуются не только шестигранники, но и другие кубики – подробности вы найдете в разделе «Что потребуется для игры с тактическим боем?».

Сеанс игры обычно длится несколько часов и может продолжаться в другие дни впоследствии, пока участникам интересно происходящее и есть желание продолжать играть именно за этих персонажей.

Как пользоваться книгой?

Чтобы провести первую игру используя для нее минимум правил, нужно чтобы хотя бы один из участников игры был знаком со следующими разделами: «Игровой мир», «Создание театральной части персонажа» и «Театральные правила». В разделе «Модуль «Искажение»» приведен пример игрового модуля.

Для того, чтобы вести игру в полном варианте, с использованием тактических боев, нужно прочитать разделы: «Основы боевой системы», «Создание боевой части персонажа», «Правила боя». Кроме того Мастер должен прочитать разделы «В помощь Мастеру», «Враги и союзники» и «Награды». Еще всем играющим пригодится раздел «Приложения» в котором приведены детальные параметры вооружения, а также прочих предметов и боевых возможностей.

Для решения некоторых игровых ситуаций пригодится раздел «Дополнительные правила». Раздел «Особые пути развития» поможет разнообразить развитие персонажей и их возможностей, а для дополнительной модификации игры Мастер может воспользоваться материалами раздела «Расширения».

В конце книги собраны все важные таблицы, а также приведен глоссарий со списком всех используемых терминов.

Игровой мир

Антураж

(от французского *entourage* «окружение, среда»)

Приключение обычно проводится в определенном Антураже (также можно использовать термин сеттинг), который определяет устройство мира окружающего игроков, диктует некоторые особенности трактовки событий, определяет отношение игрока к миру и некоторые правила этого мира. Понятие Антуража встречается в разных ролевых системах в том или ином виде. Мы будем подразумевать под Антуражем краткую общую характеристику особенностей окружающего персонажей мира.

На текущий момент в системе существует несколько Антуражей, в этой книге мы упомянем 7 из них, которые считаются базовыми: *Fairytale*, *Saga*, *Futuristic*, *MacroTech*, *MicroTech*, *Darkness*, *Secret*.

Считается, что разные Антуражи представляют собой разные измерения, между которыми возможен переход и существуют места, которые находят свое отображение во всех Антуражах, изменяясь при этом.

Так в каждом Антураже, помимо характеристики мира приведен в пример некий город Утада (архитектура, организации, конфликты), который иногда неузнаваемо меняется от Антуража к Антуражу. В рамках знакомства с системой рекомендуется использовать для приключений основной базовый Антураж:

Антураж *Fairytale* - максимум сказки.

Утада, город великого потока. Это город, вписанный в водопад - изящные каменные арки, трубы и прочие архитектурные сооружения выстроены на скале под водопадом таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В городе нет ни одного фонтана, в архитектуре использован лишь принцип перехода поступающей воды в разные бассейны и емкости, сквозь все районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным трубам и сливам, то грохоча низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется вытекая из каменных решеток в неглубокий канал.

Каменные строения увиты плющом и частично утопают в зелени, так же можно увидеть водоросли в местных заводях, а так же множество цветов.

В городе все дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В архитектуре используются магические кристаллы, которые питают энергией разнообразные конструкторские решения, фонарные столбы. Летающие корабли так же используют силу магических кристаллов для полета. Здесь живут разные люди, многие практикуют магию. В основном магия завязана на какие-то предметы, которые обладают различными магическими функциями. Некоторым доступны высшие формы магии - какие-то могущественные способности.

В городе так же живут люди разных профессий - преимущественно торговцы, намного меньше представителей производящих профессий и разнообразных хранителей знаний.

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

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

Несколько летающих кораблей имеют Утаду одной из своих точек маршрута, останавливаются они у Журчащего Причала - это южный край города.

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

Данный Антураж удобен тем, что сразу позволяет уйти от излишнего реализма – в сказке возможно все. Остальные Антуражи предлагают другие подходы: средние века с вкраплением магии (Saga), чудеса науки завтрашнего дня (Futuristic), техно-магия и стимпанк (MacroTech), нано-технологии и киберпанк (MicroTech), пугающая тьма и ужас (Darkness), тайное противостояние сил (Secret). Эти Антуражи разобраны подробнее в разделе «Дополнительные Антуражи».

Примечание: некоторые Антуражи не описанные в этой книге - мир где тело и дух разделяно существуют (Flesh&Soul), жизнь в пересечении времен (Chronoshift), мертвый подводный мир (Necroscope).

Первая Теория Шпиля

Помимо обычных, присутствует такой Антураж, который описывает более общую модель мироздания и конфликты на уровне мироздания. Он называется **Глобальным Антуражем** и остальные Антуражи находятся внутри него как отдельные миры. Игроки могут с ним вообще не столкнуться в своем приключении, однако он может быть использован Мастером в тех случаях, когда игроки перемещаются между разными мирами, даже лежащих в пределах одного Антуража. Глобальные Антуражи могут быть модифицированы, полностью или в мелочах. Названия Глобальных Антуражей имеют в своей основе слово «**Теория**», дополненное уточнениями.

Базовым Глобальным Антуражем в Twisted Terra (из которого система и вынесла свое название) является Первая Теория Шпиля. Она описывает следующую концепцию мироздания: существует некий мир **Терра**, похожий на обычную планету земного типа, в него врезается некий объект - **Шпиль**, формой напоминающий гигантское копьё и содержащий внутри себя срезы, представляющие собой разные миры разных Антуражей.

После столкновения образуется **Бездна**, в ней происходит конфликт двух миров: Шпиль поглощает Терру, встраивая ее в свою структуру; Терра противится слиянию, порождая отражения и осколки различных миров и Антуражей.

Основной глобальный конфликт по версии Первой Теории Шпиля идет между **Агентами** Терры, **Порождениями** Шпиля и **Архитектором**. Агенты Терры – люди проникшие внутрь Бездны или в Шпиль, их основная задача – разрушение Шпиля и Бездны, возврат на Терру. Им противостоят Порождения Шпиля – особые люди и нелюди появившиеся в Бездне, они стремятся уничтожить Агентов и Терру.

Особняком стоит третья сторона – Архитекторат Шпиля, это могущественные существа, преследующие свои цели и имеющие отношение к конструированию Шпиля и созданию/разрушению/модификации его пластов. Данный основной конфликт является основой Глобального Антуража игры по трактовке Первой Теории Шпиля.

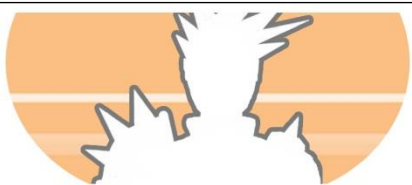
Совершенно не обязательно использовать это в приключении, но если хочется построить игру на путешествии между различными мирами или делать какие-то отсылки к конфликту на уровне миров, то Первая Теория Шпиля может дать необходимые зацепки. Другие Теории могут кардинально отличаться, и иметь любые свои локальные правила. Мастер может использовать какой-то любимый придуманный или заимствованный из другой системы сеттинг, вживив его как один из пластов Шпиля. Терра считается недостижимым полностью реальным миром. Тем не менее, в процессе слияния с ней пласты Шпиля могут сильно ее напоминать.

Стандартная завязка для игры: персонажи живут в каком-то мире Антуража Fairytale (или иного), который является одним из пластов Шпиля. Приключение может проходить внутри только этого мира, либо выходить за рамки – другие слои Шпиля.

Создание театральной части персонажа

Подготовка

Перед созданием персонажа вам понадобится распечатать Лист Игрока для каждого игрока, принимающего участие в игре. Это лист бумаги формата А4 с распечатанными на нем параметрами персонажа, похожий на анкету, выглядит он так:



ЛИСТ ИГРОКА

TWISTED TERRA



имя персонажа _____

биография



группа крови

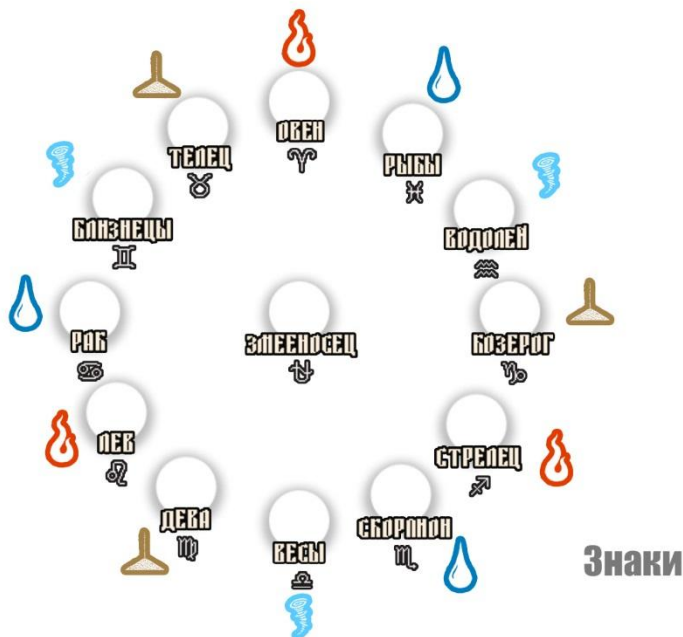
резус

Ловкость

Тело

Разум

Интуиция



Обратная сторона Листа Игрока предназначена для разных заметок, описания инвентаря.

Персонаж создается поэтапно, для начала следует придумать персонажу имя и записать его в соответствующей графе Листа Игрока. Приступим к более подробному знакомству с каждым из заполняемых параметров.

Биография

Итак, самая важная часть персонажа – это его биография. Здесь игрок указывает о своем персонаже все, что считает нужным: внешность, характер, род занятий, какие-то экзотические особенности (раса, некоторые врожденные или приобретенные свойства). Биография может быть очень детализированной, либо содержать всего лишь несколько общих штрихов – размер ее не имеет значения, главное чтобы она помогала игроку чувствовать, каким персонажем он играет, помогала понимать мотивы персонажа. Биографию можно создавать самому, либо советуясь с Мастером. В любом случае, на старте приключения Мастер имеет право забраковать биографию, которая явно повредит игре. Такими, как правило, являются биографии излишне эпичных персонажей, например ничем не ограниченных божеств и так далее. Тем не менее, если биография слишком сильна, то всегда можно ввести некоторые ограничения, которые ослабят ее до приемлемого уровня, если Мастер сочтет этот вариант возможным. Некоторые Мастера могут иметь модуль с уже созданными персонажами, у которых есть готовая биография или ее наброски, тогда от игрока требуется лишь подобрать себе соответствующего персонажа.

***Пример:** Мастер дает краткую вводную по приключению:*

Действие происходит в фэнтезийном королевстве Тель-Абис, в Утаде, городе великого потока. Мир наполнен магией и сильно напоминает сказку.

Персонажи – разнообразные путешественники, случайно оказавшиеся в таверне города в одно и то же время.

Игроки пишут биографии (оригинальный текст частично сокращен и адаптирован):

Игрок: Эльфания. Персонаж: Лиара.

Как и положено приличному эльфу, родилась, получила воспитание и прожила до недавнего времени в Чудесном лесу. Который недавно покинула, под предлогом паломничества к Небесному Оракулу, а в действительности просто сбежала от излишней опеки родителей. То, что у нее обнаружился такой редкий дар бесконтактного исцеления, не означает, что она теперь должна сидеть безвылазно в Храме и зубрить кучу ненужных предметов!

Игрок: ALIEN. Персонаж: Аманита Вироса.

В далекой Грибной стране, родилась высокая, тощая, бледная и некрасивая девочка. Разумеется, опята, маслята, лисички и прочие грибы сразу невзлюбили эту нескладную уродину и стали дразнить её. Хотя у девочки было красивое имя "Аманита Вироса", все звали её Бледной Поганкой. Верит в Святой Мицелий (все грибы равны, ведь Мицелий есть у всех! Но на самом деле равны не только грибы, все народы и расы равны между собой и все они связаны. Весь мир сплетен между собой, подобно Мицелию. Весь мир и есть Мицелий).

Убеждение, всех возможных видов (Может и проповеди читать и запугивать и давить харизмой и участвовать в философских диспутах). Рукопашный бой (стиль гриба!) Владение тупым тяжелым предметом (а конкретно посохом) который Аманита всегда таскает с собой. Знание ядов. И лекарств. И даже просто готовки.

Ядовита. В прямом смысле. Дикие звери её жрать не станут и даже близко не подойдут. Даже капля её крови (или кусочек плоти или обрезок волоса или слюна и т. д. и т. п.) выделяет яд. Каждую ночь превращается в гриб. В огромную поганку в человеческий рост. Двигаться она при этом не может, чувствует тоже довольно специфически, только мыслит, а следовательно существует.

Игрок: timijin. Персонаж: Грей Рэндом.

Разумный говорящий пони из страны разумных говорящих пони же. Ушел из родной деревни путешествовать сам-не-знает-куда потому, что ему до печенок надоело. Что именно надоело - он еще не придумал. Но засевшее в крупе шило побудило его продать все имущество, сложить деньги в седельную сумку и отправиться в направлении, которое ему указали игральные кости.

Главный навык - магия. Его рог дает ему возможность колдовать простые заклинания. Самое основное, почти не требующее никаких усилий и используемое постоянно - телекинез, отличная замена не таким уж и ловким копытам. Его особый талант, обозначенный значком игральных костей на обоих бедрах - вероятности и непредсказуемые события. Полу-магическая способность к абсолютной интуиции значительно облегчает ему жизнь, начиная от угадывания карт соперника (основной способ заработка во время путешествий - азартные игры) и заканчивая банальным непопаданием во всяческие неприятные случайности. Кто знает, может быть, именно это стало причиной его меланхолии?

Игрок: Eip. Персонаж: Оуэн Рэдвинг.

Достаточно молодой еще парень с резким, угловатым лицом и ярко-красными волосами. Ранее был драконом - Владыка Гор, что Окутаны Туманом, Рэдвинг был предан и проклят собственным братом Старфлеймом, узурпировавшим его трон. Старфлейм убил бы его, но Рэдвингу повезло, и в грянувшей магической дуэли его всего лишь забросило на другой конец света в обличье человека.

После нескольких лет мытарств и массы недоразумений, закончившихся в казематах местного Черного Властелина, в конце концов был освобожден группой монахов Всепроникающего Эха Первого Слова, чьим учением Оуэн проникся в процессе собственного спасения. Алхимия, которой он сейчас и занимается, лежала в основе учения этих монахов, - в том, что путем превращения, дистилляции, анализа и прочих процедур с элементами, что хранят отголосок Первого Слова, его можно выделить из элементов, и, таким образом, достичь просветления. Оуэн двигается как люди, разве что может не совладать с поворотами при беге. Голос громкий и зычный, заставляющий прислушаться даже если говорит тихо (последнее, впрочем, случается редко), подчерк аккуратный, с кучей завитушек напоминающих языки огня. Стареет примерно в три раза медленней обычных людей, и умеет понимать драконью речь, хотя сам говорить на ней не может из-за иного строения тела.

Игрок: aсefalcon. Персонаж: Элефас Максимум.

Слон как он есть. Не самый крупный, но и не самый мелкий. Чистый, ухоженный, откормленный слон. Только желтый. Если надо куда-то пролезть и не сломать все - умеет уменьшаться в размерах примерно до 2 метров в высоту (хотя и в таком виде не малыши)

Откуда взяться разумному слону, как не в результате чьего-то дурацкого магического эксперимента? Собственно то, откуда он родом Элефас не помнит и не знает. Ему и не интересно. Самое раннее его воспоминание - как он лет двадцать назад очнулся в роце на окраине Утады. Место ему понравилось.

Как быстро выяснил Элефас, в торговом городе найти себе пропитание и досуг – не проблема. Достаточно устроить пару цирковых представлений - и ты уже звезда. Достаточно погулять по окрестным лесам - и ты сыт. Достаточно устроить какую-нибудь мелкую пакость - и все гоняются за тобой, что весело. Умеет волшебным образом менять размер до условно-человеческого. Хороший фокусник, при этом многие трюки имеют явно магическую природу.

Игрок: Bassian. Персонаж: Альтрус.

Когда мои родители в возрасте 8 лет отдали меня в обучение чародею, они надеялись, что я выросту великим волшебником (как и любые родители для которых их ребенок самый, самый). Ещё бы, мать лучшая в поселке целительница, отец, один из семи архонтов - правителей Мистик-Холла. К несчастью для них магистр Геромус (мой учитель) быстро выяснил, что особого таланта к магии у меня нет, и хотя я и смогу кое чего достичь на этом поприще, подлинным чародеем мне не стать никогда. Отчаянию моих родителей не было предела. Решив, что не зачем пытаться поймать звезду с неба, они забрали меня от Геромуса. Несколько лет я был предоставлен сам себе и наслаждался свободной жизнью. В это время я полюбил прогулки по окрестностям. Излюбленным моим местом стал Стемпалийский холм в нескольких милях от поселка. Каким же наслаждением было лежать на его вершине в тени огромного дуба и играть на кифаре. Именно в один из таких дней мною было сделано открытие перевернувшее всю мою жизнь. Когда в очередной раз ударив по струнам я стал играть "Песнь весны", ранее популярный, но подзабытый мотивчик, меня поразило, что трава вокруг меня, уже порядком пожелтевшая к концу августа, вдруг зазеленела и явственно принялась расти. Порядком перепуганный я поведал эту историю Геромусу, он долго, внимательно смотрел на меня, а потом сказал: "Сын мой, пути магии неисповедимы. Порой она принимает самые причудливые формы. В Мистик-Холле с самого основания рождались дети с не совсем обычными магическими способностями, и пока ученые-чародеи старались понять от чего это зависит и как это контролировать, Семиглавый совет (высший орган власти в Мистик-Холле) старался наиболее практично их использовать. Так появились Бдящие. Глаза и уши Семиглавого совета. Война - оставьте её для боевых магов. Новые заклинания - ученые-чародеи создадут любое. Добыча еды и воды - на это есть колдуны-виталы, любители растений и творцы жизни. Но когда нужно узнать настроения при дворе соседнего монарха, пустить слух что некий барон рогоносец, добыть тайную переписку принцессы с лесным троллем, вот здесь необходимы Бдящие. Любая из их необычных и не всегда понятных способностей может пригодится в тонком искусстве шпионажа. Когда на закрытом заседании Семиглавого совета Геромус (а он также входил в совет) объявил, что я новый Бдящий, в глазах отца явственно читались: восторг, гордость и ужас. Да мой отец боялся за меня и вполне оправданно. Что сделает монарх с любопытным пронырой, какую казнь изберет оклеветанный барон, на сколько частей разорвет вора взбешённый тролль? Бдящие знают ответы. И все же, вот уже десять лет мне везет. Каждый раз отправляясь на задание, я с тоской смотрю в заплаканные глаза матери. Мне жаль её, но раз став Бдящим им остаются до конца. Сегодня, меня в очередной раз пригласили в здание Семиглавого совета. Новый день, новое задание, новая служба на благо Мистик-Холла. Что день грядущий нам готовит...

Игрок: BlackWizard. Персонаж: Ноэль.

Утада, город великого потока, город, где жизнь не останавливается ни на мгновение, как вода в бурной реке.

В этом городе есть одна интересная достопримечательность: Небесный Оракул. Это статуя на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Есть традиция у жителей города, один раз в год к Оракулу приносят младенцев, чтобы определить, какая же судьба ждет их. В год, когда я родился, было особенно много детей и новорожденных, и в день летнего солнцестояния у оракула образовалась большая толпа мамаш с детьми на руках. По традиции, младенца клали на пьедестал статуи и выжидали несколько минут, не явится ли знамение. Как правило, ничего не происходило, и в качестве знамений обычно выступали порывы ветра, или туча заслонившая солнце. Толпа была довольно большой, по традиции надо было закончить действие до полудня, поэтому постепенно на пьедестал стали класть сразу двоих или троих детей. Так случилось и со мной. Когда моя мать положила меня у ног статуи, вместе со мной туда же положили ещё одного новорожденного. Спустя пару минут статуя как будто озарилась изнутри янтарным светом, и все присутствующие услышали голос: "Великая судьба ожидает его". Но, так как нас было двое, голос не удосужился уточнить, кого именно. Второй ребенок был из более богатой семьи чем я, и его мать была более наглой, она начала кричать что её сына выбрали высшие силы и он тот самый избранный. Народ вокруг подхватил её возглас и и унесли на руках куда-то в храм. Такую историю рассказывала мне моя мама, как сказку на ночь. Я рос вполне обычным ребенком, но всегда меня что-то влекло и заставляло идти дальше чем других. Особых способностей к магии у меня не было, я выучил 2-3 заклинания, и на этом остановился. Что мне нравилось больше всего, так это собирать различные необычные вещи, так, когда я научился видеть Сферы, я заметил, что некоторые из них отличны от остальных. показал это своим друзьям, но они не заметили разницы. Я стал коллекционировать подобные редкие Сферы, так как они были очень красивыми. Я научился несложной технике незаметной кражи сфер, и применял её довольно часто. Закончив школу я поступил в Академию, где продолжил развивать свои навыки и собрал внушительную коллекцию. Оказалось, что некоторые люди тоже видят отличные от других сферы и могут их использовать, чтобы создавать необычные вещи. Так я завязал знакомства с любыми с Тёмного Пути. Я продавал им сферы и покупал магию. Закончи в университет, меня взяли на работу в местное посольство, где я смог развернуть очень неплохой бизнес. С помощью моих новых знакомых я очень быстро пошел вверх по карьерной лестнице. Каково же было моё удивление, когда однажды ко мне в дом постучались Растворяющие Судьбу. Мне популярно объяснили, что я занимаюсь не совсем честным делом, но за мной долго следили и подумали, мои навыки могут пригодиться организации. Так я быстро был назначен послом с "важной дипломатической миссией" и был выставлен из города. Настоящая цель моей поездки известна только мне и Растворяющим.

Игрок: Некро. Персонаж: Лио-Дже-Ву.

Некромант из ордена Черной Гадюки, чьи родители погибли при странных обстоятельствах, когда он находился в шестилетнем возрасте. Позже вступил в орден с целью познать магию смерти. Добрый снаружи и злой внутри.

Одна из персонажей управляемых Мастером: Сара.

Светловолосая девушка с серыми глазами, низкого роста, миловидная, тихая, скромная и довольно оптимистичная не смотря ни на что. Не слишком рвется проявлять инициативу, но если в ее действиях появляется целеустремленность, то рано или поздно добивается своего. Жительница Терры, хотя свою прошлую жизнь помнит лишь частично.

Носит темную темную походную форму, является одной из Агентов корпорации Альфа, сформированной на Терре и занимающейся внедрением в Бездну с целью изучения Бездны и Шпиля. Была заброшена в один из фрагментов Бездны в одной из групп второй волны противостояния Шпилю, в ходе своих приключений потеряла связи со своей командой. Хочет найти путь обратно на Терру.

Биография нужна для того, чтобы игрок подробнее представлял свой персонаж и мог описать его, также она служит подспорьем для Мастера, как источник некоторых важных сведений о персонаже. Мастер может добавлять в игру какие-то элементы, основываясь на биографии персонажа – знакомых, родственников, места, связи, способности, знания. Помимо всего прочего, биография помогает в разрешении игровых заявок – снижая или увеличивая сложность задач стоящих перед персонажем. Например, персонаж с прошлым взломщика, вероятно, очень легко откроет обычный замок, даже без всяких проверок, а персонажу какой-нибудь расы гигантов будет проблематично маскироваться среди обычных людей и он получит штрафы к проверке.

Мастеру следует помнить о том, что биография, как правило, имеет больший приоритет в решении вопросов, чем остальные параметры персонажа ответственные за разные проверки.

Это означает, что в первую очередь надо сверяться с биографией и, лишь потом использовать проверки, когда одной биографии уже не достаточно для определения автоматической успешности действия, либо действие нельзя связать с биографией. При этом нужно не забывать, что биография может изменять сложность проверки.

Пример: заявка игрока - *«Утро грозило выдаться скучным, поэтому - хоп! - Элефас из ниоткуда извлек полдюжины разноцветных шаров и начал жонглировать ими с помощью хобота и бивней.»*

Мастер не требует от Элефаса каких-то бросков кубика для проверок на подтверждение этого действия, ведь он фокусник по биографии – для него это естественное повседневное действие. Если бы он жонглировал в экстремальной ситуации, допустим при сильном ветре, или не трезвый, то Мастер бы уже назначил проверку по Ловкости (на ветру) или Телу (при опьянении) для выяснения того, было ли это действие успешным. Сложность проверки зависела бы от силы ситуации.

Если бы другие персонажи пытались жонглировать в обычных условиях, то они бы проходили проверку по Ловкости. Аманита получила бы стандартную сложность проверки (с точки зрения Мастера данное действие выходит за рамки ее биографии, хотя можно подискутировать на тему ее боевого стиля гриба), например сложность 5. У Грея это могло бы получиться значительно легче (пониженная сложность проверки) при использовании им телекинеза – сложность 2 или не получиться вообще (ловкость копыт не позволяет). Эльфания также получила бы сниженную сложность (сказывается ее эльфийское изящное устройство, помогающее в таком деле с точки зрения Мастера) – сложность 4, а Оуэн получил бы повышенную сложность - 8 (судя по его биографии он не всегда справляется с точными движениями в новом теле).

Расы игровых персонажей

Своих уникальных рас система не предлагает (тем не менее, они могут фигурировать в приключениях), считается, что раса просто не имеет жесткого крепления к игромеханике и в большинстве случаев под персонажами подразумеваются люди.

Хотя игрок, по сути, может использовать любую расу, а не только человеческую,

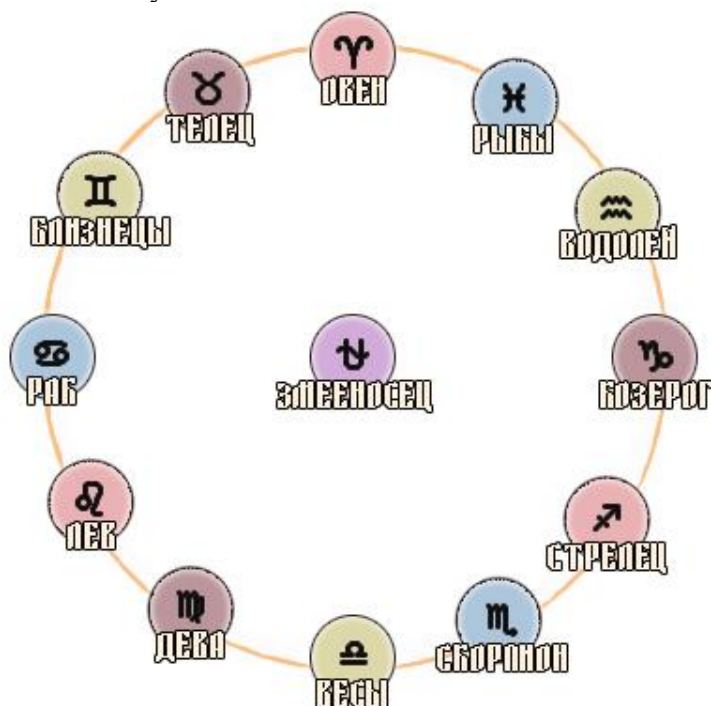
просто это не выразится в каких-то постоянных цифрах, кроме какого-то влияния на отыгрыш - дополнительная деталь к биографии (расовые способности, определенная внешность), что может учитываться в процессе игры.

Параметры персонажа

В системе существует несколько параметров, которые отражают своеобразные генетические установки персонажа, которые, тем не менее, не определяют его биографию, а лишь являются врожденными особенностями. Генетика не мешает развиваться, но она есть и вносит свои коррективы, независимо от воли персонажа. Считается, что на начале приключения генетика персонажа находится в той стадии, когда вот-вот начнет улучшаться под влиянием его биографии.

Для создания персонажа игрокам предлагается выбрать одну из **Групп крови**: 1-ю, 2-ю, 3-ю либо 4-ю. Группа крови это параметр, основанный на генетике персонажа, желательно определять его броском D6 (при значении 5 или 6 – перекиньте кубик; Если у вас есть четырехгранный кубик, то можете использовать его), для фактора случайности. От Группы крови зависит стартовая раскладка вторичных параметров, о которых речь пойдет ниже.

Следующий генетический параметр это **Резус**, который показывает склонность персонажа к безумным поступкам в критических ситуациях. Тут вариантов всего два «+» или «-», их так же можно определить броском D6 (3 и меньше это «-», 4 и больше это «+»). 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. Критической ситуацией может являться любая, в которой жизнь персонажа находится под угрозой, оказавшись в ней, персонаж действует в рамках предписания Резуса и не имеет возможности отвечать другим типом поведения, так как в этот момент включается инстинкт, блокирующий все доводы разума. 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.

