

Новая эра

Настольная ролевая игра

Базовые правила



Все лица, организации, события, объекты, вещества, явления и доктрины, упомянутые в данной книге, являются полностью вымышленными. Всякое совпадение их с реально существующими или существовавшими – случайно. Книга не содержит в себе описания реальных магических ритуалов и рецептов приготовления каких бы то ни было препаратов. Вся информация о структуре пространства, времени и тонкого мира является не более чем фантазией автора и не может расцениваться как действительная теория мироустройства.

Охраняется Законом РФ об авторском праве.
Воспроизведение всей книги или любой её части
воспрещается без письменного разрешения автора.
Любые попытки нарушения закона
будут преследоваться в судебном порядке.

Выражаем искреннюю благодарность авторам «Эра водолея»:
Евгению Медведеву, Вячеславу Макарову и всем остальным, поучаствовав-
шим в создании той замечательной игры. Ваши труды вдохновили нас и
легли в основу этой книги.

Авторы «Новой Эры»

Сергей «Sergrex» Миневич – работа над текстом, вёрстка.
Александр Максимов – работа над базовыми правилами и игровыми механиками.
Алексей «Атор» Круглов – работа над оружием и доспехами.

Олеся Миневич, Пётр Поляков, Павел Кузнецов – иллюстрации и оформление обложки.

Роман Гутовский, Григорий Мишин – информационная поддержка и работа с сообществом.

Роман Гутовский, Александр «Фесс» Новинский, Евгений Незнанов – тестирование и обкатка правил.
Алексей «Orpheus» Алексеенко, Иван «Lozohod» Прививков – множество дельных советов.
Михаил Курочкин – множество идей по боевым искусствам.

Оглавление

1. Основные правила	4	<i>Командование</i>	<i>27</i>
Основы основ.....	4	Боевые искусства	28
Атрибут без навыка.....	4	Приёмы боевых искусств	30
Автоуспех.....	4	Шпионские игры.....	31
Модификаторы	4	Шпионская паутина.....	31
Какими бывают действия.....	5	Избавление от жетонов Утечки	31
Боевые ситуации.....	5	Жетоны Заслуг.....	32
Ближний бой.....	5	Слухи.....	32
Атакующие действия	5	Влияние жетонов Внимания.....	33
Дистанционные атаки.....	6	4. Оружие и броня	34
Защитные действия.....	7	Оружие ближнего боя	34
Защита от дистанционных атак.....	7	Дистанция	34
Боевые повреждения	7	Подручные средства	34
Укрытия	8	Щиты.....	36
Система ранений	8	Метательное оружие.....	36
Виды ранений.....	8	Арбалеты	36
Гибель.....	9	Пращи.....	36
Первая помощь.....	9	Луки.....	37
Выздоровление	9	Доспехи	37
Бытовая физкультура	9	5. Магия	39
Ходьба и бег.....	9	Материализация	39
Плавание	9	Вселение.....	39
Прыжки.....	10	Практическая магия	40
Длительные переходы	10	Уровень дисгармонии	40
Метание предметов.....	10	Сотворение заклинаний	40
Очки опыта.....	10	Бросок на попадание магией.....	40
Повышение параметров.....	10	Параметры ритуалов	40
Приобретение особенностей	10	Ментальные силы	41
2. Персонажи	11	Ускоренное сотворение	41
Атрибуты	11	Заготовка заклинания	41
Навыки	12	Метаэффекты.....	41
Навыки Силы.....	12	Методы применения.....	41
Навыки Ловкости	12	Прерывание заклинаний	42
Навыки Мышления	14	Действие «Контроль».....	42
Навыки Образования.....	15	Рисование пентаграмм.....	42
Навыки Уверенности	16	Использование предметов	43
Навыки Выносливости	18	Внешняя магическая атрибутика	43
Особенности	19	Заклинания магии Воды.....	44
Шаблоны персонажей	23	Заклинания магии Воздуха.....	45
3. Ситуативные правила	24	Заклинания магии Огня.....	46
Бытовые повреждения.....	24	Заклинания магии Земли.....	47
Асфиксия	24	Заклинания магии Жизни	48
Кислота.....	24	Заклинания магии Смерти.....	49
Недостаток еды и воды.....	24	Заклинания магии Астрала.....	50
Недостаток сна	24		
Падение с высоты	24		
Ожоги	24		
Эффекты и состояния.....	24		
Падение	25		
Страх (X).....	25		
Паника.....	25		
Паралич	25		
Шок.....	25		
Алкогольное опьянение.....	25		
Социальные действия.....	25		
Допрос.....	25		
Риторика и Харизма	26		

1. Основные правила

ОСНОВЫ ОСНОВ

Количество кубиков, которые персонаж должен бросить при проверке результативности какого-либо действия, равно величине навыка, соответствующего этому действию, плюс атрибут, к которому относится навык, и плюс модификаторы, которые посчитает необходимым применить ведущий. Формула такова: **АТРИБУТ + НАВЫК + МОДИФИКАТОРЫ**.

А с чем же мы будем сравнивать выпавший на кубиках результат?

Вариант 1:

атрибут + навык VS сложность

Если действие не подразумевает противодействия или цель не оказывает сопротивления, то в качестве противовеса вашему броску используется некая сложность, которую определяет ведущий.

Вариант 2:

атрибут + навык VS атрибут + навык + сложность

Если действие направлено против другого живого или неживого существа, которое оказывает противодействие, то в качестве «противовеса» вашему броску оппонент должен также совершить определённую проверку. Её результат всегда прибавляется к базовой сложности действия.

Результат проверки

Любая проверка считается успешной, если инициирующий её персонаж получает число, превышающее величину сложности или результат броска оппонента. Если числа равны, то ведущий имеет право интерпретировать результат по-своему. Например, для броска на попадание это может означать удар «вскользь», наносящий меньшее количество повреждений.

Атрибут без навыка

В некоторых ситуациях действия персонажей не могут быть отнесены к какому-либо навыку (например, игра в слова или соревнование в том, кто первый моргнёт). В таких случаях персонажи будут использовать только соответствующие задачам атрибуты (для игры в слова – Образование, а для попыток не моргнуть – Выносливость).

Автоуспех

Если персонаж способен успешно совершить действие и имеет неограниченное количество попыток, такое действие не требует проверок, ведущий может просто назначить время, нужное для его осуществления.

Модификаторы

Особого рассмотрения требуют модификаторы. Модификатором является любое условие, влияющее на результат какого-либо действия или проверки. Например, если персонаж пытается попасть в цель, зажмурив глаза, мастер вправе потребовать применить отрицательный модификатор на стрельбу и тем самым снизить вероятность попадания.

Модификатор -1к6 или просто -1 означает, что игрок кидает на один кубик меньше, чем обычно. Не следует злоупотреблять модификаторами и применять их по самому незначительному поводу. Помните, что условие должно достаточно сильно влиять на исход, чтобы его вообще стоило учитывать.

В некоторых случаях из-за применения модификаторов у персонажа может вообще не остаться кубиков на бросок, такое действие персонаж просто физически не может осилить.

Шкала сложности

Нельзя точно расписать сложности всех возможных действий и проверок, оценивать их придется ведущему для каждого конкретного случая отдельно.

Приведённая ниже таблица поможет вам оценить сложность того или иного действия.

