

The background features a stylized landscape with rolling hills in shades of olive green and brown, set against a dark grey background with a fine dot pattern. A road with dashed white lines curves through the scene from the bottom left towards the top right.

ПРАВИЛА ИГРЫ **TWISTED TERRA**

издание
{ GRAPHIUM CODRUS }

Twisted Terra: Правила игры

Издание Graphium Codrus v1.01

Автор и составитель:

Александр «NoNsense» Кульков

Тестеры:

BlackWizard, Bassian, Некро, Маша, Gwyn Bladdik, Кайл

Особые благодарности:

timujin, ALIEN, Ein, acefalcon, Эльфания, Янука, Nikku – тестеры форумки
Gastagas, Shok - хостинг для проекта на **umgames.ru** и помощь в продвижении
Кай Лешер, Orange Dog, Fev - критика и вопросы по проекту
Dusha - идеи и предложения
Kylahullu - значки экипировки, силуэт персонажа и иконки стихий.
Cyan Firefly, Fenix – отзывы по наброскам для части этой книги
imaginaria.ru и **dungeonmaster.ru**

кроме того, спасибо всем остальным причастным!



Содержание

| | | | |
|----------------------------------|-----------|---------------------------------|------------|
| Введение | 4 | Враги и союзники | 47 |
| Ролевая игра | 4 | О врагах | 47 |
| Система правил | 5 | Одухотворенные Монстры | 48 |
| Ход игры | 5 | Герои мира | 48 |
| Что потребуется для игры? | 6 | | |
| Игровой мир | 7 | | |
| | | Специальности Знаков | 51 |
| Создание персонажа | 9 | Ремесла | 51 |
| Биография | 10 | Мистицизм | 54 |
| Группа крови, Резус, Знак | 13 | Таинства | 55 |
| Очки умений и Характеристики | 19 | Профессии | 57 |
| Боевой архетип | 21 | | |
| Очки Здоровья (ОЗ) | 22 | Награды и развитие | 58 |
| Душевное здоровье (ДЗ) | 22 | Рост параметров персонажа | 58 |
| Скорость | 24 | Рост Особых сил | 59 |
| Очки Маны (ОМ) | 24 | Двойной Знак | 62 |
| Оружие | 24 | Влияние Планет | 62 |
| Магия и Способности | 25 | Титулы | 63 |
| Единицы Аспекта (ЕА) | 26 | Сферы и ЕА | 64 |
| Основной Аспект | 26 | Предметы театральной экипировки | 64 |
| Боевая Экипировка | 27 | | |
| Магическая и физическая защиты | 27 | Приложения | 65 |
| Знаки в бою | 28 | Оружие | 65 |
| Готовые персонажи | 30 | Боевая экипировка | 77 |
| | | Театральная экипировка | 82 |
| | | Планеты | 84 |
| | | Зелья | 88 |
| | | Карты | 89 |
| | | Эйдолоны | 90 |
| | | Монстры | 95 |
| В помощь Мастеру | 31 | | |
| | | Модуль «Искажение» | 103 |
| Театральные правила | 35 | Введение | 103 |
| Простые проверки | 35 | Ключевые сцены | 103 |
| Особые проверки | 36 | Дополнительно | 106 |
| Случайности | 39 | | |
| Отдых | 40 | | |
| | | Расширения | 107 |
| Правила тактического боя | 41 | Ключевые сцены игроков | 107 |
| Инициатива | 41 | Усложнение Аспекта-Мана | 107 |
| Сражение | 42 | Великие руны | 108 |
| Радиус действия | 42 | Система Мистерий | 109 |
| Атака оружием | 43 | Модифицированные | |
| Идентификация и безоружная атака | 43 | Специальности Знаков | 109 |
| Криты и промахи | 43 | Триггеры поведения | 110 |
| Предсмертные состояния | 44 | | |
| Ответные атаки | 45 | Дополнения | 111 |
| Смена экипировки | 45 | Все о Знаках | 111 |
| | | Действия в тактическом бою | 115 |
| Дополнительные правила | 45 | | |
| Совмещенное действие | 45 | Глоссарий | 116 |
| Трюки | 46 | | |
| Транс | 46 | | |

Введение

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

Подобная игра считается **настольной** по той причине, что обычно происходит в небольших компаниях в буквальном смысле за игровым столом. Кроме того в ней используются некоторые атрибуты настольных игр, например игральные кубики. **Ролевой** игра называется потому, что участники игры внутри игры представлены не самими собой, а некими ролями, образами, которые соответствуют воображаемому миру.

Ролевая игра

Игроки – это участники игры, каждый из них, приступая к игре, создает себе игрового **персонажа**.

Игровой **персонаж** – это образ некоторого существа (не обязательно человека), придуманный и управляемый игроком. Персонаж не является копией игрока, игрок волен наделить 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 хорошей ролевой игры очень важно, чтобы игрок разделял свои мотивы и мотивы своего персонажа.

Действия игрока, выполняемые от лица его игрового персонажа, в соответствии с мотивами последнего мы будем называть **отыгрышем**. Игрок, словно актер, которому поручена роль. Он вправе описать ее любыми красками, но должен соблюдать рамки этой роли, иначе она перестанет органично вписываться в свое окружение. Очень важно помнить об этом и чувствовать меру своего влияния на роль, что-то может придать роли убедительности, а что-то может ее разрушить.

Основой игрового персонажа является 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, что было с ним до событий игры.

Персонажи игроков 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.

Мастер – это ведущий игры. Один из участников, который управляет воображаемым приключением, имитирует игровую среду, направляет общий ход игры, следит за соблюдением правил. Мастер не играет своим персонажем, как игроки, вместо этого он играет за сам мир. Он описывает игрокам окружающее их персонажей воображаемое пространство, придумывает новых действующих лиц, с которыми персонажи могут взаимодействовать, рассказывает, что с персонажами игроков происходит при выполнении ими различных действий, управляет врагами и союзниками 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.

В этой книге описаны основные элементы системы, которая носит название Twisted Terra (Твистед Тэрра), которая проста в освоении и достаточно универсальна. Умеренное количество правил, наиболее значительная их часть 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. В игре описания, регулируемые театральной частью и тактические сражения, регулируемые боевой частью – чередуются, взаимодействуя при этом.

Примечание: можно использовать для игры лишь театральную часть, при ее использовании игра превратится в коллективный рассказ, богатый на описания. Для проведения подобной игры удобнее пользоваться упрощенной книгой «Twisted Terra: Первый взгляд».

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 заранее придумывает некое приключение для игроков, которое называется **модулем**. Это может быть жестко заданный сюжет, где все возможные действия персонажей заранее просчитаны, но в данном случае игроки могут почувствовать себя неуютно, так как их фантазия может быть сильно ограничена или могут совершать не те действия, которых от них ждет Мастер, ломая модуль.

Мы будем ориентироваться на способ использования **Ключевых сцен**, 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 передают – 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.

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 данной книгой правил, 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 кубики с разным количеством граней, для генерации случайных чисел.

Список кубиков:

- * Кубик **D4** (четырёхгранный) – определение группы крови, расчет фазы синхронизации, криты и промахи, боевой урон, расчет дополнительного «кубика» **D2**.
- * Кубик **D6** (шестигранный) – проверки, инициатива, боевой урон и расчет дополнительных «кубиков» (**D2** и **D3**)
- * Кубик **D20** (двадцатигранный) – расчет процентов, определение поведения **монстров** (существ, с которыми игроки сражаются), боевой урон.

Примечание: если вы желаете провести игру лишь по театральной части, то вам потребуются только шестигранники.

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

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.
- * Конвертирование: например, D4 как и проценты – вычисляется при помощи D20. Значения 1,2 на D20 это 5 и 10 процентов, значения 3,4 – это 15 и 20 процентов и так далее. Для D4 его значению 1 будет соответствовать выпавшее на D20 1,2,3,4 или 5. Значению 2 на D4 будет соответствовать выпавшее на D20 6,7,8,9 или 10. Таким же образом в системе вычисляются D2 и D3, которые не представлены в виде кубиков.
- * Интервально-смешанный способ: подходит, например, для вычисления D20 через броски D6. Бросаем первый раз D6, определяя интервал из 4-х значений на D20. 1 на D6 это интервал между 1 и 4 включая их тоже, 2 – интервал между 5 и 8 и так далее. При 6 на D6 перебросить кубик. После выяснения интервала мы кидаем D6 снова (или D4), чтобы выяснить какое из 4-х значений в интервале искомое. (5 и 6 – перекидываем D6). Можно кидать сначала D4 (определяя интервал из 5 значений), а потом детализировать результат броском D6, с перекидыванием 6-ки.

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.

Игровой мир

Приключение обычно проводится в определенном **Антураже** (от французского *entourage* «окружение, среда», можно использовать близкий термин **сеттинг**), который определяет устройство мира вокруг персонажей, диктует некоторые особенности трактовки событий, определяет отношение персонажа 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.

Рассматриваемый в данной книге Антураж называется «**Fairytale**» (Фэйритэйл). Краткую суть этого Антуража можно передать следующей фразой: максимум сказки. Ниже приведены подробности этого мира:

Антураж «Fairytale»

Одно из известных мест данного мира это Утада, город великого потока. Его здания, площади и улицы искусно вписаны в водопад: изящные каменные арки, трубы и прочие сооружения выстроены на скале под водопадом таким образом, чтобы передать всю красоту льющейся воды. В архитектуре использован принцип перехода поступающей воды в разные бассейны и емкости, сквозь все районы города. Вода то замирает в глубоком бассейне, то журчит по каменным трубам и сливам, то, грохоча, низвергается из верхней трубы в нижнюю, то плещется, вытекая из каменных решеток в неглубокий канал. Каменные строения частично утопают в ползущей зелени, в основном они увиты плющом. Здесь имеется множество укромных уголков с заводями, где растут кувшинки и прочие цветы.

В городе все дышит магией, чудеса случаются на каждом шагу. В архитектуре используются магические кристаллы, которые питают энергией разнообразные конструкторские решения: фонарные столбы, лампы, лифтовые платформы. Летающие корабли также используют силу магических кристаллов для полета. Здесь живут разные существа, в том числе и 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 Утаде обитает множество представителей разных профессий – преимущественно торговцы, намного меньше представителей производящих профессий и разнообразных хранителей знаний.

Одна из влиятельных городских организации 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 которым отмечено каждое существо, каково его истинное значение и возможно ли переписать свое предназначение. Члены этой организации носят алое одеяние.

Известная достопримечательность города - Небесный Оракул. Это статуя, находящаяся на центральной площади, у которой можно спросить о своей судьбе. Некоторым вопрошающим удается 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 и так далее.

Несколько летающих кораблей имеют Утаду одной из своих точек маршрута, останавливаются они у Журчащего Причала на южном краю города.

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

*Примечание: стоит отметить, что у каждого существа в этом мире, которое знакомо с магией есть возможность настроиться на особое волшебное зрение, чтобы увидеть переносящие магию элементы. Это так называемые **Сферы** – мелкие частицы магических энергий, летающих в особом поле вокруг персонажа. Некоторым существам видна даже магическая структура предметов и дана сила преобразовывать Сферы в вещи и наоборот.*

*Многие опытные маги имеют возможность превращаться в могущественных волшебных существ, которые называются **Эйдолонами**. Превращение полностью меняет вид персонажа, происходя достаточно эффектным образом. Экипировка персонажей в этом мире выглядит по-сказочному, волшебным зрением можно увидеть скрытые возможности, которые заключены в этих предметах.*

Данный Антураж выбран в качестве базового не случайно, он удобен тем, что сразу позволяет уйти от излишнего реализма – в сказке возможно все и обязательная достоверность происходящего не давит над участниками. Фантазия это слишком хрупкая вещь и распространять на нее реализм следует весьма осторожно, чтобы не повредить. В конце концов, одна из причин игры в ролевые игры – своеобразный побег от скучной действительности, поэтому понизьте градус критики, дайте сказке увлечь вас.

Примечание: существуют дополнительные Антуражи, подчас разительно отличающиеся от базового, например мир чудес науки завтрашнего дня, мир техно-магии, мир пугающей тьмы и многие другие. Вы можете играть по ним изначально или использовать для путешествий ваших персонажей в другие миры. Информацию обо всем этом можно найти в книге «Twisted Terra: Атлас Миров».

Создание персонажа

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, обе его стороны приведены в конце данной книги (на *страницах 121 и 122*) и выглядят они следующим образом:

Персонаж создается поэтапно, для начала следует придумать персонажу имя и записать его в соответствующей графе. На лицевой части Листа Игрока располагаются параметры необходимые для театральной части персонажа, а на обратной расположены параметры, связанные с тактическим боем. Общая последовательность заполнения лицевой части Листа Игрока выглядит следующим образом:

Театральная часть персонажа

Игрок пишет краткую **биографию** персонажа, в том числе **имя** персонажа.

Игрок выбирает **Группу крови** (желательно броском кубика).

Игрок выбирает **Резус** «+» или «-» (желательно броском кубика).

Игрок выбирает **Знак**, обводит его кружком и ставит цифру 1. В зависимости от Резуса рядом со Знаком нужно поставить отметку о движении по часовой стрелке (если Резус «+») или о движении против часовой стрелки (если Резус «-»).

Мастер либо игрок определяют набор **Характеристик**, который соответствует выбранной Группе крови и прибавляет к одной из Характеристик бонус от **Стихии** Знака.

Игрок распределяет **3 Очка умений** в остальные Знаки (для начинающих рекомендуется взять по 1 в трех ближайших Знаках в направлении указанном Резусом).

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

Боевая часть персонажа

Мастер либо игрок определяют **архетип** поведения в бою на основе Группы крови.

Мастер сообщает игроку **Уровень Здоровья** и количество **Очков Здоровья** (сокращенно ОЗ, на старте они равны 1 и 10, соответственно).

Мастер сообщает игроку **Уровень Души** и количество **Душевного Здоровья** (сокращенно ДЗ, на старте они равны 1 и 10, соответственно, но у Архетипа «Ловкач» количество ДЗ будет равным 20).

Мастер сообщает игроку **Скорость** (стандартное значение равно 3).

Игрок определяет количество **Очков Маны** (сокращенно ОМ, они равны максимальной получившейся Характеристике персонажа умноженной на 2).

Игрок выбирает **оружие** (на старте дается одно оружие 1 уровня).

Игрок выписывает **атаку** оружия, а также **Способность** либо **Магию** в нем содержащуюся (Способности и Магии называются **приемами**).

Игрок выписывает количество **Единиц Аспекта** (сокращенно ЕА) необходимых для изучения заключенной в оружии Способности либо Магии.

Игрок определяет **Основной Аспект**, который указывает тип активных приемов, на количество которых в своем суточном ассортименте персонаж не имеет ограничений.

Игрок выбирает предметы **Боевой Экипировки** – на старте Мастером выдается сумма в некоторое количество **золотых монет** (сокращенно ЗМ) для покупки Боевой Экипировки из 1-го и 2-го уровней (обычно это 200 ЗМ).

Игрок выписывает суммарные физ. и маг. защиты предоставляемые экипировкой, также указать особые бонусы от экипировки: **ФЗ, ФЗ(Д), МЗ(М), МЗ(Ж), МЗ(В), МЗ(Д)**, бонусы к ОМ, бонусы к ОЗ и так далее.

Игрок выписывает **Особую силу** Знака персонажа.

* Игрок получает два специальных **Титула**, если его персонаж Водолей.

* Игрок выбирает двух **призываемых монстров** 1-го уровня, если его персонаж Рыбы.

Приступим к более подробному знакомству с каждым из заполняемых параметров персонажа.

Биография

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 принципиального значения, главное чтобы она помогала игроку чувствовать, каким персонажем он играет, помогала понимать мотивы персонажа. Кроме самой биографии придумайте **имя** своему персонажу.

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):

Имя: Лио-Дже-Ву.

Представитель расы панд, его родители погибли при странных обстоятельствах, когда он находился в шестилетнем возрасте. Позже вступил в орден Черной Гадюки с целью познать магию смерти и стать некромантом. Добрый снаружи и злой внутри.

Имя: Лиара.

Как и положено приличному эльфу, родилась, получила воспитание и проживала 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!

Имя: 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 (мир сплетен между собой, подобно Мицелию, все мыслящие существа равны). Владеет даром убеждения. Рукопашный бой (стиль гриба!) Ядовита. В прямом смысле. Даже капля её крови 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.

Имя: 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?

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.

Вы можете придумывать различные расы для своих персонажей, оговорив с Мастером возможность их появления в мире игры. Если раса не указана, то считается, что под персонажами подразумеваются люди. Раса влияет на отыгрыш и выступает как дополнительная деталь к биографии (расовые способности, определенная внешность), что может учитываться в процессе игры. Вы можете оговорить с Мастером более жесткую привязку вашей расы к игре, например, она может давать фиксированные бонусы к каким-то параметрам персонажа или накладывать ограничения.

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. При этом нужно помнить, что биография может внести коррективы в сложность проверки.

Примеры: *Грей Рандом хочет приподнять пивную кружку над столом таверны при помощи мысли. Мастер не требует от Грея каких-то бросков кубика для проверок на подтверждение этого действия, ведь ему доступен телекинез и данная задача для него близка к естественному повседневному действию. Если бы он использовал телекинез в неблагоприятной ситуации, допустим при сильном ветре, или будучи не трезвым, 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 этой ситуации (конкретную цифру устанавливает Мастер). В том случае, если бы Грей попробовал поднять телекинезом что-то более увесистое, применить телекинез для того, чтобы поймать летящий предмет или же воспользоваться телекинезом для еще более важного для сюжета действия, то здесь Мастер тоже мог назначить проверки. Другие персонажи (Лио-Дже-Ву, Лиара, Аманита) не смогли бы совершить подобное без применения каких-то вспомогательных средств, так как данное действие является для них нетривиальным в свете их биографий.*

Разберем другое действие: Аманита хочет парировать удар нападающего на нее стражника. Так как по ее биографии она владеет рукопашным боем, то в зависимости от сюжетной важности данного конкретного стражника с точки зрения Мастера она может получить автоматический успех в том случае, если стражник ничем не примечателен, если он новичок, если он не искушен в рукопашном бое, если он неповоротлив и так далее. Если же это нападение стражника более важно для сюжета или его подготовка серьезнее, то Мастер может назначить Аманите Простую или Особую проверку. Однако в любом случае сложность этих проверок для Аманиты должна быть меньше, чем для других персонажей, у которых нет ничего подходящего под рукопашный бой в их биографиях. Однако, другие персонажи могут и не выбирать подобное парирование в качестве защитного действия, например, Грей может воспользоваться телекинезом, а Лиаре будет проще увернуться (намекнув Мастеру на то, что ее эльфийская раса позволяет ей быть более ловкой и подвижной).

В течение игры биография, как правило, является фиксированной, а развитие персонажа выражается в росте параметров. Однако в особенных случаях Мастер может вносить в биографию поправки по ходу игры, либо вносить в биографию новые подробности. Наряду с этим Мастер вместе с игроками может придумывать фиксированные способы решения некоторых часто-повторяемых персонажем действий, постоянные бонусы к определенному действию персонажа и так далее.