Каждый Знак отражает некую концепцию, с помощью которой, у него получается взаимодействовать с окружающей действительностью. Концепция Знака учитывается при отыгрыше роли - игрок может учитывать то, что описано в концепции его Знака и следовать этому, учитывая, что биография персонажа все же имеет больший вес, чем Основной Знак. Концепция помогает отыгрывать характер, понимать какое место персонаж занимает в обществе, какие действия и мотивы ему свойственны, к чему он предрасположен. Так же концепция применяется для определения нужной проверки в спорном моменте, для этого Мастер определяет, к какому Знаку относится некоторое социальное действие, в отношении которого выполняется проверка.

Для осмысления понятия Знаков, рассмотрим их с нескольких позиций:

Знаки как навыки:

В подавляющем большинстве ролевых систем используются некоторые навыки, позволяющие отразить те сферы деятельности, в которых персонаж развит. Знак можно представить себе как некоторый набор навыков. В разной астрологической литературе можно найти несколько слов отражающих общую концепцию каждого Знака, передающие наиболее характерные для знака черты, которые можно представить как набор навыков, которые применимы в игровых ситуациях. Навык не самостоятельное понятие в системе Twisted Terra, но представление Знака как некоторого набора навыков может помочь более наглядно понять механизм Знаков.

***Примеры:** Знак Скорпион – с ним связаны понятия: власть, алчность, трансформация, преобразование, увядание. Поверхностное ознакомление с этой концепцией дает пару типичных игровых навыков: поломка, разрушение. Также, из более детального прочтения гороскопов Скорпиона, где говорится о устойчивости к болезням людей этого Знака, можно вынести еще один игровой навык: сопротивляемость ядам и болезням.*

Базируясь на концепции можно добавлять новые навыки Скорпиону, даже те, которые могут быть отнесены в другие Знаки, но в Скорпионе они могут выглядеть иначе: запугивание (не силой, а inferнальностью характера), лидерство (возможно, не само по себе, а стремление к нему) и так далее.

Таким образом, каждый Знак представляет собой некоторое поле навыков, которое может динамически меняться во время игры, приобретая новые грани.

Знак Овен – с ним связаны понятия: победа, самостоятельность, рождение, становление, решимость. На основе этой концепции сформировано несколько его игровых навыков - ближние физические взаимодействия, агрессия. Они отражают свойство Знака действовать напролом и прямолинейно. Так же ему приписаны навыки – выносливость и сопротивляемость смерти, что отражает непоколебимость устремлений и необычайную тягу к жизни даже в самых губительных условиях.

Исходя из концепции набор навыков может быть дополнен или пересмотрен. Так же навыки других Знаков могут быть отнесены в Овна, приняв другие грани: изобретательство (прямолинейные решения просты, вследствие чего бывают гениальны), выживание (не на основе опытности, а благодаря тяге к жизни) и так далее.

Знаки как мировоззрения:

Каждый Знак представляет собой некий определенный шаблон мировоззрения, причем более глубокий и реалистичный чем привычное деление по критериям добро/зло и так далее.

Представитель каждого Знака имеет свой особый взгляд на одни и те же вещи, например Знаки огненной группы (Лев, Овен, Стрелец) склонны к прямым и простым путям решения проблем, а знаки воздушной группы (Близнецы, Весы, Водолей) скорее предпочтут обсудить проблемы или просто воспользоваться даром убеждения для устранения проблемы.

Также персонаж, хоть и принадлежит к определенному Знаку, испытывает влияние других Знаков в процессе своей жизни. Под этим воздействием его первоначальный, предписанный ему своим Знаком шаблон поведения может измениться, дополниться новыми деталями и особенностями. Персонаж может расти не только в своем Знаке, но и в других, формируя уникальный характер.

Игрок может воспринимать Знаки как некоторые удобные шаблоны мировоззрений, на которые можно опираться, для того чтобы понять, что таким персонажем движет, но окончательный характер все-таки находится где-то между этих шаблонов и вряд ли родной Знак может дать исчерпывающий ответ о характере каждого конкретного персонажа. Помните, что влияние биографии первично, Знак лишь подчеркивает глубинный стержень персонажа, данный ему от рождения.

***Пример:** у персонажа биография беспощадного убийцы, привыкшего убивать без лишних слов. А его Знак – Близнецы (человечность, понимание, общение). Может казаться, что здесь присутствует некоторое противоречие, однако это цельный персонаж, и его неоднозначность как раз и делает его живым. От игрока требуется представить, как его персонаж дошел до такой жизни при таких данных, как уживаются в нем его шаблоны поведения с жизненным опытом. Это очень важный элемент процесса погружения игрока в осознание своего персонажа, его мотивов – связать жизненный опыт персонажа с его врожденными склонностями.*

Знаки как эксперимент:

Как уже говорилось каждый Знак это свой взгляд на проблему, свои особенности. Игрок может применить опыт, основанный на чтении разнообразной литературы по астрологии, для того чтобы сделать своего персонажа более ярким. Не важно, совпадает Знак персонажа со знаком игрока или нет, а так же то, насколько в действительности астрологические шаблоны применимы к оценке реальных людей. У игроков есть возможность экспериментировать на игровом мире, применяя эти знания там, чтобы оживить игровые персонажи с помощью довольно распространенной и удобной астрологической концепции. Это возможность выстраивать отношения между различными Знаками, лучше понимая мотивы других людей, а так же попытка взглянуть на себя со стороны. Одновременно с этим возможен и обратный процесс - более глубокое изучение астрологии и возможно вынесение какой-то пользы для себя в реальную жизнь.

Примечание: для того чтобы понимать особенности персонажа своего Знака в том случае, если вы хотите уделить внимание прилагаемым к каждому Знаку чертам характера, то можете ознакомиться с обычной литературой по Знакам. Найдите обзор Знаков в астрологической литературе (например, в интернет-ресурсах по астрологии), чтобы лучше представить себе, что может двигать вашим персонажем, который принадлежит определенному Знаку.

Ниже приведен краткий поверхностный анализ каждого Знака, как мы его будем трактовать в нашей системе: описывается название Знака, его краткая суть, группа, более подробная концепция, какими основными навыками можно представить такой Знак в игре, и черты характера. О том, что лучше всего может делать в игре представитель Знака дают представление основные навыки, но помните, что все они могут быть значительно расширены на основе концепции Знака, которая более подробно описывает область, за которую отвечает.



Овен (Победа) Огненный Знак

Концепция: Я есть. (самостоятельность, рождение, становление, решимость)

Основные игровые навыки: Ближние физические взаимодействия, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

Особенности характера: *нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец в делах; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.*

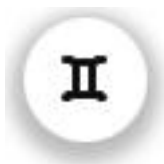


Телец (Созидание) Земной Знак

Концепция: Я имею. (развитие, накопление, добывание)

Основные игровые навыки: Быстрота реакции, настойчивость, трудолюбие, сопротивляемость искушению.

Особенности характера: *терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.*



Близнецы (Человечность) Воздушный Знак

Концепция: Я думаю. (понимание, соединение, общение, оживление)

Основные игровые навыки: Языки, понимание, очарование, медицина.

Особенности характера: *изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность, но склонность к необдуманным поступкам.*



Рак (Загадка) Водный Знак

Концепция: Я чувствую. (традиция, любовь, утверждение)

Основные игровые навыки: Органы чувств, обман, маскировка.

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



Лев (Совершенство) Огненный Знак

Концепция: Я хочу. (уверенность, изобилие, игра, управление)

Основные игровые навыки: Сила, проницательность, лидерство.

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



Дева (Деятельность) Земной Знак

Концепция: Я анализирую. (порядок, разделение, система)

Основные игровые навыки: Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.

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



Весы (Гармония) Воздушный Знак

Концепция: Я выбираю. (оценка, равновесие, выбор)

Основные игровые навыки: Убеждение, дипломатия, торговля, кража.

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



Скорпион (Власть) Водный Знак

Концепция: Я алчу. (трансформация, преобразование, увядание)

Основные игровые навыки: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

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



Стрелец (Прогресс) Огненный Знак

Концепция: Я вижу. (учение, просвещение, эволюция)

Основные игровые навыки: Дальние физические взаимодействия, выживание, знание местности и географии.

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

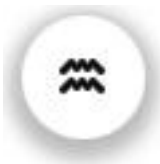


Козерог (Мироздание) Земной Знак

Концепция: Я использую. (идеализация, концентрация, работа)

Основные игровые навыки: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

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



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

Концепция: Я знаю. (революция, надежда, обобщение)

Основные игровые навыки: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

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



Рыбы (Вера) Водный Знак

Концепция: Я верю. (связь, жертвенность, очищение)

Основные игровые навыки: Предчувствия, мудрость, знание религии.

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



Змееносец (Удача) и Кит (Рок) Нестихийные Знаки

Концепция: Я сражаюсь. (непостоянство, контраст, превращения)

Основные игровые навыки: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

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

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.

После того, как Основной Знак выбран, это следует отметить кружком вокруг Знака в Листе персонажа и занесением туда уровня персонажа (в начале игры это, как правило, 1 уровень). Еще раз вспомним про Резус – он определяет то, какие из других Знаков окажутся ближе к вашему, если это «+» то вам ближе Знаки идущие по часовой стрелке от вас, если «-» то те, что идут против часовой стрелки. Для Змееносца действуют немного иные правила, об этом рассказано в разделе, посвященном проверкам.

На старте игры персонажи получают по 3 **Очка умений**, которые тратятся на рост персонажа в любых других Знаках, исключая Основной Знак. Очки умений отражают развитие персонажа в чуждых его основному шаблону чертах характера и способах действий. Если вы играете впервые, то распределите эти очки в те Знаки, которые находятся ближе к вашему Основному Знаку в направлении указанном Резусом. Распределять можно как угодно, например, кинуть все 3 очка в один Знак. Рекомендуемый вариант: кинуть по 1 Очку умений в 3 Знака, которые ближайšie к вашему Основному Знаку, по направлению Резуса.

Итак, мы разобрали основные параметры персонажа, теперь пришла пора познакомиться с вторичными параметрами, которые зависят от тех, что уже были нами разобраны.

У каждого персонажа есть **Характеристики**, это параметры персонажа которые используются в основной массе всех театральных проверок в игре. Характеристики показывают степень развития персонажа в одной из четырех сфер деятельности:

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

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

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

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

На основе своей Группы крови персонаж получает стартовую раскладку Характеристик:

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

Как уже неоднократно подчеркивалось, биография имеет больший приоритет, чем Характеристики. Не стоит делать выводы о возможностях персонажа, основываясь только на его характеристиках, они лишь описывают его врожденные задатки в разных областях, что не мешает ему жить так, как хочет он. Считается, что успехи в развитии персонажа сформировали его биографию до момента приключения, а уже в процессе приключения начинают расти Характеристики и Знаки.

***Пример:** Персонаж с Телом «-2» вполне может быть тяжелоатлетом по биографии – он долгие годы тренировался, следовательно, у него получается поднимать тяжести даже с таким значением Характеристики. Однако, скорее всего он проиграет тяжелоатлету с лучшей генетикой (с более высоким параметром Тела) при прочих равных, а так же будет иметь меньший успех в тех задачах, которые относятся к Характеристике Тело, но не связанных с его биографией, например, метание тяжестей, а не их поднятие.*

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»

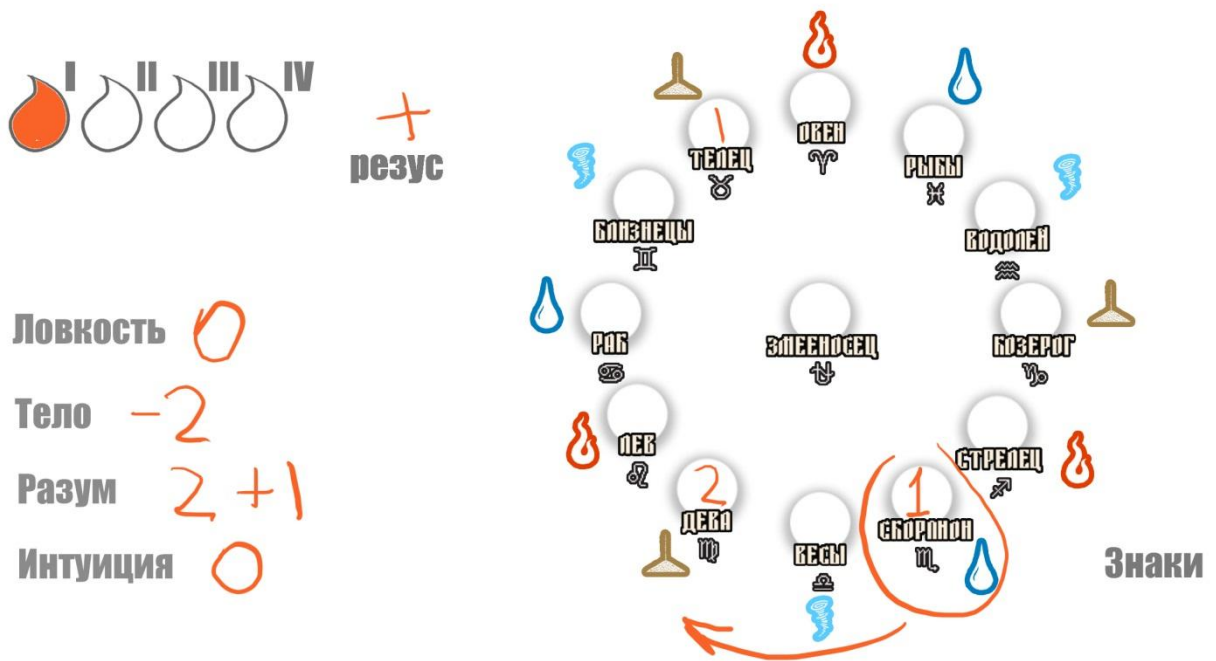
Змееносец не имеет Стихии и не дает бонус

Все вышеперечисленные параметры создают театральную модель персонажа.

***Пример:** Игроки определили свои параметры, начнем с персонажа Эльфании:*

*Лиара – Близнецы 1 уровня (Воздух), Группа крови 4, Резус «+» (по часовой стрелке)
Группа крови 4 дает ей следующую базовую раскладку Характеристики:
Ловкость -1, Тело -1, Разум 0, Интуиция 2
Стихия Близнецов, Воздух, обеспечивает прибавку к Интуиции «+1»
Очки умений: Козерог 1, Водолей 1, Рыбы 1.*

На Листе Игрока это выглядит следующим образом:



Параметры остальных персонажей:

Аманита – Скорпион 1 уровня (Вода), Группа крови 1, Резус «+»
 Ловкость 0, Тело -2, Разум 2 «+1», Интуиция 0
 Очки умений: Телец 1, Дева 2.

Грей – Рыбы 1 уровня (Вода), Группа крови 4, Резус «-»
 Ловкость -1, Тело -1, Разум 0 «+1», Интуиция 2
 Очки умений: Овен 1, Телец 1, Близнецы 1.

Оуэн – Змееносец 1 уровня (не стихинный), Группа крови 2, Резус «+»
 (Змееносец начинает движение по кругу с Овна по часовой стрелке)
 Ловкость 2, Тело 0, Разум -2, Интуиция 0
 Очки умений: Скорпион 1, Стрелец 2.

Элефас – Водолей 1 уровня (Воздух), Группа крови 3, Резус «-»
 Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 0 «+1»
 Очки умений: Овен 2, Телец 1.

Альтрус – Скорпион 1 уровня (Вода), Группа крови 1, Резус «+»
 Ловкость 0, Тело -2, Разум 2 «+1», Интуиция 0
 Очки умений: Козерог 1, Стрелец 2.

Ноэль – Весы 1 уровня (Воздух), Группа крови 2, Резус «+»
 Ловкость 2 «+1», Тело 0, Разум -2, Интуиция 0
 Очки умений: Дева 2, Лев 1.

Лио-Дже-Ву – Овен 1 уровня (Огонь), Группа крови 4, Резус «-»
 Ловкость -1, Тело -1 «+1», Разум 0, Интуиция 2
 Очки умений: Телец 1, Близнецы 1, Рак 1.

Сара – Рак 1 уровня (Вода), Группа крови 3, Резус «-»
 Ловкость -2, Тело 2, Разум 0 «+1», Интуиция 0
 Очки умений: Дева 1, Лев 2.

Театральные правила

Помимо описательной части, Мастер пользуется некоторыми инструментами для регулирования действий персонажа в игровом мире, это два типа проверок – Простые и Особые.

Простые проверки

Чаще всего большинство задач решается простыми проверками. Любой персонаж может пытаться совершать какие-то действия, например: прыгать, разговаривать, наблюдать, пытаться устоять на скользкой поверхности, вскарабкаться на стену, поймать предмет в полете, прочитать научную книгу, понять смысл наскальных рисунков и так далее. Для таких задач используется Простая проверка умения. Все задачи условно делятся Мастером на 4 класса задач: связанные с Ловкостью, Телом, Разумом, или Интуицией. Игрок, который хочет совершить действие должен кинуть Д6 и прибавить значение своей характеристики отвечающей за этот класс задач, (возможно, какие-то бонусные прибавки), если результат преодолевает сложность задачи с точки зрения Мастера, то действие будет успешным. Если нет, то действие не получится или выйдет намного хуже.

Итак, результат Простой проверки равен **Д6 + Характеристика**.

Приблизительные сложности действий:

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

10 – сложное действие (разгадать шифр, обмануть толпу, увернуться от тяжелого предмета)

Мастер руководствуется своим видением ситуации в назначении сложности и внесении в эту сложность поправок на основе биографии и ситуаций. Игроки могут напоминать ему об особенностях своих персонажей и озвучивать свое видение ситуации, но решение о том, какую сложность в итоге должен преодолеть персонаж остается за Мастером.

Простые проверки часто могут быть использованы Мастером для массовых ситуационных проверок – услышали ли персонажи какой-то звук, что-то почувствовали, избежали ли ловушки, кто заметил опасность, кто не поддался страху и так далее. Таким же способом можно выяснять очередность действий – у кого значение больше, тот раньше что-то заметил, первым начал действовать, к нему первому обратились с речью или в него первого выстрелили.

Простые проверки также используются в случае соревнования или противостояния персонажей друг другу. В таком случае их Простые проверки сравниваются, побеждает тот, у кого выше результат. Мастер должен учесть биографии и ситуацию соревнующихся – это может увеличить или уменьшить их результаты.

Пример: странствующий панда Лио-Дже-Ву пытается в таверне перепить местного алкоголика. Соревнуются они по параметру Тело (с точки зрения Мастера трезвость входит в компетенцию этой Характеристики). У панды Тело 0, а у алкоголика Тело -2, результаты бросков их кубиков 4 и 2 соответственно.

Результат панды 4, против результата алкоголика 0, однако, Мастер считает, что у алкоголика больше опыта в таких делах, и дает бонус «+4», к тому же тот знает таверну, в которой пьет, и за это получает еще бонус «+1».
В итоге персонаж алкоголик побеждает в данном соревновании.

Кооперативная проверка: персонажи могут помогать друг другу, совершать некоторые проверки, если такая помощь логически возможна, для этого они должны находиться рядом, требуемая характеристика у помогающих персонажей должна быть не нулевой. Тот, кто производит проверку, получает «+1» от каждого помогающего ему персонажа. Провалив проверку, в большинстве случаев персонаж лишается возможности делать ее снова в отношении той же самой задачи, на какое-то время. Помогавшие персонажи могут делать собственную аналогичную проверку, но уже с «-1». Тот, кому помогали, уже не может помогать сам с той же самой проверкой. Некоторые ситуации подразумевают выбор – помогать, обеспечивая бонус, либо с помощью собственной заявки. Выбрав одно, персонаж, как правило, лишается права сделать другое, так как момент может быть упущен.

***Пример:** Лиара пытается уклониться от падающих на нее осколков стекла, ей придется делать проверку на Ловкость. Грей может использовать телекинез, для того чтобы помочь ее проверке, обеспечив бонус «+1», либо совершить свою собственную проверку на захват осколков, совершив собственную проверку Разума. Он должен выбрать что-то одно в данной ситуации.*
Грей выбрал второе и хочет использовать телекинез, чтобы подхватить падающие осколки стекла. Очевидно, что помочь ему при такой постановке задачи, скорее всего, могут лишь те, кто обладает телекинезом сам. Если Грей проваливает проверку, то Лиаре придется уклоняться, и Грей уже не может ей помочь.

Особые проверки

Некоторые действия совершать сложнее, чем обычно. Либо действие важно для сюжета или действие трудно отнести в одну из Характеристик и хочется большей конкретизации. Такими классами задач управляют сопутствующие им Знаки.

Кооперативные проверки не применяются в решении таких задач.

Особая проверка совершается следующим образом:

- 1) Мастером определяется Знак, который отвечает за те качества, которые нужно применить, бросается Д6, к нему прибавляется уровень Основного Знака персонажа.
- 2) С помощью полученных очков выполняется попытка дойти по Зодиакальному кругу до нужного Знака, начиная отсчет со Знака смежного со своим Основным Знаком, тратя по 1 очку на каждый Знак. В зависимости от Резуса движение нужно вести по часовой стрелке «+» или против «-».
- 3) После попадания на нужный Знак, берется остаток очков и прибавляется уровень этого Знака. Это и есть искомое значение проверки.

Для Змееносца правила немного меняются – он начинает отсчет с Овна, двигаясь по часовой стрелке, или с Весов, если персонаж Кит, двигаясь против часовой стрелки. Для того чтобы другому Знаку попасть на Змееносца – нужно пройти полный круг и попасть на свой знак вторично. (Помните, что при этом в конце прибавляется уровень Змееносца, а не уровень вашего Основного Знака.)

Получив итоговый результат, Мастер интерпретирует произошедшее, основываясь на Знаке, который выбран для проверки и получившейся силе эффекта.

***Примеры:** Аманита хочет пробежать под падающими осколками стекла. Мастер относит эту задачу в Тельца (скорость реакции). Аманита совершает бросок Д6 (выпало 5), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 6 очков на то, чтобы достигнуть Тельца, двигаясь от своего Основного Знака (Скорпиона) в направлении Резуса (он у нее «+», это означает, что движение пойдет по часовой стрелке). Аманита начинает: Весы, Дева, ... И заканчивает: ...Близнецы, Телец. После того как она достигла Тельца (что уже означает успешность проверки), у нее осталось 0 очков, однако у нее есть 1 Очко умений в Тельце, поэтому итоговая сила эффекта «0+1=1». Сложность задачи по задумке Мастера была не высока, также плюсом к реакции является то, что Аманита владеет боевым стилем по биографии. Мастер интерпретирует результат так: Аманита прошла опасный участок, совершенно не пострадал.*

Грей пытается проломить ледяную стенку «- СНААААARGE! - заорал он, наклонив голову рогом вперед и разгоняясь прямо на стену».

Мастер определяет эту задачу в Овна (прямолинейное решение, ближе к физическое взаимодействие). Грей совершает бросок Д6 (выпало 5), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (он Рыбы 1 уровня), получает в итоге этой операции

6 очков на то, чтобы достигнуть Овна, двигаясь от своего Основного Знака (Рыбы) в направлении Резуса (он у него «-», это означает, что движение пойдет против часовой стрелки).

Грей начинает и тут же заканчивает: Овен. Овен достигнут, проверка успешна. На достижение Овна ушло всего 1 очко и 5 очков осталось у Грея в остатке, к тому же у Грея есть 1 Очко умений в Овне, поэтому итоговая сила эффекта «5+1=6». По задумке Мастера стена была не слишком толстой, и Грей с лихвой покрывает сложность задачи. Поэтому интерпретация следующая: пони врезался в стену, под его напором вся оставшаяся ледяная стена рухнула, рог не поврежден.

Дополнительное свойство Особых проверок: предпринятое действие желает свершиться каким-то образом, даже если проверка по требуемому Знаку провалена – есть большая вероятность того, что что-то произойдет. Происходит это в тех случаях, когда в результате проверки попадание на нужный Знак не произошло – в этом случае, на основе уровня того Знака, где вы остановились, Мастер преобразовывает заявленное вами первоначально действие, на действие подходящее под тот Знак, до которого вы дошли. Выходит, что персонаж хотел сделать что-то слишком сложное или не характерное для себя, но неожиданно случилось что-то более ему свойственное, что усугубило или помогло решить эту, либо другие стоящие перед персонажем проблемы.

Знак, выбираемый Мастером для каждой конкретной Особой проверки, может находиться сколь угодно далеко от Знака персонажа, который эту проверку проходит. Важен сам результат проверки – запланированное действие может не произойти, однако может произойти что-то другое, за что отвечает Знак, в котором произошла остановка и чем выше уровень этого Знака, тем сильнее эффект последствий от действия.

***Пример:** Аманита старается понять, почему в небе внезапно падает летающий корабль (она знает, что в мире есть летающие корабли, но именно падение видит впервые). Мастер относит данную задачу в Водолея (знание легенд, каких-то слухов). Аманита совершает бросок Д6 (выпало 6), прибавляет к нему свой уровень Основного Знака (она Скорпион 1 уровня), получает в итоге этой операции 7 очков на то, чтобы достигнуть Водолея, двигаясь от своего Основного Знака (Скорпиона) в направлении Резуса (он у нее «+», это означает, что движение пойдет по часовой стрелке).*

Аманита начинает: Весы, Дева, ... И заканчивает: ... Телец, Овен. Остановка произошла в Знаке Овен, Водолей не был достигнут (он и не мог быть достигнут Аманитой на данном этапе развития персонажа, но нас интересует Знак, в котором она остановилась, стремясь к Водолею). Итог проверки – описание ситуации на основе навыков Овна, сила эффекта 0, так как в Овне у Аманиты нет очков, чтобы добавить их к этому итогу. Мастер интерпретирует результат так: знания о кораблях поверхностные, вывод о ситуации прямолинейный и скорее вредит, чем помогает - «Аманита знает о летающих кораблях не много - да, они как-то летают. Как именно она никогда особо не интересовалась.

Почему корабль может падать? Наверно его подбили в бою».

На самом же деле по задумке Мастера корабль падает по причине слома магического кристалла, после того как он случайно подвергся действию анти-магии. Мастер мог бы изначально отнести задачу в Знак Дева (знание истории) или другой Знак, но Аманита не конкретизировала, что обращается именно к историческим сведениям или к чему-то еще, вроде понимания инженерных особенностей корабля.

Мастер может выбирать Знаки самостоятельно, в таком случае он определяет, повредил ли в итоге игроку эффект от проваленной проверки, либо помог. Кроме того, Мастер может обсудить задачу с игроками, до Особой Проверки, чтобы те могли иметь возможность как-то переформулировать свою заявку под тот Знак, что им более близок. Тогда, в случае провала проверки эффект явно в чем-то повредит игроку.

Еще раз повторим, как выглядит Особая проверка.

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

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

шаг третий: трактовка результата в зависимости от того, был ли достигнут нужный Знак, либо остановка произошла в другом Знаке.

Приблизительная сила получившегося эффекта:

5 и ниже – простое действие

10 – сложное действие

15 – очень сложное действие

20 - эпическое действие

25 и выше – чудо

Уровень персонажа при Особой проверке по его Основному Знаку удваивается и результат проверки просто равен **Д6 + (уровень Основного Знака x 2).**

***Примечание:** при использовании боевой части системы Особая проверка по Основному Знаку персонажа выглядит так: **Д6 + уровень Основного Знака + Уровень Души** либо **Уровень Здоровья** (тот параметр, который меньше).*

Важно! Не смешивайте уровни Характеристики и Знаков в проверках, так как вы выбираете либо Простую проверку, либо Особую - либо Характеристики, либо Знаки. Навыки Знака не дают бонусов или ограничений к Простым проверкам, а Характеристики в свою очередь не влияют на результат Особой проверки. На результат проверки всегда влияют биография и текущая ситуация, Знаки потребуются лишь при Особых, а Характеристики при Простых проверках. Считайте Знаки просто более углубленной и детализированной заменой Характеристик при решении задач.

Случайности

Бывают ситуации, когда необходимо случайно выбрать персонажа, на которого что-то подействовало либо он что-то увидел, а на остальных это не подействовало либо подействовало, но позже. Тут могут помочь Простые проверки – выясняется очередность персонажей по какой-то Характеристике и в зависимости от значений выбираются цели. Например, персонаж с наивысшим значением при массовой проверке по Ловкости первым услышал шорох летящей стрелы или персонаж с наименьшим значением Ловкости неуклюже повернувшись активировал ловушку. А вот у персонажей Мастера, которые называются **героями**, не всегда могут быть прописаны значения Характеристик, поэтому для вычисления случайного героя для какого-то события Мастер может пользоваться упрощенным методом. Этот же метод подойдет и для выбора кого-то случайного из героев и персонажей вместе, а так же для выбора персонажа из группы без привязки события к Характеристикам. Для этого Мастер распределяет числа от 1 до 6 между теми героями и персонажами, с которыми случайность могла взаимодействовать. Число может соответствовать как одному участнику, так и нескольким. После этого совершается бросок Д6 и выпавшее число определяет того, кто стал целью случайного события или увидел это событие.