Категория	Комментарий	Сложн.
Очень просто	Это может каждый.	5
Просто	В принципе под силу каждому, но раз на раз не приходится.	10
Обычно	Специалисту удаётся без особых усилий, а для непрофессионалов довольно сложно.	15
Сложно	С этим могут справиться только профессионалы.	20
Очень сложно	Требуется особая сила даже от специалистов и профессионалов. Удаётся лишь лучшим из них.	30
Невероятно сложно	Удаётся единицам. Почти невозможно, и поэтому считается героизмом.	40
Невозможно	Даже великому мастеру это может удасться лишь раз в жизни.	50

Инициатива

Часто возникает вопрос об очерёдности действий. Для ответа на него введено понятие инициативы. Инициатива равна **Мышление + Ловкость** персонажа и выкидывается на кубиках, как и любая другая проверка. Все действуют в порядке инициативы. Кто выкинул больше всех, тот и действует первым.

Какими бывают действия

Действия можно разделить на несколько типов.

Обычные действия

Выполняются единоразово, без растягивания во времени и только в свой ход. Например: нанести удар, переместиться на 2 и более метра (шестиугольников игрового поля) и т.д.

Количество обычных действий, которые персонаж может попытаться совершить в свой ход, не ограничено. Но если он пытается совершить два действия за раунд, оба они будут выполняться с модификатором -1к6 на все проверки. Если игрок заявляет три действия, то все они получают модификатор -2к6 на выполняемые проверки и так далее. **За каждое дополнительное действие модификатор будет увеличиваться на 1к6.**

Важное правило: модификатор от действий применяется и к броску на попадание, и на повреждение.

Длительные действия

Эти действия обязательно требуют определённого времени для совершения – один раунд и более. И в это время возможность совершать другие действия ограничена. Примером длительного действия является проведение магического ритуала или перезарядка арбалета. Длительные действия начинаются в свой ход и занимают несколько полных раундов. Они считаются выполненными по истечении необходимого времени, при очередном переходе права хода к игроку. Такие действия могут быть прерваны в процессе совершения как по воле игрока, так и против его воли.

Защитные действия

К ним относятся попытки уклонения, парирования и постановки блоков щитами. Защитные действия могут совершаться в ответ на объявленные по персонажу атаки в фазу хода оппонентов. Сколько бы при этом обычных действий ни предпринял персонаж в свой ход, **первое защитное действие всегда происходит без модификаторов. Второе – с модификатором -1к6, третье – с модификатором -2к6 и т.д.**

Модификатор защитных действий обнуляется, когда к персонажу переходит право хода.

Составные действия

Когда игроки пытаются сделать что-либо, требующее достаточно много времени, например построить лодку, уйти от погони или собрать картонный домик, весь процесс делится на несколько отдельных этапов-раундов, состоящих из обычных или длительных действий с отдельными проверками.

Боевые ситуации

Не каждую ситуацию можно решить мирным путём. Сражения, поединки, дуэли и банальные драки – неотъемлемая часть жизни героев.

Место

Во время любых боевых ситуаций используется карта, состоящая из шестиугольников, на которой игроки будут отмечать расположение всевозможных предметов, строений и своих персонажей. **Размер шестиугольника соответствует 1 метру** в игровом пространстве. Но при необходимости ведущий может использовать и любой другой масштаб по своему усмотрению. Например, чтобы отобразить в бою перемещение особо крупных существ. Для созданий же обычного размера действует правило: на одном шестиугольнике помещается один персонаж.

Время

Время в поединке делится на раунды. Каждый **раунд равен 3 секундам** игрового времени. Кажется бы, что можно успеть сделать за три секунды? Как вы позже убедитесь – многое.

Новый раунд начинается для персонажа в момент перехода к нему права хода.

Ближний бой

Когда расстояние между персонажами позволяет достать друг до друга оружием, кулаками или чем-то ещё, они могут совершать атаки.

Атакующие действия

Совершая атаку, игрок должен кидать проверку **атрибута + навыка для оружия, которым он атакует против сложности попадания**. Для кулаков кидается проверка Ловкость + Кулачный бой, для дубин – Сила + Владение тяжёлым оружием (Дробящее) и т.д. Сложность попадания определяется по одному из двух вариантов.

1. **Если цель не совершает защитных действий**, то сложность попадания зависит от её величины и определяется по таблице, приведённой ниже. Размеры указаны по отношению к размеру самого атакующего персонажа.

2. **Если цель защищается**, то к сложности попадания по неподвижной цели прибавляется число, выпавшее в результате броска цели на уклонение, парирование или блоком.

Цель размером с...	Сложность попадания
...самого атакующего и более	1 (2)
...половину атакующего (торс)	2 (3)
...четверть атакующего (живот, грудь, руку или ногу)	4 (6)
...голову атакующего	6 (9)
...кисть или сердце	8 (12)
...глаз атакующего	10 (15)

* в скобках приведена сложность попадания для дистанционных атак

Удары по частям тела

Нанесение ударов по разным частям тела имеет различные последствия для жертвы. Ранение в руку менее опасно, чем ранение в голову, но может лишить противника возможности удерживать оружие. Ранение в ногу может интерпретироваться ведущим как лишаящее противника возможности передвигаться. От попадания по различным частям тела зависят и наносимые повреждения.

Место попадания	Модификатор на повреждения
торс	0
живот	+1к6
грудь	+2к6
рука/нога	-1к6
голова	+3к6
сердце	+3к6

Дополнительные факторы

Помимо всего прочего, на вероятность попадания по цели могут влиять и другие факторы. Вот наиболее популярные из них:

Условие	Модификатор на попадание
Плохая видимость/темнота	от -1к6 до -2к6
Полная темнота/слепота	от -3к6 до -4к6
Некомфортные условия (холод, жара, дождь)	-2к6
Очень некомфортные условия (посреди огня, по пояс в воде)	-4к6
Отвлекающие факторы	от -1к6 до -3к6
Действия не той рукой (левой для правши)	-2к6

Засады и фактор внезапности

Бой для каждого персонажа начинается в тот момент, когда он об этом узнаёт. Если его атакуют, а он об этом не подозревает, то не может предпринять защитных действий. Во время боя защищаться можно лишь от атак тех противников, о присутствии которых персонажу известно и которые находятся в его зоне видимости. Таким образом, замаскировавшийся в кустах боец может совершить удар или выстрел из засады, и противник не сможет от него защищаться. Но после нападения засада уже считается раскрытой.

Бой парным оружием

Если персонаж держит по оружию в каждой руке, применяется правило боя парным оружием. При этом он испытывает отрицательный модификатор -1к6 на попадание и повреждение для орудия в основной руке и -3к6 для вспомогательного орудия. Бой двумя орудиями дает одно существенное преимущество: персонаж может совершить две атаки за раунд (по одной атаке каждой рукой) как одно действие. Если, конечно, цель находится на подходящей для обоих орудий дистанции.

Оружие с большой дальностью

Некоторые виды оружия отличаются большей дистанцией поражения, чем другие. Для этого в игре есть особый параметр Дальность. Используя оружие с таким параметром, персонаж может наносить удары с дистанций, на которых противник не сможет до него дотянуться и будет вынужден подходить.

Дистанционные атаки

Дистанционные атаки отличаются от атак в ближнем бою лишь величиной сложности попадания и используемыми навыками.

- **Для лука или пращи:** Ловкость + Владение лёгким оружием (Лук/Праща).
- **Для арбалетов:** Ловкость + Стрельба (ручное оружие).
- **При бросании в противника камней, палок и любых увесистых предметов:** Ловкость + Лёгкая атлетика.
- **При желании бросить в цель острый предмет, да так, чтобы тот вонзился в неё:** Ловкость + Метание.

На результат проверки при этом влияет и дистанция, с которой производится атака. Влияние описывается специальным набором параметров оружия – рядом точности.