***Пример:** Лио-Дже-Ву является некромантом и умеет поднимать мертвых – понятно, что это действие хоть и привычное для него, но эта сила должна работать по каким-то правилам. Возможно для этого нужны специальные компоненты или прочие затраты, ритуал занимает время, требуется прочесть заклинание, не каждый мертвец подходит для этого, в мире распространена инквизиция и это надо делать тайно, требуется принести жертву божеству и так далее. Заодно выясняется, будет ли требовать Мастер каких-то проверок на эти действия. Все эти подробности Мастер обсуждает с игроком, чтобы выработать действительно уникальный подход к персонажу. Это можно делать прямо в процессе игры, не обязательно до нее. Остальные игроки тоже могут участвовать в подобном обсуждении.*

В случае с Лио-Дже-Ву может быть принято решение о том, что делает он это быстро, ничего не тратя, успешность его поднятия нежити определяется Особой проверкой по знаку Скорпион (этот Знак подходит, так как отвечает за трансформацию) со сложностью 1, но наш некромант получает постоянный бонус +5 на такое действие. Или это действие будет требовать десятиминутного ритуала и отыгрыша от игрока, выражающегося в прочтении заклинания, а успешность будет определяться Простой проверкой по Интуиции со сложностью 3. Или данное действие можно делать 1 раз в день за каждый уровень Лио-Дже-Ву в своем Основном Знаке. И так далее.

Мастер сам принимает решение о том, что можно четко зафиксировать для удобства, а что фиксировать не нужно. Он может в любой момент внести поправки в то, что было зафиксировано – изменив сложность под ситуацию, сменив тип проверки и так далее.

Группа крови, Резус, Знак

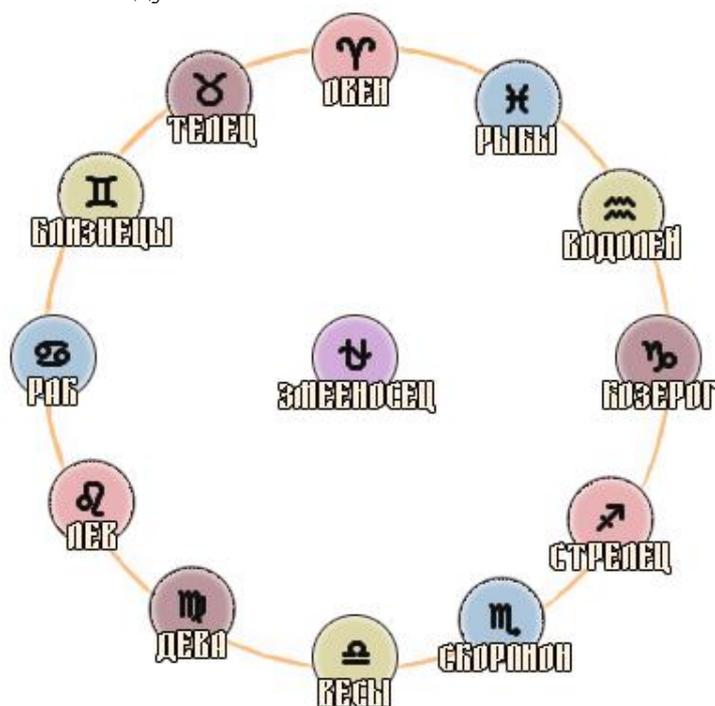
В системе существует несколько параметров, которые отражают своеобразные врожденные особенности персонажа, которые, тем не менее, не определяют его биографию, а лишь являются некой точкой отсчета. Эти врожденные ограничения не мешают развиваться, но они есть и вносят свои коррективы, хоть персонаж о них и не подозревает. Тем не менее, в ходе своей жизни персонаж постоянно прикладывает усилия к тому, чтобы стать тем, кем он хочет. Так он постепенно получает биографию, которая позволяет ему превзойти рамки своих врожденных ограничений в той области деятельности, на которую она распространяется. Кроме того, считается, что на начале приключения врожденный набор параметров 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 врожденный параметр персонажа, желательно определять его броском D4 (или броском D6, при значении 5 или 6 – перекиньте кубик), для фактора случайности. От Группы крови зависит стартовая раскладка вторичных параметров, о которых речь пойдет ниже, в разделе «Очки Умений и Характеристики».

Следующий врожденный параметр это **Резус**, который показывает склонность персонажа к безумным поступкам в критических ситуациях. Тут вариантов всего два «+» или «-», их так же можно определить броском D4 (значения 1 и 2 это «-», значения 3 и 4 это «+») или другим кубиком.

Положительный Резус говорит о том, что в критической ситуации (при смерти) персонаж склонен терять голову в припадках ярости, Отрицательный Резус показывает, что персонаж будет более опасливым и скорее предпочтет спасаться бегством в ужасе. Критической ситуацией может являться любая, в которой жизнь персонажа находится под серьезной 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, он же Кит). Игрок должен подобрать для себя один Знак, который будет считаться **Основным Знаком**, определять шаблон характера персонажа, его основные мотивы и другие особенности.

Выбирать Знак можно самостоятельно – в этом случае для выбора доступны только 12 стандартных Знаков. Либо можно выбрать Знак случайным образом и тогда может выпасть один из скрытых Знаков. Если игрок решил выбрать Знак случайно, то он теряет возможность изменить решение и выбрать Знак самостоятельно. Чтобы сделать подобный выбор игрок бросает два кубика D6 или один кубик D6, но два раза.

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

Выпавшее число на втором кубике обозначает один из Знаков, которые завершают Зодиакальный круг: 1 – Весы, 2 – Скорпион, 3 – Стрелец, 4 – Козерог, 5 – Водолей, 6 – Рыбы.

Если Резус персонажа был положительный, то выберите Знак, связанный с тем кубиком, число на котором оказалось выше, чем на другом. Если Резус персонажа был отрицательный, то выберите Знак, связанный с тем кубиком, число на котором оказалось меньше, чем на другом.

В том случае, если выпал дубль (значения кубиков совпадают) вы получаете следующие варианты:

- * можно выбрать Змееносца в качестве своего Основного Знака, если Резус персонажа отрицательный, то такой Змееносец имеет особое название: Кит.
- * можно выбрать один из тех двух Знаков, что выпали на кубиках, при этом получив специальный бонус «+1» к одной из тех Характеристик персонажа (подробности в следующей главе), которая минимальна.
- * можно перекинуть кубики, получив одно дополнительное Очко умений (подробности в следующей главе). При повторном выпадении дубля возможность перекинуть кубики пропадает.

После того, как Основной Знак выбран, это следует отметить кружком вокруг Знака в Листе Игрока и занесением туда уровня персонажа (в начале игры это, как правило, 1 уровень). 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.

Далее мы подробнее остановимся на смысле Знаков: 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 может помочь игроку отыгрывать характер персонажа, понимать какое место персонаж занимает в обществе, какие действия и мотивы ему свойственны, к чему он предрасположен. Также 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 тоже можно представить себе как некоторый набор навыков, которые применимы в игровых ситуациях. Мастер должен ориентироваться на эти примерные навыки, чтобы решить в какой из Знаков можно отнести заявку игрока при Особой проверке. Кроме того Мастер может расширять набор этих навыков на основе приведенных концепций Знака или собственных изысканий в астрологической литературе.

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 его устойчивости к болезням, 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 концепций Овна его набор навыков может быть дополнен или пересмотрен. Навыки, упомянутые в других Знаках 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, на который игрок может опираться, чтобы понять, что таким персонажем движет. 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.

Каждый 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, который 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 характера 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. Игроки могут применить опыт, основанный на чтении разнообразной литературы по астрологии, для того чтобы сделать персонажей более яркими. А Мастер в свою очередь может использовать разные астрологические механизмы для стимуляции своей фантазии: совместимости Знаков, различные списки из того, что любят или не любят Знаки и так далее.

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 этих довольно распространенных астрологических знаний. 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 для более глубокого отыгрыша вы можете опираться на приведенные для каждого из них черты характера, либо можете ознакомиться с астрологической литературой.

Помните, что Знаки содержат помимо всего прочего идею смены времен года, цикла познания ведущего от рождения к смерти и новому перерождению, идею взаимодействия стихий. Потенциал Знаков весьма велик и его изучение и использование поможет вам.

Ниже приведен краткий поверхностный анализ каждого Знака, как мы его будем трактовать в нашей системе: описывается название Знака, его краткая концепция, стихийная группа, более подробная концепция, то какими основными навыками можно представить такой Знак в игре, и соответствующие 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 охватываемую им область навыков.



Овен (Победа) Огненный Знак

Концепция: Я есть, самостоятельность, рождение, становление, решимость.
Основные игровые навыки: Ближние физические взаимодействия, агрессия, выносливость, сопротивляемость смерти.

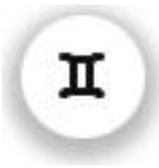
Особенности характера: нетерпеливость; честность и прямолинейность; первопроходец в делах; вспыльчив, но отходчив; наивность; любит творчество; демонстративное поведение.



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;

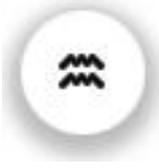
болтливость; бесцеремонность; подвижность и беспокойство; щедрость; прямолинейность; романтичность и доверчивость.



Козерог (Мироздание) Земной Знак

Концепция: Я использую, идеализация, концентрация, работа.
Основные игровые навыки: Определение и использование инструментов, сопротивляемость боли, математика.

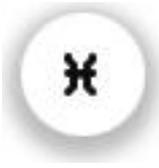
Особенности характера: серьезность; задумчивость; строгость; дисциплина; стойкость; склонность к меланхолии; тяга к материальному.



Водолей (Свобода) Воздушный Знак

Концепция: Я знаю, революция, надежда, обобщение.
Основные игровые навыки: Знание мифов и легенд, изобретательство, музыка.

Особенности характера: оригинальность; своенравие; 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), он же 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: в системе Кит тоже считается Змееносцем, это специальное обозначение для Змееносца с отрицательным Резусом. Кит являет собой противоположность Змееносцу, неся беды и несчастья другим, в то время как истинный Змееносец, чей Резус положителен, приносит удачу себе. Змееносцы это довольно редкие Знаки, поэтому их можно выбирать только особым способом, описанным в начале данной главы. Мастеру рекомендуется дополнительно ограничить их возможное число одним или двумя, если вы играете впервые или по прочим соображениям.

Очки умений и Характеристики

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, вложить все 3 очка в один Знак. Рекомендуемый вариант: взять по 1 Очку умений в 3 Знака, которые ближайšie к вашему Основному Знаку, по направлению Резуса.

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, одну из четырех приведенных ниже:

| | | | | | | | | |
|-----------------|----------|-----|------|-----|-------|-----|----------|---|
| 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 мешало ему развиваться в той области, в которой он считал нужным.

Персонаж не подозревает о том, какие у него врожденные склонности, он волен ошибаться – упускать какой-то из своих талантов или пытаться, во что бы то ни стало научиться именно тому, что пришлось ему по душе, несмотря на отсутствие задатков. И это работает – считается, что успехи персонажа в собственном развитии на момент начала приключения сформировали его биографию, которая вносит свою поправку в его возможности, а уже в процессе приключения Характеристики и Знаки, наконец, начинают расти тоже.

***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 лучшим врожденным базисом (с более высоким параметром Тела) при прочих равных, а так же будет иметь меньший успех в тех задачах, которые будут отнесены Мастером к Характеристике Тело, при этом выйдя за рамки биографии персонажа, допустим сопротивление отравлению. Однако если биография персонажа близка к заявленной задаче, то она все-таки может немного облегчить задачу, например, метание тяжестей, а не их поднимание.*

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

Примечание: Змееносец не имеет Стихии и не дает бонус

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

Боевой архетип

Мы будем считать, что персонажам с разными Группами крови свойственны разные типы поведения в бою – они не являются обязательными к соблюдению указанного поведения в бою, но, так или иначе, вносят коррективы в процесс боя, по-разному расставляя приоритеты и делая процесс более увлекательным.

Рассказывая о боевом **архетипе** упомянем такие параметры персонажа, как **Очки Здоровья** и **Душевное Здоровье**. В отсутствие защитной экипировки персонаж теряет Очки Здоровья от атак врагов, до тех пор, пока не умрет. Душевное Здоровье персонажа до тех пор пока оно выше 0 позволяет ему проводить мощные приемы и иногда идет на их оплату. Кроме того оно может снижаться самопроизвольно: каждый заблокированный персонажем физический урон принимает на себя его душа, при условии, что персонаж имеет физическую защиту. Обычно защиту персонажу дает специальная боевая экипировка. У некоторых архетипов Душевное Здоровье также снижается и от магического урона при недостатке или отсутствии магических защит.

Архетипы

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

2 Группа Крови, архетип Ловкач: для тактики этого архетипа подходит частая смена позиции в бою, но он быстрее остальных рискует утратить боевую эффективность. Душевное Здоровье Ловкача равно удвоенному базовому (любые дополнительные бонусы при этом не учитываются, но при повышении Уровня Души растет и базовое количество Душевного Здоровья), весь заблокированный его экипировкой физический урон повреждает его Душевное Здоровье. Дополнительно любое количество оставшегося незаблокированным экипировкой Ловкача магического урона снижает его Душевное Здоровье на 2.

3 Группа Крови, архетип Боец: этот архетип полагается на доспехи, которые делают его эффективным ближним бойцом, однако магические атаки способны поколебать его уверенность. При любом значении блокируемого экипировкой Бойца физического урона в Душевное Здоровье помещается не более 2-х единиц от этого урона – остальной урон, ушедший в физические защиты, целиком ими поглощается. Дополнительно любое количество оставшегося незаблокированным экипировкой Бойца магического урона снижает его Душевное Здоровье на 1.

4 Группа Крови, архетип Медиум: данный архетип по возможности избегает ближнего боя, а в крайних случаях может жертвовать здоровьем ради сохранения своей боевой эффективности. Медиум всегда может выбирать – заблокировать физический урон своей экипировкой, принимая его на свое Душевное Здоровье или потерять Очки Здоровья вместо этого.

***Пример:** произошло нападение на персонажей с архетипами Ловкач и Боец. Бойца атакует Медведь обычной своей атакой (D4+2 физического урона), а Ловкача Пикси, с помощью приема Вихрь из Листьев (D4 магического урона Воздухом). Медведь выкидывает в итоге 5 урона, так как в формуле урона был кубик и значение было случайным, то урон считается Вариативным. У Бойца было суммарно 4 ФЗ(D) от всей его боевой экипировки, что означает 4 Физической защиты от Вариативного урона.*

Таким образом, защита блокирует 4 урона и 1 урон проходит в Очки Здоровья Бойца. Оставшиеся 4 урона идут в его Душевное Здоровье, но благодаря особенностям своего архетипа Боец принимает туда лишь 2 единицы урона, и оставшиеся 2 полностью поглощаются защитой.

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

Очки Здоровья (оз)

Базовые **Очки Здоровья** персонажа в начале игры равны 10, что соответствует первому **Уровню Здоровья** (в дальнейшем можно повышать свой Уровень Здоровья и число Очков Здоровья будет 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. Мастер может вне боя списывать или восстанавливать количество ОЗ у персонажей игроков, в том случае, если желает отразить получение персонажем ран, воздействие на него болезни, трату крови на ритуал, исцеление ран и так далее.

Душевное Здоровье (дз)

Помимо обычного здоровья, персонаж обладает **Душевым Здоровьем**. Базовое Душевное Здоровье персонажа в начале игры равно 10, это первый **Уровень Души**.

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 **Магиями** и **Способностями** (смотри раздел «Магия и Способности»), соблюдая некие правила.

Потеряв все Очки Здоровья, персонаж умирает (либо близок к смерти), а вот потеряв все Душевное Здоровье, он перестает творить приемы. У такого персонажа остаются лишь обычная 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

В системе используются 4 вида ресурса для приемов, это **Аспекты** (*подробнее они описаны в разделе «Магия и Способности» на странице 25*). 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 запомнить и 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 Душевного Здоровья 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", повреждение Очков Здоровья или Душевного Здоровья практически неизбежно. Магические повреждения, напротив, не настолько неотвратимые и большая магическая защита способна поглотить их без вреда для души и здоровья.

Примечание: Архетип Маг характерен тем, что весь заблокированный физический урон наносится по его Душевному Здоровью: надетый на него доспех с Физической защитой при физическом уроне хоть и уменьшает урон по здоровью, но вместо этого заблокированный им урон отправляется 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 больше приобретает 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 – блокировать 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 тактического поля боя, 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. Кроме того Мастер может принять решение о том, чтобы увеличить или уменьшить базовую скорость персонажа на основе его биографии.

Примечание: простые монстры хоть и обладают параметром Скорость, но не имеют Очков Действия и не тратят их на перемещение.

Очки Маны (ОМ)

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

Пример: У Лио-Дже-Ву 2 Группа крови, следовательно, он получает следующий расклад стартовых Характеристик: Ловкость 2, Тело 0, Разум-2, Интуиция 0 (и +1 к Ловкости от стихии его огненного Знака Овен). Наибольшая получившаяся Характеристика у Лио-Дже-Ву это Ловкость, значит количество его Маны это его Ловкость умноженная на 2. Итог: стартовые Очки Маны Лио-Дже-Ву равны 6.

Оружие

Каждый персонаж на старте игры получает возможность выбрать себе одно оружие первого уровня (*таблицы и списки оружия находятся в главе «Приложения»*). Выбранное оружие занимает специальный боевой слот и его название записывается в Лист Игрока вместе с формулой атаки, заключенной внутри способностью и прочими бонусами.

Оружие бывает двуручным либо одноручным, кроме того оно подразделяется на нескольких основных типов: **кортик, меч, топор, лук, копье, перчатки, жезл, посох, шар, пистоль**. При этом совершенно не обязательно, что оружие при его описании в игре выглядит именно так, как называется. Вы можете описывать оружия так, как считаете нужным, однако в бою они будут работать по тем принципам и правилам, которые предписывает им их тип.

Вместе с Мастером игроки могут разрабатывать новые оружия и новые типы оружия.

Типы оружия

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

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

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

Копья наносят урон по двум клеткам одновременно, чаще всего фиксированный, по дальней клетке максимальный и меньший по ближней.

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

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

Любые виды атак и прочие приемы наносят разный вид урона, и всего в системе их насчитывается 12, который в свою очередь делятся на 3 группы:

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

* Физический – **Перманентный** и **Вариативный**.

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

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

* Специальный – **Сверхестественный** и **Мистический**.

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

Мистический урон - наносит 1 урона за каждый уровень цели, когда у цели нет никаких защит. Если же цель имеет защиты, то наносится нормальный урон, от которого вычитается сумма всех защит цели.

Магия и Способности

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.

Экипируя новое оружие игрок помимо всего прочего записывает содержащийся в оружии прием – он может его применять пока это оружие у него экипировано. Прием можно выучить и запомнить, чтобы использовать его уже без оружия – подробности читайте в следующей главе, которая называется «Единицы Аспекта».