Иногда может понадобиться определить какую-то случайную деталь, не связанную с самими персонажами игроков, например, был ли герой, с которым персонажи общаются магом или не был. Бросок на определение случайности не всегда требуется, но так как Мастер не может предусмотреть всего, то рано или поздно подобный бросок может понадобиться. Как правило, Мастера в таких случаях интересуется ответ «да» или «нет». Для ответа на вопрос Мастер кидает (открыто или скрытно) Д6 истолковывая значения от 1 до 3 как «нет» и значения от 4 до 6 как «да».

Примечание: в вышеприведенном примере подразумевается, что «да» и «нет» одинаково вероятны. Мастер может изменять рамки числовых значений, если считает, что какой-то из ответов более вероятен, хоть и оба были возможны. Допустим, маги в мире это большая редкость и встреченный игроками герой (чей род деятельности Мастер заранее не придумал и теперь затрудняется с однозначным ответом) оказался магом только при значении 6 на кубике, а при прочих значениях нет. Мастер также может обходиться без бросков, принимая все решения по случайностям полностью самостоятельно.

Завершив рассмотрение проверок и случайностей, перейдем к разбору тех методов, которыми можно совершенствовать персонаж, улучшая его возможности.

Развитие персонажа

Помимо того, что персонажи в ходе приключения могут получать поощрения, в виде каких-то предметов расширяющих их возможности они еще могут расти в своих игровых параметрах. Персонаж получает уровни Знака с учетом отыгрыша. Каждый Знак может принимать значение от 0 до 10. Основной Знак растет от тех действий персонажа, которые вписываются в концепцию Знака, в его черты характера. Персонаж, хорошо проявивший себя, с точки зрения Мастера, даже не в своем деле – имеет шанс повысить уровень в том Знаке, который этому делу соответствует, ему будут лучше удаваться не типичные для его Основного Знака действия, что позволит лучше отразить уникальность персонажа.

Всякий раз, когда Мастер считает, что некое действие персонажа, либо его многократные действия были успешно персонажем сыграны и должны быть награждены, то он выдает персонажу новый уровень Знака, если персонаж соответствовал заложенной в Основном Знаке концепции, либо повышает уровень в другом Знаке, в котором персонаж себя проявил. Кроме того, Мастер в некоторых ситуациях может посчитать возможным выдать персонажу свободные Очки Умений, распределяемые персонажем как угодно, кроме как в свой Знак, чтобы тот решил самостоятельно, куда их потратить.

Аналогичным образом растут уровни Характеристик – максимальное значение для каждой равно 7.

Некоторые принципы, на которые следует ориентироваться Мастеру:

- начальный рост Характеристики или Знака происходит проще, чем достижение высоких значений. Чем выше уровень, тем больше времени и действий уходит на повышение.
- когда Характеристика или Знак повысилась, то следующее повышение чаще всего возможно лишь после некоторого периода восстановления. Если персонаж постоянно эксплуатирует в своих действиях одну и ту же Характеристику/Знак, то они остановятся в росте.

Данный вариант рекомендуется использовать в том случае, если вы используете в приключении только театральную часть системы. В другом случае рекомендуется способ описанный ниже:

Персональное повышение параметров

В качестве альтернативного варианта (а при использовании и театральной и боевой части рекомендуется использовать именно его) предлагается упрощенный рост параметров персонажа. Мастер выдает игровой опыт – **EXP**. Этот опыт он назначает персонажам за хороший отыгрыш, выполнение заданий и красивые игровые моменты. Заработанный игровой опыт персонажи тратят, самостоятельно повышая нужные им параметры.

Мастеру следует начислять опыт, прикидывая нужное количество по тем таблицам, что приведены ниже, в которых описано, сколько персонажу надо опыта, чтобы подняться на следующую ступень в Знаке или Характеристике. Мастер решает, сколько именно выдать опыта, а игрок уже просто повышает нужный параметр персонажа, потратив то количество опыта, которое требуется по таблице.

В таблицах описаны последовательные цены, которые нужно платить для каждого следующего повышения требуемого параметра на единицу.

Таблица стоимости повышения Знаков

Основной Знак		Второстепенные Знаки	
		1 уровень	350 EXP
2	уровень 750 EXP	2 уровень	450 EXP
3	уровень 850 EXP	3 уровень	550 EXP
4	уровень 950 EXP	4 уровень	600 EXP
5	уровень 1050 EXP	5 уровень	700 EXP
6	уровень 1100 EXP	6 уровень	850 EXP
7	уровень 1250 EXP	7 уровень	1050 EXP
8	уровень 1450 EXP	8 уровень	1200 EXP
9	уровень 1700 EXP	9 уровень	1300 EXP
10	уровень 2200 EXP	10 уровень	1400 EXP

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – водные Знаки, 2-я – земные Знаки, 3-я – огненные Знаки, 4-я – воздушные Знаки. Кроме того Второстепенные Знаки тех Стихий, которые близки к Стихии персонажа получают скидку в 250 EXP.

Близкими Стихиями считаются Стихии тех Знаков, которые не относятся к вашей Стихии, а так же той, которая считается противоположной вашей. Существует две пары Стихий-антагонистов: огонь/вода и земля/воздух. Если Стихия вашего Основного Знака входит в одну из этих пар, то скидку вы получаете на обе Стихии другой пары.

Половина стоимости и скидка не могут быть применены одновременно к одному Знаку в том случае, если он отвечает обоим требованиям. Вы должны при каждом его повышении выбирать будет ли это скидка или половина стоимости.

Таблица стоимости повышения Характеристик

(Тело, Ловкость, Разум, Интуиция)

-1	90 EXP
0	100 EXP
1	150 EXP
2	280 EXP
3	550 EXP
4	700 EXP
5	800 EXP
6	950 EXP
7	1100 EXP

Важно! Повышение главной Характеристики персонажа до значения 3 стоит на 50 EXP дешевле, а после 5 уже на 200 EXP дешевле.

Игра по театральным правилам

После прочтения вышенаписанного материала вы уже знаете достаточно, для того, чтобы провести упрощенный вариант игры, используя лишь театральные правила. Для начала определите, кто будет Мастером и сколько участвует игроков, загляните в раздел «Что потребуется для игры?».

Итак, вы Мастер. Для начала вам нужно иметь представление о жанре вашей игровой сессии и наборе ситуаций, которые произойдут в игре. Все это вместе является игровым модулем. Прочитайте раздел «Модуль «Искажение»», чтобы иметь представление о том, как строится модуль. Вы можете использовать предлагаемый модуль, или постараться сконструировать свой в том же Антураже или в других (тут вам может помочь раздел «Дополнительные Антуражи»).

Одна из важных составляющих игрового модуля – Ключевые сцены. Придумайте какие-то яркие события, в которые вы хотите поместить ваших персонажей, запишите их и в нужный момент используйте прямо в игровой сессии.

***Важно!** Хорошей практикой может быть создание простых Ключевых сцен самими игроками перед началом игры. Попросите каждого игрока придумать Ключевую сцену для игры выражающуюся в нескольких фразах, например: «проснулось древнее зло», «персонажей посадили в тюрьму», «явление злого родственника персонажа» и так далее. Предупредите о том, что данные сцены не обязательно будут включены в игру и не обязательно именно в том виде, в котором они написаны. Пусть каждый игрок придумает одну такую сцену и опишет ее в записке Мастеру. Соберите записки у игроков, если сцена слишком не вписывается в мир и нет возможности ее как-то переосмыслить в другом ключе, то можете забраковать ее попросив написать другую, либо вообще не использовать. В любом случае это полезно – вы сразу можете понять ожидания игроков от планируемой игры и возможно скорректировать эти ожидания.*

Получив набор сцен от игроков, пытайтесь ориентироваться на них и при удобном случае вводите их в повествование, целиком либо частично. Не забывайте и про свои собственные заготовленные сцены, а так же не упускайте возможность интересным образом связать разные сцены между собой.

Перейдем к созданию игроками их персонажей. Попросите каждого игрока придумать персонажа и рассказать о нем, после этого попросите его зафиксировать ключевые моменты этой истории в графе Биография, а также написать имя персонажа. Еще вы можете предложить игрокам сразу написать биографию персонажа и потом уже рассказать ее вам.

Каждый игрок определяется с именем персонажа, случайно определяет Группу Крови и Резус, и выбирает любой Знак, который ему захотелось (однако помните, что Змееносцы очень редки). Если игрок затрудняется с выбором, то пусть указывает свой Знак. В выбранный знак нужно поставить 1 (если вы начинаете с персонажами первого уровня) и обвести этот Знак кружком, отметив, что это Основной Знак. После этого остается только определиться с Очками умений – кинуть по 1 в ближайшие Знаки или расспросить игрока, к каким навыкам их персонаж может иметь склонность, после чего распределить Очки умений соответствующим образом.

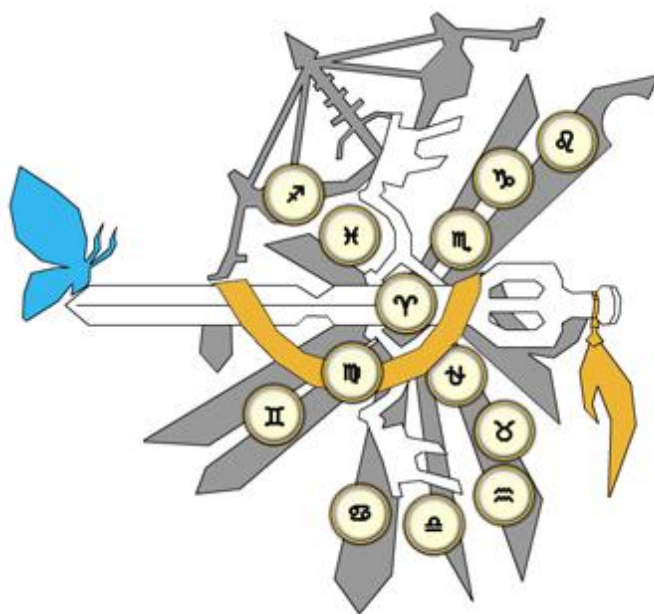
На основе Группы крови персонажа определяется один из четырех наборов значений для Характеристики (Ловкость, Тело, Разум, Интуиция). Дополнительный бонус к какой-то из Характеристики дает Стихия (Вода, Огонь, Земля, Воздух), к которой принадлежит Основной Знак персонажа.

После того как персонажи придуманы Мастер может дополнить биографии персонажей выдав им какие-то сопутствующие предметы. Считается, что минимальный набор необходимых в путешествии вещей у персонажей, как правило, уже есть с собой, но Мастер может выдать какие-то уникальные вещи – важное письмо, ценность, карту сокровищ, артефакт и так далее. Помимо предметов Мастер может добавить деталей и движущих персонажем мотиваций в чью-либо биографию, лучше делать это в приватной беседе с игроком, если вы хотите, чтобы игрок сам решал, когда и кому открыть эту информацию и раскрывать ли ее вообще.

В заключении Мастер определяет то, каким образом персонажи появятся в игре – знакомы ли персонажи между собой или их нужно свести вместе, с описания какого места начать рассказ и так далее.

Удачной игры!

Чтение следующих разделов поможет вам разбавить сугубо описательную игру боевой тактикой.



ОСНОВЫ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ

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 так далее. Выясняется очередность ходов и после этого в процессе боя право хода переходит от одного участника к другому.

***Примечание:** помогать знакомиться с боевой частью нам будут в основном следующие персонажи: Ноэль, Альтрус, Сара и Лио-Дже-Ву.*

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 каждый уровень персонажа в каждом конце хода, предотвращая их сгорание. Накопленные таким образом Очки Действия персонаж может потратить только на полную или частичную оплату приема Аспекта-Время. Например, Лио-Дже-Ву обладает предметом, который дает ему Магию Аспекта-Время которая называется «Контр-тень» и позволяет тратить запасенные им в особый пул Очки Действия, чтобы магическим способом контратаковать противников.

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 - это те случаи, когда в формуле урона присутствует D).

Магическая защита делится по Аспектам:

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

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

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

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

***Пример:** 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 воспринимает урон как Боец, 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.*

Что потребуется для игры с тактическим боем?

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 при помощи 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.

Интервально-смешанный способ:

Подходит, например, для вычисления D20 через броски D6. Бросаем первый раз D6, определяя интервал из 4-х значений на D20. 1 на D6 это интервал между 1 и 4 включая их тоже, 2 – интервал между 5 и 8 и так далее. При 6 на D6 перебросить кубик. После выяснения интервала мы кидаем D6 снова (или D4), чтобы выяснить какое из 4-х значений в интервале искомое. (5 и 6 – перекидываем D6).

Можно кидать сначала D4 (определяя интервал из 5 значений), а потом 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: на сайте системы есть флэш-приложение для замены всех нужных кубиков, генерирующее все нужные случайные числа.

Создание боевой части 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, обратная же сторона Листа Игрока предназначена для боевых параметров и выглядит следующим образом:

Уровень Здоровья 03
Уровень Души Д3
Скорость 0М



EA:

Ф3
Ф3(Д)



МЗ(М)
МЗ(Ж)
МЗ(В)
МЗ(Д)

ОПЫТ:

ЗОЛОТО :

Титул

Основной Аспект (активные Способности и Магия):

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 Ловкач), 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
Лио-Дже-Ву (Знак Овен, Группа крови 4, Резус «-») 10 ОЗ, 10 ДЗ, 4 ОМ*

Стартовое вооружение этих персонажей приведено в разделе «Боевая экипировка».

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 регулируется специальными состояниями, о которых можно узнать в разделе «Предсмертные состояния».

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 театральной части, 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). Это означает, что имея 1 Уровень Души и 1 Уровень Здоровья персонаж получит всего лишь «+1» к Особой проверке по своему Основному Знаку («+2» будет в том случае, если оба этих Уровня станут равны 2 или один станет равен 3 про том, что другой остался равен 1 и так далее).

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 системе используются 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 Здоровье 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 Здоровье персонаж может разными способами - по своему желанию и под воздействием внешних обстоятельств. Если он использует особый вид приемов (Аспект-Душа), который требует траты Душевного Здоровья, 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 Здоровье персонажа, они привязаны к своим ресурсам.

Другой способ потери персонажем ДЗ следующий: оно уменьшается, когда персонаж подвергается агрессивному воздействию извне, замещая повреждение Очков Здоровья повреждением Душевного Здоровья. В каких именно случаях такого воздействия потеряется Душевное Здоровье, определяется архетипом персонажа, здесь также играет роль защита, даруемая экипировкой - именно она позволяет перевести урон из здоровья в Душевное Здоровье, 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 Здоровье вместо этого. Физические повреждения самые "кровожадные", хоть и есть защита, а повреждения Душевного Здоровья 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 Здоровью (надел доспех с Физической защитой, однако при физическом уроне доспех хоть и уменьшил урон по здоровью, но вместо этого заблокированный им урон отправился в Душевное Здоровье), а вот заблокированный защитами магический урон его Душевное Здоровье 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 выбирать – 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, копье, 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 большой 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 огромной дистанции. Наносят Мистический урон, распределяя его по целям.

В начале игры каждый персонаж получает одно оружие 1 уровня, а также получает 200 золотых монет, на которые выбирает себе боевую экипировку (остаток оставляя у своего персонажа) из 1 и 2 уровней. Мастер может менять эти условия - увеличивать выделяемую на экипировку сумму, расширять ассортимент экипировки, запрещать выбирать экипировку в начале игры, выдавать уже изученные способности и так далее.

Ниже приведены таблицы оружия и экипировки 1 и 2 уровней (уровни экипировки никак не относятся к уровням персонажей):

Одно Оружие первого уровня из списка:

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	

Подробное описание оружий и заключенных в нем способностей и магий смотрите в разделе «Приложения».

Боевая экипировка из первого и второго уровней (на сумму 200 золотых монет):

1 Уровень

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; только для 2 и 3 ГК!	60
Кольцо Магии	Аксессуар	+2 ОМ; только для 1 и 4 ГК!	60

2 Уровень

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

Расшифровка обозначений:

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 Боевой экипировки приведено в разделе «Приложения».

Вооружение рассматриваемых нами персонажей:

Ноэль, оружие - Меч, экипировка – Шлем. Остаток – 110 ЗМ. Кроме того Мастер выдал ему как наследство - Одеяние Тлена.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(М) = 3, МЗ(В) = 1.

Альтрус, оружие – Посох, экипировка – Шляпа и Кафтан. Остаток – 50 ЗМ.

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

Сара, оружие – Лук, экипировка – Простой Доспех. Также она обладает каким-то мистическим аксессуаром, который добавляет ей защиту (+2 ФЗ(D)).

Суммарные защиты от экипировки: ФЗ(D) = 4.

Лио-Дже-Ву, оружие – Перчатки, экипировка – Кольцо Магии, Шапка, Кафтан. Остаток – 40 ЗМ.

Суммарные защиты от экипировки: МЗ(Ж) = 1, ФЗ = 1. Кроме того имеет +2 ОМ к своим базовым от Кольца Магии.

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.

Пример: Ноэль носит с собой Меч и Одевание Тлена. Меч дает ему возможность пользоваться активной Способностью «Сияющий Меч», а Одевание Тлена дает ему пассивную способность «Мастерство Времени». Данные способности Ноэлем еще не изучены, поэтому, когда он экипирует что-то другое вместо этих предметов, то эти способности у него не сохраняются. Если Ноэль накопит необходимое количество Единиц Аспекта в сражениях для запоминания способностей экипировки, то эти способности будут ему доступны, даже если он снимет экипировку, которая их ему давала. Так, заработав 20 и более ЕА при экипированном Мече, Ноэль выучит его Способность «Сияющий Меч» и сможет пользоваться ею с любым другим оружием типа «меч». А заработав 70 и более ЕА, чтобы изучить «Мастерство Времени» с Одевания Тлена он сможет сохранять эту пассивную Способность, не экипируя само «Одевание Тлена» для этого.

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 тактического 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, для каждого индивидуально или для целой группы противников сразу.

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. Считается, что действия всех участников битвы и так происходят одновременно, но участники боя с одинаковой инициативой могут сами решать то, как они выполняют свои действия относительно друг друга.

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

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.

Сражение

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 запасать (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.

Клеточное поле считается предустановленным вариантом, и все описания действия эффектов изначально рассчитаны именно на такое представление поля боя. Если вы используете вместо поля разбитого на квадраты гексогональную карту, то правило с одной разрешенной диагональной клеткой не используется. Так же модифицируются разнообразные специальные эффекты, например эффект наносящий урон крестообразно по прилегающим клеткам будучи использован на гексогональном поле позволяет выбирать любые 4 прилегающие клетки вместо этого.

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.

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 и не тратит Боевое действие!

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

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.

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 первой и второй ГК либо 1 для третьей и четвертой ГК), это обозначает минимальный урон. В этом случае значение D просто будет равно 1.

Любой другой результат означает промах.

***Примечания:** крит отменяет любые константные прибавки к числу внутри самой формулы. Например, вы должны нанести урон по формуле $D4+2$, в случае критика 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, отмечая 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 криты выходят из формулы, и становятся бонусными прибавками. Например, формула « $D4+D4+D4$ » при крите выдаст «8» и уже отдельным бонусом « $+D4+D4$ » (который рассчитывается уже без критических удвоений), 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

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, Таинство 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).

Знаки в бою

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 Лук (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.

*Персонаж Водолей получает 2 известных ему Титула на старте игры.
Смотри раздел «Специальности Знаков»*



Рыбы (Вера) Водный Знак

Особая сила: 20% шанс уклониться от физического урона.

Специальность Знака: Мистицизм – Призыв.

*Персонаж Рыбы получает 2-х известных призываемых существ на старте игры.
Смотри раздел «Специальности Знаков»*



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.

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, и реже кратные 5.

Кроме всего прочего Особые силы Знаков растут на 5-м и 10-м уровнях Основного Знака. Новые эффекты Особой силы не отменяют уже полученные ранее эффекты, а могут лишь усиливать их.

Развитие Знаков

Прогресс Особых сил Овна:

1 уровень: получает постоянную прибавку ко всем ближним атакам Перчатками, Жезлами и Посохами +1 за каждый уровень оружия.

5 уровень: эффект Особой силы распространяется на Мечи и Кортики.

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

Прогресс Особых сил Тельца:

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

5 уровень: становится иммунен к Ответным Атакам.

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

Прогресс Особых сил Близнецов:

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

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

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

Прогресс Особых сил Рака:

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

5 уровень: Возможность применить любое действие подконтрольного монстра самостоятельно. Шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 40%.

Копирование +1 (скопированные Мимикрией приемы получают +1 к урону и лечению за уровень персонажа, не распространяется на применение запомненных приемов).

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

Прогресс Особых сил Льва:

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

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

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

Прогресс Особых сил Девы:

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

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

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

Прогресс Особых сил Весов:

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

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

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

Прогресс Особых сил Скорпиона:

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

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

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

Прогресс Особых сил Стрельца:

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

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

10 уровень: эффект распространяется на Шары. Дальность любая, кроме радиуса 1.

Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе больше, чем 1.

Прогресс Особых сил Козерога:

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

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

10 уровень: Все приемы Критические. 100% шанс наделять предмет способностью при синтезе.

Прогресс Особых сил Водолея:

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

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

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

Прогресс Особых сил Рыб:

1 уровень: 20% шанс уклониться от физического урона.

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

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

Прогресс Особых сил Змееносца (и Кита):

1 уровень: 20% шанс скопировать любой прием, наносящий повреждение какой-то Стихией проведенный врагом, на него. Способность теряет 5% за каждого союзника со Знаком Змееносец или Кит. Не действует против существ Знака Змееносец или Кит.

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

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

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

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

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

Специальности Знаков

Каждый персонаж определенного Знака мог применять свою Специальность без проверок. Для того, чтобы пользоваться Специальностями других Знаков персонаж должен выполнять Особую проверку. Напомним, как она высчитывается:

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

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

Для успешного применения Специальности чужого Знака нужно, чтобы результат второго шага был равным или превосходил сложность проверки для данной Специальности.

Некоторые категории Специальностей Знаков, такие как Мистицизм, Таинства и Профессии имеют ограничение на число применений в день, равное 1 за каждый уровень персонажа. Если персонаж проваливает Особую проверку в данной категории, то сжигает проверку.

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

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

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

Ремесла

Существует 5 типов Ремесел: Разбор, Сборка, Синтез, а так же Алхимия и Астрология. Ремесла 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. Дева выбирает Знак получающихся в результате Разбора Сфер самостоятельно.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Деве, со сложностью **4 + уровень разбираемого предмета**.

Персонаж в отличие от Девы разбирает предмет на Сферы исключительно своего Знака, вдвое меньше чем указано в рецепте (округлять в меньшую сторону).

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

***Пример:** Сара (Рак 1 уровень, резус -, 1 очко умений в Деве) пытается разобрать Балахон (предмет 1 уровня, Разбор: 5 Сфер), для этого она выполняет Особую проверку по Деве и должна достичь сложность равную $4+1 = 5$.*

Если она выкинет 5 и выше на кубике, то она выигрывает проверку (к броску Сара прибавит свой Уровень Знака, который равен 1, получит $5+1=6$ и начнет отсчет со Знака который идет следом, то есть со Льва, следующим ходом попав на Деву, таким образом потратив 2 из 6 очков на то чтобы попасть от своего Знака на Знак Девы. У нее остается 4 очка, к ним прибавляется 1 очко Сары в Деве $4+1=5$ и этого хватает чтобы пройти проверку) и теперь может разобрать Балахон на 5 Сфер своего Знака, деленных пополам и округленных вниз (в итоге на 2 Сферы Рака).

Кроме того, она получит 10-ю часть от стоимости Балахона (стоимость 80 ЗМ) - 8 золотых монет.

Если она выкинет на кубике меньше 5, ее ждет неудача и она потеряет 1 ДЗ на этот день.

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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Тельцу, со сложностью **4 + уровень собираемого предмета**.

Персонаж, в отличие от Тельца тратит в 2 раза больше Сфер на оплату Любых Сфер, а так же на оплату Сфер Тельца.

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

***Пример:** Хрякус (старый дядюшка-охотник, Водолей 3 уровень, резус «-», 3 очка умений в Тельце) пытается собрать Лук (предмет 1 уровня, Сборка: 6 Сфер Стрельца+1 Сфера Девы), нужные Сферы у него есть. Для того чтобы собрать из них Лук он выполняет Особую проверку по Тельцу и должен достичь сложность равную $4+1 = 5$.*

Если он выкинет любое число кроме 1 на кубике, то выигрывает проверку (Хрякус добирается до Тельца от своего Знака в направлении резуса одним своим Уровнем, оказавшись на Тельце он получает 3 очка из нее и значение кубика должно быть выше 1 чтобы он достиг сложности 5), из Сфер Хрякус собирает Лук.

Если он выкинет на кубике 1, его ждет неудача и он потеряет одну случайную Сферу из тех что подготовил для сборки Лука.

Сара (Рак 1 уровень, резус «-») не может пока собирать предметы, так как при максимальном значении кубика 6 в направлении своего резуса по зодиакальному кругу она может прийти только до Знака Водолей (6 на кубике + 1 уровень = 7).

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, 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).

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Козерогу, со сложностью **4 + уровень синтезируемого/раскалываемого предмета**.

Персонаж, в отличие от Козерога не умеет заменять 1 предмет из рецепта на предмет сходной категории и не умеет вкладывать способность, однако у него остается 20% возможность наделить предмет своим Знаком.

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

***Пример:** Пакка (странствующий священник Мантисса, Козерог 2 уровень, резус «-») хочет синтезировать Змеиный Кинжал (оружие 2 уровня, Синтез: 2 Кортика и 2 Кольца Магии). Так как Пакка Козерог то проверка ему не требуется, и если у него появятся нужные предметы он без труда синтезирует из них все что угодно, не оглядываясь на уровни предметов.*

При синтезе Змеиного Кинжала Пакка тратит 2 Кортика и 2 Кольца Магии, и имеет 20% шанс наделить предмет своим Знаком. Пакка сознательно проваливает этот шанс, так как не хочет, чтобы это оружие давало минусы, если его наденет Сара (она Рак). Если бы он согласился и ему повезло выкинуть нужный процент, то Змеиный Кинжал стал бы обладать прибавкой +2 к урону если его носит Козерог и «-2» к урону если его носит любой другой Знак, а так же при продаже цена такого оружия сократилась бы вдвое.

Так как Пакка Козерог, то он мог заменить при синтезе 1 предмет на предмет той же категории аналогичного уровня, допустим одно Кольцо Магии (предмет 1 уровня, цена 50 ЗМ) на более дешевую Шапку (предмет 1 уровня, цена 40 ЗМ). Кроме того, Пакка получает 40% шанс вложить в синтезированный предмет какой-то изученный им ранее любой прием, он выкидывает успешный процент и принимает решение наделить Змеиный Кортик Магией Контр-Тень.

Сара (Рак 1 уровень, резус «-», нет очков в Козероге), при значении кубика 5 и выше в направлении своего резуса по зодиакальному кругу, может прийти до Знака Козерог, но у нее нет в нем очков, а если бы и были, то потребовалось бы как минимум 5 очков в Козероге (если Сара выкинет 6 на кубике), чтобы расколоть или синтезировать Змеиный Кинжал, сложность которого равна $4+2 = 6$.

АЛХИМИЯ **(Змееносец)**

Персонаж Змееносец создает **зелья** – предметы, используемые в бою (смотри список Зелий в разделе «Зелья»). Имеет 30% шанс сварить 2 зелья вместо одного.

Персонажам остальных Знаков (кроме Кита, который не может заниматься Алхимией) нужно успешно пройти Особую проверку по Змееносцу со сложностью **уровень зелья**. В отличие от Змееносца у других нет шанса удвоить зелья при варке. Провалившие проверку теряют 1 ДЗ на уровень создаваемого зелья.

Помните, что для того, чтобы прийти до Змееносца персонаж должен пройти весь зодиакальный круг, попав на свой Знак повторно.

АСТРОЛОГИЯ **(Кит)**

Персонаж Кит создает **карты** – предметы, используемые в бою (смотри список Карт в разделе «Карты»). Имеет 10% шанс сделать 2 карты вместо одной.

Персонажам остальных Знаков (кроме Змееносца, который не может заниматься Астрологией) нужно успешно пройти Особую проверку по Змееносцу со сложностью **уровень карты**.

В отличие от Кита у других нет шанса удвоить карты при их изготовлении. Провалившие проверку теряют 1 ДЗ на уровень создаваемого зелья.