Ряд точности

Для каждого вида дистанционного оружия введён ряд из 5 значений, выражающих расстояние в метрах. Например:

10 / 20 / 40 / 80 / 160

Каждому расстоянию соответствует модификатор на попадание из этого оружия:

0 / -1к6 / -2к6 / -4к6 / -8к6

Это означает, что при стрельбе с расстояния от 11 до 20 метров у стреляющего появляется отрицательный модификатор -1к6 к броску на попадание, а при стрельбе с дистанции от 81 до 160 метров, модификатор увеличивается до -8к6, что существенно снижает или сводит к нулю шансы поразить цель.

Самое последнее число в ряде точности обозначает предел дальности для данного оружия. Превысить его невозможно.

Защитные действия

Все уходы от атак относятся к защитным действиям и производятся в тот момент, когда персонажа атакуют. Их не нужно объявлять заранее, и они не участвуют в подсчёте модификаторов от действий в ваш ход. Как уже было сказано, **первое защитное действие всегда выполняется без штрафов, второе с модификатором -1к6, третье с -2к6 и так далее.** Чем больше ударов наносят по персонажу, тем сложнее ему от них защищаться. Игрок волен сам выбирать, от каких атак защищаться, а какие пропустить.

Важное правило: одно защитное действие объявляется против одного удара или выстрела.

Уклонение

Уклонение может быть объявлено в ответ на атаку любого типа, хоть атаку ближнего боя, хоть дистанционную. Этот способ защиты универсален, но зависит от отдельного навыка Уклонение. Результат броска **Ловкости + Уклонения** прибавится к базовой сложности попадания по персонажу.

Парирование

Парированием называется как сведение атаки в сторону, так и постановка жёстких блоков при помощи оружия. Используемые при этом навыки и атрибуты зависят исключительно от оружия, которым парируют удар. Это может быть **Сила + Владение тяжёлым оружием + бонус оружия, либо Ловкость + Кулачный бой / Владение лёгким оружием + бонус оружия.**

Если у персонажа навык Владения оружием развит сильнее, чем навык Уклонения, такой

способ защиты окажется эффективнее. Но есть и существенный недостаток: **парировать дистанционные атаки нельзя.**

Блокирование щитом

Для постановки блока щитом игрок должен кидать проверку **Ловкость + Мастерство щита + Класс защиты** (указан в параметрах щита).

В случае успешной защиты вся сила удара обрушивается на щит. Атакующий персонаж выполняет бросок на повреждение по стандартным правилам, и если при этом повреждения превысят величину Прочности (указана в характеристиках щита), щит ломается и не может больше использоваться.

Важное правило: не забывайте, ко всем вышеперечисленным броскам прибавляется Сложность попадания по неподвижной цели.

Защита от дистанционных атак

Щит нельзя использовать для блокировки дистанционных атак, но он обеспечивает пассивную защиту, прикрывая часть тела персонажа и затрудняя попадание по нему. Класс защиты щита является отрицательным модификатором на попадание для любого, кто будет совершать дистанционные атаки по персонажу.

Единственный же способ активной защиты от дистанционных атак – Уклонение.

Боевые повреждения

Повреждения условно можно разделить на три большие категории – физические, стихийные и магические. Эффективность брони может быть различной для различных типов повреждений.

1. **Стихийные повреждения.** Подразделяются на повреждения электричеством, кислотой, огнем, холодом.
2. **Магические повреждения.** Напрямую они могут быть нанесены только магией Жизни, магией Смерти или магией Астрала.
3. **Физические повреждения.** Разделяются на два типа: проникающие и дробящие.

Физические повреждения в ближнем бою определяются Силой персонажа. Значение Силы с учётом модификаторов от оружия и есть то количество кубиков, которое нужно будет бросать для определения повреждений.

Разные виды оружия могут наносить разные типы повреждений.

Наличие брони, наоборот, снижает повреждения от ударов.

Важное правило: показатель брони вычитается из результата броска на повреждение.

Укрытия

Разные укрытия могут обеспечивать разную эффективность защиты от различных типов повреждений. Приведём несколько примеров.

Укрытие	Показатель брони		
	Физ.	Стих.	Маг.
Деревянный стол	7	10	3
Деревянная дверь	10	12	3
Каменная стена 10 см	20	30	0
Обитая железом дверь	20	20	3
Толстое дерево	40	40	7
Каменная стена 20 см	40	60	0
Тело другого человека	15	15	14
Тело коня	30	30	14
Сыромятная телячья шкура	3	5	7
Накидка из плотной ткани	0	3	0

Система ранений

Во многих игровых системах состояние персонажа выражается очками здоровья. В «Новой Эре» мы подсчитываем не очки, а полученные персонажем ранения. Для их записи используется **пирамидка здоровья**.

Пирамидка представляет собой набор кружочков, которые зачёркиваются при получении ран. Тяжесть ранений нарастает снизу-вверх: от мелких царапин до потенциально смертельных повреждений. И если зачёркнутым окажется самый верхний кружок, у вас появится повод для создания нового храброго героя.

На пирамидку здоровья влияет Выносливость персонажа, отвечающая за способность легче переносить повреждения.



- **Базовая сложность ранения** – количество единиц повреждений, достаточных, чтобы

персонаж с нулевой Выносливостью получил рану.

- **Актуальная сложность ранения** – сложность нанесения той или иной раны для конкретного персонажа. Высчитывается так: **Базовая сложность + Выносливость**.
- **Штраф на все действия** – отрицательный модификатор на все броски. Модификаторы отдельных ран не суммируются, действует всегда максимальный из них.

Виды ранений

Рассмотрим систему ранений на примере пирамидки персонажа с **Выносливостью 3**. Есть всего семь типов ран (по возрастанию тяжести):

1. **Ничуть не больно** – ранения, которые персонаж даже не заметит, равносильные сло-манному ногтю. Если нанесённые повреж-дения меньше нижней границы актуальной сложности (в нашем примере это 1–3 еди-ницы), то они вообще не учитываются.
2. **Царапины (Ц)** – это незначительные раны, не приносящие ощутимых неудобств. В на-шем примере царапина наносится при ве-личине повреждений **от 4 до 10 единиц включительно**. Это ранение не накладыв-ает штрафов, и обычный персонаж может получить их до пяти штук (именно столько кружков в самом нижнем ряду пирамидки).
3. **Лёгкое ранение (Л)** – представляет собой глубокий порез, сильный ушиб или рас-тяжение. Если персонаж должен получить шестую Царапину, или ему наносится **от 11 до 15 единиц повреждений**, зачеркните кру-жок Лёгкого ранения. Наличие хотя бы од-ной такой раны накладывает **штраф -1кб** на все действия.
4. **Среднее ранение (С)** – можно условно представить в виде повреждённых связок, переломов, глубоких проникающих ра-нений и т.д. Если у персонажа зачёркнуты все кружки Лёгких ранений, а он получает ещё одно, или если ему наносится **от 16 до 20 единиц повреждений**, зачеркните кру-жок Среднего ранения. Получая такую рану, персонаж оказывается в большой опасно-сти, ведь вместе с ней в придачу он полу-чает и **штраф -2кб** на все действия.
5. **Тяжёлое ранение (Т)** – подразумевает по-вреждения внутренних органов, раздро-бленные кости, разрубленные мышцы и сухожилия. Со **штрафом -4кб** действовать ещё можно, но результативность будет близка к нулю. Зачеркните этот кружок, если персонаж должен получить четвёр-тое Среднее ранение или если ему наносят **от 21 до 30 единиц повреждений**.