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.

Пример: Лио-Дже-Ву обладает предметом, который дает ему Магию Аспекта-Время под названием «Контр-тень» и позволяет тратить запасенные им в особый пул Очки Действия, чтобы магическим способом контратаковать противников.

Единицы Аспекта (ЕА)

Практически в каждом оружии и в некоторой экипировке содержатся разные приемы (Способности либо Магии). В конце каждого тактического 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.

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

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

Пример: Аманита носит с собой Меч и Одеяние Тлена. При этом данный Меч она сама может описывать окружающим как боевой посох, если ей кажется, что это больше подходит для ее персонажа. Итак, Меч дает ей возможность пользоваться активной Способностью «Сияющий Меч», а Одеяние Тлена дает ей пассивную способность «Мастерство Времени». Данные способности Аманитой еще не изучены, поэтому, когда она экипирует что-то другое вместо этих предметов, то эти способности у нее не сохраняются. Если Аманита накопит необходимое количество Единиц Аспекта в сражениях для запоминания способностей экипировки, то эти способности будут ей доступны, даже если она снимет экипировку, которая их ей давала. Так, заработав 20 и более ЕА при экипированном Мече, Аманита 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 Одеяния Тлена она сможет сохранять эту пассивную Способность, не экипируя само «Одеяние Тлена» для этого.

Основной Аспект

Следует помнить, что 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.

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.

В начале игры каждый персонаж получает 200 Золотых Монет, на которые выбирает себе боевую экипировку (остаток оставляя у своего персонажа) из 1 и 2 уровней (уровни экипировки никак не относятся к уровням персонажей). Подробные таблицы и списки боевой экипировки приведены в главе «Приложения» в разделе «Боевая Экипировка».

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.

Экипировка персонажа может быть им быть потеряна или приобретена, надета или снята, однако в бою это потребует траты некоторого количества ОД.

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.

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

Внутри себя защиты подразделяются на несколько классов:

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

ФЗ(Д) - 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: Грея и Лиару 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 Грея не оказалось такой защиты, и он в итоге получит 3 урона по своим Очкам Здоровья. У Лиары экипирован предмет дающий ей 2 МЗ(Ж), следовательно она получит лишь 1 урон по Очкам Здоровья.

Знаки в бою

На поле боя Знаки показывают себя с новой стороны: каждый персонаж обладает около-боевой способностью, которая дарована ему Основным Знаком, она называется **Особой силой**. Особая сила является **Аурой** (особый тип эффекта, который может быть наложен на участника боя), которая автоматически применяется к персонажу в начале любого сражения. Если по какой-либо причине персонаж потерял Ауру своей Особой силы, он может активировать ее снова, потратив 5 Очков Действия (активация Особой Силы не является боевым действием и не провоцирует Ответных атак).

Выпишите для своего персонажа эффект его особой силы. Ниже приведен список Знаков, где описано название, Особая сила и Специальность Знака:



Овен

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



Телец

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



Близнецы

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



Рак

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



Лев

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



Дева

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



Весы

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



Скорпион

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

Специальность Знака: Мистицизм–Преображение.



Стрелец

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

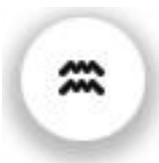
Специальность Знака: Тайнство – Излучение.



Козерог

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.

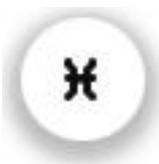


Водолей

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), он же 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 истинного Змееносца: Профессия – Алхимик;

Специальность Кита: Профессия – Астролог.

*Как вычислять проценты шанса: используйте двадцатигранник для этого, умножая выпавшее число на 5, чтобы получить число от 5 до 100 и сделать вывод об успехе либо провале. Например, шанс 20 процентов это успех при значениях 1, 2, 3 либо 4 на D20 и провал при остальных значениях.
В системе преимущественно используются шансы кратные 10, и реже кратные 5.*

Кроме Особой силы, Знаки дают активные около-боевые способности, которые называются **Специальностями Знаков** и делятся на 4 класса: **Таинства, Мистицизм, Профессии и Ремесла**. Все они описаны в соответствующей главе, которая носит название «Специальности Знаков» (*страница 51*).

Готовые персонажи

Для вашей игры вам могут понадобиться уже готовые персонажи, которые помогут понять, как выглядят созданные персонажи. Их можно использовать в своей игре сразу как есть, или опираться на них, как на шаблоны для модификации.

Подробные биографии этих персонажей вы можете найти в разделе «Биография» (*на странице 10*), а здесь их суть будет описана кратко.

Лиара, эльфийка. Основной Знак: Близнецы, 1 уровень.
Группа крови: 4. Резус: положительный «+». Боевой архетип: Медиум.
Характеристики: Ловкость -1, Тело -1, Разум 1 (*с учетом бонуса от стихии*), Интуиция 2
Очки умений потрачены на Знаки: Козерог 1, Водолей 1, Рыбы 1.
Уровень Здоровья: 1, что соответствует количеству ОЗ: 10.
Уровень Души: 1, что соответствует количеству ДЗ: 10.
Скорость: 3. ОМ: 4 (*Интуиция, умноженная на 2*).
Оружие 1 уровня: Посох.
Прочая экипировка на 200 ЗМ: Шляпа и Кафтан. Остаток – 50 ЗМ.
Суммарные защиты от экипировки: МЗ(Ж) = 2, ФЗ = 1.

Аманита, девушка-гриб, оборотень. Основной Знак: Скорпион, 1 уровень.
Группа крови: 1. Резус: положительный «+». Боевой архетип: Маг.
Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 1 (*с учетом бонуса от стихии*).
Очки умений потрачены на Знаки: Телец 1, Дева 2.
Уровень Здоровья: 1, что соответствует количеству ОЗ: 10.
Уровень Души: 1, что соответствует количеству ДЗ: 10.
Скорость: 3. ОМ: 4 (*Разум, умноженный на 2*).
Оружие 1 уровня: Меч.
Прочая экипировка на 200 ЗМ: Одевание Тлена. Остаток – 50 ЗМ.
Суммарные защиты от экипировки: МЗ(М) = 1, МЗ(В) = 1.

Грей, пони. Основной Знак: Рыбы, 1 уровень.
Группа крови: 3. Резус: отрицательный «-». Боевой архетип: Боец.
Характеристики: Ловкость -2, Тело 2, Разум 0, Интуиция 1 (*с учетом бонуса от стихии*).
Очки умений потрачены на Знаки: Овен 1, Телец 1, Близнецы 1.
Уровень Здоровья: 1, что соответствует количеству ОЗ: 10.
Уровень Души: 1, что соответствует количеству ДЗ: 10.
Скорость: 3. ОМ: 4 (*Тело, умноженное на 2*).
Оружие 1 уровня: Воздушный прут.
Прочая экипировка на 200 ЗМ: Балахон, 2 Кольца Жизни. Остаток 0 ЗМ.
Суммарные защиты от экипировки: ФЗ(Д) = 1.
Прочие бонусы: +4 ОЗ (*в сумме от Колец Жизни*).

Лио-Дже-Ву, панда, некромант. Основной Знак: Овен, 1 уровень.
Группа крови: 2. Резус: отрицательный «-». Боевой архетип: Ловкач.
Характеристики: Ловкость 3 (с учетом бонуса от стихии), Тело 0, Разум -2, Интуиция 0.
Очки умений потрачены на Знаки: Телец 1, Близнецы 1, Рак 1.
Уровень Здоровья: 1, что соответствует количеству ОЗ: 10.
Уровень Души: 1, а ДЗ: 20 (у данного архетипа базовые ДЗ увеличены в два раза).
Скорость: 3. ОМ: 6 (Ловкость, умноженная на 2).
Оружие 1 уровня: Перчатки.
Прочая экипировка на 200 ЗМ: Шапка, Кафтан, Кольцо Жизни. Остаток – 40 ЗМ.
Суммарные защиты от экипировки: МЗ(Ж) = 1, ФЗ = 1.
Прочие бонусы: +2 ОЗ (от Кольца Жизни).

Как уже говорилось, параметры персонажей отвечают за область врожденных особенностей и не являются отражением биографии. Мотивации персонажа возникают там, где биография и врожденные параметры начинают взаимодействовать. Вы можете взять параметры одного из приведенных персонажей и использовать их вместе с любой другой биографией, которую придумаете сами – и это будет совершенно новый персонаж.

В контексте новой биографии даже экипировка персонажа может быть изменена: например, для Аманиты удобнее считать свой Меч боевым посохом и в игре он выглядит именно так. Другой мог бы представить себе это оружие по-другому, но неизменным остается его боевой урон и заключенная внутри способность. Необязательно представлять себе экипировку по-особому, но это может способствовать вживанию в роль, стимулируя работу воображения.

Боевая экипировка в принципе может даже не считаться выраженной материально. Например, Грей может не думать о своей боевой экипировке как о конкретных предметах и считать атаку своим оружием как простой удар копытом, однако в бою будет использоваться именно атака его оружия, а не безоружная атака.

В помощь Мастеру

В этом разделе приведены рекомендации Мастеру – подготовка к игре, разъяснение последовательности действий необходимых для начала игры, а также прочие рекомендации.

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.

Готовясь к игре в качестве Мастера для начала определите Антураж, который послужит основой вашего воображаемого мира. Для знакомства с системой вам предложен Антураж «Fairytale», однако вы можете сконструировать что-то свое с нуля или заглянуть в книгу «Twisted Terra: Атлас Миров».

Придумайте модуль (или воспользуйтесь тем, что приведен в этой книге) – конкретные сведения о мире и местах, в которых происходит ваша игра, герои этого мира, которые будут помогать или противостоять персонажам, набор Ключевых сцен (ярких событий и ситуаций), на которых будет строиться приключение.

Заготовьте некоторое количество боевых сцен – прочитайте главу «Враги и союзники». 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 глава «Награды и развитие».

Распечатайте Лист Игрока для каждого играющего (приведены в конце книги). Определиться с количеством участников и реквизитом вам поможет раздел «Что потребуется для игры?». Начиная игру, раздайте игрокам Листы Игрока и помогите им создать персонажей, проследив за правильной последовательностью действий и соблюдением правил:

Шаг 1. Попросите каждого игрока придумать имя персонажа и зафиксировать ключевые моменты его жизни до начала приключения в графе Биография.

Шаг 2. Броском кубика игроки определяют Группу крови каждого персонажа. Таким же способом определяется Резус.

Шаг 3. Каждый игрок либо выбирает своему персонажу Основной Знак самостоятельно (кроме Змееносца и Кита), либо определяет Знак броском кубиков (в этом варианте Змееносец либо Кит могут выпасть). В выбранный Знак игрок должен поставить 1 (если 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).

Шаг 4. 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.*

Шаг 5. На основе Группы крови каждого персонажа определяется соответствующий ему один из четырех наборов значений для Характеристик (Ловкость, Тело, Разум, Интуиция). Дополнительный бонус к какой-то из Характеристик дает Стихия (Вода, Огонь, Земля, Воздух), к которой принадлежит Основной Знак персонажа. Кроме того Группа крови определяет боевой архетип – то, как персонаж воспринимает различные виды урона.

Шаг 6. Теперь предстоит заполнить вторую сторону листа – боевую. Все персонажи получают в начале игры 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.

Шаг 7. Еще персонажи получают некоторое базовое количество ОМ (Очков Маны), оно определяется как наибольшая Характеристика персонажа умноженная на 2.

Шаг 8. Базовая Скорость персонажей равна 3. Мастер может менять это базовое значение (например, для особо медлительных или очень скоростных существ).

Шаг 9. Каждый игрок выбирает своему персонажу одно оружие 1 уровня, кроме того выделяется 200 золотых монет, для подбора боевой экипировки (остаток оставляя себе) из 1 и 2 уровней. Мастер может менять эти условия - увеличивать выделяемую на экипировку сумму, расширять ассортимент экипировки, запрещать выбирать экипировку в начале игры, выдавать уже изученные способности и так далее. Боевое оружие и экипировка снаряжаются в соответствующие слоты персонажа. Выписываются их названия, атака, дополнительные эффекты, если они есть (например, бонусы к ОЗ или ОМ), а иногда и содержащийся в них прием с указанием количества ЕА (Единиц Аспекта) необходимого для изучения этого приема персонажу для постоянного применения.

Шаг 10. Игроки должны добавить суммарные бонусы от дополнительных эффектов в экипировке (если такие есть) в соответствующие графы, например, если экипировка дает +2 ОЗ, то нужно дописать этот бонус и к графе ОЗ персонажа.

Шаг 11. Игроки должны выписать суммарные значения Физических и Магических защит персонажа в отдельные графы Листа Игрока: ФЗ, ФЗ(Д), МЗ(М), МЗ(Ж) и так далее.

Шаг 12. Опыт персонажей на старте обычно равен 0, а количество Золота равняется остаткам от покупки экипировки. Однако Мастер на основе Биографии персонажа или по другим соображениям может менять это значение.

Шаг 13. Титулов в начале игры у персонажей нет, так как они открываются в процессе. Исключение – персонаж Водoley, 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).

Шаг 14. Игрок выбирает персонажу Основной Аспект (Мана, Жизнь, Время, Душа) – все уже изученные Активные способности и Магии этого Аспекта персонаж может использовать без ограничений. На приемы остальных Аспектов, а также пассивные Способности персонаж имеет ограничение - в течение дня он имеет доступ лишь к нескольким 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.

После того как персонажи придуманы Мастер может дополнить их биографии выдав 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.

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! Мастер описывает завязку приключения, помещая персонажей игроков в воображаемый мир. Персонажи могут знакомиться, могут уже быть знакомы. Каждый игрок описывает другим то, как выглядит его персонаж – это обычно происходит после того, как Мастер обрисовал начальную обстановку и до того как игроки приступят к отыгрышу самих диалогов или подаче заявок на прочие действия.

В ходе игры Мастер описывает игрокам обстановку, получая от них реакцию в виде описания действий их персонажей. После того как игрок описывает планируемые своим персонажем действия Мастер может счесть эти действия успешными, либо назначить проверки для выяснения успешности или безуспешности действий, а так же того, как подобные действия повлияли на мир игры.

Случаются ситуации, когда персонажам приходится сражаться с врагами. Ваша воля на то, чтобы решать, как это будет происходить и где. Во время боевых сцен Мастер достает поле боя (это может быть лист бумаги с распечатанными на нем крупными клетками, размер которых соответствует кубикам, фигуркам, пуговицам – в зависимости от того, что вы используете для обозначения участников сражения) и расставляет на нем участников сражения – персонажей игроков, а также их врагов и, возможно, союзников.

После расстановки игроки выполняют броски для определения очередности ходов во время боя. Мастер выполняет собственные броски для того, чтобы определить порядок действия врагов. Далее Мастер руководит ходом сражения предоставляя игрокам по очереди выполнять свои ходы, кроме того он управляет ходами врагов, когда подходит их очередь.

В конце каждого сражения Мастер выдает персонажам игровой опыт, Сферы и Единицы Аспекта (возможно золотые монеты, найденные предметы, или прочие призовые возможности – смотри главу «Награды и развитие»).

Так, чередуя театральную жизнь персонажей (поездки, разговоры, прогулки, изготовление предметов, торговля, загадки и так далее) с боевыми вставками Мастер ведет игроков по линии сюжета, реализуя задуманные им ситуации и сцены. При этом Мастер должен не стараться подталкивать игроков к каким-то нужным для сюжета решениям насильно. Предоставьте игрокам быть соавторами – учитывайте их действия и старайтесь следовать линиям их поведения.

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

Приятной вам игры!

Театральные правила

В этой главе мы подробнее разберем те инструменты, которые предлагается использовать Мастеру для решения внутриигровых ситуаций в описательных сценах.

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 и не требующим никаких проверок (автоматически успешное). Если же биография не решает вопрос, то ситуацию помогают решить проверки, требующие от игрока броска кубика.

Для регулирования действий персонажа в игровом мире предлагается 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, прочесть научную книгу, понять смысл наскальных рисунков и так далее.

Для таких задач используется Простая проверка умения. Все задачи условно делятся Мастером на 4 класса: 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 – слышали 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 3 и 2 соответственно. Общий результат панды равен 3, против результата алкоголика 0, однако, Мастер считает, что у алкоголика больше опыта в таких делах, и дает ему 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 действовать самостоятельно. 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 (а таких среди персонажей больше не оказалось). Если Грей проваливает проверку, то Лиаре придется уклоняться, и Грей уже не может ей помогать.*

Особые проверки

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

Кооперативные проверки не применяются в решении таких задач.

Особая проверка совершается следующим образом:

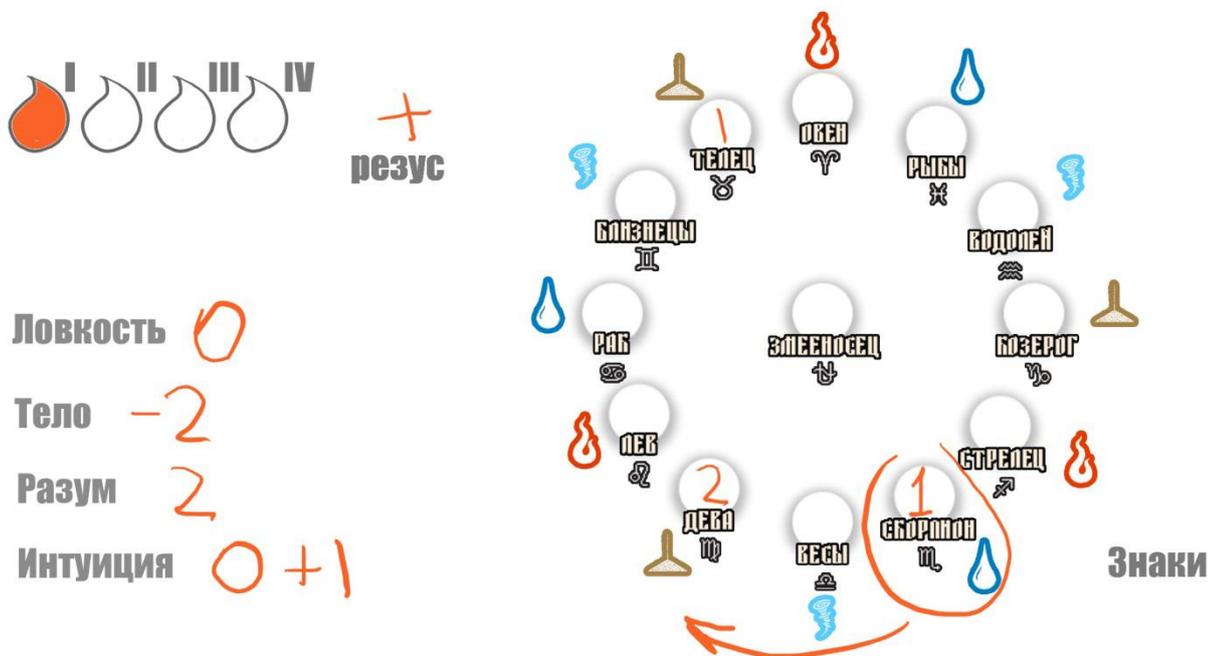
- 1) Мастером определяется Знак, который отвечает за те качества, которые нужно применить, бросается D6, к нему прибавляется уровень Основного Знака персонажа.
- 2) С помощью полученных очков выполняется попытка дойти по Зодиакальному кругу до нужного Знака, начиная отсчет со Знака смежного со своим 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.