Помните, что для того, чтобы прийти до Змееносца персонаж должен пройти весь зодиакальный круг, попав на свой Знак повторно.

МИСТИЦИЗМ

Существует 3 типа Мистицизма: Преображение, Призыв и Мимикрия.

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

ПРЕОБРАЖЕНИЕ **(Скорпион)**

С помощью Преображения 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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Скорпиону, со сложностью **6**. В отличие от Скорпиона время Преображения высчитывается как D4 +1 на каждый уровень персонажа Фаз, а кроме того персонаж может превращаться в Эйдолона лишь своей Стихии, а так же в Эйдолонов любой Стихии, кроме противоположной уже со сложностью **11**. Персонаж Змееносец или Кит умеет превращаться только в Эйдолона своего Знака.

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

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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Рыбам, со сложностью **6 + уровень призываемого монстра**. В отличие от Рыб, призванное существо будет помогать персонажу в течении D3 +1 на каждый уровень персонажа Фаз, а так же пропадает шанс удвоить здоровье существа. Если существо не принадлежит к стихии персонажа (Змееносец или Кит должны навсегда определить себе 1 сопутствующую стихию для Призыва), то монстр призывается с половинным здоровьем. Провалившие проверку теряют ДЗ равное своему уровню, помимо траты попытки Мистицизма.

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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Раку со следующими сложностями:

Мимикрия способности монстра: **6 + уровень монстра + расстояние до монстра,**

Мимикрия способности персонажа: **6 + уровень персонажа + расстояние до персонажа.**

В отличие от Рака остальные персонажи не могут запоминать копируемые приемы.

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

Таинства

Существует 3 типа Таинств: Зачарование, Излучение и Переливание.

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

ЗАЧАРОВАНИЕ

(Овен)

С помощью Зачарования 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 Воды.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воды.

Эффект: игнорирует 1 ФЗ(Д) цели.

Чары Земли.

Рецепт: 4 Сферы стихии Земли.

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

Чары Воздуха.

Рецепт: 4 Сферы стихии Воздуха.

Эффект: игнорирует 1 ФЗ цели.

Чары Тени.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.

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

Чары Света.

Рецепт: по 1 Сфере каждой стихии.

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

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Овну со сложностью **6**. В отличие от Овна персонаж может накладывать лишь одни чары и только своей стихии, платя при этом вдвое больше Сфер.

Провалившие проверку теряют половину ингредиентов, помимо траты попытки Таинств.

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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Стрельцу со сложностью **6 (при этом необходимо оружие с типом Лук или Пистоль в руках)**. Также в отличие от Стрельца максимальная дальность будет вычисляться как 1 +1 за уровень персонажа. Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Таинства.

ПЕРЕЛИВАНИЕ

(Лев)

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

При переливании можно передать союзнику 1 ОЗ или 1 ОМ на уровень персонажа, при этом союзник получит удвоенное количество 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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Льву со сложностью **6+расстояние до цели**. В отличие от Льва Переливание для других персонажей не удваивает количество ресурса, которым персонаж делится. Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Таинства.

Профессии

Существует 3 типа Профессий: Целитель, Бард и Вор.

Любой персонаж обладает 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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Близнецам со сложностью **6**. В отличие от Близнецов персонаж не умеет лечить себя, а остальных лечит на 1 на первом уровне, D2 на втором и третьем, D4 на четвертом, D4+1 за каждый уровень на пятом уровне и выше. Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Профессии.

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 Водолей 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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Водолею со сложностью **6 (и потратить 2 ДЗ)**.

В отличие от Водолея другие персонажи могут переключать песню во время боя только тратой попытки Профессии. Провалившие проверку не теряют ничего кроме потери попытки Профессии и потраченных на активацию ДЗ.

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.

Персонажам остальных Знаков нужно успешно пройти Особую проверку по Весам со сложностью **6+уровень цели**. В отличие от Весов персонажи не имеют шанса украсть предмет. Провалившие проверку не теряют ничего кроме траты попытки Профессии.

Дополнительные правила

Отдых

Обычно все параметры персонажа, если он жив, восстанавливаются каждый день в полночь. Если персонаж не спал в течение суток, он тоже восстанавливает свои характеристики в полночь, однако получает штрафы: -2 ко всем социальным характеристикам, -1 к уровню и проверкам по всем Знакам, за каждый просроченный день, до тех пор, пока не выспится.

Совмещенное действие

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.

Трюки

Довольно часто игроки желают предпринять какие-то действия в бою, которые выходят за рамки тактической боевой игромеханики. Поставить подножку, метнуть оружие, взобраться на препятствие, зачерпнуть песок и кинуть в глаза врагу, схватить врага, обрубить канат и так далее. Разрешайте игрокам это делать, подобные действия мы будем относить к Трюкам.

Для каждой такой необычной заявки игрока Мастер устанавливает количество Очков Действия, которое займет подобный Трюк. Также Мастер решает, будет ли потрачено Боевое действие на этот Трюк и последуют ли Ответные атаки на него. После этого Мастер определяет тип проверки для выяснения успешности или последствий от Трюка: назначает Простую или Особую проверку.

***Например:** Ноэль (Ловкость 3 Тело 0, Разум -2, Интуиция 0) хочет метнуть меч во врага. Метать он собрался свой экипированный Меч (оружие 1 уровня, одноручное) на расстояние 4 клеток. Мастер определяет, что действие займет 4 ОД, будет являться Боевым действием и спровоцирует Ответные атаки. Также Мастер учитывая все ситуационные бонусы назначает Простую проверку для выяснения успешности этого броска со сложностью 7 по Ловкости. Ноэль выкидывает 4 на кубике и прибавляет свою Ловкость - действие успешно выполнено. Меч прилетает во врага, нанеся свою стандартную атаку +1 урон за уровень меча. Ответных атак на Ноэля не последовало, так как рядом с ним врагов не было.*

Смена экипировки

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

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

Транс

Иногда, испытывая сильные душевные переживания, персонаж может впасть в Транс. Транс бывает Боевым и Театральным.

В состоянии Боевого Транса персонаж входит 1 раз в день, при условии, что враг нанес повреждения и ДЗ персонажа снизилось до 0. Если персонаж теряет последнее ДЗ вследствие других причин, то он не впадает в Транс. Будучи в состоянии Транса персонаж в течении трех своих ходов может 3 раза использовать любой известный ему прием (даже прием в изучаемом оружии) относящийся к Аспектам Маны, Жизни или Времени, без оплаты его стоимости (в ОЗ, ОД или ОМ), и не тратя боевого действия. (Для приемов использующих X: X считается максимальным из положенного, если ограничения нет, то X= уровень персонажа.) Приемы Транса провоцируют Ответные атаки. После совершения трех Приемов Транса или в конце своего третьего хода персонаж выходит из Транса. Если персонажу наносят урон или понижают его ОЗ во время Транса, то ОЗ не может упасть меньше 1.

В состоянии Театрального Транса персонаж может впасть по сюжету, на усмотрение Мастера. Мастер определяет возможности персонажа в такой момент индивидуально, в зависимости от ситуации. Как правило чаще всего это эффект аналогичный по силе какому-либо предмету Театральной Экипировки, длящийся небольшое время.

Награды

Уничтожая врагов, решая загадки, выполняя задания, 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)

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 Водoley 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: Сопrotивляемость Свету +5.

Манчкин.

Условия получения: заработать 7 титулов дающих +.
Преимущества: +1 урона к формулам атак каждого оружия персонажа.

Театральная экипировка

Театральная экипировка это особый вид экипировки, которую можно носить не лимитировано, она не занимает боевых слотов. Игрок сам определяет свой итоговый внешний вид на основе надетой боевой экипировки и всех театральных вещей, которыми он обладает.

Театральные вещи, как и боевая экипировка, описаны для стандартного Антуража "Fairytale", в других Антуражах они могут выглядеть иначе, сохраняя свое название. Например, Гримуар из бумажной книги может превратиться в электронное устройство в Антураже "Futuristic" и так далее. Однако это не всегда обязательно, вещи могут оставаться неизменными и окружающие могут их спокойно воспринимать: футуристические вещи могут быть созданы какой-то древней магией, являться сказочными или божественными во всяких магических Антуражах, а магия в футуристических Антуражах может объясняться с точки зрения технологий и мистики. Система, разбираемая в данной книге предлагает экспериментировать со смешиванием различных подходов, поэтому не следует удивляться причудливому соседству столь различных с первого взгляда компонентов, используйте свою фантазию.

Отдельный случай – переход персонажей в процессе приключения из одного Антуража в другой. Мастер может как полностью видоизменить их собственную экипировку в новом Антураже, так и оставить ее неизменной, контрастирующей с родной для данного Антуража экипировкой. Ориентируйтесь на желания игроков.

***Пример:** театральный предмет Аптечка в фэнтезийном мире выглядит как склянка или свиток. Если несущий ее персонаж попадает через какой-нибудь портал в более реалистичный мир, то она может превратиться по желанию Мастера в белую коробку с красным крестом, имеющую внутри себя бинты, пластырь и таблетки. Либо Мастер оставляет Аптечку персонажа выглядящей точно так же как до перехода, но все найденные Аптечки уже в этом мире будут выглядеть как белые коробочки.*

Список театральных предметов:

Аптечка. – Лечит 4 ОЗ два раза в день (Боевое применение: тратит 5 ОД за использование).
Цена: 400 ЗМ

Браслет иммунитета. – Защищает от воздействия ядов. (Боевое применение: имеется 50% вероятность избежать отравляющих аур)
Цена: 1800 ЗМ

Будильник для Одного. – Персонаж не восприимчив к иллюзиям. Если будильник сломать то существует шанс, что ткань вселенной немного изменится с непредсказуемым результатом. Например, бывший враг может внезапно стать другом.
Цена: 9999 ЗМ

Волшебный цилиндр. – Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.
Цена: 2700 ЗМ

Гримуар X. - Особая книга волшебства Знака X, в которой обычно содержится несколько социальных (а может и боевых) заклинаний, творимых ограниченное число раз в день. Заклинания Гримуара восстанавливаются каждый день. Персонажи того же Знака могут творить заклинания Гримуара без проверок, все остальные должны пройти Особую проверку по Знаку Гримуара со сложностью 7.
Цена: сильно варьируется

Диадема фауны. – Позволяет общаться с любыми животными.
Цена: 1900 ЗМ

Дудочка из Везера. – Содержит до 3 зарядов. Накапливает заряды во время исполнения мелодий на дудочке длящихся более 5 минут, не более одного заряда в день. За трату 2-х зарядов позволяет контролировать действия любого существа в течении часа, исключая самоубийственные. За трату 3-х зарядов позволяет полностью контролировать любое существо в течение 30 минут.
Цена: 4500 ЗМ

Зеркало истины. - Каждый день, первый кто взглянет в зеркало с расстояния не далее чем 4 метра имеет шанс увидеть свою истинную сущность. Зеркало не активируется, если на него смотрят монстры или Эйдолоны (исключая тех кто контролирует свое Преображение).

Посмотревший в зеркало субъект проходит Особую проверку по Близнецам со сложностью 3. В случае успеха он погружается в шоковое состояние на 10 секунд (стоит на месте, бонус ФЗ +4).

В случае провала проверки субъект исчезает на 1 минуту, после чего появляется на том же месте и с вероятностью 70% сходит с ума (эффект длится в течении недели, вызывая сильное влияние Знака субъекта на его действия, и убирает D6 з формул всех его Особых проверок).

Цена: 1700 ЗМ

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

Цена: 2400 ЗМ

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

Цена: 5300 ЗМ

Кольцо левитации. – Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3 минутам.

Цена: 1100 ЗМ

Кукла X от Лулу. – Кукла Знака зодиака X, дает +3 ко всем Особым проверкам этого знака. (Боевое применение: кукла контратакует в радиусе 2 стихией своего Знака однажды в ход при атаке на владельца, нанося урон равный уровню владельца. после первой контратаки в ход любые другие куклы персонажа уже не могут контратаковать в этот ход.)

Цена: 3500 ЗМ

Линзы знаний. – Позволяют видеть Знаки окружающих существ, позволяют общаться на расстоянии до тысячи километров с владельцами подобных очков, которые уже настроены на совместную связь, содержат небольшой объем памяти для подгружаемых дополнительных возможностей.

Цена: 2500 ЗМ

Монокль незримого. – Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе стольких метров, сколько Интуиции у персонажа, если она выше 0.

Цена: 1100 ЗМ

Накидка бога. – Позволяет ходить по любым водным поверхностям. Если владелец совершает добрый поступок, то дополнительно вокруг персонажа начинают оживать и цвести растения. Уничтожается, если владелец совершает злой поступок, обращая все его театральные предметы в белых птиц.

Цена: 4000 ЗМ

Ожерелье печали. – Содержит до 5 зарядов. Накапливает заряды, когда персонаж вне боя видит, как гибнет живое существо. Спасает владельца от неминуемой смерти, теряя все заряды, если есть хотя бы 3 заряда. Можно тратить 1 заряд на оживление животных с шансом 50%. При смене владельца теряются 2 заряда.
Цена: 6500 ЗМ

Палочка из НИИ. – Позволяют владельцу создать любой несинтезируемый боевой предмет, заплатив его цену 1 раз в 2 дня.
Цена: 3500 ЗМ

Перстень паука. – Позволяет ползать по вертикальным и горизонтальным поверхностям 1 раз в день на 2 минуты.
Цена: 650 ЗМ

Перстень единства. - 1 раз в день дает +1 к Особой проверке по Знаку той же Стихии, что у персонажа, до того как будет известен результат.
Цена: 240 ЗМ

Плащ теней. – Дает владельцу невидимость во тьме.
Цена: 400 ЗМ

Пояс дьявола. – Позволяет проходить сквозь предметы. Если владелец совершает злой поступок, то дополнительно вокруг персонажа начинают увядать растения. Уничтожается, если владелец совершает хороший поступок, обращая его самого в камень.
Цена: 4000 ЗМ

Радужные башмаки. – Позволяют владельцу прыгать на число метров равное его Ловкости, если она больше 0. Исчезают если сказать кому-то неправду.
Цена: 999 ЗМ

Сломанные очки. – Дают +1 к Разуму 3 раза в день, перед проверкой. Нельзя тратить следующую активацию на ту же самую проверку.
Цена: 290 ЗМ

Шляпа мировоззрений. – Каждый день дает один из 4-х бонусов в зависимости от первого действия персонажа:
+4 к Ловкости за кражу.
+4 к Телу за безрассудный поступок.
+4 к Разуму за выступление перед народом.
+4 к Интуиции за обман.
Цена: 2100 ЗМ

Особые направления развития

В дополнение к обычному развитию персонажа, выражающемуся в повышении Основного Знака и прочих Знаков, росту Характеристики и Уровней Здоровья и Души Мастер может предложить игрокам еще несколько способов усиления возможностей их персонажей:

Великие руны

Персонажи имеют возможность навсегда изменять известные им Способности и Магии, проводя ритуал вплетения Великих Рун. Ритуал занимает 1 час и оплачивается описанным количеством опыта. Вплетение новой Великой Руны, уничтожает старую.

"Ар". Цель: магия Аспекта-Мана, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +1 ОМ, прибавка +3 к повреждениям.
Цена: 150 EXP

"Би". Цель: магия Аспекта-Жизнь, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +1 ОЗ, прибавка +3 к повреждениям.
Цена: 150 EXP

"Вен". Цель: магия Аспекта-Время, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии +3 ОД, цель теряет 1 ОЗ, персонаж получает 1 временный ОЗ.
Цена: 180 EXP

"Гли". Цель: магия Аспекта-Душа, наносящая повреждения.
Эффект: стоимость магии -1 ДЗ.
Цена: 250 EXP

"Дио". Цель: Способность с указанием типа оружия.
Эффект: разрешить еще 1 выбранный тип оружия для Способности.
Цена: 220 EXP

"Ен". Цель: магия восстанавливающая ОЗ.
Эффект: дополнительно дает +2 временных ОЗ и может снять одну негативную Ауру.
Цена: 180 EXP

"Жил". Цель: Способность, которая наносит атаку.
Эффект: прибавка к повреждениям равная минимальной обычной атаке персонажа.
Цена: 250 EXP

"Зум". Цель: Способность с целью - Кастующий.
Эффект: позволяет выбрать целью любого союзника в радиусе 3.
Цена: 150 EXP

Двойной Знак

По достижении пятого уровня в своем основном Знаке любой персонаж кроме Змееносца или Кита может в любой момент выбрать сопутствующий Знак (в таком Знаке должно быть не меньше 5 очков). Это необратимое действие, требующее 4-х часового магического ритуала, проводимого днем и расходующее все ДЗ персонажа на этот день, очки сопутствующего Знака сбрасываются – теперь его значение всегда соответствует Основному Знаку персонажа.

Если персонаж становится Двойным Знаком, то ему больше не доступны способности Змееносца или Кита, и он не может делать по ним проверки.

Для персонажа с Двойным Знаком оба его Знака считаются Основным. Проверка по второму вашему Знаку проводится так, как если бы он был Основным, однако, совершая особые проверки по другим Знакам, персонаж ведет отсчет от своего Основного.

Персонаж с Двойным Знаком также определяет для себя, как именно он будет использовать силу Знаков: он может взять себе особые силы обоих Знаков, отказавшись от способностей Знаков. Может взять обе способности, отказавшись от особых сил. Либо выбрать одну способность и одну особую силу.

По достижении 7 уровня в основном Знаке персонаж добавляет себе способность или особую силу своих Знаков, из тех, что не выбрал ранее. На 10 уровне персонаж обладает всеми особыми силами и всеми способностями своих Знаков.

(Улучшения Особой силы на уровнях 5 и 10 Двойному Знаку недоступны).

Влияние Планет

Каждый персонаж может при совпадении ряда условий выбрать себе одну управляющую Планету. Влияние Планеты позволяет расширить способности персонажа – наделяя его новыми возможностями. Рекомендуется ограничить персонажа пятью слотами для Планет: каждая выбранная сопутствующая Планета занимает 1 слот, повышение уровня покровительства также занимает 1 слот.

Аврора

Планета, покровительствующая адептам Магии Воды и Земли.

Условия получения покровительства: 5 уровень, основной Аспект персонажа - Аспект Жизнь, 5 изученных способностей Аспекта Жизнь, любой Знак, кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

Выгода:

* Персонаж получает возможность тратить в оплату своих приемов Аспекта Жизнь - ОЗ сопартийцев, не более своего уровня.

* Приемы Аспекта Жизнь получают прибавку к урону равную уровню персонажа.

Покровительство 2 уровня. Цена: 1100 EXP

Выгода:

* Приемы Аспекта Жизнь наносящие урон, либо лечащие, вместо прибавки теперь удваиваются и стоят на 2 ОЗ дешевле (но не менее 2 ОЗ, даже те что стоили 1 ОЗ).

Покровительство 3 уровня. Цена: 1250 EXP

Выгода:

- * При убийстве врага приемом Аспекта Жизнь, персонаж, а так же каждый союзник лечатся на количество ОЗ равное уровню убитого.
- * Персонаж лечит себе 1 ОЗ в конце хода, если никуда не передвигался и не обладает временными ОЗ.

Джабала

Планета, покровительствующая выдающимся хитрецам и мошенникам.

Условия получения покровительства: 6 уровень, Знак не должен быть Змееносцем или Китом, а так же не являться Двойным Знаком.

Цена: 777 EXP

Выгода:

Персонаж получает 4 дополнительные Особые силы других Знаков первого уровня на выбор, кроме способностей Змееносца и Кита. Особые силы, полученные персонажем больше не являются Аурами.

Деймос

Планета, покровительствующая ночным кошмарам.

Условия получения покровительства: 4 уровень, Знак должен принадлежать стихии Огня либо Земли, 4 уровень Душевного Здоровья.

Цена: 1300 EXP

Выгода:

- * Метка Страха: За 1 ДЗ на цель в радиусе 3 накладывается Метка Страха, способность можно активировать не более 3-х раз в ход, на одной цели не может находиться несколько Меток Страха. В начале своего хода игрок теряет по 1 ДЗ за каждую Метку Страха им наложенную для продления ее эффекта, неоплаченные Метки Страха развеиваются. Враги с Метками Страха в начале своего хода получают урон, равный первой своей атаке наносящей урон.
- * Ужас: персонаж тратит ДЗ равные своему уровню, каждый враг с Меткой Страха получает равные уровню персонажа сверхестественные повреждения + 1 за каждую Метку Страха в игре. После этого Метки Страха снимаются и каждый монстр на котором они были пропускает свой следующий ход.

Ио 666

Планета, покровительствующая демоническим силам.

Условия получения покровительства: 6 уровень, изученный прием содержащий D6 в описании, 6 изученных пассивных способностей.

Цена: 1100 EXP

Выгода:

- * Каждый раз, когда прием персонажа, наложенная им Аура, призванный либо контролируемый им монстр наносит в результате 6 любого вида урона, то цель получает дополнительно 6 Мистического урона и 6 Сверхестественного урона.

Покровительство 2 уровня. Цена: 1250 EXP

Выгода:

- * Каждый раз, когда персонаж должен кинуть D6 он может выбрать что это 6, если он это выбрал и это был бросок на урон, то весь урон станет Сверхестественным.

Покровительство 3 уровня. Цена: 1450 EXP

Выгода:

* Пока у персонажа 6 ОЗ, 6 ОМ и 6 ДЗ он перманентно находится в состоянии 666, во многом аналогичном Трансу:

Будучи в состоянии 666 персонаж может 1 раз в ход использовать любой известный ему прием (даже прием в изучаемом оружии) относящийся к Аспектам Маны, Жизни или Времени, без оплаты его стоимости (в ОЗ, ОД или ОМ), и не тратя боевого действия. (Для приемов использующих X: X считается максимальным из положенного, если ограничения нет, то X= уровень персонажа.) Если персонаж применяет приемы Аспекта Время как обычное боевое действие, то они стоят дополнительно 6 ДЗ. Приемы 666 провоцируют Ответные атаки. Если значения ОЗ, ОМ или ДЗ персонажа оказываются не равны 6, то состояние проходит. Если персонаж наносит урон или понижают его ОЗ во время 666, то ОЗ не может упасть меньше 1.

Нибиру

Планета, покровительствующая адептам Магии Света и Тьмы.

Условия получения покровительства: 5 уровень, основной Аспект персонажа - Аспект Время, 5 изученных способностей Аспекта Время, любой Знак кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

Выгода:

* Приемы Аспекта Время персонажа, наносящие урон либо лечащие, получают премию +2 к урону либо лечению, +1 к радиусу.

* Персонаж, убивший врага приемом Аспекта Время возвращает затраченные на этот прием ОД.

Покровительство 2 уровня. Цена: 1100 EXP

Выгода:

* Приемы Аспекта Время персонажа, наносящие урон либо лечащие, теперь получают улучшенную премию: +уровень персонажа к урону либо лечению, +2 к радиусу.

* Каждый ход, кроме фазы синхронизации, персонаж получает 1 дополнительное ОД.

Покровительство 3 уровня. Цена: 1250 EXP

Выгода:

* Персонаж получает возможность проводить 2 боевых приема в бою вместо одного.

Проводить Совмещенное действие можно лишь с одним из таких приемов. Каждый ход, кроме фазы синхронизации, персонаж получает еще 1 дополнительное ОД.

Пандора

Планета покровительствует тайнам, всему скрытому, земным Знакам и Зачарованию.

Условия получения покровительства: 3 уровень любого земного Знака, либо Овна, Кита или Змееносца. Не покровительствует двойным знакам.

Цена: 850 EXP

Выгода:

* Персонаж получает частичную возможность зачаровывать предметы Чарами (как будто он Овен) без проверки и с уменьшенной ценой (как для Овна), однако может накладывать лишь одни Чары на одно оружие таким образом. Вторые Чары он может накладывать уже с проверкой (как не Овен), однако получает -3 сложности к такой проверке. (Наложение первой Чары тратит 1 попытку таинства, однако дает 1 попытку наложения второй Чары без траты попытки таинства). Накладывать более двух Чар на одно оружие может только Овен.

Если персонаж Овен, то цена Зачарования уменьшается на 1 Сферу. Исключение – чары Света и Тьмы, их цена остается той же.

Покровительство 2 уровня. Цена: 1100 EXP

Выгода:

* Персонаж получает способность использовать Зачарование в бою (тратится 5 очков действия, можно использовать запасенные ОД для множественного зачарования) Зачарование длится до конца боя (Каждое Зачарование в бою так же тратит попытки таинств. Нельзя наложить более 3-х чар на одно оружие), происходит так, как будто персонаж Овен, дополнительно провоцирует Ответные Атаки.

Цена боевого Зачарования равна той цене, что написана для Овнов. Для Овна боевое Зачарование происходит за половину этой цены.

Исключение для боевого Зачарования – чары Света и Тьмы, не Овны платят по 2 сферы из любых 3-х стихий, Овен - по 1 сфере из любых 3-х стихий.

Покровительство 3 уровня. Цена: 1250 EXP

Выгода:

* Персонаж получает возможность наносить Великие Руны за половинную стоимость в опыте. Дополнительно он получает возможность наносить Великие Руны за 6 Сфер разных знаков - такая Великая Руна держится 1 день.

Фазгон

Планета, покровительствующая адептам Магии Огня и Ветра.

Условия получения покровительства: 5 уровень, Основной Аспект персонажа – Аспект- Мана, 5 изученных способностей Аспекта Мана, любой Знак, кроме Двойного.

Цена: 1050 EXP

Выгода:

* Персонаж получает возможность творить вместо одного приема Аспекта Маны (наносящего повреждения либо лечащего) несколько его копий, при этом все копии становятся одним приемом - их повреждения либо лечения суммируются. Каждая копия требует оплаты ОМ, число копий не может превышать уровень персонажа.

* Персонаж получает прибавку к ОМ равную своему уровню.

Покровительство 2 уровня. Цена: 1100 EXP

Выгода:

* Персонаж улучшает свои возможности сотворения копий - теперь он платит полную цену в ОМ лишь за первую копию, остальные копии стоят 1 ОМ.

Покровительство 3 уровня. Цена: 1250 EXP

Выгода:

* Персонаж улучшает свои возможности сотворения копий - теперь он платит полную цену в ОМ лишь за первую копию, остальные копии бесплатны.

* Персонаж получает возможность перебросить бросок урона для каждого своего приема, наносящего урон либо лечение любой Стихией, и выбрать лучшее значение, платя 3 ОМ.

Фобос

Планета, покровительствующая скрытным мастерам убийств.

Условия получения покровительства: 4 уровень, Знак должен принадлежать стихии Ветра или Воды, 4 уровень Душевного Здоровья.

Цена: 1300 EXP

Выгода:

* Теневой Проход: Персонаж может тратить 1 ДЗ для того чтобы переместиться на 2 клетки сверх базовой скорости и без траты ОД. Активировать Теневой Проход можно не более трех раз в ход. Если Теневой Проход был совершен сквозь врага, то враг от страха теряет ОЗ равное уровню персонажа, но лишь один раз в ход. Если Теневой Проход закончился на враге, то персонаж занимает любую клетку рядом с этим врагом и может нанести врагу Устрашающую Атаку без оплаты ее цены, но получив Ответную Атаку от монстра, на этом все действия персонажа в этом ходу заканчиваются.

* Устрашающая Атака: персонаж тратит ДЗ равные уровню его основного оружия, заставляя цель в радиусе 1 потерять количество жизней равное урону этого оружия. Тратит боевое действие.

Приложения

Оружие

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

1 Уровень

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	

	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 Аур 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		
<i>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.</i>			
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: Звон Стали. ЕА: 20.			
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	

2 Уровень

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект
Витиеватый Жезл	Жезл	1	2	1	150	Контр-Свет	18	+1 ДЗ
Палочка Пикси	Жезл	1	2	1	100	Фокус с Огнем	23	+2 ОЗ, +6 ОМ
Таинственный Жезл	Жезл	1	2	1	110	Освежение	20	+8 ОМ
Змеиный Кинжал 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	
Стальной Меч	Меч	1	D6	1	100	Стальное Эхо	33	
Перчатки Адепта	Перчатки	2	2	1	120	Капкан	24	
Перчатки Чародея С	Перчатки	2	2	1	135	Цели Ночи	35	
Посох Мага	Посох	2	2	1	135	Сила Факела	28	+8 ОМ
Посох Монаха	Посох	2	3	1	130	Кожа-Камень	24	+2 ОЗ
Чарокос	Топор	1	D6+1	1	130	Мана-Вор	27	
Ангельский Лук 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	Анафема	40	
Туманный Орб	Шар	1	2	1#	150	Синхронность	40	

	Тип	Атака	Радиус
Ангельский Лук	Лук двуручный	3	от 5 до 8
Содержит: Время Жизни. ЕА: 40.			
Время Жизни	Стоит X ОД, но не более твоего уровня		Аспект-Время, Способность
Эффект:	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. 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
Витиеватый Жезл	Жезл одноручный	2	1	+1 ДЗ в первом бою
<i>1 временное ДЗ дается персонажу в начале первого боя в течение дня, эффект перезаряжается в полночь.</i>				
Содержит: Контр-Свет. ЕА: 18.				
Контр-Свет	Стоит 2 ОД		Аспект-Время, Магия, Стихия Свет	
Эффект с условием:	При получении вами повреждений, позволяет вылечить 1 ОЗ.			
Цель: Любая, кроме себя	Радиус: 2			
<i>При условии, что вы должны получить повреждения, вы можете вылечить 1 ОЗ любой цели, кроме себя 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.</i>				
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 11 Сфер	Сборка: 9 Сфер Водолея, 6 Сфер Змееносца.		