6. **Смертельное ранение** (☠) – тип ранений, потенциально несовместимых с жизнью. Такое ранение наносится при получении **от 31 до 50 единиц повреждений** или третьего тяжёлого ранения. Смертельно раненый персонаж навряд ли сможет спастись самостоятельно. Даже оставаясь в сознании, со **штрафом -8кб** на все действия он сможет разве что стонать и шевелить пальцами.
7. **Мгновенная гибель** – наступает при получении повреждений равных или превышающих самое верхнее число на пирамидке (в нашем примере это – 51 и более).

Важное правило: если у персонажа не остаётся места для какого-либо ранения и при этом он получает ещё одно такое же, то зачёркивается кружок выше (шестая царапина – это уже лёгкое ранение).

ГИБЕЛЬ

Смерть персонажа наступает в следующих случаях:

1. Полученные повреждения равны или превышают число, указанное над пирамидкой (в нашем примере это – 51 и более).
2. Персонаж, имея одно смертельное ранение, получает второе. В этом случае смерть наступает не мгновенно, а начинается процесс умирания. Каждые 3 минуты игрового времени выполняется проверка **Выносливости (без учета модификатора от ранений) против сложности $X*2$, где X – это число закрашенных кружков ранений**. Если проверка провалена, то в пирамидку персонажа вписывается дополнительное ранение, начиная с самой низкой категории. Как только в пирамидке оказывается закрашенным последний кружок, персонаж умирает безвозвратно.

Первая помощь

Процесс умирания можно остановить. Для этого необходимо оказать умирающему персонажу первую помощь. Такая **попытка занимает 3 минуты** и требует проверки навыка **Наука (медицина) + Образование** против сложности $X*4$, где X – число закрашенных кружков ранений в пирамидке спасаемого. Если проверка пройдёт успешно, процесс умирания будет остановлен, а второе смертельное ранение списано.

Выздоровление

Выздоровление персонажа проходит долго. Каждые 15 дней игрового времени все ранения смещаются на одну категорию вниз.

Если за персонажем ухаживает врач, оказывая ему всю необходимую помощь, по истечении 7 дней выступающий в роли доктора персонаж имеет право сделать проверку навыка **Наука (медицина) + Образование** против всё той же сложности $X*4$, где X – это число закрашенных кружков ранений в пирамидке его пациента. При успехе все ранения смещаются на категорию вниз, и начинается новый период выздоровления. Если проверка провалена, повторить её врач имеет право лишь через 14 дней.

Бытовая физкультура

Часто возникают вопросы, касающиеся физических способностей персонажей. Какое расстояние персонаж может пройти за раунд? Как далеко и высоко он способен прыгнуть? Насколько точно он метнёт камень? Ответим на эти вопросы по порядку.

Ходьба и бег

Важное правило: каждый раунд стоящий на ногах персонаж может совершить движение на 1 метр, это не будет считаться действием.

Ходьба на расстояние более одного метра за раунд является действием. Максимальное расстояние, на которое может переместиться персонаж при одном таком действии, равняется сумме его Ловкости и Лёгкой атлетики. Это можно условно назвать перемещением **шагом**.

За один раунд персонаж может совершить два таких перемещения. Можно условно считать это бегом **трусцой**.

Есть возможность перемещаться и быстрее, но это уже будет считаться **спринтом**. Максимальное расстояние, которое персонаж может пробежать, равняется **(Ловкость + Лёгкая атлетика)*4**. При спринте персонаж не сможет совершать никаких других действий, **даже защитные действия ему будут недоступны**.

При передвижении **ползком** максимальная дальность перемещения за раунд не должна превышать **Ловкость + Лёгкая атлетика / 3** с округлением в большую сторону. Как и в случае со спринтом, передвигаясь ползком, персонаж не может совершать в данном раунде других действий.

Плавание

Максимальная скорость перемещения в воде или иной жидкой среде составляет **Выносливость + Плавание**. Именно столько метров может преодолеть персонаж за один раунд. Пока персонаж плывёт, он не может совершать никаких иных действий.

Прыжки

Если нужно определить, сумел ли персонаж перепрыгнуть преграду или допрыгнуть до высоко висящего яблока, достаточно выполнить проверку навыка **Лёгкая атлетика + Ловкость** против сложности, зависящей от длины или высоты прыжка.

- при прыжках **в длину с места** сложность равна расстоянию в метрах, умноженному на 7
- при прыжках **в длину с разбега** – расстоянию в метрах, умноженному на 4
- при прыжках **в высоту с места** – высоте в метрах, умноженной на 20
- при прыжках **в высоту с разбега** – высоте в метрах, умноженной на 15

Если сложность покрыть не удалось, считается, что персонаж не допрыгнул.



Длительные переходы

Нередко возникает вопрос, какое расстояние может преодолеть персонаж за один игровой час или день. На передний план здесь выходят его Выносливость и навык Лёгкой атлетики. В следующей таблице мы приводим расстояния, которые может проходить персонаж пешком, двигаясь в спокойном режиме с небольшим грузом за спиной.

Условия в пути	Километров за сутки
Движение по труднопроходимой местности (болото, бурелом, горные переходы с расщелинами и обрывами)	Лёгкая атлетика + Выносливость
Движение по пересечённой местности (поле, степь, лес, подъем по горным тропам)	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*4
Движение по расчищенным тропам	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*6
Движение по хорошим каменным дорогам	(Лёгкая атлетика + Выносливость)*8

При совершении марш-броска персонажи могут преодолеть вдвое большее расстояние,

но на следующий день им потребуется отдых. Двигаться в таком режиме несколько дней подряд не получится.

Метание предметов

За умение далеко и точно кинуть камень или любой другой предмет отвечает навык Лёгкая атлетика, конечно, если вы не пытаетесь проткнуть при этом противника. Если же метается оружие и персонаж пытается нанести им проникающие повреждения, применяется навык Метание. Впрочем, Метание может применяться и при бросании обычных предметов вместо навыка Лёгкая атлетика.

Сложность броска зависит от размера области, в которую вы хотите попасть предметом, и определяется, как и в любом другом случае, по таблице сложности попаданий.

При метании предметов имеет значение расстояние, поэтому здесь также используется ряд точности. Для броска любого предмета весом до 1 килограмма этот ряд будет иметь следующий вид:

Сила*2 / Сила*4 / Сила*8 / Сила*15 / Сила*30

С увеличением массы бросаемого предмета значения в ряде точности кратно уменьшаются. Для предмета массой 2 килограмма все расстояния уменьшаются вдвое, для предмета массой 3 килограмма – втрое и т.д. Повреждения, которые персонаж способен нанести цели, метнув в неё твёрдый предмет, равны Силе персонажа.

Очки опыта

В процессе игры мастер будет за различные заслуги награждать игроков ценностями, главная из которых – очки опыта. Игроки могут по своему усмотрению тратить эти очки на улучшение параметров своего персонажа.

Повышение параметров

Стоимость дополнительных единиц в атрибутах и навыках вычисляется так же, как и при составлении персонажей, о чём мы расскажем в следующей главе.

Приобретение особенностей

Приобретение новых особенностей может происходить как по желанию игрока, так и по решению ведущего. Игрок может приобрести новую или улучшить имеющуюся особенность, например Боевые искусства, оплатив разницу в цене между текущим и приобретаемым уровнем.

Чтобы избавиться от некоторых особенностей в процессе игры, необходимо потратить столько же очков опыта, сколько она стоила персонажу в начале.

2. Персонажи

Для описания персонажей используются три категории: атрибуты, навыки и особенности.

- **Атрибуты** описывают основные характеристики персонажа, такие как сила, выносливость, образованность и т.д.
- **Навыки** подразумевают некие приобретенные за счёт жизненного опыта способности, такие как умение метко стрелять, быстро бегать, высоко прыгать и т.д.
- **Особенности** отображают некие отличительные черты, присущие данному персонажу, которые не могут быть отнесены ни к атрибутам, ни к навыкам.