Примечание: 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). Подобный бросок еще именуется броском удачи и Мастеру рекомендуется назначать его в том случае, когда никак не выходит определить какой-то обычный Знак для заявленного действия или Мастеру хочется более непредсказуемого результата.

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). Театральные параметры Аманиты на Листе Игрока выглядят следующим образом:



Аманита совершает бросок D6 (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.

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

Мастер определяет эту задачу в Овна (прямолинейное решение, ближе 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 заявка Грея с лихвой перекрывает требуемую силу эффекта. 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 отнестись к задаче 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: **Дб + 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 – этическое действие

25 и выше – чудо

При Особой проверке по Основному Знаку персонажа происходит следующее: результат проверки равен **Дб + уровень Основного Знака + Уровень Души** либо **Уровень Здоровья** (тот параметр, который меньше).

***Важно!** Не смешивайте уровни Характеристик и Знаков в проверках, так как вы выбираете либо Простую проверку, либо Особую – это означает 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 только при Простых проверках. Читайте 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.

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

У персонажей Мастера, которые называются **героями**, не всегда могут быть прописаны значения Характеристики, 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:** обычно 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.*

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.

Правила тактического боя

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

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 (подойдет и 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.

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

Инициатива

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

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

***Пример:** у Ли-Дже-Ву и Лиары 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 Лиара, Ли-Дже-Ву наносит удар противнику и получает контратаку от него, Лиара восстанавливает Очки Здоровья Ли-Дже-Ву лечебным Зельем. И все это происходит в пределах одного их общего хода.*

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

Бросок Синхронизации 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.

Примечание: Если персонаж, у которого отсутствует Душевное Здоровье, выиграл Фазу Синхронизации, то он может отказаться от нее и отложить свою инициативу на конец фазы. Тогда на этот бой он получит 1 временное Душевное Здоровье.

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

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

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

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 гексагональную 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 гексагональном поле, позволяет выбрать любые 4 прилегающие к центру эффекта клетки вместо этого.

Примечание: 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, которое обычно можно делать лишь один раз в ход.

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

Если существо **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 (крит). Это правило распространяется на все формулы урона содержащие в себе D. Атака, Способность, Магия или предмет, заставляющие кинуть кубик на урон или исцеление, дают возможность совершить крит либо промахнуться.

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

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

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

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

Если формула содержит несколько D , то Критическая проверка выполняется только для первого значения, остальные, в случае крита выходят из формулы, и становятся бонусными прибавками. Например, формула « $D4+D4+D4$ » 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 прочие всегда провоцируют Ответные атаки.

Ответная атака от одного монстра, персонажа или героя 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).

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.

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

Дополнительные правила

В этом разделе собраны правила, которые помогут разнообразить бой, но не являются обязательными.

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.

***Пример:** Аманита (Ловкость 0 Тело -2, Разум 2, Интуиция 1) хочет метнуть меч во врага. Метать она собралась 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 3 по Ловкости. Аманита 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 Аманиту не последовало, так как рядом с ней врагов не было.*

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 Душевное Здоровье 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.

***Примечание:** 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.*

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.

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

За победу над существами игроки, помимо опыта (EXP) и Единиц Аспекта получают Сферы того Знака, к которому принадлежит существо, например за 1 убитое существо первого уровня группа персонажей получит 1 Сферу его Знака, 2 Сферы за существо второго уровня и так далее (Мастер может увеличивать количество Сфер по своему усмотрению). Награды обычно уже прописаны, но Мастер может добавлять различные множители к этим числам, чтобы ускорить или замедлить рост игроков.

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»).

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

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-три раза по сравнению с теми значениями, которые дает за них обычно.

По своим параметрам 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 на определение приема монстра, а делает все выборы самостоятельно).

Герои 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).

В качестве подобных шаблонов героев могут использоваться параметры готовых персонажей, которые приведены в конце главы «Создание персонажа».

Некоторые игромеханические особенности героев:

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

* если персонаж крадет предмет у героя в бою (Особая Сила Весов), то это будет именно реальный предмет этого героя, причем в определенном порядке - сначала применяемые предметы, затем боевая экипировка, оружие, театральная экипировка. Параметры защит врага или прочие бонусы уменьшатся при краже предмета на то количество, которое давал предмет.

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

Список заготовок для героев

| | | | |
|--|----------|-------------|-------------------------|
| Воитель <i>Лев 1 уровня.</i> <i>Группа крови 3 «+».</i> <i>Архетип: Боец.</i> | ОЗ: 12 | Скорость: 3 | Атака: D4+1 в Радиусе 1 |
| | ДЗ: 10 | ОМ: 4 | |
| | ФЗ(D): 1 | ФЗ: 1 | |

Очки умений: Рак 1, Близнецы 1, Телец 1.

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

Титул «Воин света»: +1 к физ. урону по нежити.

Экипировка: Меч, Пластина, Кафтан, Кольцо Жизни.

Приемы

Сияющий меч: (стоимость: 3 ОЗ) выполняет атаку мечом и накладывает на цель атаки Ауру Слепоты. (Аура Слепоты: 50% шанс промаха при обычной атаке. Разряжается после трех промахов цели или наложения следующей такой Ауры на цель.)

Кровожадность: (стоимость 2 ОМ) наносит атаку мечом, игнорируя при этом все ФЗ и ФЗ(D) цели.

Контратака: (стоимость 2 ОЗ) если вам наносят физические повреждения, находясь рядом с вами в радиусе 1, то вы атакуете мечом источник повреждений. Прием можно применять не в свой ход.

| | | | |
|---------|----------|--------|-------------|
| Награда | Опыт: 70 | ЕА: 10 | 5 Сфер Льва |
|---------|----------|--------|-------------|

Примечание: в шаблоне героя сразу учтены все бонусы экипировки, например +2 за Кольцо Жизни, +1 ФЗ за Кафтан, +1 ФЗ (D) за Пластины. В качестве атаки выписана атака оружия Меч. Кроме того указана способность Сияющий меч, заключенная в этом оружии, которая считается героем же изученной. Вдобавок у него есть еще две изученные способности.

Титул героя может пропасть в бою под действием специальных эффектов, тогда его бонус будет потерян. Таким же образом при краже экипировки теряются ее бонусы защиты, а при краже оружия перестают действовать приемы героя, требующие определенный тип оружия.

| | | | | |
|----------------|----------------------------|--------|-------------|-----------------------|
| Воришка | <i>Весы 1 уровня.</i> | ОЗ: 10 | Скорость: 3 | Атака: D4 в Радиусе 1 |
| | <i>Группа крови 2 «-».</i> | ДЗ: 20 | ОМ: 8 | |
| | <i>Архетип: Ловкач.</i> | ФЗ: 1 | МЗ(М): 1 | |

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

Характеристики: Ловкость 3, Тело 0, Разум -1, Интуиция 0.

Титул «Шустрила» (уже учтенный бонус к Ловкости).

Экипировка: Кортик, Шапка, Кафтан.

Приемы

Канал Силы: (стоимость: 4 ОМ) накладывает на себя Ауру Усиления, теперь кортик наносит максимальный урон при атаке. После 3-х успешных атак Аура Усиления разряжается. Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона кортика на Перманентный. Множественные Ауры Усиления не складываются.

Мана-Щит: (стоимость 2 ОЗ) зачаровывает себя Аурой Пелены и теперь каждая единица магического урона, прошедшая в ОЗ, вместо этого заставляет Воришку терять две единицы ОМ, если они есть. Потеря ОМ не считается уроном и на нее не влияют показатели магической защиты. Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: нужно выбирать в начале каждого своего следующего хода будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры или она исчезнет. Ауры Пелены не складываются.

Анафема: (стоимость 4 ДЗ) накладывает Силовую Ауру на любую цель в радиусе 5. (Силовая Аура: если цель получает урон не Звук, не Силой и не Мистический, то получит такой же урон Силой. После этого Аура разряжается, если тот кто ее наложил не потратит 2 ДЗ на ее сохранение. Силовые Ауры складываются.)

Награда

| | | |
|----------|-------|--------------|
| Опыт: 75 | ЕА: 8 | 5 Сфер Весов |
|----------|-------|--------------|

| | | | | |
|--------------------|----------------------------|--------|-------------|----------------------|
| Заклинатель | <i>Рак 1 уровня.</i> | ОЗ: 15 | Скорость: 3 | Атака: 1 в Радиусе 1 |
| | <i>Группа крови 1 «-».</i> | ДЗ: 10 | ОМ: 12 | |
| | <i>Архетип: Маг.</i> | ФЗ: 1 | МЗ(М): 1 | |

Очки умений: Лев 3.

Характеристики: Ловкость 0, Тело -2, Разум 2, Интуиция 2.

Титул «Неистовый адепт» (уже учтенный бонус к Интуиции).

Экипировка: Воздушный Прут, Балахон, Колпак, Кольцо Магии.

Приемы

Бриз: (стоимость: 2 ОМ) с шансом 50% Заклинатель снимает с себя любую Ауру. Ауры наложенные на предметы не могут быть целью этого приема. В случае наложенных множественных одинаковых Аур прием дополнительно убирает одну такую Ауру вне зависимости от того сработал ли шанс убрать Ауру.

Всплеск Безумия: (стоимость 5 ОМ) наносит D6 + 3 урона Водой по цели в радиусе 1, после этого есть шанс 50%, что дополнительно цель проведет по себе свою обычную атаку.

Огненный Укол: (стоимость 2 ОМ) одна любая цель в радиусе 1 от Заклинателя получает D4+1 Огненного урона.

Радужный Луч: (стоимость 1 ОМ) одна любая цель в радиусе 3 от Заклинателя получает 2 урона Воздухом.

Освежение: (стоимость 4 ДЗ) накладывает Силовую Ауру на любую

Контр-свет: при условии, что Заклинатель должен получить повреждения, он может вылечить 1 ОЗ любой цели в радиусе 2, кроме себя, потратив 2 ОД, если они есть в запасе. Прием можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений. Прием можно делать не в свой ход.

Предмет

1 Флакон Маны, применение: потратить 2 ОД и восстановить себе до 3 ОМ.

| | | | |
|---------|-------------|--------|-------------|
| Награда | Опыт: 90 | ЕА: 10 | 7 Сфер Рака |
|---------|-------------|--------|-------------|

Примечание: Заклинатель обладает способностью запасать неизрасходованные в конце хода ОД в количестве не более чем 2 (1 + 1 за его первый уровень), так как у него есть прием Аспекта-Время (Контр-свет), на оплату которого можно тратить как обычные ОД, так и ОД из запаса.

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

| | | | | |
|---------------|----------------------------|----------|-------------|--------------------------|
| Вампир | <i>Змееносец 1 уровня.</i> | ОЗ: 10 | Скорость: 4 | Атака: D4+D4 в Радиусе 1 |
| | <i>Группа крови 3 «+».</i> | ДЗ: 10 | ОМ: 10 | |
| | <i>Архетип: Боец.</i> | ФЗ(D): 1 | ФЗ: 1 | МЗ(B): 4 |

Характеристики: Ловкость 5, Тело 5, Разум 5, Интуиция 0.

Титул «Сын тени»: +1 ФЗ, +1 ФЗ(D), +4 МЗ(B) (уже учтены в параметрах).

Приемы

Укус: способность Аспекта-Время. (копируемая, но не запоминаемая)

За трату 2 ОД вытянуть у цели 1 временный ОЗ. За каждое ОД заплаченное сверх первых двух эффект копируется. Нельзя вытянуть у цели больше ОЗ чем ее уровень +2.

Трансмутация: магия Аспекта-Мана. (некопируемая)

За трату 4 ОМ персонаж превращается в летучую мышь, +1 летучая мышь за каждые 2 дополнительных ОМ потраченных на заклинание. Во время превращения все временные ОЗ персонажа пропадают. Все летучие мыши обладают титулом «Сын Тени», атакой D4+D4 в радиусе 1 и Изоляцией Ущерба.

Вампир может превратиться в самого себя в любой момент (появившись на месте одной из мышей, в такой случае остальные мыши останутся живы и подчиняются Вампиру, но теряют титул, атаку и пассивную способность), либо со смертью всех летучих мышей. Все временные ОМ летучих мышей переходят к Вампиру в таком случае.

Изоляция Ущерба: (пассивная способность) Когда персонаж получает повреждения, не относящиеся к Сверхестественным, Мистическим и не принадлежащих стихиям Света или Тьмы, то он получает +1 временное ОМ.

| | | | |
|---------|-----------|--------|-------------------|
| Награда | Опыт: 123 | ЕА: 11 | 11 Сфер Змееносца |
|---------|-----------|--------|-------------------|

Специальности Знаков

Каждый персонаж может пользоваться Специальностями Знаков, это активируемые около-боевые способности, которые делятся на несколько категорий: Мистицизм, Ремесла, Таинства, Профессии. Некоторые из Специальностей применяются в бою, а некоторые вне боя.

К Таинствам относятся такие Специальности как Зачарование, Переливание и Излучение. В Мистицизм входят Преображение, Призыв и Мимикрия. К Профессиям относятся Целитель, Бар и Вор. Ремесла включают в себя Разбор, Сборку, Синтез, Астрологию и Алхимию.

Некоторые категории Специальностей Знаков (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 применения любого из Таинств и 1 попытка применения любой Профессий.

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

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

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

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

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

Ремесла

Существует 5 типов Ремесел: Разбор, Сборка, Синтез, а так же Алхимия и Астрология. Ремесла 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 (путешественница по мирам, 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 дойти 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 Змеиногo 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 дойти 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.

Примечание: Помните, что для того, чтобы дойти 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.

Примечание: Помните, что для того, чтобы дойти 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 ДЗ +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. Также 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 Земли.

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

Чары Тени.

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

Чары Воды.

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

Чары Воздуха.

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

Чары Света.

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

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 дальнейшее 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, делаясь ими с другими. При переливании можно передать сопартийцу 1 ОЗ или 1 ОМ на уровень персонажа, при этом союзник получит удвоенное количество этого ресурса. Способность так же лечит врагов (однако, нежить получает сверхестественные повреждения при таком лечении) либо сжигает их ОМ. Переливание совершается моментально, без затраты ОД, тратит 1 попытку Таинства, считается Боевым действием только если повреждает кого-то, провоцирует Ответные атаки.

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. Существам с типом *нежить* 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

Награды и развитие

Рост параметров персонажа

Поощряя игроков за достижения в игре, Мастер выдает их персонажам игровой опыт (**EXP**). Этот опыт он назначает за хороший отыгрыш и красочные описания игроков, следование игрока чертам характера и мотивам его персонажа, успешное выполнение заданий, прочие красивые игровые моменты и действия, нуждающиеся в поощрении. 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.

Примечание: игровой 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 и бой – свой.

Для боя обычно прописано количество опыта и прочих наград, которые партия персонажей получит за убийство монстра, но Мастер может менять и это число – регулируя скорость, с которой персонажи развиваются в его игре.

Ниже описаны цены в EXP, которые нужно заплатить для каждого следующего повышения требуемого параметра на единицу.

Таблица стоимости повышения Знаков

| Основной Знак | | Второстепенные Знаки | |
|---------------|---------|----------------------|----------|
| | | 1 уровень | 350 EXP |
| 2 | уровень | 2 уровень | 450 EXP |
| 3 | уровень | 3 уровень | 550 EXP |
| 4 | уровень | 4 уровень | 600 EXP |
| 5 | уровень | 5 уровень | 700 EXP |
| 6 | уровень | 6 уровень | 850 EXP |
| 7 | уровень | 7 уровень | 1050 EXP |
| 8 | уровень | 8 уровень | 1200 EXP |
| 9 | уровень | 9 уровень | 1300 EXP |
| 10 | уровень | 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 Характеристики

(Тело, Ловкость, Разум, Интуиция)

| | | |
|----|----------|--|
| -1 | 90 EXP | |
| 0 | 100 EXP | |
| 1 | 150 EXP | |
| 2 | 280 EXP | <i>Важно! Повышение главной Характеристики персонажа до значения 3 стоит на 50 EXP дешевле, а после 5 уже на 200 EXP дешевле.</i> |
| 3 | 550 EXP | |
| 4 | 700 EXP | |
| 5 | 800 EXP | |
| 6 | 950 EXP | |
| 7 | 1100 EXP | |

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 |

Рост Особых сил

Вместе с уровнем Основного Знака растет эффективность персонажа в применении приемов зависящих от уровня. Помимо этого на 5-м и 10-м уровнях Основного Знака улучшаются Особая сила Знака. Новые эффекты Особой силы не отменяют уже полученные ранее эффекты, а могут лишь усиливать их.

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免疫ен 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. Иммуниен 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: 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).

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 наделить 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.)

Двойной Знак

Альтернативный способ улучшения возможностей своего Знака. По достижении пятого уровня в Основном Знаке любой персонаж кроме Змееносца или Кита может в любой момент выбрать еще один Знак (в таком Знаке должно быть не меньше 5 очков) сопутствующий Основному. Это необратимое действие, требующее 4-х часового магического ритуала, проводимого днем и расходующее все ДЗ персонажа на этот день, уровень сопутствующего Знака сбрасываются – теперь его значение всегда соответствует Основному Знаку персонажа и растет вместе с ним.

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 Специализаций Знаков. Может взять обе Специализации, отказавшись от Особых сил. Либо выбрать одну Специализацию и одну Особую силу.

Примечание: при отказе от любой из Специализаций персонаж лишается возможности применять эту Специализацию даже с проверками.

По достижении 7 уровня в основном Знаке персонаж добавляет себе дополнительную Специализацию или Особую силу своих Знаков, из тех, что не выбрал ранее. На 9 уровне персонаж обладает всеми Особыми силами и всеми Специализациями своих Знаков. (Улучшения Особых сил и Специализаций 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. Список Планет приведен в разделе «Приложения».

Титулы

Иногда персонаж может выполнить какие-то из условий в игре, что даст ему возможность открыть новую особенность – **титул**. Носит титулы персонаж в специальном слоте, и только один титул одновременно, хотя знать он их может неограниченное количество. Активный титул можно менять каждый новый день в полночь, каждый титул дает какие-то бонусы, когда активирован.

Мастер может придумывать новые титулы, а так же давать определенный титул в начале игры, исходя из биографии персонажа. Кроме того персонаж Водолей получает 2 специальных Титула (они указаны в описании Особых сил Водолея) в начале игры.

Список 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.