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Зазубренный Меч	Меч двуручный	D4+2	1	+4 ОМ
Содержит: Кровожадность. ЕА: 28.				
Кровожадность	Стоит 2 ОМ		Аспект-Мана, Способность	
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		Аспект-Мана, Способность	
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: 2x Кортик, 2x 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 5 ОМ	<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, когда вы теряете ДЗ, то дополнительно теряется еще 1 ДЗ. Действует до конца боя, не складывается.</i>				
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
Перчатки Адепта	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Капкан. ЕА: 24.			
Капкан	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля</i>	
Эффект:	Накладывает Ауру Торможение на цель, не складывается.		
Цель: Любая	Радиус: 3		
<i>Вы накладываете на цель в радиусе 3 клеток от себя Ауру Торможение. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание этой Ауры.</i>			
<i>Аура Торможение: цель теряет 3 Скорости.</i>			
Цена: 120 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 7 Сфер Девы, 4 Сферы Близнецов.	

	Тип	Атака	Радиус
Перчатки Чародея	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Цели Ночи. ЕА: 35.			
Цели Ночи	Стоит 5 ОД	<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
<i>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.</i>				
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>				
<i>Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание этой Ауры.</i>				
Цена: 135 ЗМ	Разбор: 7 Сфер	Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна		

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Посох Монаха	Посох двуручный	3	1	+2 ОЗ
Содержит: Кожа-Камень. ЕА: 24.				
Кожа-Камень	Стоит 3 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля</i>		
Эффект:	Аура, дает +1 ФЗ, не складывается.			
Цель: Персональное	<i>Аура увеличивает вашу ФЗ на 1.</i>			
Цена: 130 ЗМ	Разбор: 8 Сфер	Сборка: 9 Сфер Рака, 4 Сферы Девы.		

	Тип	Атака в Радиусе 1	Атака в Радиусе 2
Руническое Копье	Копье двуручное	3	2
Содержит: Время Мести. ЕА: 40.			
Время Мести	Стоит X ОД,	<i>Аспект-Время, Способность</i>	
Эффект:	Следующая атака оружием в радиусе 2 получает прибавку +X к урону.		
Цель: Персональное	<i>Потрать 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
Стальной Меч	Меч одноручный	D6	1
Содержит: Стальное Эхо. ЕА: 33.			
Стальное Эхо	Стоит 3 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>	
Эффект:	Атака мечом, урон умножается на 2.		
Цель: Любая	Радиус: 1		
<i>Для проведения приема требуется тип оружия - меч.</i>			
<i>Урон от атаки мечом умножается на 2.</i>			
Цена: 100 ЗМ	Разбор: 5 Сфер	Сборка: 11 Сфер Овна.	

	Тип	Атака	Радиус
Стеклянный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя
Содержит: Анафема. ЕА: 40.			
Анафема	Стоит 4 ДЗ	<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	Эффект
Таинственный Жезл	Жезл одноручный	2	1	+8 ОМ
Содержит: Освежение. ЕА: 20.				
Освежение	Стоит 1 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух</i>		
Эффект:	Восстанавливает 2 ОЗ			
Цель: Персональное				
<i>Восстановит себе 2 ОЗ не выше максимума ОЗ, используя Стихию Воздуха.</i>				
Цена: 110 ЗМ	Разбор: 9 Сфер	Сборка: 6 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея.		

	Тип	Атака	Радиус
Туманный Орб	Шар одноручный	2	1 клетка от любого союзника, включая себя
Содержит: Синхронность. ЕА: 40.			
Синхронность	Стоит 3 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Способность</i>	
Эффект с условием:	Если любой персонаж провел атаку шаром, то можно выбрать дополнительную цель для шара.		
Цель: Любая, кроме первоначальной цели шара	Радиус: 1 от любого союзника.		
<i>Если любой персонаж провел атаку шаром, то вы можете выбрать дополнительную цель для шара, по которой еще не был нанесен урон шаром в этой фазе. Эффект можно применять не в свой ход.</i>			
Цена: 150 ЗМ	Разбор: 4 Сферы	Сборка: 9 Сфер Рака, 3 Сферы Рыб.	

	Тип	Атака	Радиус
Чарокос	Топор одноручный	D6+1	1
Содержит: Мана-Вор. ЕА: 27.			
Мана-Вор	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>	
Эффект:	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 Маны, 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	

3 Уровень

Название	Тип	Кол-во рук	Урон	Радиус	Цена	Содержит	ЕА	Добавочный эффект
Лунная Призма	Жезл	1	2	1	260	Благословение Дня	33	+1 Скорость
Святой Прут	Жезл	1	2	1	250	Ангельский Звон	40	+2 ДЗ
Изумрудный Ластик С	Кортик	1	3+4	1	1100			Цель теряет ОЗ при ударе
Рунный Пестик С	Кортик	1	D6+1	1	610	Атака Рун	45	+6 ОМ
Лезвие Мести	Меч	1	D4+3	1	220	Контратака	33	
Нуль-Катана С	Меч	2	D6+1	1	690	Эфирный Плащ	59	
Чернильная Шпага С	Меч	1	D6	1	900			Шанс ослабить цель
Экскалибур	Меч	1	D4+1	1	260	Большехват	35	
Демонические Браслеты С	Перчатки	2	3	1	670	Объятия Тьмы	35	
Зеркальные Наручи	Перчатки	2	2	1	205	Текучесть	24	
Диво С	Посох	2	2	1	580	Мана-Щит	35	+2 ОЗ, +8 ОМ
Офелия С	Посох	2	4	1	500	Всплеск Безумия, Несчастье	80 100	Слаб. к Тьме +3, Сопр. Свету +3
Штиль	Посох	2	3	1	190	Бриз	28	+10 ОМ
Витая Грация С	Лук	2	D6	4-10	800			+3 ОД после выстрела
Причуда У	Лук	1	D6	5-8	320			Дает ОЗ и усиление
Револьвер	Пистоль	1	D8	3 --	400	Мистика	45	
Глаз Тигра С	Шар	1	4	1#	900	Мастер Боя	60	

Расшифровка обозначений:

*Урон **+4, D6, 3**: подобным цветом выделен наносимый оружием магический урон. Радиус **4-10, 5-8**: интервал дальности, в которой действует лук, в первом случае от Радиуса 4 до Радиуса 10, не ближе и не дальше.*

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

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

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

***У** - уникальная вещь, можно носить лишь одну такую.*

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Витая Грация	Лук двуручный	D6	от 4 до 10	+3 ОД после выстрела

Вы получаете +3 ОД до конца хода, после обычного выстрела из этого лука.

Цена: 800 ЗМ Синтез: 1x Лук Ночи, 1x Ангельский Лук.

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

Содержит: Мастер Боя. ЕА: 60.

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

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

	Тип	Атака	Радиус
Демонические Браслеты	Перчатки двуручные	3 Тьмой	1

Содержит: Объятия Тьмы. ЕА: 35.

Объятия Тьмы	Стоит 8 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i>
Эффект:	Наносит D4 урона Тьмой дальним целям и 1 урона Тьмой ближним.	
Цель:	Все враги Радиус: 2	
	<i>Вы наносите по D4 урона Тьмой всем врагам в радиусе 2. Враги в радиусе 1 получают по 1 урона Тьмой вместо этого.</i>	

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

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

Содержит: Мана-Щит. ЕА: 35.

Манна-Щит	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>
Эффект:	Аура, каждый 1 магический урон по ОЗ заменяется удвоенной потерей ОМ, пока ОМ не 0. Не складывается	
Цель:	Персональное	
	<i>Вы зачаровывает себя водной Аурой и теперь каждая единица магического урона по вам, прошедшая в ОЗ, вместо этого заставляет вас терять две единицы ОМ, если они есть. Потеря ОМ не считается уроном и на нее не влияют показатели магической защиты. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры.</i>	

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

	Тип	Атака	Радиус
Зеркальные Наручи	Перчатки двуручные	2	1
Содержит: Текучесть. ЕА: 24.			
Текучесть	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i>	
Эффект:	Водная Аура дающая +1 Скорость. Складывается.		
Цель: Любая	Радиус: 1		
<i>Вы зачаровываете любую цель в радиусе 1 водной Ауры, которая дает +1 Скорость. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры.</i>			
Цена: 205 ЗМ	Разбор: 15 Сфер	Сборка: 10 Сфер Близнецов, 10 Сфер Девы.	

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Изумрудный Ластик	Кортик одноручный	3 физикой +4 Звуком	1	Цель теряет ОЗ
<i>При обычном ударе этим кортиком цель атаки дополнительно теряет 1 ОЗ за каждый свой уровень (помните, что потеря ОЗ игнорирует защиты).</i>				
Цена: 1100 ЗМ	Синтез: 2х Мифический Кортик, 1х Зазубренный Меч.			

	Тип	Атака	Радиус
Лезвие Мести	Меч одноручный	D4+3	1
Содержит: Контратака. ЕА: 33.			
Контратака	Стоит 2 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>	
Эффект с условием:	Если вам наносят физические повреждения находясь рядом с вами, то вы атакуете мечом источник повреждений.		
Цель: Источник повреждений	Радиус: 1		
<i>Для проведения приема требуется тип оружия - меч. Эффект можно применять не в свой ход.</i>			
Цена: 220 ЗМ	Разбор: 12 Сфер	Сборка: 11 Сфер Овна, 7 Сфер Льва, 4 Сферы Весов.	

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Лунная Призма	Жезл одноручный	2	1	+1 Скорость
Содержит: Благословение Дня. ЕА: 33.				
Благословение Дня	Стоит 4 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Свет</i>		
Эффект:	Восстанавливает 3 ОЗ			
Цель: Любая	Радиус: 2			
<i>Восстановить 3 ОЗ любой цели в радиусе 2 клеток, не выше максимума ОЗ цели, используя Стихию Света.</i>				
Цена: 260 ЗМ	Разбор: 18 Сфер	Сборка: 10 Сфер Водолея, 10 Сфер Весов, 4 Сферы Рыб, 2 Сферы Тельца.		

	Тип	Атака	Радиус
Нуль-Катана	Меч двуручный	D6+1	1
Содержит: Эфирный Плащ. ЕА: 59.			
Эфирный Плащ	Стоит 6 ОЗ	<i>Аспект-Жизнь, Способность</i>	
Эффект:	Аура, снижающая магический урон. Не складывается.		
Цель: Персональное	Радиус: 1		
Аура, весь урон от магии равен 1, плюс каждый такой урон всегда повреждает ДЗ на 1. Все МЗ перестают учитываться, Группа крови перестает влиять на магический урон. Разряжается после того как вас 4 раза ударят магией.			
Цена: 690 ЗМ	Синтез: 1х Зазубренный Меч, 3х Стальной Меч, 1х Палочка Пикси, 1х Волшебная Палочка, 2х Меч.		

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Офелия	Посох двуручный	4	1	+3 Слабость к Тьме, +3 Сопrotивляемость Свету
<i>Слабость к Тьме означает прибавку к получаемому урону Тьмой, сопротивляемость Свету означает уменьшение урона от Света.</i>				
Содержит: Всплеск Безумия. ЕА: 80.				
Всплеск Безумия	Стоит 5 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Вода</i>		
Эффект:	Наносит D8 + 2 урона Водой. 50% шанс, что цель нанесет себе свою атаку.			
Цель: Любая	Радиус: 1			
<i>Вы наносите D8 + 2 урона Водой по цели в радиусе 1, после этого она имеет шанс 50%, что дополнительно проведет по себе свою обычную атаку.</i>				
Содержит: Несчастье. ЕА: 100.				
Несчастье	<i>Пассивная способность</i>			
Эффект:	Когда вы наносите атаку Посохом либо Жезлом, то дополнительно к цели применяется Всплеск Безумия, после этого вы можете потратить не более ОМ, чем свой уровень для оплаты и мгновенного применения еще одной любой известной вам Магии.			
Цель атаки	Радиус атаки			
<i>Если вы оплачиваете дополнительную Магию, то провоцируете Ответную атаку</i>				
Цена: 500 ЗМ	Синтез: 1х Таинственный Жезл, 1х Витиеватый Жезл, 1х Посох Мага.			

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Причуда (Уникальное)	Лук одноручный	D6 Силой	от 5 до 8	Дает ОЗ после выстрела и разрешает усиление урона
<i>Во время обычного выстрела можно потратить временные ОЗ персонажа, если они есть, для прибавки к повреждениям, наносимым Причудой. Каждое потраченное временное ОЗ дает прибавку в +1 физ.урона, нельзя тратить больше временных ОЗ чем уровень персонажа. Причуда также дает +2 временных ОЗ после обычного выстрела.</i>				
<i>Уникальный предмет – нельзя экипировать больше одного.</i>				
Цена: 160 ЗМ	Разбор: 8 Сфер		Сборка: 16 Сфер Стрельца	

	Тип	Атака	Радиус
Револьвер	Пистоль одноручный	D8	3 и выше
<i>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.</i>			
Содержит: Мистика. ЕА: 45.			
Мистика	Стоит 4 ДЗ	<i>Аспект-Душа, Магия, Стихия Звук</i>	
Эффект:	D6 Звуком по одной цели, D4 по остальным. 2 Мистических урона в ответ за каждую цель. После этого 6 минус первый бросок D6 Мистического урона всем целям.		
Цель: все враги	Радиус: 2		
<i>Вы наносите D6 урона Звуком одной цели радиусе 2 и D4 урона Звуком всем остальным целям в радиусе 2, получая суммарно в ответ 2 Мистических урона за каждую цель. После этого каждая цель получает 6 минус значение первого броска кубика Мистических урона.</i>			
Цена: 400 ЗМ	Разбор: 6 Сфер	Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сфер Льва.	

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Рунный Пестик	Кортик одноручный	D6+1	1	+6 ОМ
Содержит: Атака Рун. ЕА: 45.				
Атака Рун	Стоит 5 ОМ	<i>Аспект-Мана, Способность</i>		
Эффект:	Атака любым оружием, урон в радиусе 1 умножается на 2.			
Цель: Любая.	Радиус: дальность оружия.			
<i>Тип применяемого оружия не играет роли.</i>				
Цена: 610 ЗМ	Синтез: 1х Мифический Кортик, 1х Змеиный Кинжал, 1х Перчатки Адепта, 1х Кольцо Жизни, 2х Кортик.			

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Святой Прут	Жезл одноручный	2	1	+2 ДЗ в первом бою
<i>2 временных ДЗ даются персонажу в начале первого боя в течение дня, эффект перезаряжается в полночь.</i>				
Содержит: Ангельский Звон. ЕА: 40.				
Ангельский Звон	Стоит 6 ОД	<i>Аспект-Время, Магия, Стихия Свет</i>		
Эффект:	Восстанавливает 2 ОЗ.			
Цель: Все союзники, кроме вас	Радиус: 1			
<i>Вы лечите всех союзников (кроме себя) в радиусе 1 клетки от вас на 2 ОЗ воздействием Света, но не более своего максимума Здоровья.</i>				
Цена: 250 ЗМ	Разбор: 18 Сфер	Сборка: 15 Сфер Весов, 4 Сферы Змееносца, 5 Сфер Блинецов, 1 Сфера Льва.		

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

	Тип	Атака	Радиус	Эффект
Штиль	Посох двуручный	3	1	+10 ОМ

Содержит: Бриз. ЕА: 28.

Бриз	Стоит 2 ОМ	<i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух</i>
Эффект:	50% шанс убрать Ауру. Всегда убирает 1 Ауру, если таких Аур было больше одной.	
Цель: Любая Аура наложенная на вас		
Вы с шансом 50% снимаете с себя любую Ауру, используя Стихию Воздуха. Ауры наложенные на предметы не могут быть целью этого эффекта. В случае наложенных множественных одинаковых Аур дополнительно убирает одну такую Ауру вне зависимости от того сработал ли шанс убрать Ауру.		

Цена: 190 ЗМ Разбор: 12 Сфер Сборка: 13 Сфер Рака, 5 Сфер Рыб, 1 Сфера Весов.

	Тип	Атака	Радиус
Эскалибур	Меч одноручный	D4+1	1

Содержит: Большехват. ЕА: 35.

Большехват	<i>Пассивная Способность</i>	
Эффект:	Вы можете носить 2 одноручных оружия и бить ими одновременно ОДНУ цель, урон вторым оружием наносит меньше урона.	
<i>Если типы оружия одинаковые, от урона вторым оружием отнимается его уровень +1, если типы оружия разные, то урон вторым оружием уменьшается вдвое (с округлением в большую сторону). Второе оружие всегда наносит хотя бы 1 урон. Если персонаж пытается совместить какое-то действие с атакой, то наносится удар только главным оружием.</i>		

Цена: 260 ЗМ Разбор: 10 Сфер Сборка: 10 Сфер Овна, 10 Сфер Льва, 6 Сфер Тельца.

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

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

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

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

Расшифровка обозначений:

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.

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: 2х Кольцо Жизни, 1х Шапка, 1х Балахон

Кольцо Нежити (Уникальное) Эффект: + 1 ОД каждый ход, но все лечащие персонажа эффекты вместо этого наносят урон, игнорируя все защиты.

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.

Уникальное – персонаж не может носить две одинаковые уникальные вещи.

Цена: 280 ЗМ Синтез: 2х Кольцо Маны, 1х Колпак, 1х Кафтан

3 Уровень

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

Расшифровка обозначений:

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

Список:

Свободная рука:

Ограда Эффект: +2 ФЗ(D); Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки.

Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.

Цена: 210 ЗМ Разбор: 15 Сфер Сборка: 6 Сфер Девы, 15 Любых Сфер.

Щит Героя Эффект: +2 ФЗ; Поглощение 1 физического повреждения любого типа с каждой вражеской атаки.

Полностью поглощает 1 физическое повреждение любого типа от наносимого урона, не затрагивая ДЗ, остальной урон рассчитывается как обычно.

Цена: 180 ЗМ Разбор: 14 Сфер Сборка: 6 Сфер Змееносца, 12 Любых Сферы.

Голова:

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

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

Грудь:

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

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

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

Аксессуары:

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

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

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 Сопровствляемость Воде на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Порошок Тлена.

Цена: 8 ЗМ.

Рецепт: 6 Сфер стихии Воды.

Эффект: дает 1 Сопровствляемость 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.

Зелья Уровень 2

Акустическая Граната.

Цена: 200 ЗМ.

Рецепт: 2х Флакон Маны, 10 Сфер Козерога.

Эффект: наносит цели в радиусе 4 урон Звукoм равный Уровню Души персонажа умноженному на 3, и всем вражеским целям в радиусе 1 от первоначальной цели урон Звукoм равный Уровню Души персонажа.

Применение: 2 ОД.

Мерцающая Эссенция.

Цена: 60 ЗМ.

Рецепт: Мерцающее Масло,
2х Флакон Жизни.

Эффект: дает 3 ФЗ(D) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Пыльца Феникса.

Цена: 600 ЗМ.

Рецепт: 4 Сферы каждого Знака.

Эффект: воскрешает дружественный персонаж.

Применение: 3 ОД.

Соль Защиты.

Цена: 50 ЗМ.

Рецепт: Мазь Защиты,
2х Флакон Маны.

Эффект: дает 3 МЗ(Ж) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Соль Покрова.

Цена: 50 ЗМ.

Рецепт: Мазь Покрова,
2х Флакон Маны.

Эффект: дает 3 МЗ(М) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Соль Тайны.

Цена: 50 ЗМ.

Рецепт: Мазь Тайны,
2х Флакон Маны.

Эффект: дает 3 МЗ(В) на 4 хода.

Применение: 2 ОД.

Таблетка Глубин.

Цена: 180 ЗМ.

Рецепт: СклЯнка Жизни, 10 любых Сфер.

Эффект: дает +2 Сопровствление Огню до конца боя.

Применение: 3 ОД.

Таблетка Сияния.

Цена: 180 ЗМ.
Рецепт: Слянка Жизни,
10 любых Сфер.
Эффект: дает +2 Сопротивление
Тьме до конца боя.
Применение: 3 ОД.

Укрепляющая Эссенция.

Цена: 60 ЗМ.
Рецепт: Укрепляющее Масло,
2х Флакон Жизни.
Эффект: дает 3 ФЗ на 4 хода.
Применение: 2 ОД.

Зелья Уровень 3

Чернильный Лотос.

Цена: 1000 ЗМ.
Рецепт : 50 Сфер Змееносца.
Эффект: восстанавливает 5 ДЗ.
Применение: 2 ОД.

Элексир.

Цена: 180 ЗМ.
Рецепт : 10 Сфер стихии Земли, 10 Сфер стихии Воды.
Эффект: восстанавливает 10 ОЗ.
Применение: 2 ОД.

Эфир.

Цена: 150 ЗМ.
Рецепт: 10 Сфер стихии Огня, 10 Сфер стихии Воздух.
Эффект: восстанавливает 10 ОМ.
Применение: 2 ОД.

Карты

Уровень 1

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.

Карты Уровень 2

Карта Великой Руны Х.

Рецепт: 1 любая Сфера за каждые 10 EXP в стоимости выбранной Великой Руны.
Эффект: позволяет в течение 1 боя модифицировать один прием любого персонажа подходящий под требования Великой Руны и не модифицированный другими Великими Рунами.
Применение: 3 ОД.

Карта Эйдолона Х.

Рецепт: 20 Сфер Стихии выбранного Эйдолона.

Эффект: позволяет призвать Эйдолона на поле боя, до первой полуночи все другие Эйдолоны получают премию +1 ко всем своим уронам и лечениям.

Применение: 3 ОД.

Карты Уровень 3

Карта Питомца Х.

Рецепт: 4 Сферы каждого Знака.

Эффект: после применения игрок получает до следующей полуночи 1 любое призываемое существо, ниже себя уровнем. Эффекты не складываются. Это существо и все призванные партией существа сходной Стихии получают премию +2 к уронам и лечению в бою.

Применение: вне боя.

ЭЙДОЛОНЫ

Ниже приведены 14 Эйдолонов, который используются в Мистицизме Преображение (персонажами Знака Скорпион):

АИД, Управитель Тверди (Эйдолон Земли. Знак Дева.)

Бонусы:

Премия ОЗ: +3 временных ОЗ за каждый уровень персонажа.

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

Приемы:

Атака: D2 +3 урона Землей за каждый уровень персонажа.

Радиус: 2.

(19 и выше): Стон Природы (Финальный прием)

Наносит $2 + 2 \cdot \text{уровень персонажа}$ урона Землей 2-м целям в радиусе 2. Каждая цель дополнительно теряет ФЗ и ФЗ(D) до начала своего следующего хода. Полученная премия ОЗ, если она не израсходована сохраняется у персонажа после развоплощения.

(5-11): Дар Жизни (Магия)(Эффект оживления не копируется)

С вероятностью 50% оживляет умершего сопартийца в радиусе 1. Либо лечит дружественную цель в радиусе 1 на 1 +1 на уровень персонажа ОЗ.

(13-18): Запрет (Магия)

С вероятностью 50% нелетающая цель в радиусе 3 теряет ФЗ(D) и приковывается к одному месту выползающими из земли корнями.

Каждый свой ход жертва Запрета кидает D6, и освобождается от действия заклинания при значении 5 и выше.

АКВА, Дитя Водопада (Эйдолон Воды. Знак Рак)

Бонусы:

Премия ДЗ: +1 временных ДЗ за каждые 2 уровня персонажа.

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

Приёмы:

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

Радиус: 1.

(19 и выше): Постоянство Льда (Финальный прием) (Некоприуемый)

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

(2-8): Морозная Сфера (Магия) (Некопируемая)

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

(10-16): Ледяная Роса (Магия)

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

АРК, Правитель Поднебесья (Эйдолон Звука. Кит.)

Бонусы:

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

Приемы:

Атака : атака основным оружием персонажа +1 урона Звуком за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(18 и выше): Высшая копия (Финальный прием) (Некопируемый)

Любой финальный прием любого другого эйдолона.

БОРЕЙ, Посланник Севера (Эйдолон Воздуха. Весы.)

Бонусы:

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

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

Приемы:

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

Радиус: 1.

(19 и выше): Гнев Стихии (Финальный прием)

Оставляет на месте себя торнадо размером 9 клеток наносящее всем (чей знак не стихии Ветра) кто попал или войдет в его область D3+2 за каждый уровень персонажа урона Ветром. Торнадо сохраняется на число фаз равное уровню персонажа.

Персонаж может перелететь в любое место в радиусе 4.

(10-16): Неистовый Вихрь (Магия)

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

(2-6): Шквальный Ветер (Магия)

Одного врага в радиусе 2 отбрасывает на 3 клетки назад нанося 1 + 1 за уровень персонажа урона Ветром.

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 физического 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.

ЛЕВИАФАН, Зодчий Глубин (Эйдолон Воды. Рыбы.)

Бонусы:

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

Премия Скорости: +1 Скорости за каждые 2 уровня персонажа.

При развоплощении: неистраченные Заряды Глубин можно прибавить к любой своей атаке в течении боя (они наносят урон Водой).

Приемы:

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

Радиус: 1.

(19 и выше): Потоп (Финальный прием)

Снижает скорость 4-х ближайших врагов на 1 (0 скорости означает что персонаж не двигается) до конца боя. И наносит каждому урон по числу накопленных Зарядов Глубин, тратя их все.

(1-2): Дождливый Перевертыш (Магия)

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

(4-7): Ускорение Потокa (Магия)

Дает Ауру Ускорения любому сопартийцу на поле боя. (Аура Ускорения: дает +1Скорость. Ауры не складываются.)

Накапливает 1 Заряд Глубин.

(9-11): Искажение Глади (Магия)

Наносит ближайшему монстру урон своей атаки с игнорированием МЗ(Ж) и может переместить этого монстра (занимающего не более 1 клетки) к любому сопартийцу (включая себя).

Накапливает 1 Заряд Глубин.

МАРДУК, Плавающий Страж (Эйдолон Огня. Лев.)

Бонусы:

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

Приемы:

Атака : 2 + 2 урона Огнем за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

(19 и выше): Опаляющее Совершенство (Финальный прием)

Распределяет 3 + 2 за каждый уровень персонажа урона Огнем между тремя целями в радиусе 3 как угодно. Все цели имеющие Клеймо получают вместо того урона который им назначен наибольший урон из распределенного. Премия Магии сохраняется до конца боя.

(9-15): Клеймо (Магия)

Наносит одной цели в радиусе 3 D4 урона Огнем. Накладывает Клеймо (не Аура) до конца боя.

(1-6): Плавающая Ярость (Магия)

Все сопартийцы в радиусе 3 получают Ауры Огненного Стража на 1+уровень персонажа фаз. (Аура Огненного Стража: +1 к физ.урону по монстру имеющему Клеймо. Ауры стакаются.)

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.

ОРАКУЛ, Древний Мастер (Эйдолон Тьмы. Змееносец.)

Бонусы:

Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждый уровень персонажа.

Премия ФЗ(D): +1 временных ФЗ за каждый уровень персонажа.

Приемы:

Атака 1: 3 физического и 1 урон Тьмой за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

либо

Атака 2: 1 физического и 2 урона Тьмой за каждый уровень персонажа.

Радиус: 3-5.

(19 и выше): Печать Вечности (Финальный прием) (Некоприуемый)

Все враги в радиусе 5 получают удвоенный урон Тьмой за каждый свой ФЗ(D), и 2 физического урона за каждый уровень персонажа.

Сам персонаж и все сопартийцы в радиусе 3 восстанавливают по 1 ДЗ за каждый свой уровень.

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(М): 1 +1 временных МЗ(М) 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 $3 + 2 \cdot \text{уровень персонажа}$ 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)

СЕРАФИМ, Посланник Небес (Эйдолон Света. Овен.)

Бонусы:

Премия ДЗ: +1 временных ДЗ за каждые 2 уровня персонажа.

Приемы:

Атака 1: D4 + 1 урон Светом за каждый уровень персонажа.

Радиус: 1.

либо

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

Радиус: 3.