Атрибуты, навыки и особенности приобретаются за очки опыта, которые являются выражением времени, затраченного на тренировки и практику. На первичное описание персонажа игрокам даётся 250 очков опыта.

Атрибуты

Всего для описания персонажей в игре предусмотрены 6 атрибутов. Каждый из них может принимать значение от 1 до 5 (для человеческой расы). Весомость этих значений можно представить следующим образом:

- 1 – слабый
- 2 – среднестатистический
- 3 – сильный
- 4 – очень сильный
- 5 – максимум для человеческой расы

Теперь рассмотрим каждый из шести атрибутов подробнее.

Сила. Отображает физическое развитие персонажа. Чем выше показатель Силы, тем больший вес герой сможет взвалить себе на плечи и тем сокрушительнее будут его удары. От Силы напрямую зависит величина повреждений, которые нанесёт персонаж в ближнем бою, а также усилие, с которым он сможет натягивать тетиву лука.

Ловкость. Описывает проворность и координацию персонажа. От её величины зависит, насколько быстро персонаж сможет бегать, как далеко прыгать, насколько точно стрелять, как умело маскироваться и ездить верхом.

Мышление. Выражается в быстроте мышления и трезвости рассуждений. От этого атрибута зависят также внимательность, способность

ориентироваться на местности, отслеживать добычу, готовить и заговаривать зубы своим собеседникам.

Образование. Отражает вес того багажа знаний, которым владеет персонаж. Данный атрибут, помимо познаний наук и мироустройства, определяет ещё и умение пользоваться внешней магией.

Уверенность. От этого атрибута зависит умение убеждать, запугивать и обманывать собеседников. Также этот атрибут *определяет количество ментальных сил персонажа*, что делает его ключевым атрибутом для всех колдунов.

Выносливость. Атрибут показывает способность персонажа временно обходиться без еды, воды, воздуха и других жизненно важных элементов. От Выносливости зависит скорость выздоровления и умение выживать в дикой среде, будь то непроходимые леса или жаркие пустыни. Выносливость увеличивает устойчивость персонажа к телесным повреждениям. *Значение Выносливости прибавляется к базовой сложности нанесения всех типов ранений.*

Базовое значение всех атрибутов у персонажа равно 1. Стоимость дополнительных единиц представлена в таблице:

Значение атрибута	Общая стоимость	Стоимость покупки
1	0	0
2	10	10
3	30	20
4	60	30
5	100	40
6	150	50

- **Стоимость покупки** показывает, сколько очков опыта нужно затратить для получения данного значения, имея предыдущее.
- **Общая стоимость** – это суммарная стоимость повышения от базового значения 1 до требуемого.

При создании персонажей максимальный уровень атрибутов не должен превышать 3. Данное правило обязательно, если планируется длительная хроника с развитием персонажей в процессе игры. Для разовых игр соблюдать данное правило не обязательно.

Навыки

Каждый персонаж, будь то человек или другое существо, с годами накапливает жизненный опыт. Он представляет собой всевозможные навыки, умения и знания. В игре всё это для простоты мы будем называть просто – навыками. Максимальное значение навыка для представителей любой расы или вида равно 5.

Иногда возникает необходимость использовать навык, которого у персонажа нет вовсе, в этом случае игрок может попытаться выкрутиться за счёт одного лишь атрибута: считается, что персонаж использует свои природные качества для восполнения нехватки опыта.

Навыки бывают обычными, сложными, разветвлёнными и специальными.

- **Сложные навыки.** На их приобретение и улучшение необходимо потратить в два раза больше очков опыта, чем обычно.
- **Специальные навыки.** Не имея их, нельзя пытаться выкрутиться за счёт атрибута.
- **Разветвлённые навыки.** Требуют конкретизации. Например, разветвлённым является навык Наука, поскольку необходимо указать, в какой именно науке силен персонаж.

Каждый навык относится к определённому атрибуту, вместе с которым они определяют, насколько персонаж хорош в данном умении.

Стоимость покупки новых и повышения уже имеющихся навыков приведена в таблице:

Значение навыка	Общая стоимость	Стоимость повышения
1	4 (8)	4 (8)
2	6 (12)	2 (4)
3	9 (18)	3 (6)
4	13 (26)	4 (8)
5	18 (36)	5 (10)

* в скобках приведена стоимость сложных навыков

При создании персонажей значение навыка не может превышать значение атрибута, к которому относится.

Для разовых игр соблюдать данное правило не обязательно.

Навыки Силы

Борьба. Помогает скрутить противников в бараний рог. Навык относится к захватам, броскам и другим приёмам, не связанным с нанесением ударов.

Владение тяжёлым оружием (сложный, разветвлённый). Умение использовать оружие с параметром «Тяжёлое» и предметы, вообще не похожие на оружие. Подразделяется на:

1. Клинковое (мечи)
2. Рубящее (топоры, секиры)
3. Дробящее (дубины, молоты, булавы, шестопёры, табуретки, лавки, двери)



Тяжёлая атлетика. Умение поднимать тяжести, завязывать в узелки стальные прутья и высвобождаться из всевозможных пут.

Действие	Сложность
Сломать карандаш	3
Поднять пару ведер с водой	6
Выломать доску в заборе	9
Поднять взрослого человека	12
Переломить древко лопаты	15
Согнуть стальную подкову	18
Разломать дубовую лавку	21
Проломить дубовую дверь	24
Порвать альпинистский канат	27
Поднять коня	30
Сломать стальной меч руками	35
Поднять слона	50

Навыки Ловкости

Верховая езда. Умение держаться в седле и управлять животным. И вовсе не обязательно, чтобы этим животным была лошадь. При попытке оседлать носорога или дикобраза применятся будет этот же навык.

Правила не подразумевают проверку навыка всякий раз, когда персонаж собирается взобраться на коня, проверку рекомендуется совершать в тех случаях, когда наездник пытается совершить какой-либо нестандартный манёвр, как то прыжок через препятствие или атака цели наскоком.

Действие	Сложность
Уверенно сидеть в седле	3
Просто ехать верхом	6
Скакать галопом	9
Резко повернуть в галопе	12
Перепрыгнуть препятствие в галопе	15
Совершить наскок и не упасть	18
На ходу подхватить человека и посадить позади себя	21
Встать в полный рост на ходу	24
Остановить понесшегося коня	27
Выполнять трюки в галопе	30
Заставить коня скакать галопом хвостом вперёд (но зачем!?)	50

Передвижение животного называется:

1. Шагом – если дистанция не превышает значение их Ловкости + Лёгкой атлетики.
2. Рысцей – если расстояние больше предыдущего числа, но не превышает его удвоенное значение.
3. Галопом – если расстояние больше удвоенного значения Ловкости + Лёгкой атлетики (но не более его учетверённого значения).

Владение лёгким оружием (сложный, разветвлённый). Умение использовать оружие с параметром «Лёгкое». Подразделяется на:

1. Клинковое (ножи, мечи, стилеты)
2. Древковое (копья, пики, посохи)
3. Рубящее (топоры, секиры)
4. Дробящее (булавы, шестопёры, кистени)
5. Пращи
6. Луки

Воровство. Умение незаметно для жертвы обшарить карманы или утащить ценный предмет у неё из-под носа.

При попытках ободрать кого-либо игрок должен проверить навык **Воровства против Наблюдательности** жертвы. Если результат окажется меньше, то вор будет раскрыт. Есть ряд факторов, которые влияют на сложность этого действия.