Сферы и ЕА

За участие в бою персонажи получают кроме опыта еще и некоторое количество Единиц Аспекта и Сфер. Единицы Аспекта идут в экипировку и символизируют изучение персонажем приема, внутри этой экипировки заключенного. Сферы являются материалом для создания предметов и ресурсом для некоторых специальных возможностей.

Мастер может выдавать ЕА персонажу вне боя, отмечая какие-то его действия боевого характера, связанных с использованием оружия. Сферами Мастер также может награждать персонажей вне боя за любые заслуги, представляя их в любом удобном виде.

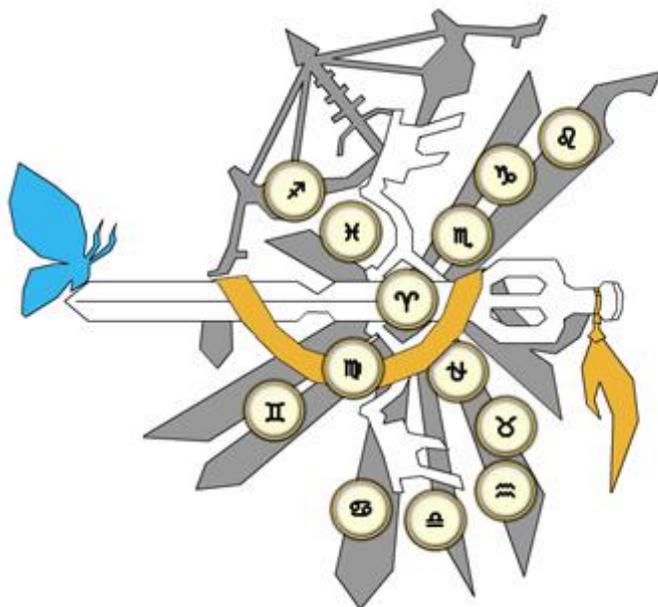
Предметы театральной экипировки

Театральная экипировка это особый вид экипировки, которую можно носить в количестве ограниченном лишь здравым смыслом, 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 является бумажной книгой в сказочном Антураже, но он же будет означать электронное устройство в футуристическом Антураже. Вещи могут даже быть неизменными, это можно каким-либо образом объяснять: 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. Используйте свою фантазию – помните о том что в игре вы можете выйти за рамки действительности и нет нужды привносить излишний реализм.

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 в этом новом мире Аптечки уже будут выглядеть как белые коробочки.*



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

Расшифровка обозначений:

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

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|-----------------------|-----------------|-------|--------|-------|
| Воздушный Прут | Посох двуручный | 1 | 1 | +6 ОМ |

Содержит: Радужный Луч. ЕА: 16.

Радужный Луч Стоит 1 ОМ *Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух*
Эффект: одна любая цель в радиусе 3 от вас получает 2 урона Воздухом.

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|--------------------------|-----------------|-------|--------|-------|
| Волшебная Палочка | Жезл одноручный | 1 | 1 | +2 ОЗ |

Содержит: Роса. ЕА: 18.

Роса Стоит 1 ОЗ *Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода*
Эффект: восстановите до 3 ОЗ любой цели кроме себя в радиусе 1, не выше максимума ОЗ цели, используя Стихию Воды.

Цена: 50 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 6 Сферы Водолея

| | Тип | Атака в Радиусе 1 | Атака в Радиусе 2 |
|--------------|-----------------|-------------------|-------------------|
| Копье | Копье двуручное | 2 | 1 |

Содержит: Вращение Древка. ЕА: 25.

| | | |
|---|------------|----------------------------------|
| Вращение Древка | Стоит 5 ОД | <i>Аспект-Время, Способность</i> |
| Эффект: для приема требуется тип оружия - копье, все враги в радиусе 1 от вас получают урон равный ближней атаке вашего оружия. | | |

Цена: 90 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 5 Сфер Козерога, 5 Сфер Змееносца

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|---------------|-------------------|-------|--------|-------|
| Кортик | Кортик одноручный | D4 | 1 | +2 ОМ |

Содержит: Канал Силы. ЕА: 24.

| | | |
|---|------------|---------------------------------|
| Канал Силы | Стоит 4 ОМ | <i>Аспект-Мана, Способность</i> |
| Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Усиления – ваше оружие с типом кортик наносит максимальный урон при атаке. После 3-х ваших успешных атак кортиком Аура Усиления разряжается. Эта Аура отменяет правила критов и промахов и меняет тип урона любого вашего кортика на Перманентный. Множественные Ауры Усиления не складываются. | | |

Цена: 50 ЗМ Разбор: 4 Сферы Сборка: 2 Сферы Тельца, 1 Сфера Льва

| | Тип | Атака | Радиус |
|------------|---------------|-------|-----------|
| Лук | Лук двуручный | 2 | от 4 до 7 |

Содержит: Снайпер. ЕА: 23.

| | | |
|---|------------|----------------------------------|
| Снайпер | Стоит 7 ОД | <i>Аспект-Время, Способность</i> |
| Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Снайпера – уменьшает ФЗ целей вашего оружия с типом лук на 1 и с вероятностью 50% накладывает на цель Ауру Стоп. После наложения трех Аур Стоп на любые цели, Аура Снайпера разряжается. Не складывается. (Аура Стоп: в течение 3 Фаз цель не может двигаться. Не складывается.) | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|------------|----------------|-------|--------|
| Меч | Меч одноручный | D4+1 | 1 |

Содержит: Сияющий Меч. ЕА: 20.

| | | |
|--|------------|----------------------------------|
| Сияющий Меч | Стоит 3 ОЗ | <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> |
| Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите его атаку в радиусе 1 от себя и накладываете на цель Ауру Слепоты. (Аура Слепоты: 50% шанс промаха при обычной атаке. Разряжается после трех промахов цели или наложения следующей такой Ауры на цель.) | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|-----------------|--------------------|-------|--------|
| Перчатки | Перчатки двуручные | 2 | 1 |

Содержит: Контр-Тень. ЕА: 20.

| | | |
|---|------------|---|
| Контр-Тень | Стоит 2 ОД | <i>Аспект-Время, Магия, Стихия Тьма</i> |
| Эффект: при условии, что вы должны получить повреждения, вы можете нанести 1 урон Тьмой любой цели в радиусе 2, заплатив Очками Действия, если они есть в запасе. Прием можно повторять, если повреждения наносят сразу несколько источников, тогда можно оплатить столько эффектов, сколько было источников повреждений. Прием можно делать не в свой ход. | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|---------------------|--------------------|-------|--------|--------------|
| Повязки Мага | Перчатки двуручные | 1 | 1 | +1 ОМ, +1 ОЗ |

Содержит: Тряска. ЕА: 16.

| | | | | |
|--|------------|--|--|--|
| Тряска | Стоит 2 ОЗ | <i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Земля</i> | | |
| Эффект: укажите 3 любые клетки в радиусе 2 от себя, можно выбирать одну и ту же клетку. Все цели стоящие на этих клетках получают 1 урона Землей, урон по клетке указанной несколько раз суммируется до нанесения. | | | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|--------------|-----------------|-------|--------|-------|
| Посох | Посох двуручный | 1 | 1 | +8 ОМ |

Содержит: Огненный Укол. ЕА: 22.

| | | | | |
|--|------------|---|--|--|
| Огненный Укол | Стоит 2 ОМ | <i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i> | | |
| Эффект: одна любая цель в радиусе 1 получает D4+1 Огненного урона. | | | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус | |
|--------------|------------------|-------|--------|--|
| Топор | Топор одноручный | D4+2 | 1 | |

Содержит: Звон Стали. ЕА: 20.

| | | | | |
|---|------------|----------------------------------|--|--|
| Звон Стали | Стоит 3 ОЗ | <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> | | |
| Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – топор, вы наносите атаку оружия в радиусе 1 и в случае попадания накладываете Ауру Молчания на цель. | | | | |
| Аура Молчания: невозможность применять Магию. Разряжается после 3-х попыток цели применить Магию или при наложении следующей такой Ауры. | | | | |

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

2 Уровень

| Название | Тип | Кол-во рук | Урон | Радиус | Цена | Содержит | ЕА | Добавочный эффект или бонус |
|---------------------------|----------|------------|------|--------|------|------------------|----|-----------------------------|
| Витиеватый Жезл | Жезл | 1 | 2 | 1 | 150 | Контр-Свет | 18 | +1 ДЗ |
| Палочка Пикси | Жезл | 1 | 2 | 1 | 100 | Фокус с Огнем | 23 | +2 ОЗ, +6 ОМ |
| Таинственный Жезл | Жезл | 1 | 2 | 1 | 110 | Освежение | 20 | +8 ОМ |
| Змеиный Кинжал 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 C | Копье | 2 | 3/2 | 1/2 | 170 | Время Мести | 40 |
| Стекланный Орб | Шар | 1 | 2 | 1# * | 150 | Анафема | 40 |
| Туманный Орб | Шар | 1 | 2 | 1# | 150 | Синхронность | 40 |

Расшифровка обозначений:

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

Урон 3/1 и Радиус 1/2: копьё наносит сразу два значения урона по разным Радиусам одновременно, в данном случае первое равно 3 и наносится в Радиусе 1, а второе равно 1 и наносится в Радиусе 2.

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

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

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

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

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|--|------------------------------------|---|-------------------|--------------|
| Зазубренный Меч | Меч двуручный | D4+2 | 1 | +4 ОМ |
| Содержит: Кровожадность. ЕА: 28. | | | | |
| Кровожадность Стоит 2 ОМ <i>Аспект-Мана, Способность</i> | | | | |
| Эффект: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите атаку мечом в радиусе 1, игнорируя при этом ФЗ и ФЗ(D) цели. | | | | |
| Цена: 120 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 9 Сфер Овна, 3 Сферы Змееносца | | |
| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
| Змеинный Кинжал | Кортик одноручный | D4+1 | 1 | +6 ОМ |
| Содержит: Трюк Заклинателя. ЕА: 35. | | | | |
| Трюк Заклинателя Стоит 2 ОМ <i>Аспект-Мана, Способность</i> | | | | |
| Эффект: вы можете 1 раз перекинуть любой кубик в формуле вашего приема или приема врага, применяемого против вас. Выберите любое значение из выпавших. Эту Магию нельзя выбирать для одной и той же цели повторно в течение одной Фазы. <i>Промах или крит вычисляется после приема.</i> | | | | |
| Цена: 110 ЗМ | Синтез: 2х Кортик, 2х Кольцо Магии | | | |
| | Тип | Атака в Радиусе 1 | Атака в Радиусе 2 | |
| Копье Духов | Копье двуручное | 3 | 1 | |
| Содержит: Невидимый Удар. ЕА: 32. | | | | |
| Невидимый Удар Стоит 6 ОД <i>Аспект-Время, Способность</i> | | | | |
| Эффект: вы совершаете специальное действие копьем и до двух выбранных вами врагов в радиусе 3 теряют Очки Жизни по числу своих ФЗ, для приема требуется тип оружия - копье. <i>Потеря ОЗ не является уроном и игнорирует защиты.</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> | | | | |
| Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Концентрации – радиус вашего лука увеличен на 2 до конца боя, не складывается. | | | | |
| Цена: 150 ЗМ | Разбор: 9 Сфер | Сборка: 9 Сфер Стрельца, 6 Сфер Близнецов | | |
| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
| Мифический Кортик | Кортик одноручный | D6 | 1 | +4ОМ |
| Содержит: Канал Скорости. ЕА: 28. | | | | |
| Канал Скорости Стоит 5 ОМ <i>Аспект-Мана, Способность</i> | | | | |
| Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Рефлексов – теперь атака оружием с типом кортик стоит 2 Очка Действия вместо 3-х, но каждый раз, когда вы теряете ДЗ, то дополнительно теряется еще 1 ДЗ. Аура Рефлексов действует до конца боя, не складывается. | | | | |
| Цена: 110 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 10 Сфер Скорпиона | | |
| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
| Палочка Пикси | Жезл одноручный | 2 | 1 | +2 ОЗ, +6 ОМ |
| Содержит: Фокус с Огнем. ЕА: 23. | | | | |
| Фокус с Огнем Стоит 2 ОМ <i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Огонь</i> | | | | |
| Эффект: одна любая цель в радиусе 2 получает 2 Огненного урона. | | | | |
| Цена: 100 ЗМ | Разбор: 3 Сферы | Сборка: 5 Сфер Весов, 5 Сфер Водолея. | | |

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

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|---|--------------------|---------------------------------------|----------|-------|
| Пистоль | Пистоль одноручный | D6 | 3 и выше | +8 ОМ |
| Пистоль бьет по линии, проведенной от вас до любой клетки поля боя, наносит мистический урон, распределенного как угодно между всеми на линии, начиная с минимального радиуса пистоля и дальше. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель. | | | | |
| Содержит: Разделенная Скорбь. ЕА: 50. | | | | |
| Разделенная Скорбь | Стоит 3 ДЗ | <i>Аспект-Душа, Способность</i> | | |
| Эффект: если любой персонаж выстрелил из оружия с типом пистоль в этом ходу, то вы дополнительно наносите по 3 физического урона всем его целям, которые получили урон. | | | | |
| 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: вы накладываете Огненную Ауру на любое оружие ближнего боя (все кроме луков, копий, шаров и пистолей) в радиусе 1 от вас. Это оружие получает +2 Огненного урона к своей обычной атаке (атака без использования способностей). Поддержание этой Ауры стоит 1 ОД: вы выбираете в начале каждого своего следующего хода, будете ли тратить 1 ОД на поддержание Ауры либо она пропадет. Огненные Ауры складываются. | | | | |
| Цена: 135 ЗМ | Разбор: 7 Сфер | Сборка: 10 Сфер Рыб, 4 Сферы Овна | | |

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

| | Тип | Атака в Радиусе 1 | Атака в Радиусе 2 |
|--|---|----------------------------------|-------------------|
| Руническое Копье | Копье двуручное | 3 | 2 |
| Содержит: Время Мести. ЕА: 40. | | | |
| Время Мести | Стоит X ОД, но не более твоего уровня | <i>Аспект-Время, Способность</i> | |
| Персональный эффект: одна следующая ваша атака оружием в радиусе 2 получит +X урона (тип общего урона определяет оружие). <i>Накапливать ОД в запас можно не более чем 1 +1 за уровень персонажа в ход. Если атака не была произведена или ваше оружие не умеет бить в радиусе 2, то в конце хода эффект пропадает.</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: для проведения приема требуется тип оружия – меч, вы наносите атаку мечом в радиусе 1 и урон умножается на 2. | | | |
| Цена: 100 ЗМ | Разбор: 5 Сфер | Сборка: 11 Сфер Овна. | |

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

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|--|-----------------|-----------------------------------|---|
| Туманный Орб | Шар одноручный | 2 | 1 клетка от любого союзника, включая себя |
| Содержит: Синхронность. ЕА: 40. | | | |
| Синхронность | Стоит 3 ДЗ | <i>Аспект-Душа, Способность</i> | |
| Эффект: если любой персонаж провел атаку шаром, то вы можете выбрать цель в радиусе 1 от любого союзника, по которой еще не был нанесен урон шаром в этой Фазе. Цель получает урон равный атаке шара. Прием можно применять не в свой ход. | | | |
| Цена: 150 ЗМ | Разбор: 4 Сферы | Сборка: 9 Сфер Рака, 3 Сферы Рыб. | |

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

3 Уровень

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

Расшифровка обозначений:

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

Радиус 3 - - : характерный для пистолет 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 |
|---|---------------|-------|------------|
| Витая Грация | Лук двуручный | D6 | от 4 до 10 |
| Добавочный эффект: 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 (даже не экипированное), оружие должно быть равного уровня или ниже. Атаки и Радиусы оружия персонажа меняются соответственно. Эффект действует до конца боя, до следующего переключения или до утраты текущего оружия. | | |

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|---------------------------------|--------------------|---------|--------|
| Демонические Браслеты | Перчатки двуручные | 3 Тьмой | 1 |
| Содержит: Обьятия Тьмы. ЕА: 35. | | | |

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

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

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|-----------------------------|-----------------|-------|--------|--------------|
| Диво | Посох двуручный | 2 | 1 | +2 ОЗ, +8 ОМ |
| Содержит: Мана-Щит. ЕА: 35. | | | | |

| | | |
|--|------------|---|
| Мана-Щит | Стоит 2 ОЗ | <i>Аспект-Жизнь, Магия, Стихия Вода</i> |
| Персональный эффект: вы зачаровывает себя Аурой Пелены 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 или она исчезнет. Ауры Пелены не складываются. | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| 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: вы зачаровываете любую цель в радиусе 1 Аурой Темпа, 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 или она пропадет. Ауры Темпа складываются. | | | |
| Цена: 205 ЗМ | Разбор: 15 Сфер | Сборка: 10 Сфер Близнецов, 10 Сфер Девы. | |

| | Тип | Атака | Радиус |
|--|---|------------------------|--------|
| Изумрудный Ластик | Кортик одноручный | 3 физикой +4 Звуком | 1 |
| Добавочный эффект: при обычном ударе этим кортиком цель атаки дополнительно теряет 1 ОЗ за каждый свой уровень (помните, что потеря ОЗ игнорирует защиты). | | | |
| Цена: 1100 ЗМ | Синтез: 2х Мифический Кортик, 1х Зазубренный Меч. | | |

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

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|--|--|-------|--------|
| Нуль-Катана | Меч двуручный | D6+1 | 1 |
| Содержит: Эфирный Плащ. ЕА: 59. | | | |
| Эфирный Плащ Стоит 6 ОЗ <i>Аспект-Жизнь, Способность</i> | | | |
| Персональный эффект: вы накладываете на себя Ауру Эфира. | | | |
| Аура Эфира: весь урон от магии равен 1, каждый такой урон всегда повреждает ДЗ на 1. Все МЗ перестают учитываться, архетип перестает влиять на магический урон. Разряжается после того как вас 4 раза ударят магией. Ауры Эфира не складываются. | | | |
| Цена: 690 ЗМ | Синтез: 1х Зазубренный Меч, 3х Стальной Меч, 1х Палочка Пикси, 1х Волшебная Палочка, 2х Меч. | | |

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

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

Содержит: Всплеск Безумия. ЕА: 80.

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

Содержит: Несчастье. ЕА: 100.

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

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|--------------------------------|----------------|----------|-----------|
| Причуда (Уникальное) | Лук одноручный | D6 Силой | от 5 до 8 |

Добавочный эффект: во время обычного выстрела можно потратить временные ОЗ персонажа, если они есть, для прибавки к повреждениям, наносимым Причудой. Каждое потраченное временное ОЗ дает прибавку в +1 физ. урона, нельзя тратить больше временных ОЗ чем уровень персонажа. Причуда также дает +2 временных ОЗ после обычного выстрела, который не был усилен. *Уникальный предмет – нельзя экипировать больше одного.*

Цена: 160 ЗМ Разбор: 8 Сфер Сборка: 16 Сфер Стрельца

| | Тип | Атака | Радиус |
|------------------|--------------------|-------|----------|
| Револьвер | Пистоль одноручный | D6+2 | 3 и выше |

Пистоль бьет по линии, проведенной до любой клетки поля боя, наносит мистический урон, распределенного как угодно между всеми на линии, начиная с минимального радиуса пистоля и далее. Нельзя назначать меньше 1 урона на одну цель.