(19 и выше): Трубы Иерихона (Финальный прием)
Все враги и сопартийцы в радиусе 2 (кроме себя) получают 1 + 2 за уровень урона Светом.
(5-14): Правосудие (Магия)
В радиусе 4 добавляет одному существу Ауру Абсорбции магии Света на 1 + уровень персонажа ходов. Либо одно существо в радиусе 3 получает Ауру Слабости к магии Света *1.5 до конца боя.
(1-4): Спасение Души (Магия) (Некопируемая)
В радиусе 1 восстанавливает цели 1 + уровень персонажа ДЗ.

СИЛЬФИДА, Дева Ветров (Эйдолон Воздуха . Водолей)

Бонусы:

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

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

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

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

Приёмы:

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

Радиус: 1.

(19 и выше): Танец Вечности (Финальный приём)

Все сопартийцы в радиусе 3 получают 3 +2*уровень персонажа временных НР, и +1 ко всем МЗ. С них снимаются все негативные Ауры.

(13-18): Хлыст Ветров (Магия)

В радиусе 4 одному врагу наносится 3+3*на уровень персонажа урона воздухом, после этого его можно передвинуть на радиус 3 в любую сторону.

(5-11): Великий Дар (Способность)

В радиусе 4 перелить до 2 +3*уровень персонажа НР, либо 1*уровень персонажа очков защиты от одного персонажа к другому (включая себя).

СУХУРМАШ, Подземный Губитель (Эйдолон Земли. Знак Козерог)

Бонусы:

Премия ОЗ: +5 временных ОЗ.

Премия ФЗ: 1 +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа

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

Приёмы:

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

Радиус: 1.

(19 и выше): Великий Разлом (Финальный прием)

Все враги в радиусе 2 (+1 за каждый Заряд Тверди) выбранные получают 2+уровень персонажа урона Землей и выбранные не могут двигаться в следующем ходу (кол-во целей для выбора равно количеству Зарядов Тверди).

(1-6) Железный Панцирь (Магия)

Накладывает Ауру, дающую +1 ФЗ (или ФЗ(D) +1 на каждые 2 уровня персонажа. (не складываются).

Накапливает 1 Заряд Тверди.

(10-15) Осколочный взрыв (Магия)

В радиусе 3 наносит цели 2*уровень персонажа урона Землей, и всем в радиусе 1 от цели урон Землей равный уровню персонажа. Накапливает 1 Заряд Тверди.

ТЕРНИЯ, Владычица Моря (Эйдолон Воды. Знак Скорпион.)

Бонусы:

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

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

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

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.

В помощь Мастеру

Итак, вы решили стать Мастером. Это означает, что именно вы будете вести игровое повествование, рассказывать играющим о том, что видят их персонажи. Помните о том, что ваша главная цель как Мастера – создать увлекательную игру, от которой все участники получают удовольствие. Старайтесь не глядеть на персонажей как всемогущий царь или бог, думайте о себе как об авторе книги или как о самом игровом мире, который живет по каким-то своим законам. Вашей целью является вовлеченность всех участников в игру, поэтому старайтесь уделить внимание каждому играющему. Ваше слово является решающим во всех игровых ситуациях, однако прислушивайтесь к пожеланиям игроков – возможно, они предложат лучшее решение или идею о том, как разрешить спорный момент и тогда нужно пойти им навстречу, если это возможно. Кроме того ваше слово может отменять или изменять любые правила системы, если в том есть необходимость. Главное использовать свои права Мастера с умом, так чтобы игроки получили интересную игру.

Для того, чтобы начать игру с минимумом правил (используя лишь театральную часть системы) вам понадобится прочитать раздел «Игра по театральным правилам». Здесь же мы разберем игру, которая использует и театральные и боевые правила, по шагам:

1. Определите Антураж в котором будет происходить игра. Вы можете использовать как существующие Антуражи (разделы «Антураж» и «Дополнительные Антуражи»), так и сконструировать что-то свое с нуля или на основе существующих.

Для знакомства с системой рекомендуется использовать Антураж «Fairytale».

2. Придумайте модуль – конкретные сведения о мире и местах, в которых происходит ваша игра, герои этого мира, которые будут помогать или противостоять персонажам, набор Ключевых сцен на которых будет строиться приключение.

Для знакомства с системой рекомендуется использовать модуль «Искажение». Однако в нем расписана театральная сторона приключений, для боевой понадобится дополнительная проработка.

Заготовьте некоторое количество боевых сцен – прочитайте раздел «Враги и союзники». Придумайте наборы монстров, которые встретятся игрокам – экспериментируйте с числом врагов и с их силой. Можете придумать уникальных боевых врагов или союзников, пропишите для них примерные или подробные шаблоны параметров, которые можно будет использовать в бою.

Придумайте каким образом игроки смогут покупать экипировку - магазины, лавки, странствующие торговцы и так далее. Возможно, игрокам встретятся герои, которые специализируются на тех Знаках, которых нет у персонажей. Продумайте задания которые персонажи могут взяться выполнять, а также награду за них – здесь вам пригодится раздел «Награды».

3. Распечатайте Лист игрока для каждого играющего - он приведен в самом конце книги. Раздайте эти листы игрокам и приступайте к созданию персонажей.
4. Начнем с заполнения первой стороны листа – театральной. Попросите каждого игрока придумать персонажа и рассказать о нем, после этого попросите его зафиксировать ключевые моменты этой истории в графе Биография, а также написать имя персонажа.
5. Броском кубика определите Группу крови каждого персонажа, и точно таким же способом определите Резус.
6. Игрок выбирает своему персонажу любой Знак, который ему захотелось (однако, помните, что Змееносец и Кит очень редки). В выбранный Знак нужно поставить 1 (если вы начинаете с персонажами первого уровня) и обвести этот Знак кружком, отметив, что это Основной Знак. В зависимости от Резуса персонажа изменится направление его Особых проверок по Зодиакальному кругу (по часовой стрелке от Основного Знака, если Резус положительный и против часовой стрелки при отрицательном Резусе).
7. Каждый персонаж получает по 3 Очка умений – их нужно распределить в любые другие Знаки, кроме Основного Знака персонажа. Лучше всего в те Знаки, которые находятся ближе к Основному Знаку персонажа в том направлении, которое определил Резус.

Пример: если персонаж Овен, то при положительном Резусе ближайший к нему Знак это Рыбы и следующие далее по часовой стрелке, а при отрицательном Телец и следующие далее против часовой стрелки.

8. На основе Группы крови персонажа определяется один из четырех наборов значений для Характеристик (Ловкость, Тело, Разум, Интуиция). Дополнительный бонус к какой-то из Характеристик дает Стихия (Вода, Огонь, Земля, Воздух), к которой принадлежит Основной Знак персонажа.
9. Теперь предстоит заполнить вторую сторону листа – боевую. Все персонажи получают в начале 1 Уровень Здоровья и 10 ОЗ (Очки Здоровья). Также они получают 1 Уровень Души и 10 ДЗ (Душевное здоровье). Те персонажи, у которых 2-я Группа крови получают 20 ДЗ вместо этого, так как их базовое Душевное здоровье всегда удваивается.
10. Еще персонажи получают некоторое базовое количество ОМ (Очков Маны), оно определяется как наибольшая Характеристика персонажа умноженная на 2.
11. Базовая Скорость персонажей равна 3. Мастер может менять это базовое значение для особо медлительных или очень скоростных существ.
12. Каждому персонажу выбирается одно оружие 1 уровня, также персонаж получает 200 золотых монет, на которые выбирает себе боевую экипировку (остаток оставляя у своего персонажа) из 1 и 2 уровней. Мастер может менять эти условия - увеличивать выделяемую на экипировку сумму, расширять ассортимент экипировки, запрещать выбирать экипировку в начале игры, выдавать уже изученные способности и так далее. Боевое оружие и экипировка снаряжаются в соответствующие слоты персонажа. Выписываются их названия, атака, дополнительные эффекты если они есть (например, бонусы к ОЗ или ОМ), а иногда и содержащийся в них прием с указанием количества ЕА (Единиц Аспекта) необходимого для изучения этого приема персонажу для постоянного применения. Как правило, начальное количество ЕА в экипировке и оружии, которые содержат в себе приемы, равно 0.
13. Добавьте суммарные бонусы от дополнительных эффектов в соответствующие графы, например, если экипировка дает вам +2 ОЗ, то допишите этот бонус и к своей графе ОЗ.
14. Выпишите суммарные значения Физических и Магических защит персонажа в отдельные графы: ФЗ, ФЗ(D), МЗ(М), МЗ(Ж) и так далее.
15. Опыт персонажей на старте обычно равен 0, а количество Золота равняется остаткам от покупки экипировки. Однако Мастер на основе Биографии персонажа или по другим соображениям может менять это значение.
16. Титулов в начале игру у персонажей нет – они открываются в процессе. Исключение персонаж Водолей, который уже знает 2 Титула в начале игры. (Кроме того Мастер должен помнить, что персонаж Рыбы выбирает двух призываемых монстров первого уровня в начале игры).

17. Персонаж выбирает Основной Аспект (Мана, Жизнь, Время, Душа) – все изученные им Активные способности и Магии этого Аспекта персонаж может использовать без ограничений. На приемы остальных Аспектов, а также пассивные Способности персонаж имеет ограничение - в течение дня он имеет доступ лишь к нескольким таким приемам и Способностям. Один прием либо пассивная Способность за каждый уровень Основного Знака. Менять Основной Аспект и определять, какие из остальных приемов и Способностей будут доступны в течение дня, персонаж может каждую полночь.
18. После того как персонажи придуманы Мастер может дополнить биографии персонажей выдав им какие-то сопутствующие предметы. Считается, что минимальный набор необходимых в путешествии вещей у персонажей, как правило, уже есть с собой, но Мастер может выдать какие-то уникальные вещи – важное письмо, ценность, карту сокровищ, артефакт и так далее. Помимо предметов Мастер может добавить деталей и движущих персонажем мотиваций в чью-либо биографию, лучше делать это в приватной беседе с игроком, если вы хотите, чтобы игрок сам решал, когда и кому открыть эту информацию и раскрывать ли ее вообще.
19. Мастер определяет то, каким образом персонажи появятся в игре – знакомы ли персонажи между собой или их нужно свести вместе, с описания какого места начать рассказ и так далее.

Теперь Мастер и игроки готовы начать игру!

Модуль «Искажение»

Это ознакомительный модуль открытого типа – в нем присутствуют элементы для завязки игры. Во что игра превратится в итоге, какие цели будут двигать приключение, какими путями пойдут персонажи – решать игрокам и Мастеру.

Вводная

Персонажи игроков каким-то образом (могут описать сами) оказываются в месте под названием Утада, город великого потока. Описан в разделе «Антураж». Персонажи являются жителями этого мира.

Мастер может начертить карту города, наполнив ее новыми объектами, доступными игрокам, либо может импровизировать на ходу, а так же и игроки могут наполнять мир новыми объектами и детализируя его по мере приключения – это рекомендуемый подход.

Ключевые сцены

Ниже представлен примерный набор ключевых сцен из которых Мастер может начать формировать приключение.

Таверна Замшелый Двор (стартовая сцена)

Персонажи находятся в таверне, каждый зашел туда по своим делам. Мастер описывает обстановку, дополняя ее по мере надобности, персонажи описывают себя друг другу.

Эта таверна была одной из тех приятных, не слишком многолюдных мест, расположенная в одном из закутков города великого потока, славящегося своим непостижимым архитектурным ансамблем.

Таверна была открытой и светлой - шесть колонн расположенных по кругу и соединенных между собой резными деревянными ширмами. С одной стороны располагались створки входной двери, а с другой открывался вид на скалы и водопад. В то утро в таверне на резных стульчиках, за низкими дубовыми столами расположилась весьма разнообразная публика.

За барной стойкой стоял средних лет мужчина, в клетчатой рубашке, и фартуке – хозяин таверны. Во взгляде его сквозила задумчивость.

Чуть позже может появиться официант:

В этот момент, широко зевая, в таверне появился подросток с волосами соломенного цвета, в помятой суконной одежде. Это был юный официант, помощник хозяина, как обычно он опаздывал на работу. Со свойственным всем детям любопытством, он уставился на собравшуюся в таверне компанию, застыв в дверях.

Если персонажи не знакомы друг с другом, то Мастеру требуется создать для них ситуацию, которая даст им мотив к совместным действиям и знакомству.

Явление странного старика

В двери таверны ввалилась коренастая фигура в дорожном одеянии, бежевого цвета. Лицо фигуры скрывал капюшон, через плечо путешественника был перекинут ремень изящной и вместительной дорожной сумки из темно-коричневой кожи. Отдышавшись, путник откинул капюшон с головы - это был седобородый старец, волосы и брови его, тем не менее, были темными. Кивнув хозяину заведения, пожилой путник направился к одному из дальних столиков таверны.

Имя его неизвестно, никто о нем ничего не знает. Старик несет в своей сумке разные странные диковинные механизмы, оказавшись за столиком, он достанет их и начнет изучать. Поглощен работой, на контакт не идет – отвечает отрывочно и непонятно.

При себе имеет проклятый предмет – маленькую коробочку (ее можно преподнести в игру и через другой подходящий персонаж), если ее открыть, то сработает проклятие выражающееся в том, что все находящиеся рядом на расстоянии 100 метров ощущают волну холода и нехватку воздуха на несколько секунд. Мастер знает, что в еще большем радиусе вокруг коробочки после этого лопнут все магические кристаллы (что может послужить, например причиной падения летающего корабля).

Те, кто видит коробочку в момент срабатывания проклятия и заявили, что хотят понять сработавший эффект должны кинуть Простую проверку по Разуму – значение 4 и выше: персонаж понимает, что при открытии коробочки сработало таинственное проклятие, но не более того. Коробочка может быть заперта, на усмотрение Мастера, тогда появится сложность для ее открытия персонажем игрока – по Ловкости.

Можно придумать дополнительный эффект от проклятия, распространяющий непосредственно на того, кто открыл коробочку.

***Пример:** Если коробочку открыл персонаж, придуманный Мастером, то он скрючивается и впадает в странное состояние паралича. Если его осматривают и пытаются понять что с ним произошло, то особая проверка по Водолею со сложностью 7 дает ответ – подобный случай описан в одной сказке про эльфа, который освободил анти-магическую энергию, взяв в руки артефакт, после этого он находился в коме в течение года.*

Не забывайте про свойство Особых проверок стремиться произвести какой-то эффект, даже если нужный Знак не достигнут – это будет означать, что у персонажа не получилось узнать, но возможно вышло что-то более интересное, Мастер должен придумать, как трактовать результат на основе того Знака, где произошла остановка.

Если коробочку открывал один из персонажей, то он может кинуть Особую проверку по Деве после открытия: если Дева достигнута, то персонаж в шоковом состоянии на 1 минуту. Если Дева достигнута и конечный результат выше 1, то персонаж ничего не почувствовал. Если остановка произошла в других Знаках, то персонаж впадает в шоковое состояние на несколько часов, но этот эффект видоизменяется, дополняется или частично нивелируется – это определяется Мастером на основе того Знака, где произошла остановка. Например, впасть в неосознанную ярость (остановка в Овне), бродить с пустым взглядом, цепляясь ко всем сбивчиво рассказывая всякий бред (остановка в Близнецах).

Также персонаж может отделаться шоком на 10 минут (остановка во Льве) или вдобавок сломать коробочку (остановка в Скорпионе) и так далее. Что конкретно произойдет в вашем случае - зависит от фантазии Мастера.

Падение летающего корабля

В королевстве часто курсируют летающие корабли. Мастер может уронить его на то место, где в данный момент находятся персонажи, либо тогда, когда они сами попали на летающий корабль. Например, в летающем корабле сломался магический кристалл от того, что на него повлияли анти-магией. Или это какая-то диверсия или что-то еще.

Части летающего корабля с шумом пронеслись рядом с таверной, одна из них отлетела чуть дальше и врезалась в скалу, другая прошла ближе - задев одну из колонн в пустующем углу таверны, рядом с проемом, в котором открывался вид на водопад. Раздался грохот, колонна отломилась и полетела вниз, увлекаемая остовом корабля.

Искажение

Какое-то событие, связанное с действиями странного старика или любого другого таинственного персонажа. Выглядит оно примерно так:

Таинственный старик закончил своеобразную "мелодию" извлекаемую из странного устройства на достаточно резкой высокой ноте. В тот же миг его фигуру окутал едкий фиолетовый туман, и столб фиолетового света ударил в небо. Когда свет погас, старика уже не было.

После этого действия происходит другое странное событие: персонажи игроков становятся Мечеными (они оказались близко к тому, кто применил магию не принадлежащую этому миру и этим чем-то нарушил судьбу персонажей).

В этот момент все персонажи ощутили резкую боль в районе правого плеча. Эффект произошел не одновременно, с некоторым запаздыванием, сначала у одного, потом у другого.

Персонажи видят, что у каждого появились шрамы в виде трех белых полукругов. Впоследствии персонажи могут выяснить, что они теперь Меченые – те, у кого нет судьбы. Об этом им скажет любой Оракул, если они такого встретят, так же Особая проверка по Водолею со сложностью 5 может дать им это знание (либо что-то вместо знания – помните о свойстве Особых проверок).

Растворители

Рано или поздно в городе персонажам встретятся члены организации Растворителей – они носят алые одежды, и обычно ходят в сопровождении одного-двух стражников. Могут попасться просто на улицах – исследующими осколки больших магических кристаллов по всему городу.

Если Растворители заметят, что у персонажей появились шрамы Меченых, то будут стараться уговорить их пойти в главный Зал организации – для того, чтобы они помогли разобраться в том, что случилось. Ведут себя не агрессивно, ходят и вычисляют магический фон с помощью маленького кристалла, который держат в руках перед собой. Скорее всего, постараются взять Меченых персонажей под стражу при удобном случае и бросят в камеры, а потом будут изучать.

Снал

Путешествующий Оракул – видит нити судьбы, называет ее Определяющей-все-и-вся. Может читать прошлое, если касается персонажа. Чувствует Меченых в пределах видимости, сама выглядит словно слепая.

Кожа ее была темной, с цветом кожи контрастировали волнистые белые волосы. Черты лица девушки были очень изящными, глаза были постоянно закрыты. На лбу у нее была повязка в черно-оранжевую шахматную клетку, остальное одеяние ее было совсем черным с серебристой окантовкой, на уровне глаз по лицу проходила светлая полоса.

Персонажи могут найти ее в обломках корабля (летела в город в связи с паломничеством к статуе Небесного Оракула), встретить на улице, найти в гильдии Оракулов и так далее. Ей интересны Меченые, и она будет сильно заинтересована персонажами, если они уже Меченые. От нее персонажи могут что-нибудь узнать (если доверят прочесть прошлое). Прочитать будущее Меченых она не может, если же персонажи пока не Меченые, то она может предсказать что-то о будущем, однако предсказанное будет справедливо лишь до тех пор, пока персонаж не стал Меченым.

Метка

Все существа, которые находятся слишком долго в компании Меченых персонажей рано или поздно могут так же стать Мечеными, когда персонажи слишком сильно вмешиваются в его судьбу. Растворителей этот эффект не касается. Если Меченой становится Сиал, то она теряет свои способности к предсказанию и у нее открываются глаза.

Далее Мастеру предлагается составлять свои Ключевые сцены, влетая их в рассказ для продолжения истории. Они могут быть не так подробно описаны, главное чтобы они служили ориентирами для построения игры. Не все Ключевые сцены обязательно применять – если персонажи сильно отдаляются от запланированной сцены, то ее всегда можно видоизменить, сократить, временно пропустить, перейти к другой подходящей.

Враги и союзники

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. Существа большего размера занимают больше клеток и если эффект наносит урон сразу по нескольким клеткам существа, то оно получает весь этот урон.

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 (ЕХР) 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 так далее (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 вживления 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.

Монстры

Ниже перечислены монстры с 1-го по 5-й уровни, 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.

Уровень 2

ГЛАЗАСТИК. (мираж) Рак.

ОЗ: 30.

МЗ(М): 1. МЗ (В): 1. МЗ (Ж): 1. Иммуниет к приемам Эйдолонов.

Скорость: 2.

Атака: теряет 1 ОЗ, пускает изгибающийся луч длиной 3 клетки, всем целям сквозь которые он прошел по 2 урона Светом.

(19-20): Убийца Эйдолонов. (Магия) (Нельзя копировать)

Если на поле боя есть Эйдолон, то он кидает проверку по Раку со сложностью 3, если не откинулся, то следующий его прием будет финальным. Глазастик теряет все свои МЗ до конца боя.

(11-14): Массовый Стон. (Магия, Аспект Время)

Наносит урон основанный на количестве своих врагов +1 в радиусе 3 Тьмой.

(16-17): Обновление. (Способность)

Обновляет свои базовые МЗ.

Награда: Опыт 20, ЕА 4.

ДЕМОН РУИН. (демон) Скорпион. (Призванный теряет (11-15)).

ОЗ: 12. ОМ: 6.

ФЗ: 1. ФЗ(D): 1. Слабость к Магии Света (+2). Иммуниен к Тьме.

Скорость: 2.

Атака: 3.

(16-20): Сейсмо-импульс (Способность, аспект Жизнь)

Оттолкнуть от себя до двух врагов на 1 клетку назад и нанести каждому 1 урона Землей.

(11-15): Призыв Летучей Мыши (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 1 ОМ

Вызывает 1 Летучую мышь в радиусе 2, она начнет действовать в следующей фазе.

Награда: Опыт 15, ЕА 3.

ЗОМБИ. (нежить) Телец. (Можно призывать на уровне 4).

ОЗ: 15.

Скорость: 2.

Атака: 2.

(1-5): Злобный Вой (Способность)

Все враги стоящие в радиусе 4 выполняют бросок Разума (сложность 4), провалившие бросок теряют ФЗ на 2 хода .

Награда: Опыт 10, ЕА 2.

КОРОЛЕВА ПИКСИ. (магическое создание) Рыбы. (Нельзя призывать).

ОЗ: 18.

МЗ(М): 2. МЗ (В): 2. МЗ (Ж): 2. Иммуниет к критам. Все союзные магические создания получают +1ФЗ.

Скорость: 3.

Атака: 1+ уровень атакуемой цели урона Воздухом.

(11-15): Глас Природы (Способность)

Все магические создания получают +1 временных ОЗ.

Если остальных нет, Королева получает 3 временных ОЗ.

(18-20): Изменчивость (Магия)

Забирает себе все временные ОЗ с остальных магических созданий, вылечивая их на 5.

Если Королева не получила ОЗ – лечит себя на 5.

(1-5): Ненависть (Магия)

Все остальные магические создания проводят атаку в радиусе 1.

Если остальных нет, Королева проводит свою атаку в радиусе 2 и может провести дополнительную атаку в радиусе 1 по другой цели.

Награда: Опыт 25, ЕА 4.

РУСАЛКА. (элементаль) Дева. (Призванная теряет (16-19)).

ОЗ: 20.

ФЗ(D): 2. МЗ(M): 1. МЗ(B): 1. Слабость к Магии Огня (+1).

Скорость: 3.

Атака: D2.

(1-5): Излечение. (Способность)

Восстанавливает 2 ОЗ себе.

(9-15): Память глубин. (Способность) (Нельзя копировать)

Применяет любой прием успешно проведенный против нее ранее.

(16-19): . Укус глубин. (Способность) (Нельзя копировать).

Враг в радиусе 1 наносит атаку сам себе. Либо кусает монстра 2 и ниже уровня, превращая его в Русалку с типом нежить и удвоенными текущими ОЗ.

Награда: Опыт 15, ЕА 3. (За монстров превращенных в Русалок опыт идет как за существ, которыми они были до превращения)

СОТРЯСАТЕЛЬ. (элементаль) Козерог.

ОЗ: 30.

ФЗ(D): 2. МЗ(M): 2. Слабость к Магии Воды (+1).

Скорость: 1.

Атака: D6.

(8-11): Противодействие Чарам (Способность)

Разрушает 1 любую Ауру в радиусе 2.

(15-18): Тряска (Способность, Аспект Жизнь)

Наносит по 2 урона Землей по 3-м разным клеткам в радиусе 2.

Награда: Опыт 25, ЕА 3.

СТРАЖ БЕЗДНЫ. (порождение бездны) Змееносец. Размер 3 (занимает 6 клеток)

(Нельзя призывать).

ОЗ: 30.

Атака: вместо атаки меняет Форму. (изначально первая Форма)

Переключение из одной Формы в другую поглощает по 1 ДЗ у всех врагов в радиусе 5.

Форма 1. (Закрытая раковина)

ФЗ: 3. ФЗ(D): 3.

(2-8): Опрокидывание (Способность) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 2 делают Особую проверку (Лев либо Телец со сложностью 2), провалившие проверку падают, им требуется подняться в свой ход, потратив 2 ОД.

При этом все делавшие проверку по Тельцу отбрасываются на клетку назад.

(11-14): Призыв Пикси (Магия) (Нельзя копировать)

Вызывает 1 Пикси в радиусе 4, она начнет действовать в следующей фазе.

(16-19): Подземный хлыст (Магия, Аспект Мана)

Наносит 4 урона Землей в радиусе 2.

(20): Хитрость Бездны (Магия) (Нельзя копировать)

Выполняет любой свой другой прием этой Формы, после этого получает дополнительный бросок действий.

Форма 2. (Открытая раковина)

МЗ(М): 3, МЗ (В): 3, МЗ (Ж): 3.

(2-8): Отрава (Способность) (Нельзя копировать)

Все враги в радиусе 1 делают Особую проверку (Скорпион либо Овен со сложностью 2), провалившие проверку отравляются (Аура, снимает 1 ОЗ в ход, до конца битвы, эффекты суммируются). Все кто выиграл проверку, приобретают иммунитет к этому заклинанию на 1 следующий раз. Выигравшие проверку по Овну могут нанести обычную контратаку, вместо приобретения иммунитета.

(11-14): Темный Взор (Магия, Аспект Время)

Наносит 4 урона Тьмой в радиусе 3, остаточный урон D4 Тьмой (урон по целям сквозь которые проходит луч).

(16-19): Захват Контроля (Способность) (Нельзя копировать)

Враг в радиусе 4 делает Особую проверку (Дева со сложностью 3), если проверка провалена, Страж применяет любой прием этого персонажа против него самого.

(20): Коварство Бездны (Магия) (Нельзя копировать)

Наносит по 2 магических повреждения одной любой Магией, (Сверхестественный и Мистический не считаются Магией), трем разным врагам в радиусе 4, после этого получает дополнительный бросок действий.

Награда: Опыт 50, ЕА 10.

УЛИТКА ЛИЧ. (нежить) Дева. Размер 2 (занимает 4 клетки) (Нельзя призывать).

ОЗ: 40. ОМ: 30.

ФЗ: 1.

Скорость: 2.

Атака: 1, за каждое умершее существо в радиусе 3 от Улитки, она получает +1 к базовой атаке до конца боя.

(9-10): Проклятая Земля (Способность)

Делает 2 клетки в радиусе 1 проклятыми, заставляя каждого, кто находится на ней, либо встает на нее терять 1 ОЗ.

(8): Призыв Нежити (Магия) (Нельзя копировать) Цена: 3 ОМ

Вызывает 1 Зомби в радиусе 2, который начнет действовать в следующей фазе.

(18-20): Разложение (Магия, Аспект Время) Цена: 2 ОМ

Наносит D6 урона Тьмой по одной цели в радиусе 3.

Награда: Опыт 30, ЕА 5.

УПЫРЬ. (нежить) Скорпион.

ОЗ: 13.

ФЗ(D): 1. Иммунен к Магии Огня. Иммунен к Аурам. Слабость к Магии Воды +1.

Скорость: 1.

Атака: D6-3 (положительное число это физ. урон, 0 или отрицательное число это урон Тьмой +1 к этому значению)

(1-5): Мрачное Излечение. (Магия)

Восстанавливает 2 ОЗ себе и 1 ОЗ любой нежити в радиусе 4.

(6-9): Поедание Магии. (Способность)

Съедает любую Ауру в радиусе 1, получает +1 ФЗ до первой физ. атаки по нему, эффекты складываются. Потерявший Ауру персонаж кидает проверку по Разуму со сложностью 6, провалившие получают 2 физ. урона.

Награда: Опыт 20, ЕА 2.

3 Уровень

АРАХНИД. (паук) Дева.

ОЗ: 40.

Скорость: 2.

Атака 1: кидает паутину в радиусе 2, наносит 2 физ. урона. Пойманная в паутину цель не может двигаться и тратит 3 ОД чтобы освободиться.

Атака 2: D4 физ. урона.

(1-3): Паучья Отравы (Способность)

В радиусе 3 отравляет цель кислотой если та проиграла проверку по Телу со сложностью 8. (Кислотная Аура: наносит D3 физ. урона в течении 3 ходов. Множественные эффекты не складываются, но Аура обновляется).