Условие	Модификатор
Предмет под нижним бельём	-5к6
Предмет под верхней одеждой	-3к6
Предмет во внутреннем кармане	-2к6
Предмет крупный или весит более 100 г	-1к6
Вор не виден или скрыт толпой	+2к6

Кулачный бой. Умение драться без оружия либо с использованием кастетов. Нет ничего лучше для вытряхивания дури из голов противников, чем собственная сила.



Лёгкая атлетика (сложный). Умение быстро бегать, далеко прыгать и точно бросать различные предметы, в том числе предназначенные для метания. Также применяется при попытках выскользнуть из пут и выполнения различных акробатических трюков.

Действие	Сложность
Пройти по толстому бревну	5
Пройти по тонкому бревну	10
Пройти по канату с шестом	15
Пройти по канату без шеста	25
Перепрыгнуть с одной лошади на другую на скаку	15
Запрыгнуть на скачущего коня	20
Сгруппироваться при падении и не получить ранения	X

X – высота в метрах, умноженная на 2

Маскировка. Умение прятаться в любом месте, заматывать свои следы и вести слежку так, чтобы вас не обнаружили. Также маскировка подразумевает умение прятать предметы от чужих глаз и маскировать ловушки.

Мастерство щита. Навык отвечает за использование щита в бою не только в качестве пассивного укрытия, но и для блокирования вражеских атак.

Метание. Навык подразумевает не просто умение бросить предмет, например топор, но возможность сделать это так, чтобы боевой частью точно поразить противника. Навык применяется при метании предметов, не предназначенных для метания, но способных наносить проникающие повреждения.

Стрельба (*разветвлённый*). Умение навести предмет на цель так, чтобы поражающий элемент попал точно в неё. Подразделяется на:

1. Ручное оружие (арбалеты)
2. Магия
3. Плевки (да, иногда и от этого бывает польза, например если ваша слюна ядовита или вы стреляете дротиками через трубку)

Уклонение (*сложный*). Умение уворачиваться от ударов, летящих камней, стрел и прочих гадостей.

Навыки Мышления

Аналитика. Умение решать головоломки и вычленять важные улики из кучи ничего не значащих предметов.

Применить навык для решения головоломок или анализа найденных улик очень легко: игрок просто совершает проверку навыка против сложности, которую ведущий предусмотрел для загадки.

Взлом. Умение вскрывать замки без применения силы при помощи отмычек и всего того, что на них похоже.

Производя взлом замка, игрок должен совершить проверку **навыка против определённой сложности**, которая зависит исключительно от сложности устройства. Одна попытка занимает 30 секунд игрового времени.

Тип запирающего устройства	Сложность
Простой засов	5
Дешёвый замок в деревенской двери	10
Обычный замок горожанина	15
Дорогой замок магазина или таверны	20
Сложный сейфовый замок	30
Изощёренный мастерский замок	35
Замурованная дверь без замка (как ты её открыл!?)	50

Также есть некоторые факторы, которые могут влиять на взлом.

Условие	Модификатор
Взлом происходит в спешке	-2к6
Взломщик маскируется	-1к6
Персонаж уже вскрывал этот конкретный замок	+2к6
Механизм старый и грязный	-1к6
Взлом без отмычек, подручными средствами	-3к6

Вожделение (*разветвлённый*). Умение управлять транспортным средством, на котором не требуется балансировать.

Имейте в виду, что для мореплавания одного только навыка Вожделение может быть недостаточно. Для успешной навигации потребуются навык Ориентирование, а для эффективного управления командой Харизма, Риторика или Командование.

Допрос. Умение хитростью вытрясти из оппонента важную информацию или заставить его признаться в преступлении.

Командование. Это не только способность заставить солдат чистить плац, но и умение завладеть инициативой в бою, вдохнуть в бойцов волю к победе и сплотить их дух.

Механика. Умение разобраться в устройстве любого механического предмета, чтобы понять его назначение и метод использования. Этот навык также используется при стрельбе из осадных орудий или всякий раз, когда персонаж сталкивается с механическими ловушками. Для обезвреживания ловушки выполняется бросок **Механика + Мышление**. Сложностью является аналогичный бросок персонажа, установившего ловушку, или число, назначенное ведущим.

Наблюдательность. Умение обнаруживать то, чего другие не заметят. Этот навык используется при попытках отыскать замаскированных противников или спрятанные предметы. Также Наблюдательность отвечает за способность распознавать подделки.

Ориентирование. Умение найти дорогу на суше или на воде по звёздам, мху и другим ориентирам. Включает в себя умение пользоваться картами и навигационными приборами, а также следопытство.

Действие	Сложность
Найти выход из незнакомого города	5
Найти в городе требуемое здание	8
Идти по лесу не заблудившись	11
Двигаться по труднопроходимым местам не заблудившись	14
Отыскать в глуши место, указанное на карте	17
Определить, какому существу принадлежит тот или иной след	20
Найти незамаскированный след цели	14
Идти по следу	17

Риторика (сложный). Искусство вести диалог, вынуждая собеседника говорить о том, что вам нужно или принять вашу точку зрения. Навык отвечает за такие действия, как:

- Обман
- Расспросы
- Уговоры

Торговля. Умение выбить скидку на понравившийся товар или продать подороже имеющуюся безделушку.

Навыки Образования

Внешняя магия (сложный, специальный, разветвлённый). Знание теории и практики манипулирования внешними магическими потоками, что позволяет применять магию. Навык могут использовать только персонажи с особенностью Маг. Подразделяется на магии:

1. Астрала
2. Жизни
3. Смерти
4. Огня
5. Земли
6. Воды
7. Воздуха

Знание местности (разветвлённый). Подразумевает осведомлённость об особенностях региона: например, где расположен лучший трактир, а также знание нравов и обычаев проживающих здесь туземцев, их культурных и религиозных воззрений. Чем большие масштабы местности будут записаны в навыке, тем менее детальной информацией будет владеть персонаж. Приблизительная сложность связанных с навыком действий приведена в таблице.

Действие	Сложность
Найти нужное поселение	3
Найти ночлежку	6
Понять, что празднуют местные	9
Найти короткий путь к месту	12
Ускользнуть от слежки в знакомом городе	15
Использовать знание местных традиций, чтобы получить помощь	18
Определить, где может укрываться цель	21
Проложить безопасный маршрут в занятом врагами городе	24
Подписать назначение всех объектов и строений на карте	30
Назвать поимённо всех трактирщиков и торговцев в регионе	50

Наука (сложный, разветвлённый). Навык отражает познания персонажа в какой-либо прикладной или теоретической науке. Помимо знания фактов этот навык помогает находить полезную информацию среди множества бесполезных источников. Подразделяется на:

1. Медицину
2. Бестиологию
3. Физико-математические науки
4. Химико-биологические науки
5. Историко-филологические науки

Научные знания применимы в разных ситуациях. Так, например, ведущий может назначить проверку физико-математических наук при попытке персонажа разобрать чьи-либо финансовые отчёты. Историко-филологические науки пригодятся при обнаружении каких-либо развалин. И так далее.

1. Медицина

Медицинская наука включает большое количество разносторонних знаний о строении тел живых существ, химических процессах, микробиологии и т.д. Навык применяется, когда персонаж пытается оказать медицинскую помощь другому существу.

Мы уже описывали использование этого навыка в разделе «Система ранений» главы «Основные правила». Однако у него имеется ещё одно очень ценное применение – криминалистика! Персонаж, владеющий навыком Наука (медицина), может проводить вскрытия мёртвых существ в целях получения дополнительной информации.