Содержит: Мистика. ЕА: 45.

| | | |
|--|------------|--|
| Мистика | Стоит 4 ДЗ | <i>Аспект-Душа, Магия, Стихия Звук</i> |
| Эффект: вы наносите D6 урона Звуком одной цели в радиусе 2 и D4 урона Звуком всем остальным вражеским целям в радиусах 1 и 2, получая суммарно в ответ 2 Мистических урона от каждой цели. Получаемый в ответ Мистический урон суммируется до нанесения по вам. После этого каждая цель получает 6 минус значение первого броска кубика Мистических урона. | | |

Цена: 400 ЗМ Разбор: 6 Сфер Сборка: 8 Сфер Стрельца, 8 Сфер Льва.

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|----------------------|-------------------|-------|--------|-------|
| Рунный Пестик | Кортик одноручный | D6+1 | 1 | +6 ОМ |

Содержит: Атака Рун. ЕА: 45.

| | | |
|---|------------|---------------------------------|
| Атака Рун | Стоит 5 ОМ | <i>Аспект-Мана, Способность</i> |
| Эффект: вы проводите атаку своим оружием, если вы нанесли урон в радиусе 1, то он будет умножен на 2. Тип применяемого оружия не важен. | | |

Цена: 610 ЗМ Синтез: 1х Мифический Кортик, 1х Змеиный Кинжал, 1х Перчатки Адепта, 1х Кольцо Жизни, 2х Кортик.

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

| | Тип | Атака | Радиус |
|--|--|----------|--------|
| Чернильная Шпага | Меч одноручный | Д6 Тьмой | 1 |
| Добавочный эффект: при обычном ударе можно потратить 2 ОД, тогда с вероятностью 50% удар Чернильной Шпаги наложит на цель +1 Слабость к Тьме до конца боя. Повторные эффекты складываются. | | | |
| Цена: 900 ЗМ | Синтез: 1х Демонические Браслеты, 1х Стальной Меч. | | |

| | Тип | Атака | Радиус | Бонус |
|--|-----------------|--|--------|--------|
| Штиль | Посох двуручный | 3 | 1 | +10 ОМ |
| Содержит: Бриз. ЕА: 28. | | | | |
| Бриз Стоит 2 ОМ <i>Аспект-Мана, Магия, Стихия Воздух</i> | | | | |
| <i>Персональный эффект: вы с шансом 50% снимаете с себя любую Ауру. Ауры наложенные на предметы не могут быть целью этого приема. В случае наложенных множественных одинаковых Аур прием дополнительно убирает одну такую Ауру вне зависимости от того сработал ли шанс убрать Ауру.</i> | | | | |
| 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> | | | |
| <i>Эффект: вы можете носить 2 одноручных оружия и бить ими одновременно одну цель. Урон вторым оружием наносит меньше урона – 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 выполнить Совмещенное действие, 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 | Бонус | 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 |

Расшифровка обозначений:

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

Свободная рука:

| | |
|-----------------------|--|
| Деревянный Щит | Бонус: +1 ФЗ |
| Цена: 70 ЗМ | Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Стрельца, 1 Любая Сфера |
| Пластина | Бонус: +1 ФЗ(D) |
| Цена: 90 ЗМ | Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Льва, 2 Любых Сферы |

Голова:

| | |
|---------------|--|
| Колпак | Бонус: +1 МЗ(М), +1 МЗ(Ж), +1 МЗ(В) |
| Цена: 100 ЗМ | Разбор: 4 Сферы Сборка: 3 Сферы Тельца, 2 Любых Сферы |
| Шапка | Бонус: +1 МЗ(Ж) |
| Цена: 40 ЗМ | Разбор: 4 Сферы Сборка: 5 Сфер Близнеца |

Грудь:

| | |
|----------------|--|
| Балахон | Бонус: +1 ФЗ(D) |
| Цена: 80 ЗМ | Разбор: 5 Сфер Сборка: 4 Сферы Змееносца, 2 Любые Сферы |
| Кафтан | Бонус: +1 ФЗ |
| Цена: 60 ЗМ | Разбор: 3 Сферы Сборка: 3 Сферы Козерога, 1 Любая Сфера |

Аксессуары:

| | |
|---------------------|--|
| Кольцо Жизни | Бонус: +2 ОЗ только 2 и 3 Группа Крови получают этот эффект! |
| Цена: 60 ЗМ | Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Водолея, 1 Любая Сфера |
| Кольцо Магии | Бонус: +2 ОМ только 1 и 4 Группа Крови получают этот эффект! |
| Цена: 60 ЗМ | Разбор: 4 Сферы Сборка: 4 Сферы Рака, 1 Любая Сфера |

2 Уровень

| Название | Слот | Бонус | Цена | Содержит | ЕА |
|--------------------------|----------------|--|------|--------------------|----|
| Баррикада | Свободная рука | +2 ФЗ(D) | 160 | | |
| Оплот С | Свободная рука | Поглощает 1 физ. урон | 115 | | |
| Плетеный Щит | Свободная рука | +1 ФЗ, +1 МЗ(Ж) | 150 | | |
| Стальной Щит | Свободная рука | +2 ФЗ | 140 | Мастерство Жизни | 60 |
| Соломенный Колпак | Голова | +1 МЗ(В) | 100 | Мастерство Магии | 60 |
| Стальной Шлем | Голова | +1 ФЗ | 70 | | |
| Шлем | Голова | +2 МЗ(М) | 90 | | |
| Шляпа | Голова | +2 МЗ(Ж) | 90 | | |
| Камзол | Грудь | +2 ФЗ | 120 | | |
| Одеяние Тлена | Грудь | +1 МЗ(М), +1 МЗ(В) | 150 | Мастерство Времени | 70 |
| Простой Доспех | Грудь | +2 ФЗ(D) | 160 | | |
| Амулет Мысли | Аксессуар | +1 МЗ(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:

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

У - уникальная вещь, можно носить лишь одну такую.

Свободная рука:

| | |
|--|---|
| Баррикада | Бонус: +2 ФЗ(D) |
| Цена: 70 ЗМ | Разбор: 8 Сфер Сборка: 4 Сферы Весов, 6 Любых Сфер |
| Оплот | Бонус: 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: 2x Деревянный щит, 1x Пластина |

| | | |
|--|---|--------------------------------------|
| Плетеный Щит | Бонус: +1 ФЗ, +1 МЗ(Ж), содержит Мастерство Жизни (60 ЕА). | |
| Мастерство Жизни. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Жизнь. | | |
| Цена: 150 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 2 Сферы Тельца, 5 Любых Сфер |

| | | |
|---------------------|----------------|---|
| Стальной Щит | Бонус: +2 ФЗ | |
| Цена: 140 ЗМ | Разбор: 8 Сфер | Сборка: 4 Сферы Скорпиона, 5 Любых Сфер |

Голова:

| | | |
|---|--|---|
| Соломенный Колпак | Бонус: +1 МЗ(В), содержит Мастерство Магии (60 ЕА). | |
| Мастерство Магии. (Пассивная способность, доступна только после изучения) Эффект: Персонаж прибавляет свой уровень к урону и лечению приемами Аспекта-Мана. | | |
| Цена: 100 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 5 Сфер Скорпиона, 2 Любые Сферы |

| | | |
|----------------------|-----------------|---|
| Стальной Шлем | Бонус: +1 ФЗ | |
| Цена: 70 ЗМ | Разбор: 4 Сферы | Сборка: 2 Сферы Скорпиона, 2 Сферы Девы, 1 Любая Сфера |

| | | |
|-------------|----------------|------------------------------------|
| Шлем | Эффект: | +2 МЗ(Ж) |
| Цена: 90 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 5 Сфер Овна, 2 Любые Сферы |

| | | |
|--------------|-----------------|------------------------------------|
| Шляпа | Бонус: +2 МЗ(М) | |
| Цена: 90 ЗМ | Разбор: 6 Сфер | Сборка: 5 Сфер Девы, 2 Любые Сферы |

Грудь:

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

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

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

Аксессуары:

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

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

Кольцо Нежити (Уникальное) Бонус: + 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 | Бонус | 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.

Свободная рука:

Ограда Бонус: +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 Бонус: +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 | Бонус: +2 ФЗ(D) |
| Цена: 180 ЗМ | Разбор: 8 Сфер Сборка: 10 Сфер Тельца, 8 Любых Сфер. |

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

Грудь:

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

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

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

Аксессуары:

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

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

Театральная экипировка

Аптечка

Цена: 400 ЗМ

Лечит 4 ОЗ два раза в день (Боевое применение: тратит 5 ОД за использование).

Браслет иммунитета

Цена: 1800 ЗМ

Защищает от воздействия ядов.

(Боевое применение: имеется 50% вероятность избежать отравляющих аур).

Будильник для Одного

Цена: 9999 ЗМ

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.

Волшебный цилиндр

Цена: 2700 ЗМ

Позволяет владельцу показывать грандиозные фокусы и развлекать толпу.

Гримуар X

Цена: варьируется

Особая книга волшебства (где вместо X стоит один из Знаков), в которой обычно содержится несколько 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.

Диадема фауны

Цена: 1900 ЗМ

Позволяет общаться с любыми животными.

Дудочка из Везера

Цена: 4500 ЗМ

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

Зеркало истины

Цена: 1700 ЗМ

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

Зеркало не активируется, если на него смотрят монстры или Эйдолоны (исключая тех кто контролирует свое Преображение).

Посмотревший в зеркало субъект проходит Особую проверку по Близнацам 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 из формул всех его Особых проверок).

Зеркало Мандрагоры

Цена: 2400 ЗМ

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

Иная материя

Цена: 5300 ЗМ

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

Кольцо левитации Цена: 1100 ЗМ
Позволяет летать 2 раза в день, на общее количество времени равное 3 минутам.

Кукла мага X Цена: 3500 ЗМ
Кукла мага Знака зодиака X, дает +3 ко всем Особым проверкам 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.)

Линзы знаний Цена: 1900 ЗМ
Позволяют видеть Знаки окружающих существ, позволяют общаться на расстоянии до тысячи километров с владельцами подобных линз, уже настроенных на связь.

Монокль незримого Цена: 1100 ЗМ
Позволяет видеть невидимок и сохранять остроту зрения в темноте в радиусе столько метров, сколько Интуиции у персонажа, если она выше 0.

Накидка бога Цена: 4000 ЗМ
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.

Ожерелье печали Цена: 6500 ЗМ
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.

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

Перстень паука Цена: 400 ЗМ
Позволяет ползать по вертикальным и горизонтальным поверхностям. Действует 1 раз в день в течение 2-х минут.

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

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

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

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

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

Шляпа мировоззрений

Цена: 2100 ЗМ

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

Планеты

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 Времени 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 персонажу наносят 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.

Фаэтон

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 (наносающего 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, наносающего 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.

Зелья

Уровень 1

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

Уровень 2

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

Таблетка Глубин Эффект: за 3 ОД дает +2 Сопротивление Огню
Цена: 180 ЗМ до конца боя (*уменьшает входящий огненный урон*)
Рецепт: Флакон Жизни, 10 любых Сфер.

Таблетка Сияния Эффект: за 3 ОД дает +2 Сопротивление Тьме
Цена: 180 ЗМ до конца боя (*уменьшает входящий урон от тьмы*)
Рецепт: Флакон Жизни, 10 любых Сфер.

Укрепляющая Эссенция Эффект: за 2 ОД дает +3 ФЗ на 4 хода
Цена: 60 ЗМ Рецепт: Укрепляющее Масло, 2 Флакона Жизни.

Зелья Уровень 3

Чернильный Лотос Эффект: за 2 ОД восстанавливает до 5 ДЗ
Цена: 1000 ЗМ Рецепт: 50 Сфер Змееносца.

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

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

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.

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 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.

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: бесплатно, вне боя

Эйдолоны

Ниже приведены 14 Эйдолонов, который используются в Мистицизме Преображение. Приняв форму Эйдолона персонаж получает бонусы от этой формы в виде премий к параметрам. Пока персонаж находится в форме Эйдолона он сохраняет полученные премии, а его действия определяются броском D20: если выпало число из интервала одного из приемов Эйдолона, то он должен применить его в этом ходу. Если число не соответствует ни одному приему, то Эйдолон может выполнить свою атаку или одну из своих атак, если их несколько.

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

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

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. |
| Атака (радиус 2): D2 +3 урона Землей за каждый уровень персонажа. (19 и выше): Стон Природы. (Финальный прием) Наносит $2 + 2 * \text{уровень персонажа}$ урона Землей 2-м целям в радиусе 2. Каждая цель дополнительно теряет все ФЗ и ФЗ(D) до начала своего следующего хода. Полученная премия ОЗ, если она не израсходована сохраняется у персонажа после развоплощения. (5-11): Дар Жизни. (Магия) (Эффект оживления не копируется) С вероятностью 50% оживляет умершего 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(D) за каждые 2 уровня персонажа. |
| Атака (радиус 1): D4 + 1 урона Водой за каждый уровень персонажа. (19 и выше): Постоянство Льда. (Финальный прием) (Некоприуемый) Существующие Морозные Сферы остаются, и получают по 3 ОЗ, при этом персонаж сохраняет полученные ДЗ. Если их нет, то появляется одна Морозная Сфера с 6 ОЗ и премиальные ДЗ не сохраняются. (2-8): Морозная Сфера. (Магия) (Некопируемая) Призывает Морозную Сферу, которая летает со скоростью 3 и наносит атаку Аквы, Морозная Сфера существует 3 раунда, затем исчезает (атакует сразу же, неуязвима). (10-16): Ледяная Роса. (Магия) В радиусе 2 Скорость всех врагов снижается на 1 и они получают урон Водой по своей МЗ(Ж)*2 (Если нет МЗ(Ж) то 1 урона Водой). | |

АРК, Правитель Поднебесья

Эйдолон Звука, Знак Кит

| | |
|--|---|
| Бонус | Премия МЗ(Д): +1 временных МЗ(Д) за каждый уровень персонажа. |
| Атака (радиус 1): атака основным оружием персонажа с +1 урона Звуком за каждый уровень персонажа. (18 и выше): Высшая копия. (Финальный прием) (Некопируемый) Выполняет финальный прием любого другого Эйдолона. | |

БОРЕЙ, Посланник Севера*Эйдолон Воздуха, Знак Весы*

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

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

(19 и выше): Гнев 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. После этого Борей может перелететь в любое место в радиусе 4.

(10-16): Неистовый Вихрь. (Магия) Призывает торнадо размером 4 клетки в радиусе 3. Все существа попавшие в зону действия получают Ауру Вихря и D6 урона Ветром.

(Аура Вихря: дает +1 Скорость на 1 следующий ход.)

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

ГЕКАТА, Ткачиха Теней*Эйдолон Земли, Знак Телец*

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

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

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

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

Призывает Скелета в радиусе 1 на 1 Фазу на уровень персонажа. (В конце своих ходов скелет взорвется, нанеся крестообразно четырем клеткам рядом с собой по 2 урона Землей и заключая до 2-х существ получивших урон в костяные клетки на 1 Фазу на уровень.

Костяная клетка: цель не может двигаться, у клетки 4 ОЗ.)

(2-9): Древний Договор. (Магия)

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

ЛЕВИАФАН, Зодчий Глубин*Эйдолон Воды, Знак Рыбы*

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

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

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

(19 и выше): Потоп. (Финальный прием) Снижает скорость 4-х ближайших врагов на 1 (0 скорости означает, что существо не движется) 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 Левиафана. Накапливает 1 Заряд Глубин.

(4-7): Ускорение Поток. (Магия) Дает Ауру Ускорения любому сопартийцу на поле боя.

(Аура Ускорения: дает +1 Скорость. Ауры не складываются.) Накапливает 1 Заряд Глубин.

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

МАРДУК, Пылающий Страж*Эйдолон Огня, Знак Лев*

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

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

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

(9-15): Клеймо. (Магия) Наносит одной цели в радиусе 3 D4 урона Огнем. Накладывает Клеймо (не Аура) до конца боя.

(1-6): Пылающая Ярость. (Магия) Все сопартийцы в радиусе 3 получают Ауры Огненного Стража на 1 + уровень персонажа Фаз. (Аура Огненного Стража: +1 к физ. урону по врагу имеющему Клеймо. Ауры складываются.)

МАРС, Яростный Волшебник*Эйдолон Огня, Знак Стрелец*

| | |
|--------|--|
| Бонусы | Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа. |
| | Премия ФЗ: +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия Скорости: +1 Скорость за каждые 2 уровня персонажа. |

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

(19 и выше): Замирающее Пламя. (Финальный прием)

Наносит 2*уровень персонажа урона Огнем распределенного как угодно между 5 целями в радиусе 3. Каждая цель, которая получила хотя бы 1 урон по ОЗ, после учета всех защит, с вероятностью 50% замирает и пропускает свой следующий ход.

(1-7): Воспламенение. (Магия)

Поджигает цель в радиусе 1, на количество раундов равное 1+ уровень персонажа (Аура, наносит каждый ход 1+уровень персонажа урона Огнем, складывается).

(12-16): Крест Огня. (Магия)

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

ОРАКУЛ, Древний Мастер*Эйдолон Тьмы, Знак Змееносец*

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

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

Атака 2 (радиус 3-5): 1 физического и 2 урона Тьмой за каждый уровень персонажа.

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

Все враги в радиусе 5 получают удвоенный урон Тьмой за каждый свой ФЗ(D), и 2 физического урона за каждый уровень персонажа. Дополнительно Оракул и все сопартийцы в радиусе 3 восстанавливают по 1 ДЗ за каждый свой уровень.

ПЕГАС, Всадник Шторма*Эйдолон Воздуха, Знак Близнецы*

| | |
|--------|--|
| Бонусы | Премия ОЗ: +2 временных ОЗ за каждый уровень персонажа. |
| | Премия ФЗ(D): +1 временных ФЗ (D) за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия МЗ(M): 1 +1 временных МЗ(M) за каждые 2 уровня персонажа. |

Атака (радиус 1): 3 + 2 урона Воздухом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Запредельный Шторм. (Финальный прием) (Копируется только урон)

Наносит 3 + 2*уровень персонажа урона Воздухом 3-м целям в радиусе 2. Все временные ОЗ полученные в форме этого Эйдолона, если они не израсходованы распределяется в виде урона Светом как угодно по всем врагам в радиусе 5. Все Ауры Шторма 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. (Аура Шторма: к каждому броску на прием теперь прибавляется 2, повторные эффекты Аур складываются)

СЕРАФИМ, Посланник Небес*Эйдолон Света, Знак Овен*

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

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

Атака 2 (радиус 3): 1 + 2 урона Светом за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Трубы Иерихона. (Финальный прием) Все враги и сопартийцы в радиусе 2 (кроме себя) получают 1 + 2 на уровень персонажа урона Светом.