(5-9): Паучья Скорость (Способность)

Потратить 4 ОЗ и увеличить скорость на 3 в своем следующем ходу.

(20): Стон Паутины (Способность)

Кидает паутину в радиусе 2, после этого все пойманные в паутину цели на поле боя получают 3 физ. урона.

Награда: Опыт 30, ЕА 6.

ГОЛЕМ. (элементаль) Телец.

ОЗ: 15.

ФЗ: 3. ФЗ(D): 3.

Скорость: 1.

Атака: D6.

(18-20): Сокрушительный Удар (Способность)

Тратит навсегда один из своих ФЗ или ФЗ(D) и наносит D6 +3 физ урона в радиусе 1. Если тратить нечего - тратит 5 ОЗ вместо этого.

Награда: Опыт 15, ЕА 4.

ДЕМОН ТЛЕНА. (демон) Змееносец. (Призываемый теряет (9) и возможность копить темные заряды).

ОЗ: 10.

МЗ(В): 6. МЗ (М): 4. МЗ (Ж): 2. Слабость к приемам с радиуса 2 (исключая радиус 1) +1. Убивший его персонаж получает урон Тьмой столько сколько демон накопил темных зарядов, демон теряет все заряды.

Скорость: 3.

Атака: 2.

(16-18): Телепортация Стаи (Способность)

Поменяться местами с любым другим монстром в радиусе 5.

Получает 1 темный заряд.

(1-2): Поедание Душ (Способность)

Съедает 1 призванное существо в радиусе 5 теряя 2 ОЗ. Получает 1 темный заряд.

(9): Восстание падших (Способность) (Нельзя копировать)

Восстает из мертвых, если на поле нет других живых демонов, с 2 ОЗ. Получает 1 темный заряд.

Награда: Опыт 20, ЕА 3.

ДУХ ЛЕСА. (элементаль) Телец.

ОЗ: 30.

ФЗ: 2. ФЗ(D): 2. При ударе по нему физ. атакой наносит 2 урона Водой в радиусе 1 (1 раз в течении 1 фазы).

Скорость: 3.

Атака: 3 урона Землей в радиусе 2.

(16-18): Конвертация (Способность)

Переводит 3 ОЗ в 3 временных ОМ персонажу в радиусе 1.

(5-9): Когти Скал (Способность)

Шипы из под земли наносят D6 физ урона в радиусе 2.

Награда: Опыт 30, ЕА 6.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ГОБЛИНОВ. (гоблин) Лев. (Нельзя призывать)

ОЗ: 18. ОМ: 10.

Иммунен к Магии Огня, дает такой же иммунитет гоблинам в радиусе 1.

Скорость: 2.

Атака: D2+количество гоблинов в радиусе 1.

(1-3): Зов Повелителя (Магия) (Нельзя копировать)

Призывает Гоблина в радиусе 3 (с 4 ОЗ), тратя 2 ОМ.

(4): Озарение (Способность) (1 раз в ход) (Нельзя копировать)

Восстанавливает 1 ОМ и тут же делает другой прием. Если Озарение уже было в этот ход, то атакует.

(5-9): Огненное Дыхание (Магия, Аспект Мана)

Наносит 1 + количество гоблинов на поле боя урона Огнем в радиусе 2, тратит 1 ОМ.

(19-20): Племенной танец (Способность)

Лечит всех Гоблинов на поле боя на 2 (призванных лечит до 4 ОЗ, не больше).

Награда: Опыт 30 (и каждый призванный гоблин дает +5 опыта), ЕА 6.

4 Уровень

ВИДЕНИЕ. (мираж) Дева. (Нельзя призывать)

ОЗ: 50.

Слабость к Ветру и Воде +5.

Скорость: 2.

Атака: D6, цель кидает проверку по Разуму со сложностью 11, при провале цель получает D6 Силой.

(13-16) Близость (Магия, Аспект Жизнь)

Телепортируется к любому своему союзнику на поле боя, тратит 3 ОЗ.

(19-20) Внушение (Способность) (Нельзя копировать)

Цель в радиусе 3 кидает проверку по Интуиции со сложностью 11, при провале до 10 ее ОМ переходят к Видению в виде временных ОЗ.

Награда: Опыт 40, ЕА 9.

ВУДУИСТ. Козерог. (можно призывать на уровне 7)

ОЗ: 40.

МЗ(М):1. МЗ(Ж):1. МЗ(В):1. МЗ(Д):1.

Скорость: 2.

Атака 1: сделать куклу существа в радиусе 5, и нанести этому существу 2 физ.урона.

Атака 2: выбирает уже созданную куклу существа, существо наносит урон себе, как от атаки оружием в руках.

(2-8): Избавление (Способность, Аспект Время)

Сжимает любую куклу, разрушая ее. Жертва получает 6 урона Тьмой.

(15-19): Страдания (Способность, Аспект Время)

Всем существам, чьи куклы находятся у Вудуиста наносится по 4 Урона Тьмой. Вудуист восстанавливает 1 ОЗ за каждую куклу.

Награда: Опыт 40, ЕА 6.

ЗАХВАТЧИК. (тень) Рыбы.

ОЗ: 20.

ФЗ(D): 4. МЗ(В): 4.

Скорость: 3.

Атака: щупальце наносит 5 Тьмой в радиусе 1.

(5-10) Теневая Пульсация (Способность)

Наносит 2 сверхестественного урона всем врагам в радиусе 2.

(16-20) Тайны Оружия (Магия) (Нельзя копировать)

Применяет Магию любого Оружия 3-го уровня.

Награда: Опыт 30, ЕА 5.

ЧУМНОЙ ПЕС. (нежить) Лев. (Нельзя призывать)

ОЗ: 50.

ФЗ(Д): 2. Иммуниет к Огню. Слабость к Знакам стихии Воды +3.

Слабость к Свету +3.

Скорость: 3.

Атака: 3, цель кидает проверку по Телу со сложностью 11, при провале заражает Чумой.
(Аура Чума: МЗ(М) равно 0, ФЗ равно 0.)

(4-11) Пламенное Проклятие (Магия, аспект Мана)

Вещает на цель в радиусе 2 Ауру Воспламенение.

(Аура Воспламенение: в течение 3-х ходов наносит по 3 урона Огнем.)

Награда: Опыт 50, ЕА 3.

5 Уровень

БАНЬШИ.(тень) Весы. (Можно призывать на уровне 8)

ОЗ: 60.

ФЗ: 1. ФЗ(Д): 2. МЗ(М):1. МЗ(Ж):1. МЗ(В):3. МЗ(Д):3.

Скорость: 2.

Атака: Д6 Тьмой, уменьшить себе одну из МЗ на 1, пока МЗ не 0.

(16-20) Теневой Крик (Способность) (Нельзя копировать)

Наносит по 8 мистического урона всем врагам в радиусе 3, уменьшить все свои МЗ до 1.

(5-8) Погружение в Тень (Магия) (Нельзя копировать)

Увеличить все свои МЗ на 1.

(10-12) Крик (Магия, Аспект Душа)

Нанести 5 Звуком в радиусе 2.

Награда: Опыт 60, ЕА 5.

ГИГАНТ ТЕНЕЙ. (тень) Рыбы. Размер 2 (занимает 4 клетки) (Нельзя призывать)

ОЗ: 80.

ФЗ: 2. ФЗ(Д): 3. МЗ(М):2. МЗ(Ж):2. МЗ(В):2. МЗ(Д):2.

Иммуниет к контролю.

Скорость: 2.

Атака 1: цель в радиусе 2 теряет свою базовую скорость на следующий ход и получает 4 урона Землей.

Атака 2: оттолкнуть цель в радиусе 1 на 2 клетки и нанести 4 урона Огнем.

(10-20) Теневое Обжорство (Способность)

Съесть Ауру в радиусе 3 и нанести 10 Мистического урона цели. Потерять 10 ОЗ.

Награда: Опыт 60, ЕА 8.

ОСКОЛОЧНЫЙ ПАРАЗИТ. (элементаль, составной) Дева.

(Можно призывать на уровне 9)

Тело существа:

(недоступно для входящей атаки пока есть обе руки)

ОЗ: 50.

ФЗ(Д):4.

МЗ(Д):4.

Скорость: 3.

Правая рука существа:

ОЗ: 40.

МЗ(Ж):4.

МЗ(В):4.

Атака: D6+2 урона.

Левая рука существа:

ОЗ: 40.

ФЗ:3.

МЗ(В):3.

Атака: D6 урона.

(18-20) Натиск (Способность) (Нельзя копировать)

Наносит урон обоими руками по цели в Радиусе 1, если рука одна, то тело существа теряет 3 ОЗ вместо удара.

(1-3) Осколки (Способность) (Нельзя копировать)

Одна из рук существа теряет 5 ОЗ, часть ее взрывается нанося всем вражеским не водным Знакам в радиусе 3 по 5 повреждений Водой.

Награда: Опыт 130, ЕА 12.

ТЕХНО-ЖЕЛЕ. (тень) Овен. (Нельзя призывать)

ОЗ: 100.

МЗ(Д):5.

Скорость: 2.

Атака: 4 урона.

(19-20) Модуляция (Магия) (Можно копировать на уровне 6)

Наносит 6 урона одной из стихий (кинь D8: огонь, ветер, земля, вода, тьма, свет, звук, сила).

(6-9) Энтропия (Способность) (Нельзя копировать)

Отменяет на этот бой действие одного из Титулов в партии персонажей, имеет действие на все копии такого Титула.

Награда: Опыт 80, ЕА 10.

Одухотворенные Монстры

Помимо обычных монстров существуют их улучшенные аналоги, которые применяют свои способности по желанию Мастера, к тому же могут быть немного усилены (чуть больше здоровья, чуть сильнее атака). Мастер может увеличить награду (Сферы или золотые монеты) за таких монстров примерно в два раза по сравнению с теми значениями, которые дает за них обычно.

Игротехнически это те же самые монстры из списка монстров, но Мастер сам решает, когда применить ту или иную их способность (это означает, что Мастер уже не кидает D20).

Триггеры поведения

Мастер может задавать Триггеры поведения для быстрого конструирования усиленных монстров. Триггер поведения это дополнительная особенность или состояние, автоматически срабатывающая при наступлении определенного условия. Далее мы разберем примеры с условием срабатывания триггера "здоровье монстра ниже чем X", но условие может быть любым. Мастер может увеличить награду (игровой опыт или Единицы Аспекта) за таких монстров примерно в два раза от тех значений которые выдает обычно.

Ярость X - монстр впадает в ярость, его Атака получает бонус +4 физического урона, другие приемы не использует, стремится убивать ближайших, но отличает чужих от своих.

Паника X - монстр паникует, получает бонус +4 к физическим защитам, стремится убежать, не атакует, но может использовать способствующие бегству приемы.

Ускорение X - монстр получает Ауру Скорости (текущая Скорость увеличивается в 2 раза, действует до конца боя).

Регенерация X - монстр получает Ауру Регенерации (в начале каждого своего хода монстр лечит X ОЗ, действует до тех пор, пока не восстановит 50% от первоначального здоровья монстра).

Телепорт X - монстр телепортируется в любую точку в радиусе 7.

Невидимость X - монстр получает Ауру Невидимости (скрывает носителя, до первого получения им урона или до его первых агрессивных действий).

Примеры:

Гоблин с Яростью 3 - как только количество ОЗ Гоблина (у него их 6) станет меньше 3 он впадет в Ярость, это перманентный не отменяемый эффект.

Сотрясатель с Регенерацией 6 - как только количество ОЗ Сотрясателя (у него их 30) упадет меньше 6, то он получит Ауру Регенерации, которая будет лечить его на 6 в каждом начале его хода, и разрядится когда восстановит ему половину ОЗ (то есть 15 и выше).

После первой разрядки Триггер более не действует. Некоторые состояния не являются Аурами и снять их с монстра как правило нельзя. Эффект Триггера нельзя скопировать способностью Копирование.

Шаблоны героев мира

Персонажей, которые не принадлежат игрокам, живут в игровом мире и управляются Мастером мы будем называть героями мира, или просто героями. Они могут выступать противниками или помощниками для партии игроков, в помощь Мастеру здесь приведены примеры параметров героев, которые он может использовать в качестве заготовок для врагов или союзников. Кроме указанной награды, игроки за победу над противниками могут получить их уцелевшее снаряжение (это решает Мастер).

Некоторые игромеханические особенности героев:

* правило критов и промахов не работает как между сражающимися игроками так и между сражающимися игроком и героем. Ни герои ни персонажи не наносят критических ударов, но и не промахиваются в сражении с себе подобными.

* если игрок крадет предмет у героя в бою (Особая Сила Весов), то это будет именно предмет ПМ, причем в определенном порядке - сначала применяемые предметы, затем боевая экипировка, оружие, театральная экипировка.

* после победы, часть или все предметы поверженного героя достаются партии, на усмотрение Мастера исходя из хода боя – возможно, что-то могло сломаться или прийти в негодность.

Список заготовок для героев:

Воитель. Лев уровень 1, Стихия Огонь.

Вторичные Знаки: Рак 1, Близнецы 1, Телец 1.

Группа Крови: 3, Архетип Боец.

Резус : положительный.

Титул: Воин света.

Оружие: Меч.

Экипировка: Пластина, Кафтан, Кольцо Жизни.

Ловкость: -2

Тело: 2 +1 (за Стихию)

Разум: 0

Интуиция: 0

Атака: D4 +1 в Радиусе 1 (атака Мечом).

Скорость: 3.

Уровень Здоровья: 1 , 10 ОЗ +2 (за Кольцо Жизни)

Уровень Души: 1, 10 ДЗ

Очки Маны: Тело*2 = 6

ФЗ: +1 (за Кафтан)

ФЗ (D): +1 (за Пластину)

МЗ (M): 0

МЗ (Ж): 0

МЗ (B): 0

МЗ (D): 0

Способности: Сияющий меч, Кровожадность, Контратака.

Магии: нет.

Пассивные способности: нет.

Награда: Опыт 70, ЕА 10.

Воришка. Весы уровень 1, Стихия Воздух.
Вторичные Знаки: Скорпион 1, Стрелец 1, Козерог 1.
Группа Крови: 2, Архетип Ловкач.
Резус : отрицательный.
Титул: Шустрила.
Оружие: Кортик.
Экипировка: Шапка, Кафтан.
Ловкость: 2 +1 (за Стихию) +1 (за Титул)
Тело: 0
Разум: -2
Интуиция: 0
Атака: D4 в Радиусе 1 (атака Кортиком).
Скорость: 3.
Уровень Здоровья: 1 , 10 ОЗ
Уровень Души: 1, 10 ДЗ *2 (за Архетип)
Очки Маны: Ловкость*2 = 8 +2 (за Кортик)
ФЗ: +1 (за Кафтан)
ФЗ (D): 0
МЗ (M): +1 (за Шапку)
МЗ (Ж): 0
МЗ (B): 0
МЗ (D): 0

Способности: Канал Силы.
Магии: Мана-Щит, Анафема.
Пассивные способности: нет.

Награда: Опыт 75, ЕА 8.

Элементалист. Скорпион уровень 1, Стихия Вода.
Вторичные Знаки: Весы 2, Дева 1.
Группа Крови: 4, Архетип Медиум.
Резус : положительный.
Титул: Говорун.
Оружие: Перчатки.
Экипировка: нет.
Предметы: Зелье лечения x2.
Ловкость: -1
Тело: -1
Разум: 0 +1 (за Стихию) +1 (за Титул)
Интуиция: 2
Атака: 2 в Радиусе 1 (атака Повязками мага).
Скорость: 3.
Уровень Здоровья: 1 , 10 ОЗ
Уровень Души: 2, 12 ДЗ
Очки Маны: Интуиция*2 = 4
ФЗ: 0
ФЗ (D): 0
МЗ (M): 0
МЗ (Ж): 0
МЗ (B): 0
МЗ (D): 0

Способности: Трюк заклинателя.
Магии: Контр-Тень (руна Жил), Благословение дня (руна Ен), Цели ночи.
Пассивные способности: нет.

Награда: Опыт 100, ЕА 7.

Заклинатель. Рак уровень 1, Стихия Вода.

Вторичные Знаки: Лев 3.

Группа Крови: 1, Архетип Маг.

Резус : отрицательный.

Титул: Неистовый адепт.

Оружие: Воздушный прут.

Экипировка: Колпак, Балахон, Кольцо магии.

Предметы: Зелье маны.

Ловкость: 0

Тело: -2

Разум: 2 +1 (за Стихию)

Интуиция: 0 +1 (за Титул)

Атака: 1 в Радиусе 1 (атака Воздушным прутом).

Скорость: 3.

Уровень Здоровья: 3 , 15 ОЗ

Уровень Души: 1, 10 ДЗ

Очки Маны: Разум*2 = 6 +6 (от оружия) +2 (от Кольца магии)

ФЗ: 0

ФЗ (D): +1 (от Балахона)

МЗ (M): +1 (от Колпака)

МЗ (Ж): + 1 (от Колпака)

МЗ (B): + 1 (от Колпака)

МЗ (D): 0

Способности: нет.

Магии: Бриз, Всплеск безумия, Огненный укол, Радужный луч, Освежение, Контр-свет.

Пассивные способности: нет.

Награда: Опыт 90, ЕА 10.

Для достижения большей уникальности встречающихся игрокам противников Мастер может добавлять модели героя уникальные Особые силы и приемы (которые не обязательно доступны персонажам для изучения, хотя в дальнейшем могут быть встроены в предметы или получены персонажем во время приключения в особых обстоятельствах), увеличивать и уменьшать Характеристики, добавлять им оригинальные Титулы, оружия, экипировку и так далее. Например:

Вампир. Змееносец уровень 1, Стихия Тьма.

Вторичные Знаки: нет.

Группа Крови: 3, Архетип Боец.

Резус : положительный.

Титул: Сын тени (особый)*.

Оружие: нет.

Экипировка: нет.

Ловкость: 5

Тело: 5

Разум: 5

Интуиция: 0

Атака: D4 + D4 в Радиусе 1 (обычная атака).

Скорость: 4.

Уровень Здоровья: 1 , 10 ОЗ

Уровень Души: 1, 10 ДЗ

Очки Маны: Тело*2 = 10

ФЗ: +1 (за титул)

ФЗ (D): +1 (за титул)

МЗ (M): 0

МЗ (Ж): 0

МЗ (B): +4 (за титул)

МЗ (D): 0

Способности: Укус (особая)** .

Магии: Трансмутация (особая)***.

Пассивные способности: Изоляция ущерб (особая)****.

Награда: Опыт 123, ЕА 11.

* Сын Тени, титул. +1 ФЗ, +1 ФЗ(D), +4 МЗ(B).

** Укус, способность Аспекта-ВРЕМЯ. (копируемая, но не запоминаемая)

За трату 2 ОД вытянуть у цели 1 временный ОЗ, за каждое ОД заплаченное сверх первых двух эффект копируется. Нельзя вытянуть у цели больше ОЗ чем ее уровень +2.

*** Трансмутация, магия Аспекта-МАНА. (некопируемая)

За трату 4 ОМ персонаж превращается в летучую мышь, +1 летучая мышь за каждые 2 дополнительных ОМ потраченных на заклинание. Во время превращения все временные ОЗ персонажа пропадают. Все летучие мыши обладают титулом Вампира, его атакой и его пассивной способностью.

Вампир может превратиться в самого себя в любой момент (появившись на месте одной из мышей, в такой случае остальные мыши останутся живы и подчиняются Вампиру, но теряют титул, атаку и пассивную способность), либо со смертью всех летучих мышей. Все временные ОМ летучих мышей переходят к Вампиру в таком случае.

**** Изоляция ущерб, пассивная способность.

Когда персонаж получает повреждения, не относящиеся к Сверхестественным, Мистическим и не принадлежащих стихиям Света или Тьмы, то он получает 1 временное ОМ.

Дополнительные Антуражи

Напомним, что базовым Глобальным Антуражем для Twisted Terra (из которого система и вынесла свое название), который мы будем использовать, является Первая Теория Шпиля. Она описывает следующую концепцию мироздания:

существует некий мир Терра, похожий на обычную планету земного типа, в него врезается некий объект - Шпиль, формой напоминающий гигантское копьё и содержащий внутри себя срезы, представляющие собой разные миры и Антуражи. После столкновения образуется Бездна, в ней происходит конфликт двух миров: Шпиль поглощает Терру, встраивая ее в свою структуру; Терра противится слиянию, порождая отражения и осколки различных миров и Антуражей.

Рассмотрим Шпиль более конкретно - он включает в себя множество миров, некоторые из которых могут быть объединены общим Антуражем. В структуре Шпиля можно отследить так называемые Струны: своего рода скрепляющие нити или волокна, особые участки местности пронизывающие несколько миров. Участок местности, который образует Струну видоизменяется в различных мирах, но сохраняет какие-то общие черты, хотя бы даже и просто само свое название.

Итак, взглянем на один из таких, образующих Струну Шпиля участков который, имеет название "Утада, город великого потока". Посмотрим, как он меняется в разных мирах, принадлежащих к разным Антуражам.

Изменения помимо всего прочего затрагивают видение игроками какой-то боевой детали игромеханики, в частности: Сферы, Эйдолоны, призываемые существа, экипировка.

Базовый рекомендуемый Антураж "Fairytale" мы здесь разбирать не будем, но стоит отметить, что Сферы в таком мире может увидеть каждый, достаточно настроиться на особое волшебное зрение, чтобы увидеть их летающих в особом поле вокруг персонажа, а некоторым видна даже магическая структура предметов и дана сила преобразовывать Сферы в вещи и наоборот. Эйдолоны в таком мире полностью меняют вид персонажа - это особые магические существа, метаморфоза происходит довольно эффектно. Экипировка выглядит по-сказочному, способности в ней заключенные видны волшебным зрением.

Антураж "**Saga**" - средние века + магия.

Здесь Утада представляет собой город-порт, построенный на краю скалы, с одной стороны окруженный водной гладью, а с другой граничащий с пропастью в которую низвергаются водопады. Внутри скалы древними народами вырублена сеть пещер и проходов, ведущих в низину, которая располагается под водопадом, вокруг образуемого им водоема.

В Утаду часто заходят корабли, в город стекаются очень редкие товары, хотя опасная близость к водопаду повлекла за собой множество инцидентов в прошлом, а о некоторых даже сложены легенды.

Самая известная организация города - Торговая корпорация, контролирующая деятельность всех купцов и управляющая товаропотоками.

Мир напоминает обычное, местами мрачноватое средневековье, чуть приукрашенное редкой магией.

Сферы здесь не имеют реального проявления в мире, они используются опосредованно - дают возможность производить предметы и совершать прочие процедуры, но персонаж не может их увидеть или почувствовать.

Эйдолонами в этом мире называют персонажей, которым на короткий срок дарована сила божеств, облик их при метаморфозе меняется весьма незначительно - вырастают какие-то небольшие детали, меняется цвет кожи и так далее.

Экипировка выглядит характерно для средневековья, приближена к реалистичному виду. Заключение в ней способности не видны глазу, но использование такого предмета как бы приводит к отработке нужной техники.

Призыв существ может выглядеть как скупой магический эффект, либо вмешательством в бой как бы уже путешествующего с игроком существа.

Антураж "**Futuristic**" - чудеса науки.

Город великого потока предстает перед нами как современного вида мегаполис, разделенный рекой, в котором течет жизнь. Обе части города связаны между собой большим числом мостов.

Городскую жизнь регулируют четыре Дома: Дом Ватер, Дом Фаер, Дом Айр и Дом Эрт. Каждый Дом занимается своими областями деятельности : Дом Ватер - разработка наркотиков, Дом Фаер - разработка вооружений и боевые техники, Дом Айр - всевозможные гаджеты, Дом Эрт - исследования производства и переработки. Мир напоминает современность, но с более продвинутой наукой, которая местами не отличается от древней магии.

Сферы здесь проявляются как особый радиационный фон, исходящий от персонажа, их можно регистрировать, если обладаешь устройством, фиксирующим изменения этого фона.

Эйдолонами здесь называют особые измененные состояния сознания под действием особого наркотика "AD", когда персонаж воспринимает себя неким чудовищем из глубин своего подсознания, однако оказывающим некоторое воздействие на реальность.

Экипировка не всегда соответствует своим оригинальным названиям и типам, выглядит более современно. Меч выглядит как меч, но современного дизайна. Лук выглядит как удобный спортивный арбалет. Броня выглядит как бронезилет и так далее. Изучаемые способности в экипировке необнаружимы, влияют на игру опосредованно - персонаж как будто узнает новый прием самостоятельно. Призванные существа невидимы, но их присутствие ощущается в полной мере - это действие тяжелого наркотика "SUMM", под его действием персонаж начинает влиять на некоторые чувства окружающих, вплоть до причинения ущерба посредством этого влияния.

Антураж "**MacroTech**" - мир техники и механики.

(подобные миры базируются на повсеместном альтернативном развитии простых технологий с ярко выраженной гигантоманией и громоздкими конструкциями, самый распространенный представитель данного семейства это Стимпанк)

В этом мире Утада представляет собой город-плотину покоящийся на гигантских колоннах-сваях перемежающихся огромными шестернями которые приводит в действие льющаяся вода. Город пестрит мельницами и фонтанами, а так же разнообразными устройствами (огромными машинами или автономными големами) работающими на пару.

Через город проходит железная дорога.

Магия является здесь могущественным тайным знанием и ее секреты оберегаются 12-ю гильдиями, каждая из которых носит имя своего Знака Зодиака, гильдии постоянно в процессе смены курса - то враждуют между собой, то заключают союзы.

Помимо основных существует две запретные гильдии - Змееносец и Кит.

Это мир противостояния магии и технологии - магия вызывает неполадки и сбои в работе устройств.

Сферы здесь представлены драгоценными камнями, но не каждая Сфера это отдельный камень, а все их количество, находящееся у персонажа это некая горстка драгоценных камней.

Эйдолоны в этом мире это таинственная магия, временно заменяющая персонажа каким-то известным деятелем древности, принадлежащим к одной из гильдий и временно дарующая его силу.

Экипировка выглядит как обычно, но с вкраплениями механизации - разнообразные пружины и заводные механизмы, устройств, а работающие на пару. Заключенные в экипировке способности считаются ее дефектами, однако именно они придают экипировке полезные свойства.

Призыв существ, как и все возможные виды телепортаций, является самым разрушительным магическим эффектом, оказывающим большое влияние на работу некоторых механизмов и вызывающий самые большие всплески магической энергии.

Антураж "**MicoTech**" - мир нано-технологий.

(подобные миры описывают технологии ушедшие далеко вперед, сложные и наиболее прогрессивные. для технологий характерна компактность и четкость линий. самый распространенный представитель данного семейства это Киберпанк)

Тут Утада является городом заключенным в прозрачную оболочку и находящемся под толщей воды на дне моря. Силовые поля, неон, металл и пластик. Город окружен плеядой подводных ферм и разнообразных добывающих минералы станций. С остальным миром Утраду связывают телепортационные камеры.

Вся жизнь города пронизана кибернетическими и нано-технологиями. Подчас проявления этих технологий выглядят как что-то сродни магии, но называется нано-принципом и действует немного иначе.

Повсеместно распространены имплантаты, официально и на черном рынке. Мир связан электронной Сетью, которая благодаря новейшим открытиям оказывает все большее воздействие на реальность. Хакеры и фрики прилагаются.

Городом правит полу-божественное существо - Отец, являющийся генетико-технологическим улучшением homo sapiens последней версии. Его возможности настолько велики и сознание настолько расширено, что он уже не является человеком, это плата за игру с законами природы. На него работают все корпорации и службы.

Это мир запредельных технологий, которые заменяют отсутствующую здесь магию.

Некоторые гаджеты или имплантаты позволяют воспринимать реальность в разных спектрах зрения, а так же расцветчивают происходящее вокруг в новых красках, дополняя реальность. Именно таким образом персонажи видят Сферы, Эйдолонов и Призыв. Это своего рода оживающие вокруг них голограммы высокого качества, которые дополняют происходящее на самом деле и даже частично просачиваются в реальность, стирая границы между цифровым и реальным.

Изучение способностей происходит как постепенное скачивание огромного массива данных на жесткий диск персонажа для дальнейшего свободного применения. Всевозможного рода ограничения считаются пока не приобретенными персонажем лицензиями и ключами.

Экипировка может быть настраиваемой с помощью голографической проекции, но имеет и свой оригинальный техногенный вид, в котором присутствуют всевозможные силовые поля, обтягивающая резина и пластик. Меч выглядит как рукоятка, генерирующая лазерный луч (световой меч).

Антураж "**Darkness**" - пугающая тьма и ужас.