Результат вскрытия	Результат
Определить время смерти	5–9
Определить причину смерти, если она не очевидна	10–14
Определить орудие убийства	15–19
Воспроизвести картину происшествия	20–29
Получить данные об убийце* (раса, рост, комплекция)	30 и более

* персонаж получает все бонусы, которые покрываются результатом проверки навыка. Но какие именно данные получит игрок, решает ведущий.

2. Бестиология

Знание повадок, мест обитания и физиологических особенностей различных живых существ, не относящихся к расам и видам разумных существ, живым и внешним духам. Встретив подобное существо, игрок может совершить проверку навыка Наука (бестиология) и оценить

полученные преимущества по нижеприведённой таблице.

Полученные преимущества	Результат
Понять намерения существа	4–6
Узнать, чем питается и где обитает существо	7–9
Получить возможность отступить, не спровоцировав атаку	10–12
Узнать слабости существа, +1кб к броскам на повреждение	13–15
Испугать животное, готовое напасть	16–18
Знание психологии, +1кб к приручению	19–21
Предугадывать действия, зная повадки, +1кб на попадание и защиту	22–24
Точно знать все слабости, +1кб к броскам на повреждение	25–27
Знать все детали поведения, +1кб на попадание и защиту	28 и более

* персонаж получает все бонусы, которые покрываются результатом проверки навыка

Совершать проверку можно один раз за сцену по отношению к каждому виду противников. Если же позднее вы встретите аналогичное существо ещё раз, проверка должна выполняться заново.

При желании персонаж может делиться информацией со своими спутниками. В этом случае на них распространяются все те же самые бонусы и модификаторы.



Ремесло (разветвлённый, специальный). Умение из бесполезного куска железа изготовить вилку или пластину для брони, а из обычной бумажки сделать поддельную грамоту.

Для подделок уровень качества определяется результатом броска **Ремесло (подделка) + Образование**. Это число становится сложностью, которую необходимо покрыть броском **Наблюдательность + Мышление**, чтобы распознать фальшивку.

Эзотерика (сложный, специальный). Умение по различным внешним проявлениям опознавать магические явления и разбираться в их сути. На месте проведения ритуала персонаж может совершить проверку и получить информацию в объеме, определённом следующей таблицей.

Полученная информация	Результат
Применялась ли вообще магия	2–3
К какой стихии относился ритуал	4–6
Когда происходил ритуал (день)	7–9
Имел ли место дисгармоничный эффект или нормальный	10–12
Цель заклинания: место, предмет или существо	13–15
Что за ритуал был совершён	16–18
Когда происходил ритуал (час)	19–21
Совершал ритуал маг или колдун	22–24
Какие ингредиенты применялись	25–27
Значения Образования и навыка магии у чародея	28–30
Точно определить чародея (если не знаком, то узнает при встрече)	31 и более

* персонаж получает все бонусы, которые покрываются результатом проверки навыка

Для овладения Эзотерикой не требуется быть чародеем, но без магических способностей или возможности заглянуть в астрал результат броска навыка ополовинивается и округляется в меньшую сторону.

Эзотерика также позволяет распознавать заклинания в процессе их исполнения. Сложность распознавания составляет 16. Чародеям не нужна такая проверка, если применяемое заклинание ими изучено.

Навыки Уверенности

Внутренняя магия (сложный, специальный, разветвлённый). Навык использования своих внутренних магических способностей. От этого навыка зависит и запас ментальных сил. Требуется наличия у персонажа особенности Колдун. Внутренняя магия разделяется на:

1. Астрала
2. Жизни
3. Смерти
4. Огня
5. Земли
6. Воды
7. Воздуха

Гипноз (сложный, специальный). Умение ввести человека в транс при помощи жестов, слов и специальных техник, не имеющих отношения к магии.



Прежде всего гипнотизёр должен ввести жертву в гипнотический транс, для чего выполняется проверка **Гипноз + Уверенность против Стойкости + Уверенности** цели. **Попытка занимает 15 секунд** и требует зрительного и слухового контакта с целью.

В случае добровольного погружения в транс значение броска цели делится пополам с округлением в меньшую сторону.

После погружения цели в транс гипнотизёр может попытаться внушить или вытянуть нужную ему информацию. Для этого он должен будет повторно проводить вышеприведённую проверку навыка **Гипноз + Уверенность против Стойкости + Уверенности цели**. И вновь следует учитывать, что при добровольном гипнозе бросок цели ополовинивается.

К броску цели всегда прибавляется сложность гипнотического действия. Если попытка провалилась, жертва выходит из транса. Список возможных действий и их сложность приведена в таблице ниже. При добровольном гипнозе доступны только подобные действия.

Действия при гипнозе	Сложность
Заставить вспомнить забытое	3
Заставить вспомнить забытое из-за другого гипноза	6
Заставить вспомнить забытое из-за телепатического внушения	12
Заставить забыть мелкое событие (ты не покормил кошку)	6
Заставить забыть важное событие (ты никогда не видел этого человека)	12
Заставить забыть очень важное событие (ты не участвовал в бою сегодня)	18
Убрать модификаторы от ранений на 10 минут	X

* X равен модификатору от ранения, умноженному на 3

Если цель вводят в транс против её воли, спектр возможных действий будет значительно шире, но бросок цели не ополовинится, что существенно осложняет задачу.

Действия при гипнозе против воли	Сложность
Внушить безопасную простую мысль (пожми мне руку)	3
Внушить противоестественную мысль (подари мне свой кошель)	6
Внушить опасную мысль (отдай мне своё оружие)	12
Внушить смертельную мысль (прыгни со скалы)	18
Изменить восприятие незначительно (у меня не чёрные волосы, а русые)	3
Изменить восприятие существенно, но не критично (ты меня не видишь)	6
Изменить восприятие критическим образом (ты видишь не уголь, а слиток золота)	12
Изменить восприятие до абсурда (ты вовсе не человек, а собака)	18
Вытянуть из человека скрываемые, но не важные сведения (какой у тебя размер ботинок?)	3
Вытянуть из человека важные сведения (где ты хранишь деньги?)	6
Вытянуть из человека секретные сведения (с кем ты изменял жене?)	12
Вытянуть из человека самую скрываемую тайну (куда ты спрятал похищенного вельможу?)	18

Запугивание. Навык, помогающий вселять страх в сердца врагов. При попытке запугать необходимо совершить проверку навыка **Запугивание + Уверенность против Стойкости + Уверенности** цели. Если проверка удалась, разница в бросках определит последствия для жертвы.

Эффект от испуга	Разница бросков
Оппонент теряет желание нападать, но действует без штрафов и ограничений	1–5
Персонаж получает эффект Страх (1)	6–10
Персонаж получает эффект Страх (2)	11–15
Персонаж получает эффект Страх (3)	16–20
Персонаж получает эффект Паника	21–25

В течение одной сцены каждого её участника можно запугивать только один раз. Само запугивание может быть направлено против нескольких оппонентов одновременно, если все они видят персонажа.

Штраф держится до тех пор, пока цель не выйдет из боевой ситуации и не отдохнёт хотя бы 15 минут игрового времени.

Искусство (*разветвлённый*). Умение играть на свирели, рисовать, петь или танцевать. Сюда также можно включить актерское мастерство и искусство перевоплощения. Искусство рисования важно для магов, поскольку применяется для начертания ритуальных пентаграмм.

1. Лицедейство
2. Рисование магических пентаграмм
3. Публичные выступления
4. Создание материальных произведений

1. Лицедейство

При попытке выдать себя за того, кем вы не являетесь, результат броска данного навыка является сложностью разоблачения. Именно против неё будут делать проверку **Наблюдательность + Мышление** все, кто мог бы вас раскусить. Есть и некоторые влияющие на разоблачающих обстоятельства.