(5-14): Правосудие. (Магия) В радиусе 4 добавляет одному существу Ауру Абсорбции магии Света на 1 + уровень персонажа ходов. Либо одно существо в радиусе 3 получает Ауру Слабости к магии Света, умножающую урон Светом по нему на 1.5 до конца боя.

(1-4): Спасение Души. (Магия) (Некопируемая)

В радиусе 1 восстанавливает цели 1 + уровень персонажа ДЗ.

СИЛЬФИДА, Дева Ветров*Эйдолон Воздуха, Знак Водолей*

| | |
|--------|--|
| Бонусы | Премия МЗ(M): 1 +1 временных МЗ(M) за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия МЗ(Ж): 1 +1 временных МЗ(Ж) за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия МЗ(B): 1 +1 временных МЗ(B) за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия МЗ(D): 1 +1 временных МЗ(D) за каждые 2 уровня персонажа. |

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

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

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

(13-18): Хлыст Ветров. (Магия)

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

(5-11): Великий Дар. (Способность) В радиусе 4 перелить до 2 +3*уровень персонажа ОЗ, либо обменяться на этот бой 1*уровень персонажа пунктами любой физ. или маг. защиты от одного персонажа к другому (включая себя). (Обменявшиеся теряют возможность смены экипировки в этом бою)

СУХУРМАШ, Подземный Губитель*Эйдолон Земли, Знак Козерог*

| | |
|--------|--|
| Бонусы | Премия ОЗ: +5 временных ОЗ. |
| | Премия ФЗ: 1 +1 временных ФЗ за каждые 2 уровня персонажа. |
| | Премия ФЗ(D): 1 +1 временных ФЗ(D) за каждые 2 уровня персонажа. |

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

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

Из всех врагов в радиусе 2 (+1 радиус за каждый Заряд Тверди) выберите столько целей, сколько у вас есть Зарядов Тверди. Все враги в этом радиусе получают 2 + уровень персонажа урона Землей, а те, кто был выбран не могут двигаться в следующем ходу (1-6) Железный Панцирь. (Магия)

Накладывает Ауру, дающую +1 ФЗ или +1 ФЗ(D) и еще +1 пункт такой защиты за каждые 2 уровня персонажа. (Ауры не складываются). Накапливает 1 Заряд Тверди.

(10-15) Осколочный взрыв. (Магия)

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

ТЕРНИЯ, Владычица Моря*Эйдолон Воды, Знак Скорпион*

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

Атака (радиус 3-7): 2 + 1 урона Водой за каждый уровень персонажа.

(19 и выше): Бездна. (Финальный прием) (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 Заморозки, все приемы замороженной цели имеют 50% шанс провала, заморозка прекращается после 3 провалов. Не складывается)

(11-17): Топь. (Магия)

Затапливает две любые клетки в радиусе 2, каждый остановившийся на такой клетке теряет свою скорость на этот ход. Дополнительно, каждый остановившийся на такой клетке либо стоящий на ней получает 1 урона Водой за каждую затопленную клетку на поле боя и 1 урона Тенью за каждый уровень персонажа (урон суммируется до нанесения).

Монстры

Ниже перечислены монстры с 1-го по 5-й уровни, у каждого есть название, тип существа, Знак, количество Очков Здоровья, скорость, обычная атака (наносящая физический урон) или специальные атаки, особенности, перечень приемов и примерная награда.

Уровень 1

| | | | | | |
|---|--|---|-------------|---------------------------|----------|
| Гоблин | <i>Тип: гоблин, Знак: Весы.</i> | ОЗ: 6 | Скорость: 2 | Атака: D4 в Радиусе 1 | |
| | | (15-20): Отравленная Атака. (Способность) Накладывает Отравление на цель в радиусе 1 (Аура Отравления: -1 ОЗ в ход до конца боя, повторные эффекты не складываются). | | | |
| | | Награда | | | |
| | | Опыт: 10 | EA: 1 | Сфера Весов | |
| Змей | <i>Тип: животное, Знак: Лев.</i> | 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 | EA: 1 | Сфера Льва | |
| Летучая мышь | <i>Тип: животное, Знак: Рак.</i> | ОЗ: 3 | Скорость: 4 | Атака: 1 в Радиусе 1 | |
| | | (16-20): Вампиризм. (Способность) Похищает 1 ОЗ у цели в радиусе 2, забирая ее себе, в виде временных ОЗ. | | | |
| | | Награда | | | |
| | | Опыт: 9 | EA: 1 | Сфера Рака | |
| Медведь | <i>Тип: животное, Знак: Стрелец</i> | ОЗ: 10 | Скорость: 1 | Атака: D2 + 2 в Радиусе 1 | |
| | | ФЗ: 1 | | | |
| (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) на 1). | | | | | |
| | | Награда | | | |
| | | Опыт: 4 | EA: 2 | Сфера Стрельца | |
| Пикси | <i>Тип: магическое создание, Знак: Рыбы.</i> | ОЗ: 5 | Скорость: 3 | Атака: 2 в Радиусе 1 | |
| | | ОМ: 10 | МЗ(М): 1 | МЗ(В): 1 | МЗ(Ж): 1 |
| (12-15): Медитация. (Способность) Восстанавливает себе 2 ОМ. (18-20): Исцеление. (Магия) Цена: 2 ОМ. Восстанавливает себе 2 ОЗ. (1-10): Вихрь из Листьев. (Магия, Аспект Мана) Цена: 3 ОМ. Наносит D4 урона Воздухом цели в радиусе 3. | | | | | |
| | | Награда | | | |
| | | Опыт: 10 | EA: 1 | Сфера Рыб | |
| Саламандра | <i>Тип: магическое создание, Знак: Овен.</i> | ОЗ: 5 | Скорость: 4 | Атака: 1 в Радиусе 1 | |
| | | ОМ: 6 | | | |
| (20): Манареген. (Способность) Восстанавливает себе или любой другой Саламандре в пределах видимости 1 ОМ. (1-10): Сполох. (Магия, Аспект Мана) Цена: 2 ОМ. Наносит D2+1 Огненного урона цели в радиусе 2. | | | | | |
| | | Награда | | | |
| | | Опыт: 7 | EA: 1 | Сфера Овна | |

| | | | | |
|---------------|---|-----------------------------|-------------|----------------------|
| Скелет | <i>Тип: нежить, Знак: Близнецы.</i> | ОЗ: 6 | Скорость: 2 | Атака: 1 в Радиусе 1 |
| | | ФЗ(D): 1 | МЗ(М): 1 | МЗ(Ж): 1 |
| | | Слабость к Магии Света (+1) | | |

(9-11): Бросок Черепа. (Способность) (При наличии черепа)
Метает собственный череп в радиусе 4, урон D3+1. Теряя череп, скелет теряет 2 ОЗ (подбирая череп обратно восстанавливает 2 ОЗ), потеряв череп, стремится его вернуть.

Награда Опыт: 10 | ЕА: 1 | Сфера Близнецов

| | | | | |
|--------------------|--|--|-------------|------------|
| Фея мертвых | <i>Тип: призрак, Знак: Змееносец. Непризываемая.</i> | ОЗ: 10 | Скорость: 1 | Атака: нет |
| | | Слабость к Магии Тьмы (+1) | | |
| | | Не может потерять одновременно больше 4 ОЗ | | |

(15-20): Возвращение Извне. (Магия) (Нельзя копировать)
Воскрешает любого уже убитого на поле боя монстра с 1 ОЗ и обычной атакой, в радиусе 2 от места его смерти.

(9-13): Суицид. (Способность) (Нельзя копировать)
Теряет 1 ОЗ, накапливая 1 для манипулирования значением кубика в следующий раз (после произведенной манипуляции тратятся все накопленные).

Не атакует – стоит и режет себе вены вместо этого.

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

Награда Опыт: нет | ЕА: 1 | 5 Сфер Змееносца

Уровень 2

| | | | | |
|------------------|-----------------------------------|-------------------------------|-------------|--------------------|
| Глазастик | <i>Тип: мираж, Знак: Рак.</i> | ОЗ: 30 | Скорость: 2 | Атака: специальная |
| | | МЗ(М): 1 | МЗ(В): 1 | МЗ(Ж): 1 |
| | | Иммунитет к приемам Эйдолонов | | |

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

(19-20): Убийца Эйдолонов. (Магия) (Нельзя копировать)
Если на поле боя есть Эйдолон, то он кидает проверку по Раку со сложностью 3, если проверка провалена, то следующий его прием будет финальным. После этого Глазастик теряет все свои МЗ до конца боя.

(11-14): Массовый 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 | 2 Сферы Рака

| | | | | |
|-------------------|--|-----------------------------|-------------|----------------------|
| Демон руин | <i>Тип: демон, Знак: Скорпион. Будучи призван, теряет (11-15).</i> | ОЗ: 12 | Скорость: 2 | Атака: 3 в Радиусе 1 |
| | | ОМ: 6 | ФЗ: 1 | ФЗ(D): 1 |
| | | Слабость к Магии Света (+2) | | |
| | | Иммунитет к Тьме | | |

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

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

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

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

Награда Опыт: 15 | ЕА: 3 | 2 Сферы Скорпиона

Зомби *Тип: нежить, Знак: Телец.*
Можно призывать на 4-ом уровне и выше.

| | | |
|--------|-------------|----------------------|
| ОЗ: 15 | Скорость: 2 | Атака: 2 в Радиусе 1 |
|--------|-------------|----------------------|

(1-5): Злобный Вой. (Способность) Все его враги, стоящие в радиусе 4 выполняют бросок Разума (сложность 4), провалившие бросок теряют все ФЗ на 2 хода.

| | | | |
|---------|----------|-------|----------------|
| Награда | Опыт: 10 | ЕА: 2 | 2 Сферы Тельца |
|---------|----------|-------|----------------|

Королева пикси *Тип: магическое создание, Знак: Рыбы. Непризываемая.*

| | | | |
|---|-------------|--------------------|--|
| ОЗ: 18 | Скорость: 3 | Атака: специальная | |
| МЗ(М): 2 | МЗ(В): 2 | МЗ(Ж): 2 | |
| Все союзные магические создания получают +1ФЗ | | | |
| Иммунитет к критам | | | |

Атака: цель в Радиусе 1 получает 1 + уровень атакующей цели урона Воздухом.

(11-15): Глас Природы. (Способность) Все магические создания получают по 1 временному ОЗ. Если остальных нет, Королева получает 3 временных ОЗ.

(18-20): Изменчивость. (Магия) Забирает себе все временные ОЗ с остальных магических созданий, вылечивая каждого на 5. Если Королева не получила ОЗ – лечит себя на 5.

(1-5): Ненависть. (Магия) Все остальные магические создания проводят атаку в радиусе 1 по вражеским целям. Если остальных нет, Королева проводит свою атаку в радиусе 2 и может провести дополнительную атаку в радиусе 1 по другой цели.

| | | | |
|---------|----------|-------|-------------|
| Награда | Опыт: 25 | ЕА: 4 | 2 Сферы Рыб |
|---------|----------|-------|-------------|

Русалка *Тип: элементаль, Знак: Дева. Будучи призвана, теряет (16-19).*

| | | | |
|----------------------------|-------------|-----------------------|--|
| ОЗ: 20 | Скорость: 3 | Атака: D2 в Радиусе 1 | |
| ФЗ(D): 2 | МЗ(В): 1 | МЗ(М): 1 | |
| Слабость к Магии Огня (+1) | | | |

(1-5): Излечение. (Способность) Восстанавливает 2 ОЗ себе.

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

Применяет любой прием успешно проведенный против нее ранее.

(16-19): Укус глубин. (Способность) (Нельзя копировать) Враг в радиусе 1 наносит атаку сам себе. Если врага поблизости не оказалось, то кусает монстра 2-го или 1-го уровня, превращая его в Русалку с типом нежить и удвоенными текущими ОЗ.

За монстров, превращенных в Русалок, опыт идет как за существ, которыми они были до превращения.

| | | | |
|---------|----------|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 15 | ЕА: 3 | 2 Сферы Девы |
|---------|----------|-------|--------------|

Сотрясатель *Тип: элементаль, Знак: Козерог.*

| | | | |
|----------------------------|-------------|-----------------------|--|
| ОЗ: 30 | Скорость: 1 | Атака: D6 в Радиусе 1 | |
| ФЗ(D): 2 | МЗ(М): 2 | | |
| Слабость к Магии Воды (+1) | | | |

(8-11): Противодействие Чарам. (Способность) Разрушает 1 любую Ауру в радиусе 2.

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

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

| | | | |
|---------|----------|-------|------------------|
| Награда | Опыт: 25 | ЕА: 3 | 2 Сферы Козерога |
|---------|----------|-------|------------------|

**Страж
бездны**

Тип: порождение
бездны,
Знак: Змееносец.
Непризываемый

| | | |
|------------------------------|-------------|--------------------|
| ОЗ: 30 | Скорость: 0 | Атака: специальная |
| Размер 3 (занимает 6 клеток) | | |

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

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

Форма 1. (Закрытая раковина). Параметры: ФЗ: 3. ФЗ(D): 3.

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

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

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

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

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

(16-19): Подземный хлыст. (Магия, Аспект Мана) Наносит 4 урона Землей в радиусе 2.

(20): Хитрость Бездны. (Магия) (Нельзя копировать) Выполняет любой свой другой прием этой Формы, после этого получает дополнительный бросок действий.

Форма 2. (Открытая раковина). Параметры: МЗ(М): 3, МЗ (В): 3, МЗ (Ж): 3.

(2-8): Отравление. (Способность) (Нельзя копировать)

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

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

Наносит 4 урона Тьмой в радиусе 3, остаточный урон D4 Тьмой (урон по целям, сквозь которые проходит линия до первой цели).

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

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

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

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

| | | | |
|---------|----------|--------|------------------|
| Награда | Опыт: 50 | ЕА: 10 | 5 Сфер Змееносца |
|---------|----------|--------|------------------|

Улитка лич

Тип: нежить,
Знак: Дева.
Непризываемая.

| | | |
|------------------------------|-------------|----------------------|
| ОЗ: 40 | Скорость: 2 | Атака: 1 в Радиусе 3 |
| ОМ: 30 | ФЗ: 1 | |
| Размер 2 (занимает 4 клетки) | | |

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

(9-10): Проклятая Земля. (Способность) Делает 2 клетки в радиусе 1 проклятыми, заставляя каждого, кто находится на ней, либо встает на нее терять 1 ОЗ.

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

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

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

Наносит D6 урона Тьмой по одной цели в радиусе 3.

| | | | |
|---------|----------|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 30 | ЕА: 5 | 2 Сферы Девы |
|---------|----------|-------|--------------|

| | | | | |
|--------------|---|--------------------------------|----------------------------|--------------------|
| Упырь | <i>Тип: нежить, Знак: Скорпион.</i> | ОЗ: 13 | Скорость: 1 | Атака: специальная |
| | | ФЗ(D): 1 | Слабость к Магии Воды (+1) | |
| | | Иммунитет к Магии Огня и Аурам | | |

Атака: D6 минус 3 (положительное значение наносит физический урон, 0 или отрицательное число наносят урон Тьмой +1 к этому значению) в Радиусе 1.

(1-5): Мрачное Излечение. (Магия)

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

(6-9): Поедание Магии. (Способность) Съедает любую Ауру в радиусе 1, получает +1 ФЗ до первой физ. атаки по нему, эффекты складываются. Потерявший Ауру субъект кидает проверку по Разуму со сложностью 6, провалившие получают 2 физ. урона.

| | | | |
|---------|----------|-------|-------------------|
| Награда | Опыт: 20 | ЕА: 2 | 2 Сферы Скорпиона |
|---------|----------|-------|-------------------|

3 Уровень

| | | | | |
|----------------|-------------------------------|--------|-------------|-----------------|
| Арахнид | <i>Тип: паук, Знак: Дева.</i> | ОЗ: 40 | Скорость: 2 | Атаки: на выбор |
|----------------|-------------------------------|--------|-------------|-----------------|

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

Атака 2: D4 в Радиусе 1.

(1-3): Паучья 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 | 3 Сферы Девы |
|---------|----------|-------|--------------|

| | | | | |
|--------------|--|--------|-------------|-----------------------|
| Голем | <i>Тип: элементаль, Знак: Телец.</i> | ОЗ: 15 | Скорость: 1 | Атака: D6 в Радиусе 1 |
| | | ФЗ: 3 | ФЗ(D): 3 | |

(18-20): Сокрушительный Удар (Способность) Тратит навсегда один пункт из своих ФЗ или ФЗ(D) и наносит D6 +3 физ. урона в радиусе 1.

Если тратить нечего, то теряет 5 ОЗ вместо этого.

| | | | |
|---------|----------|-------|----------------|
| Награда | Опыт: 15 | ЕА: 4 | 3 Сферы Тельца |
|---------|----------|-------|----------------|

| | | | | |
|--------------------|--|---|-------------|----------------------|
| Демон тлена | <i>Тип: демон, Знак: Змееносец. Можно призывать на 4-ом уровне и выше.</i> | ОЗ: 10 | Скорость: 3 | Атака: 2 в Радиусе 1 |
| | | МЗ(В): 6 | МЗ (М): 4 | МЗ (Ж): 2 |
| | | Слабость к приемам с радиуса 2 (+1) (приемы с радиуса 1 воспринимает как обычно) | | |

Особое свойство: тот, кто убивает этого демона, получит урон Тьмой равный количеству темных зарядов, накопленных демоном. При этом демон теряет все эти заряды.

(16-18): Телепортация Стаи. (Способность) Поменяться местами с любым другим монстром в радиусе 5. Получает 1 темный заряд.

(1-2): Поедание Душ. (Способность)

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

(9): Восстание падших. (Способность) (Нельзя копировать) Восстает из мертвых, если на поле нет других живых демонов, с 2 ОЗ. Получает 1 темный заряд.

| | | | |
|---------|----------|-------|-------------------|
| Награда | Опыт: 20 | ЕА: 3 | 3 Сферы Змееносца |
|---------|----------|-------|-------------------|

| | | | | |
|-----------------|--|--------|-------------|--------------------|
| Дух леса | <i>Тип: элементаль, Знак: Водолей.</i> | ОЗ: 30 | Скорость: 3 | Атака: специальная |
| | | ФЗ: 2 | ФЗ(D): 2 | |

Особое свойство: при ударе по нему физ. атакой наносит 2 урона Водой в радиусе 1 (срабатывает 1 раз в течение Фазы).

Атака: 3 урона Землей в Радиусе 2.

(16-18): Конвертация. (Способность)

Переводит 3 ОЗ в 3 временных ОМ любой цели в радиусе 1.

(5-9): Когти Скал. (Способность) Подземные шипы наносят D6 физ. урона в радиусе 2.

| | | | |
|---------|----------|-------|-----------------|
| Награда | Опыт: 30 | ЕА: 6 | 3 Сферы Водолея |
|---------|----------|-------|-----------------|

| | | | | |
|----------------------------|---|--------|-------------|--------------------|
| Повелитель гоблинов | <i>Тип: гоблин, Знак: Лев. Непризываемый.</i> | ОЗ: 18 | Скорость: 2 | Атака: специальная |
| | | ОМ: 10 | | |

Особое свойство: дает самому себе и всем гоблинам в радиусе 1 иммунитет к Магии Огня.