Здесь Утада погружена во мрак. В мире царит вечная ночь, которая лишь меняет свои оттенки. Город расположен на плитах, которые висят на гигантских цепях над пропастью, на дне которой плещется светящаяся зеленая жидкость. В этой жидкости плавают разлагающиеся трупы разных существ и живут диковинные твари. Местами плиты примыкают к скалам, в глубинах которых скрывается целая сеть подземелий и разнообразных тайн.

В этом мире часто встречаются призраки - бестелесные сущности, природа которых непостижима, оказывающие, тем не менее, заметное влияние на реальность. Магия считается черным дьявольским знанием, однако мир погряз в ней - слишком трудно выжить без ее помощи, но даже она не дается легко: магия здесь подчиняется закону сохранения, чтобы что-то получить, чаще всего нужно что-то потратить.

Некоторую часть общества надеется исцелить Церковь Ящера, служители которой поклоняются драконам, которые возможно все еще существуют. В их представлении драконы несут пламя, но и свет надежды - противясь дьявольскому, пытаются излечить его или по крайней мере научиться использовать зло в добрых целях. Не все разделяют эту веру, поэтому у Церкви множество противников которые осознанно ступили на темный путь и погрузились в кровавые жертвоприношения дьявольским силам, дабы обрести темное могущество.

Сферы в этом мире проявляются опосредованно, но если персонаж обладает большим количеством Сфер, то на его теле все четче проявляются светящиеся красным шрамы - дьявольские отметки.

Превращаясь в Эйдолона, персонаж становится призрачной копией какого-то древнего могущественного существа. Призыв всегда призывает духов, которые повторяют параметры реальных существ.

Экипировка в этом мире имеет стандартный вид, изучаемая магия проявляется мерцающими письменами на предметах.

Антураж "**Secret**" - тайное противостояние сил.

Здесь Утада это деловой центр, соединяющий разные транспортные потоки - монорельсы, железные дороги, подземку, автодороги. Современность, живущая по своим обычным ритмам.

Однако за размеренной обычной жизнью скрывается отдельная реальность, в которой происходит скрытый от посторонних глаз конфликт. Тонкая грань между двумя мирами называется Пеленой.

Целая армия разнообразных потусторонних существ, стремясь ворваться в обычный мир, этих существ называют Аномалией, совершая разнообразные ритуалы они воздействуют на обычный мир, стараясь полноценно проникнуть в него и разрушить Пелену. Им противостоит Орден, в который попадают псионики и экстрасенсы способные пересекать Пелену и противостоять силам Аномалии.

Слишком сильные колебания магических сил, используемых в сражениях, так же влияет на обычный мир, поэтому Орден осторожен в своей борьбе.

Сферы в этом мире это части татуировок, которые видны только тем, кто умеет пересекать Пелену.

Эйдолоны это оживающая Стихия - элементали, проявляются только за Пеленой.

Призыв существ - клонирование самого себя с параметрами монстра, происходит только за Пеленой.

Боевая экипировка в этом мире действует на процесс опосредованно, проявляя свой эффект, только за Пеленой и ее внешний вид там определяется мастером.

Расширения

Помимо основных, предусмотрено использование дополнительных не обязательных правил - расширений, с целью увеличения интересности игры, либо более точной проработки каких-то действий. В начале игры мастер должен определить будет ли он использовать какие-то из них. Возможно и обычное использование простеньких поправок, «домашних правил» (home rule). В любом случае рекомендуется представлять игрокам перечень использованных расширений в начале игры, хотя можно и вводить их по мере надобности прямо в процессе. Можно также привносить в Twisted Terra списки заклинаний (навыков, предметов, артефактов) из других систем. Для заклинаний обычно нужно составить некую таблицу важных соответствий (дистанций, уронов, магических школ, времени применения, цене применения), придумать предмет, в котором заключено данное заклинание и выучивается ли оно, возможно, придумать сопутствующую Планету, которая будет давать такую способность и так далее.

Ниже приведен список из нескольких примерных расширений, которые можно при желании добавлять в правила.

Усложнение Аспекта-Мана

Для того чтобы усложнить игру тем, кто пользуется приемами Аспекта-Мана у игроков убирается начальное количество ОМ зависящее от их основной Характеристики, это означает, что базовые ОМ становятся равными 0. Теперь для получения ОМ они должны более внимательно подбирать соответствующее оружие и экипировку.

Наказание за отмену решения

Во время боя часто игроки могут принимать неверные решения и часто менять свои заявки во время боя, для того чтобы ограничивать игроков в слишком частой смене решений Мастер получает возможность заставлять игрока терять 1 ОД, если тот хочет сменить заявку.

Система скрытых способностей

Вход в Бездну или пересечение грани миров не проходит для персонажей бесследно, они получают 2 скрытые способности (способность Альфа, способность Бета), либо одну способность, если сложно отслеживать две. Одна из способностей активируемая, другая пассивная. Активируемая способность применяется персонажем по желанию, пассивная случается сама собой и в основном отдана на откуп Мастеру. Персонажи могут сразу знать о своих способностях, узнавать о них в процессе игрового взаимодействия, узнавать о них через какой-то внутриигровой источник.

Эта система применяется тогда, когда игроки переходят из одного мира или Антуража в другой.

Рекомендуемый базовый набор:

1. А – Чтение мыслей, Б – Проклинающее прикосновение.
2. А – Полет с шумом, Б – Предвидение.
3. А – Гипноз, Б – Регенерация.
4. А – Лечение трением, Б – Перемотка времени.
5. А – Опасная остановка времени, Б – Исцеляющее оружие.
6. А – Свет трением, Б – Случайная телепортация.
7. А – Взрывные письма, Б – Воспламеняющее прикосновение.
8. А – Трансформация стихий, Б – Прикосновение антимагии.

Активируемые:

Чтение мыслей – мысли любого существа персонаж воспринимает как понятную ему речь, видеть существо не обязательно, но персонаж не может определить в каком направлении находится существо лишь улавливая его мысли. Расстояние ограничено тем радиусом в котором персонаж услышал бы нормальную обычную речь, в отсутствие всяческих препятствий.

Полет с шумом – персонаж умеет летать со скоростью как если бы он ходил и переносить с собой до двух других персонажей. Летая он издает скрежет и шум, который каждую минуту усиливается. Больше 20 минут полета создают настолько сильный шум, что персонаж не может сосредоточиться на способности и она не работает.

Прерванный 5-минутный и более полет требует отдыха минимум в 3 минуты.

Гипноз – позволяет контролировать (проверка по Деве) либо расположить к себе (проверка по Весам) практически любое существо. Стандартное боевое применение – заставить врага пропустить ход.

Лечение трением – персонаж может лечить существ или других персонажей, втирая лечебную энергию руками. Стандартное боевое применение – вылечить Д6* на уровень лекаря повреждений.

Опасная остановка времени – персонаж по желанию может останавливать время и совершать какие-то действия. Проверка по Разуму (6. на 8 и выше – в действие способности включаются все союзники в поле зрения). В таком состоянии можно пребывать недолго, через 1 минуту начнет стремительно утекать здоровье и повторный вход в такое состояние станет невозможным на час. Стандартное боевое применение – ударить два раза в свой ход.

Свет трением – персонаж умеет натирать любые неживые поверхности и они излучают яркий свет в течение 1 дня.

Взрывные письма – персонаж умеет писать руны которые взрываются при прочтении, либо детонируют от сильного удара по ним. Стандартное боевое применение – кинуть листок с рунами, он действует как бомба на квадрат из 4-х клеток в радиусе 5. наносит D6*на уровень персонажа повреждений огнем каждому на этих клетках.

Трансформация стихий – персонаж умеет превращать небольшой участок окружающего его вещества в другое. Результат не всегда предсказуем.

Пассивные:

Проклинающее прикосновение – все кого персонаж касается подвергаются воздействию какого-то проклятия на усмотрение мастера. Проверка по Скорпиону (6 + уровень Льва жертвы).

Предвидение – то что персонаж говорит имеет большую вероятность произойти, мастеру следует учитывать сказанные этим персонажем слова и обыгрывать это как моменты предвидения.

Регенерация – персонаж практически нельзя убить, он полностью регенерирует. Однако регенерация происходит только вне боя.

Перемотка времени – попавший в критическую ситуацию персонаж входит в особое состояние и отматывает время к более благоприятному моменту. Инструмент для мастера позволяющий спасать игроков в критической ситуации.

Исцеляющее оружие – любое оружие которого персонаж касается начинает исцелять вместо нанесения повреждений. Не действует на безоружную атаку персонажа.

Случайная телепортация – персонаж может внезапно переместиться в пространстве на некоторое расстояние (до 10 километров). Не контролируется персонажем, используется мастером в собственных целях.

Воспламеняющее прикосновение – персонаж касанием нагревает предметы, через 30 секунд неживой предмет поджигается. Живые объекты воспламеняются через минуту.

Прикосновение антимагии – персонаж блокирует любую магию прикосновением, в том числе и любые остальные способности из этого списка. При неожиданных действиях – например остановить летящий фаерболл, дополнительно требует броска Ловкости (6 минимум).

Примечание для касаний – ношение каких-либо перчаток позволяет блокировать свои касательные способности, а значит контролировать их применение.

Игроки бросают D8 и мастер определяет набор способностей для каждого. Персонажам сообщается сразу что они умеют, либо они выясняют это уже в процессе игры, этот вариант предпочтительнее, так как мы говорим о скрытых способностях. Мастеру остается отслеживать влияние способностей на игровые взаимодействия.

Система Мистерий

Персонажи получают возможность изредка зарабатывать Мистерии. Мистерия это новый вид награды, которая позволяет персонажу в особо важные для него моменты мистическим образом увеличить свои шансы в каком-то игровом событии.

Как заработать Мистерию?

Мистерии персонажи могут получить только во время сна, как правило в тех случаях, если его день был наполнен событиями, переживаниями и сильными эмоциями. Мастер должен выдавать Мистерии не во время каждого сна и не всем, а в редких случаях, награждая игроков за производимые ими яркие впечатления, в том случае если день действительно выдался очень насыщенным и желательна такая награда.

Так же, если Мастер хочет дать шанс персонажам повисить их Мистерии, независимо от того, как прошел их день, то он может создавать сцены, основанные на событиях прожитого дня внутри сна, где персонаж или персонажи попадают в некоторое странное окружение и могут делать там какие-то действия. Если Мастер сочтет эти действия персонажей на этой мини-сцене внутри сна достойными награды, то может выдать им Мистерии.

На что можно потратить Мистерию?

Можно выбрать один из четырех вариантов:

- * дать бонус к одной своей проверке (+D4 для простых, +D6 для особых), даже после броска самой проверки, потеряв 1 Мистерию.
- * на 10 секунд (2 фазы) остановить время для себя, потеряв 1 Мистерию.
- * жить после смерти в течение двух минут вне боя (или 5 фаз в бою), с 1 ОЗ. Не спасает от возможной повторной досрочной смерти. Эффект воскрешения можно активировать не сразу, а в течение минуты вне боя (или в течение 2 фаз в бою). Тратится 2 Мистерии.
- * на 10 секунд (2 фазы) отмотать время назад для себя, не будучи при этом смертельно раненым, потеряв 2 Мистерии.
- * на 10 секунд (2 фазы) дарует полную неуязвимость к любым нежелательным воздействиям. Тратится 2 Мистерии.

После свершения любого из эффектов персонаж не может в этот день применять эффекты Мистерий, до следующей полуночи.

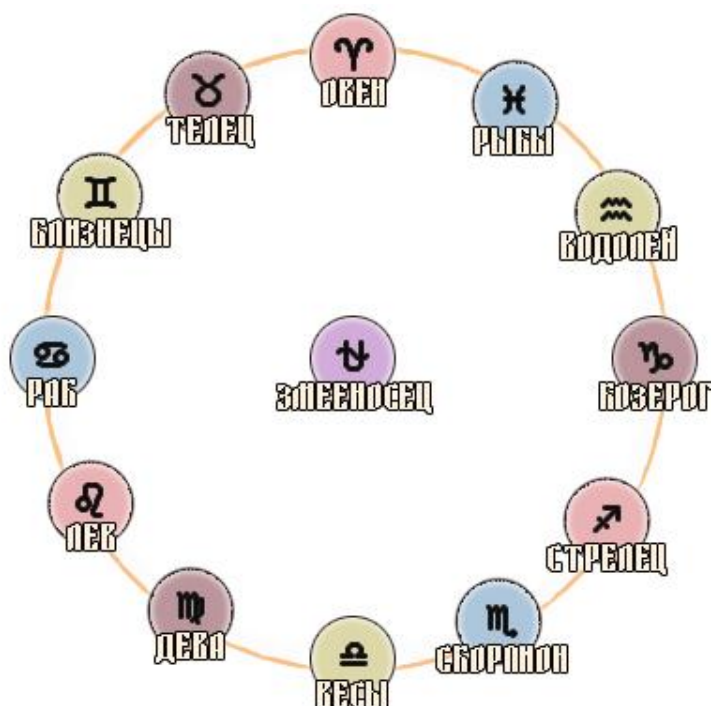
Модифицированные Специальности Знаков

Для более тонкой настройки распространения в игровом мире Специальностей Знаков Мастер может уменьшать/увеличивать сложность проверки для каких-то Специальностей, чтобы сделать их соответственно более распространенными/редкими. Так же, для еще большей редкости, можно вводить для Специальности проверку даже для персонажа с таким же Знаком.

Пример 1: Мастер хочет, чтобы в мире было распространено Воровство (Знак Весы), он снижает сложность проверки для совершения воровства остальными Знаками до 2.
 Пример 2: Мастер хочет сделать Целительство (Знак Близнецы) более редким, он увеличивает сложность его проверки для остальных Знаков до 9.
 Пример 3: Мастер хочет существенно ограничить проявления Преображения (Знак Скорпион) в мире, он отбирает у Скорпиона право превращаться в Эйдолона без проверки и увеличивает сложность проверки для всех, включая самого Скорпиона до 10.

Таблицы и дополнения

Зодиакальный круг



Все о Знаках

Овен (Победа) Огненный Знак



Концепция: Я есть. (самостоятельность, рождение, становление, решимость)

Основные игровые навыки: Ближние физические взаимодействия, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

Особенности характера: нетерпеливость; честность и прямолинейность;

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

Специальность Знака: Таинство – Зачарование.

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

5 уровень: эффект Особой силы распространяется на Мечи и Кортики.

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

Телец (Созидание) Земной Знак



Концепция: Я имею. (развитие, накопление, добывание)

Основные игровые навыки: Быстрота реакции, настойчивость, трудолюбие, сопротивляемость искушению.

Особенности характера: *терпение и упрямство; доброта и преданность; чувствуется сила; сдержанность чувств; тяга к материальному.*

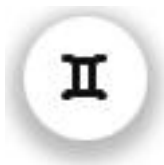
Специальность Знака: Ремесло – Сборка.

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

5 уровень: становится иммунен к Ответным Атакам.

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

Близнецы (Человечность) Воздушный Знак



Концепция: Я думаю. (понимание, соединение, общение, оживление)

Основные игровые навыки: Языки, понимание, очарование, медицина.

Особенности характера: *изменчивость; нетерпеливость; любит общение; развитое воображение; интеллектуальность, но склонность к необдуманным поступкам.*

Специальность Знака: Профессия – Целитель.

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

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

10 уровень: враги в радиусе 1 имеют 50% шанс промаха любым своим приемом.

Абсорбция Аспекта-Мана (Иммунитет к Огню и Ветру, помимо этого за каждые 1 урона нанесенного этими стихиями по МЗ(М) лечит 1 ОЗ.)

Рак (Загадка) Водный Знак



Концепция: Я чувствую. (традиция, любовь, утверждение)

Основные игровые навыки: Органы чувств, обман, маскировка.

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

Специальность Знака: Мистицизм – Мимикрия.

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

5 уровень: Возможность применить любое действие подконтрольного монстра самостоятельно. Шанс запомнить скопированное Мимикрией повышается до 40%.

Копирование +1 (скопированные Мимикрией приемы получают +1 к урону и лечению за уровень персонажа, не распространяется на применение запомненных приемов).

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

Лев (Совершенство) Огненный Знак



Концепция: Я хочу. (уверенность, изобилие, игра, управление)

Основные игровые навыки: Сила, проницательность, лидерство.

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

Специальность Знака: Таинство – Переливание.

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

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

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

Дева (Деятельность) Земной Знак



Концепция: Я анализирую. (порядок, разделение, система)

Основные игровые навыки: Воля, сопротивляемость контролю, контроль, знание истории.

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

некоторая замкнутость и осторожность.

Специальность Знака: Ремесло – Разбор.

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

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

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

Весы (Гармония) Воздушный Знак



Концепция: Я выбираю. (оценка, равновесие, выбор)

Основные игровые навыки: Убеждение, дипломатия, торговля, кража.

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

Специальность Знака: Профессия – Вор.

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

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

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

Скорпион (Власть) Водный Знак



Концепция: Я алчу. (трансформация, преобразование, увядание)

Основные игровые навыки: Сопротивляемость ядам и болезням, поломка, разрушение.

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

Специальность Знака: Мистицизм–Преображение.

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

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

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

Стрелец (Прогресс) Огненный Знак



Концепция: Я вижу. (учение, просвещение, эволюция)

Основные игровые навыки: Дальние физические взаимодействия, выживание, знание местности и географии.

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

Специальность Знака: Таинство – Излучение.

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

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

10 уровень: эффект распространяется на Шары. Дальность любая, кроме радиуса 1.

Любое оружие наносит дополнительно 1 Сверхестественный урон в радиусе большем, чем 1.

Козерог (Мироздание) Земной Знак



Концепция: Я использую. (идеализация, концентрация, работа)

Основные игровые навыки: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

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

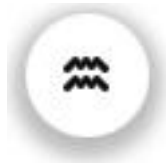
Специальность Знака: Ремесло – Синтез.

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

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

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

Водолей (Свобода) Воздушный Знак



Концепция: Я знаю. (революция, надежда, обобщение)

Основные игровые навыки: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

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

Специальность Знака: Профессия – Бард.

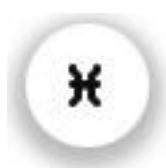
Особая сила: может использовать приемы, заключенные в оружии сопартийцев, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

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

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

Персонаж Водолей получает 2 известных ему Титула на старте игры. Смотри раздел «Специальности Знаков»

Рыбы (Вера) Водный Знак



Концепция: Я верю. (связь, жертвенность, очищение)

Основные игровые навыки: Предчувствия, мудрость, знание религии.

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

Специальность Знака: Мистицизм – Призыв.

Особая сила: 20% шанс уклониться от физического урона.

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

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

*Персонаж Рыбы получает 2-х известных призываемых существ на старте игры.
Смотри раздел «Специальности Знаков»*

Змееносец (Удача) и Кит (Рок) Нестихийные Знаки



Концепция: Я сражаюсь. (непостоянство, контраст, превращения)

Основные игровые навыки: Удача, предсказание или несчастья, рок, сопротивляемость страху.

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

Специальность Знака Змееносец: Профессия – Алхимик;

Специальность Знака Кит: Профессия – Астролог.

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

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

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

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

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

Наборы Характеристик для Групп крови

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

Бонусы от Стихий

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»

Таблица стоимости повышения Знаков

Основной Знак		Второстепенные Знаки	
		1 уровень	350 EXP
2 уровень	750 EXP	2 уровень	450 EXP
3 уровень	850 EXP	3 уровень	550 EXP
4 уровень	950 EXP	4 уровень	600 EXP
5 уровень	1050 EXP	5 уровень	700 EXP
6 уровень	1100 EXP	6 уровень	850 EXP
7 уровень	1250 EXP	7 уровень	1050 EXP
8 уровень	1450 EXP	8 уровень	1200 EXP
9 уровень	1700 EXP	9 уровень	1300 EXP
10 уровень	2200 EXP	10 уровень	1400 EXP

Важно! Некоторые Второстепенные Знаки персонаж может повышать, заплатив лишь половину назначенной стоимости в EXP. Это определяется Группой крови персонажа: 1-я – водные Знаки, 2-я – земные Знаки, 3-я – огненные Знаки, 4-я – воздушные Знаки. Кроме того Второстепенные Знаки тех Стихий, которые близки к Стихии персонажа получают скидку в 250 EXP.

Таблица стоимости повышения Характеристик

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

Важно! Повышение главной Характеристики персонажа до значения 3 стоит на 50 EXP дешевле, а после 5 уже на 200 EXP дешевле.

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

Действия в тактическом бою:

Автоматическое получение ОД в начале хода - персонаж получает 6 ОД (или 5 ОД если у него идет бонусная Фаза Синхронизации).

Перемещение - тратит по 1 ОД за 1 клетку, на максимум клеток не далее Скорости персонажа за один ход. Можно дробить свое общее перемещение в течение этого хода, например, переместиться, действовать, затем снова переместиться.

Атака экипированным оружием – тратит 3 ОД.

Безоружная атака - тратит 3 ОД если у персонажа свободна хотя бы одна рука, либо 5 ОД если у персонажа заняты обе руки. Позволяет нанести урон либо идентифицировать цель.

Выполнение приема - тратит ОЗ, ОМ, ОД или ДЗ персонажа.

Применение Особой силы - тратит попытки применения Особых сил.

Использование предмета - стоимость указана на предметах.

Смена экипировки - тратит 3 ОД +1 ДЗ за снятие и 1 ОД на одевание каждой экипировки.

Смена оружия - тратит 6 ОД +2 ДЗ на замену.

Передать оружие или предметы - потратить 1 ОД, чтобы взять либо отдать не надетое в слот оружие, экипировку или предмет.

Трюк - цена регулируется Мастером в каждом конкретном случае.

Возможность запasti неизрасходованные ОД в конце хода в особый пул - запасенные таким образом ОД сохраняются до тех пор, пока персонаж не решит их потратить на полную или частичную оплату любого приема Аспекта-Время, а запасть ОД в пул можно каждый ход в количестве до 1 +1 за каждый уровень персонажа.

Глоссарий

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

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

Fairytale: название базового Антуража, который предлагает сказочный мир в качестве основы для приключения.

Агенты: исследователи, проникшие в миры Шпиля из Терры, ищущие ответы на свои вопросы, а так же способ вернуться обратно.

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.

Архитекторат: особые существа, строящие и уничтожающие миры Шпиля.

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.

Бездна: место, где идет процесс поглощения Терры Шпилем, здесь постоянно возникают осколки разных миров и их пересечения.

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).

Великие Руны: эффекты, применяемые к магиям или способностям, изменяющие и улучшающие их.

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

Второстепенные Знаки: рост персонажа в тех областях действия, которые выходят за пределы шаблона характера его Основного Знака.

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

Герои: персонажи придуманные и управляемые Мастером.

Глобальный Антураж: общая концепция мироздания, описывающая связь между мирами из разных Антуражей и некие конфликты глобального значения.

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.

Двойной Знак: особый путь персонажа, доступный на 5-м уровне Основного Знака. Двойной Знак блокирует улучшения от Основного Знака за уровень 5 и выше, взамен персонаж получает возможности еще одного выбранного Знака и растет теперь в двух Знаках одновременно.

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 Д6, 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 крити 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.

Минимальный урон: урон равный 1.

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.

Одухотворенный монстр: монстр, действия которого Мастер контролирует полностью, без бросков 20-гранника.

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 проверка: разновидность проверок, которые используются в важных и сложных ситуациях. Для подобной проверки используется Зодиакальный круг и важны Резус, Основной Знак, Второстепенные Знаки. В проверке используется 6-гранник.

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.

Отыгрыш: состояние, когда игрок вживается в образ своего персонажа, действует согласно его мотивациям и переживаниям.

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.

Планеты: дополнительный способ развития для персонажа, когда он выбирает сопутствующую планету и получает различные бонусы от принадлежности к данной планете.

Порождения: существа, которых рождает Шпиль в своих мирах для противостояния Агентам и поиска путей проникновения на Терру с целью уничтожить ее.

Предсмертные состояния: особое состояние, в которое персонаж впадает, когда его Очки Здоровья принимают значения от 0 до -5.

Преображение: мистицизм, специальность знака Скорпион, позволяющая превращаться в одного из Эйдолонов.

Призыв: мистицизм, специальность знака Рыбы, позволяющая призывать известных персонажу монстров для помощи в бою.

Прием: магия и активные способности персонажей либо монстров.

Простая проверка: разновидность простых проверок, которые используются в большинстве игровых ситуаций. В проверке используется 6-гранник.

Профессии: специальности Знаков воздушной стихии.

Радиус: расстояние равное 1 клетке игрового поля. Соответствует 2 метрам игрового расстояния.

Разбор: ремесло, специальность знака Дева, позволяющая разбирать предметы на сферы и золотые монеты.

Размер: параметр, указывающий на величину игрового существа на поле боя, по умолчанию размер всех существ считается равным 1. Для нестандартных существ указан свой размер.

Разум: характеристика, отвечающая за класс ментальных возможностей персонажа основанных на знаниях, вычислениях, умственных построениях.

Резус: элемент генетической предрасположенности персонажа, описывающий его склонность 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.

Театральная Экипировка: экипировка персонажа которая не занимает боевых слотов и имеет социально-театральный эффект, иногда имеет свойства, влияющие и на бой.

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

Теория: один из вариантов возникновения Глобального Антуража, его связей с обычными Антуражами. В качестве базовой Теории в системе используется Первая Теория Шпиля, описывающая противостояние Терры и Шпиля.

Терра: мир, напоминающий реальную планету Земля, столкнувшийся с Шпилем. Приключения в этом мире в системе не запланированы.

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.

Транс: особое состояние, в которое персонаж впадает в момент глубокого жизненного потрясения. Бывает боевым и театральным. В бою наступает в тот момент, когда Душевное Здоровье персонажа становится меньше, чем 1, по не зависящим от персонажа причинам.

Триггер поведения: один из вариантов усиления монстров, активируется в тот момент, когда здоровье монстра снижается ниже определенной отметки.

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 театральные проверки. 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.

Шпиль: конгломерат различных миров, выстроенных в систему. Столкнулся с Террой, породив Бездну. Содержит внутри себя миры, в которых и происходит большая часть приключений игры.

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.

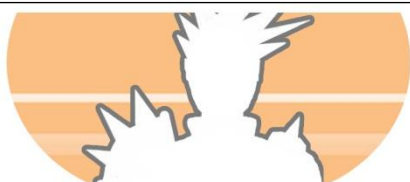
Особые благодарности:

Bassian, BlackWizard - участие во многих тестированиях системы,

Cyan Firefly, Fenix – отзывы по наброскам для части этой книги,

а так же всем остальным так или иначе причастным к ее созданию.

Основная сторона Листа игрока и дополнительная, боевая сторона:



ЛИСТ ИГРОКА

TWISTED TERRA

имя персонажа _____



биография



группа крови

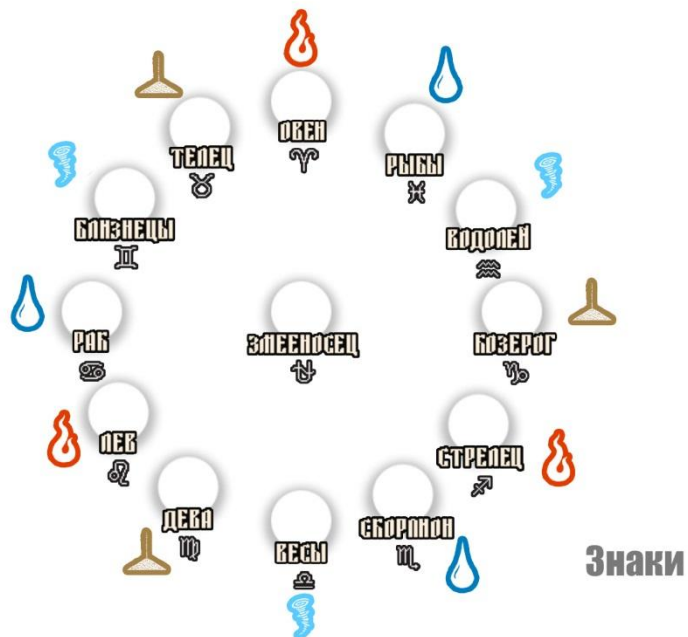
резус

Ловкость

Тело

Разум

Интуиция



Уровень Здоровья 03
Уровень Души Д3
Скорость 0М



EA:

Ф3
Ф3(Д)



МЗ(М)
МЗ(Ж)
МЗ(В)
МЗ(Д)

ОПЫТ:

ЗОЛОТО :

Титул

Основной Аспект (активные Способности и Магия):

Пассивные способности а так же приемы других Аспектов
(по 1 за каждый уровень Основного Знака) :

Все изученные Способности и Магия:



инвентарь и заметки



twistedterra.umgames.ru

Сентябрь 2012, Новосибирск

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