Атака: наносит D2 + количество гоблинов в радиусе 1 физ. урона по цели в Радиусе 1.

(1-3): Зов Повелителя. (Магия) (Нельзя копировать) Цена 2 ОМ.

Призывает Гоблина в радиусе 3 (с 4 ОЗ).

(4): Озарение. (Способность) (Нельзя копировать) Восстанавливает 1 ОМ и тут же делает другой прием. Если Озарение уже было в этот ход, то атакует.

(5-9): Огненное Дыхание. (Магия, Аспект Мана) Цена 1 ОМ.

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

(19-20): Племенной танец. (Способность)

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

| | | | |
|---------|---|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 30 + 5 за каждого призванного гоблина | ЕА: 6 | 3 Сферы Льва |
|---------|---|-------|--------------|

4 Уровень

| | | | | |
|----------------|---|--------------------------------------|-------------|--------------------|
| Видение | <i>Тип: мираж, Знак: Дева. Непризываемое.</i> | ОЗ: 50 | Скорость: 2 | Атака: специальная |
| | | Слабость к урону Ветром и Водой (+5) | | |

Атака: D6 в Радиусе 1, после этого цель кидает проверку по Разуму со сложностью 11, В случае провала проверки цель получает D6 Силой.

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

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

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

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

| | | | |
|---------|----------|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 40 | ЕА: 9 | 4 Сферы Девы |
|---------|----------|-------|--------------|

| | | | | |
|----------------|--|---------|-------------|-----------------|
| Вудуист | <i>Тип: создание, Знак: Козерог. Можно призывать на 7-м уровне и выше.</i> | ОЗ: 40 | Скорость: 2 | Атаки: на выбор |
| | | МЗ(М):1 | МЗ(Ж):1 | |
| | | МЗ(В):1 | МЗ(Д):1 | |

Атака 1: делает куклу существа в радиусе 5, и наносит этому существу 2 физ.урона.
Атака 2: выбирает уже созданную куклу существа, существо наносит себе свою обычную атаку.

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

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

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

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

| | | | |
|---------|----------|-------|------------------|
| Награда | Опыт: 40 | ЕА: 6 | 4 Сферы Козерога |
|---------|----------|-------|------------------|

| | | | | |
|------------------|-------------------------------|----------|-------------|--------------------|
| Захватчик | <i>Тип: тень, Знак: Рыбы.</i> | ОЗ: 20 | Скорость: 3 | Атака: специальная |
| | | ФЗ(Д): 4 | МЗ(В): 4 | |

Атака: наносит 5 Тьмой в Радиусе 1.

(5-10) Теневая Пульсация. (Способность)

Наносит по 2 Сверхестественного урона всем врагам в радиусе 2.

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

Применяет Магию из любого оружия 3-го уровня (смотри «Приложения»).

| | | | |
|---------|----------|-------|-------------|
| Награда | Опыт: 30 | ЕА: 5 | 4 Сферы Рыб |
|---------|----------|-------|-------------|

| | | | | | |
|-------------------|---|--------------------------------------|------------------|--------------------|--|
| Чумной пес | <i>Тип: нежить, Знак: Лев. Непризываемый.</i> | ОЗ: 50 | Скорость: 3 | Атака: специальная | |
| | | ФЗ(Д): 2 | Иммунитет к Огню | | |
| | | Слабость к Знакам водной стихии (+3) | | | |
| | | Слабость к Свету (+3) | | | |

Атака: 3 в Радиусе 1, после этого цель кидает проверку по Телу со сложностью 11, при провале заражает постоянной Аурой Чумы. (Аура Чумы: МЗ(М) равно 0, ФЗ равно 0.)

(4-11) Пламенное Проклятие. (Магия, аспект Мана) Вещает на цель в радиусе 2 Ауру Воспламенение. (Аура Воспламенение: в течение 3-х ходов наносит по 3 урона Огнем.)

| | | | |
|---------|----------|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 50 | ЕА: 3 | 4 Сферы Льва |
|---------|----------|-------|--------------|

5 Уровень

| | | | | |
|---------------|---|---------|-------------|--------------------|
| Баньши | <i>Тип: тень, Знак: Весы. Можно призывать на 8-м уровне и выше.</i> | ОЗ: 60 | Скорость: 2 | Атака: специальная |
| | | ФЗ: 1 | ФЗ(Д): 2 | |
| | | МЗ(М):1 | МЗ(Ж):1 | |
| | | МЗ(В):3 | МЗ(Д):3 | |

Атака: Д6 Тьмой в Радиусе 1, после этого уменьшает себе одну из МЗ на 1, пока МЗ не 0.

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

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

(5-8) Погружение в Тень. (Магия) (Нельзя копировать) Увеличивает все свои МЗ на 1.

(10-12) Крик. (Магия, Аспект Душа) Наносит 5 Звуком в радиусе 2.

| | | | |
|---------|----------|-------|--------------|
| Награда | Опыт: 60 | ЕА: 5 | 5 Сфер Весов |
|---------|----------|-------|--------------|

| | | | | |
|---------------------|--|---------|-------------|------------------------------|
| Гигант теней | <i>Тип: тень, Знак: Рыбы. Непризываемый.</i> | ОЗ: 80 | Скорость: 2 | Атаки: на выбор |
| | | ФЗ: 2 | ФЗ(D): 3 | Размер 2 (занимает 4 клетки) |
| | | МЗ(М):2 | МЗ(Ж):2 | Иммунитет к контролю |
| | | МЗ(В):2 | МЗ(Д):2 | |

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

Атака 2: отталкивает цель в радиусе 1 на 2 клетки и наносит ей 4 урона Огнем.

(10-20) Теневое Обжорство. (Способность) Цена 10 ОЗ.

Съедает Ауру любой цели в радиусе 3 и наносит ей 10 Мистического урона.

| | | | |
|---------|----------|-------|------------|
| Награда | Опыт: 60 | ЕА: 8 | 5 Сфер Рыб |
|---------|----------|-------|------------|

| | | | | |
|---------------------------|--|---|-------------|--------------------|
| Осколочный паразит | <i>Тип: элементаль, Знак: Дева. Можно призывать на уровнях 9 и 10.</i> | составной | Скорость: 3 | Атаки: одна из рук |
| | | Тело существа недоступно для входящей атаки, пока не уничтожена одна из рук. Параметры тела: ОЗ: 50, ФЗ(D):4 МЗ(Д):4 | | |

Правая рука существа: ОЗ: 40, МЗ(Ж):4, МЗ(В):4. Атака: D6+2 в Радиусе 1.

Левая рука существа: ОЗ: 40, ФЗ:3, МЗ(В):3. Атака: D6 в Радиусе 1.

(18-20) Натиск. (Способность) (Нельзя копировать) Наносит урон обоими руками по цели в Радиусе 1, если рука одна, то тело существа теряет 3 ОЗ вместо удара.

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

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

| | | | |
|---------|-----------|--------|--------------|
| Награда | Опыт: 130 | ЕА: 12 | 11 Сфер Девы |
|---------|-----------|--------|--------------|

| | | | | |
|-------------------|---|----------|-------------|----------------------|
| Техно-желе | <i>Тип: изобретение, Знак: Овен. Непризываемое.</i> | ОЗ: 100 | Скорость: 2 | Атака: 4 в Радиусе 1 |
| | | МЗ(Д): 5 | | |

(19-20) Модуляция. (Магия) (Можно копировать на уровне 6) Наносит 6 урона по цели в радиусе 1 одной из стихий на выбор (огонь, ветер, земля, вода, тьма, свет, звук, сила).

(6-9) Энтропия. (Способность) (Нельзя копировать) Отменяет на этот бой действие одного из Титулов в партии персонажей, имеет действие на все копии такого Титула.

| | | | |
|---------|----------|--------|-------------|
| Награда | Опыт: 80 | ЕА: 10 | 9 Сфер Овна |
|---------|----------|--------|-------------|

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.

Дополнительно

Далее Мастеру предлагается составлять свои Ключевые сцены, вплетая 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.

Продумайте театральные параметры тех героев, которые встретятся вашим игрокам. Необязательно связывать эти параметры с героем сразу – вы можете иметь несколько готовых шаблонов или даже создавать конкретные параметры прямо во время игры – бросая кубики.

То же самое касается и боевых параметров тех врагов или союзников, которые могут встретиться. Для этого Мастеру желательно иметь готовые шаблоны героев, но при случае всегда можно воспользоваться параметрами любого обычного монстра для того, чтобы отразить поведение вражеского или союзного героя в бою.

Продумайте также боевые сцены: где они будут происходить, какой состав врагов встретят персонажи, сколько раз в день это произойдет, будет ли это сражение с монстрами или с героями и т.д. Соответствующие разделы данной книги содержат списки монстров и примеры героев – пользуйтесь ими. Помните, что при желании Мастер всегда может внести изменения в параметры и правила.

Удачи вам в вашем первом приключении!

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.

Ключевые сцены игроков

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, попытайтесь 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.

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.

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

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.

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.

Триггеры поведения

Мастер может использовать Триггеры поведения для быстрого конструирования более сильных 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 (тоесть 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.

Дополнения

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.

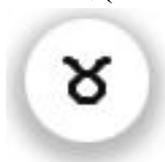
Специальность Знака: Таинство – Зачарование.

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 необдуманному 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: Сопrotивляемость 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 больше, 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.*

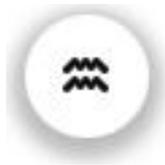
Специальность Знака: Ремесло – Синтез.

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.

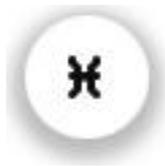
Особая сила: может использовать приемы, заключенные в оружии сопартийцев, платя за каждое использование по 2 ЕА за уровень оружия, переливая их владельцу оружия.

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.)

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 запастись 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 запастись 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.

EXP: 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.

Активная Способность: боевые умения персонажа, зависящие от оружия.

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

Антураж, Сеттинг: разновидность окружения в котором происходят приключения игроков. Антураж определяет вид игрового мира, своеобразный уровень магии/технологии, и прочие особенности.

Архетип: тип поглощения урона защитами персонажа, определяет то количество урона которое уйдет в Душевное Здоровье. Существует 4 архетипа: Маг, Ловкач, Боец, Медиум.

Аспект-Время: приемы, которые требуют траты Очков Действия персонажа и относятся к стихиям Силы и Звуча.

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.

Атака: агрессивное действие в бою, число показывает количество урона, которое наносит целям оружие или прием.

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

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

Безоружная атака: альтернативный способ нанесения урона. Наносит урон равный уровню Основного Знака персонажа, но не более чем его параметр Тело.

Биография: история персонажа и его театральное описание, имеет больший приоритет, чем Характеристики и Основной Знак.

Боевая часть: параметры и правила, регулирующие боевые действия.

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.

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 криту 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 такой лист и заполняет его.

Ловкость: характеристика, отвечающая за класс физических возможностей персонажа определяемых его реакцией, это ловкость, скорость действия, подвижность, зоркость, слух.

МЗ(М): магическая защита от Аспекта-Мана, снижает урон от стихий Ветра и Огня.

МЗ(Ж): магическая защита от Аспекта-Жизнь, снижает урон от стихий Воды и Земли.

МЗ(В): магическая защита от Аспекта-Время снижает урон от стихий Света и Тьмы.

МЗ(Д): магическая защита от Аспекта-Душа, снижает урон от стихий Силы и Звука.

Мастер: ведущий игры, управляет 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.

Настольная игра: вид развлечений для небольшой компании, располагающейся, как правило, за игровым столом.

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.

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.

Призываемый монстр: монстр, которого персонаж может вызвать на поле боя для помощи в сражении.

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.

Ролевая игра: вид развлечения, при котором выдуманные персонажи путешествуют по воображаемому миру.

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.

Театральные действия: любые небоевые действия персонажей в вымышленном мире.

Театральная часть: параметры и правила, регулирующие небоевые действия.

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.

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.

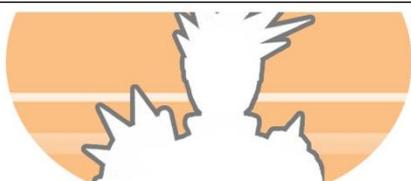
Характеристика: параметры персонажа, используемые для Простых проверок, для некоторых боевых и театральных проверок. Может использоваться в случаях, когда требуется выяснить первенство в каком-то действии или успех в противостоянии игроков.

Ход: отрезок боя, во время которого ходит каждый конкретный персонаж. Каждый свой ход персонаж получает 6 Очков Действия.

Целитель: профессия, специальность знака Близнецы, позволяющая ему восстанавливать Очки Здоровья союзников.

Чары: бонусный эффект, накладываемый на оружие при помощи Зачарования.

Эйдолон: могущественное волшебное существо, в которое может в бою превращаться персонаж. Возможность подобного превращения дарована Знаком Скорпион. Находясь в форме Эйдолона персонаж действует по модели монстра - его действия определяются броском 20-гранника.



ЛИСТ ИГРОКА

TWISTED TERRA

имя персонажа _____



биография



группа крови

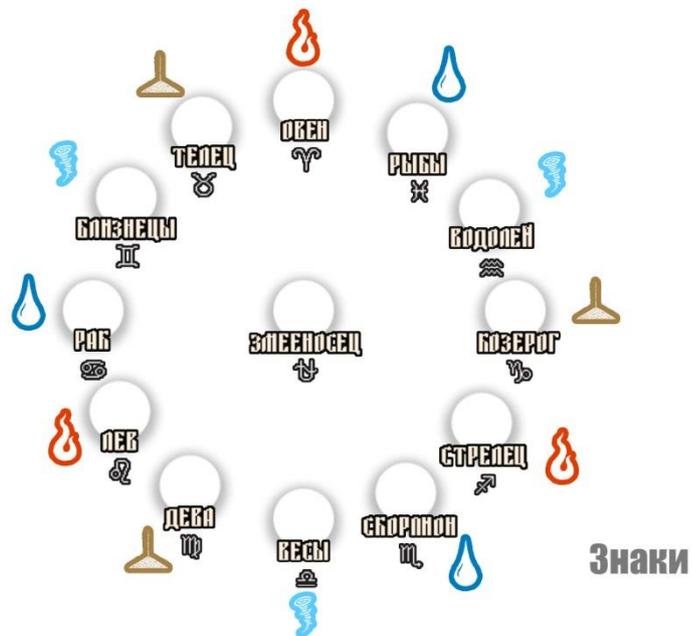
резус

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



Контактная информация и ссылки

Сайт по Twisted Terra: twistedterra.umgames.ru

Сайт «Умных Игр»: umgames.ru

Книжка «Twisted Terra: Атлас миров» - описание дополнительных миров

Книжка «Twisted Terra: Квинтэссенция» - выжимка из правил данной книги

Книжка «Twisted Terra: Первый взгляд» - упрощенное введение в систему

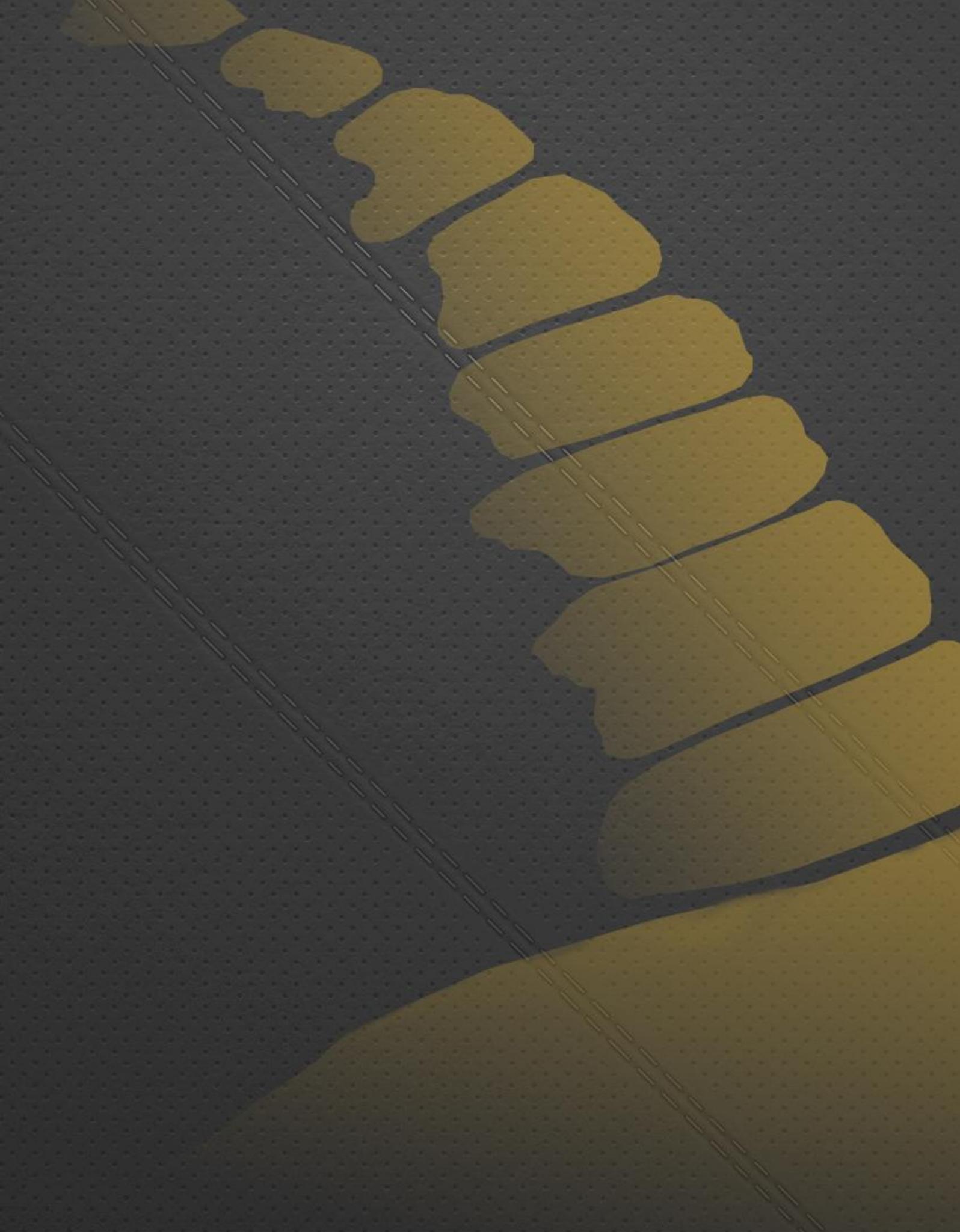
Группа по Twisted Terra вКонтакте

Группа «Умных Игр» вКонтакте

Страничка автора вКонтакте

почта: nonsens@ngs.ru

Ноябрь 2012, Новосибирск



twistedterra.umgames.ru