Обстоятельство	Модификатор разоблачителю
Разоблачающий знает вашу «роль» лично	+2к6
Обстановка боевая или стрессовая	-1к6
На вас надеты личные вещи вашей «роли»	-1к6
Плохая видимость	от -1 до -4к6
Действия актёра противоречат ситуации или подозрительны	от +1 до +2к6

Приручение (*сложный*). Навык включает в себя знания о том, как ухаживать за зверями, чем их привлекать и кормить, а также тонкости психологии, рефлексов и повадок, необходимых для приручения.

Стойкость (*сложный*). Умение сохранить самообладание в критической ситуации, «не расколоться» на допросе и отстоять свою позицию, даже когда сами знаете, что неправы. Используется при сопротивлении психологическому давлению и попыткам подчинения воли персонажа, при сопротивлении магическим воздействиям на разум и в обычных стрессовых ситуациях. Этот навык отображает общую психическую устойчивость персонажа.

Харизма (*сложный*). Умение «пустить пыль в глаза», вызывая доверие в общении. Способность убеждать других в своей правоте и ненавязчиво вытягивать нужную информацию. Навык отвечает за такие действия, как:

- Обман
- Расспросы
- Уговоры

Навыки Выносливости

Альпинизм. Умение подниматься вверх и, что ещё важнее, спускаться вниз целым и невредимым. Преодоление любых препятствий при помощи снаряжения и в отсутствии оно определяется этим навыком. В таблице мы приводим сложности связанных с навыком действий при условии, что у персонажа нет никакого специального снаряжения.

Действие	Сложность
Преодолеть преграду высотой с персонажа	2
Залезть на ветвистое дерево	4
Забраться в окно второго этажа	6
Подняться на крутой холм с осыпающимися склонами	10
Залезть на высокое дерево без веток на стволе	14
Забраться в окно третьего этажа	16
Подняться на крепостную стену небольшого города	20
Подняться по крутому склону горы	24
Подняться на стену форта/крепости	30
Подняться по отвесной скале	40

Выживание (*разветвлённый*). Умение приспособиться к среде обитания, найти воду и пищу, двигаться днём и обустроить убежище ночью. Умение развести огонь в тундре и защититься от палящего солнца в пустыне. Выживание – не одно действие, а целый комплекс, сложность которого различается в разных условиях и приведена ниже.

Действие	Сложность
Действия, необходимые для выживания в лесу/степи (1 день)	12
Действия, необходимые для выживания на болотах (1 день)	15
Действия, необходимые для выживания в пустыне/горах (1 день)	18
Безопасно идти через степь/пустыню (12 часов)	12
Идти через леса/болота (12 часов)	15
Идти по горам (12 часов)	18

Провал проверки ведущий может интерпретировать по своему усмотрению. Это может означать для персонажа встречу с опасным зверем или невозможность добыть питьевую воду. Персонаж может остаться голодным или оказаться без укрытия в холодную погоду.

Плавание (*специальный*). Умение не только держаться на воде, но и уверенно передвигаться в этой бурной стихии.

Особенности

Помимо атрибутов и навыков персонажам часто присущи особые черты характера и поведения. Для них в игровой системе предусмотрены специальные параметры, названные «особенностями».

Особенности бывают полезными и вредными, поэтому и их стоимость может иметь отрицательное значение. Помимо этого у некоторых особенностей есть градация по пользе или вреду. В этом случае в скобках указаны несколько вариантов их цены.

Амбидекстр (10). Персонаж с этой особенностью одинаково хорошо владеет левой и правой рукой. Это позволяет эффективнее сражаться парным оружием. Модификатор на второе оружие сокращается до -1кб.

Боевые искусства (16/24/36/52/72). Персонаж в результате многолетних практик овладел каким-либо боевым искусством. Получаемые при этом преимущества зависят от того, к какой боевой школе относятся его умения, и подробно описаны в соответствующей главе (стр. 28).

При создании персонажа уровень особенности не может быть выше 3.

Бой вслепую (10). Персонаж не получает отрицательных модификаторов, если сражается в темноте или по каким-либо причинам не может видеть противников. В бою он полагается на другие чувства так же успешно, как его соперники на зрение. Особенность относится только к боевым ситуациям и не подразумевает способности видеть в темноте.

Везение (16/24/36/52/72). Персонажу порой удаётся совершить невообразимое просто потому, что обстоятельства складываются в его пользу. Каждый игровой день игрок может добрасывать кубики при любой проверке. Общее их количество не должно превышать уровня особенности (1, 2, 3, 4 или 5).

Горячий (6/12/24/48). Персонаж с этой особенностью в моменты схватки совершенно забывает о боли и ранениях. Если он получает ранение, перекрываемое особенностью, то отрицательный модификатор накладывается лишь после окончания боя. Уровень особенности соответствует перекрытию ранений: Лёгких/Средних/Тяжёлых/Смертельных.

Доход (X). Если у вашего персонажа есть источник постоянного дохода, то данная особенность отображает этот факт. Но обязательно обсудите с ведущим все её аспекты, например каким образом и с какой периодичностью пер-

сонаж будет получать свою плату. Каждая единица в значении X соответствует еженедельному доходу в 10 медных монет.

Закалка (4). Персонажу не страшны холода, даже небольшое переохлаждение не способно замедлить его реакцию или вызвать простуду.

Зеркальный (30). Персонаж уникален тем, что его биополе отражает магические потоки, вытесняя их из себя. Он не может применять магию, но и на него нельзя воздействовать магически. Он полностью защищён от урона магией Жизни и Смерти, а также от любого другого прямого магического воздействия. Тем не менее, это не спасает от запущенных в него при помощи телекинеза камней, ледяных стрел и других материальных объектов.

Иностранный язык (2/4/6). Умение говорить на каком-либо ином языке, кроме родного. Первый уровень данной особенности позволяет общаться с носителями языка, имея модификатор -2кб на социальные навыки. На втором уровне модификатор сокращается до -1кб. На третьем уровне персонаж свободно владеет языком.

Интуиция (4/8/12). У персонажа хорошо развита интуиция. Она подсказывает ему выходы из самых сложных ситуаций и помогает в расследовании трудных дел. Персонаж чувствует, чего лучше не делать, в какую дверь лучше не заходить первым. Игрок имеет право 1, 2 или 3 раза за игровую сессию в зависимости от уровня особенности задать ведущему вопрос, касающийся наилучшего для персонажа варианта действий, и получить на этот вопрос честный и ценный ответ.

Колдун (30). Персонаж имеет врожденную способность организма накапливать в себе магическую энергию и использовать её для сотворения заклинаний. Эта особенность позволяет применять внутреннюю магию за счёт накопленных ментальных сил.

В начале игры персонаж с этой особенностью имеет дополнительные 10 очков опыта на приобретение магических ритуалов.

Командный игрок (10). Персонаж с этой особенностью привык жить в тесном сообществе, и поэтому он получает дополнительный модификатор +1кб на все проверки в ситуациях, когда ему оказывают содействие. Данная особенность не может быть взята вместе с особенностью Ведомый или Одиночка. В боевых сценах бонус действует, если вместе с персонажем его противника атакует кто-то ещё.

Маг (30). В отличие от колдунов маги не могут накапливать магическую энергию в своём теле. Впрочем, это компенсируется их способностью ощущать внешние магические потоки, наполняющие окружающее пространство, и манипулировать ими. Особенность позволяет осваивать, применять и улучшать навык Внешней магии.

В начале игры персонаж с этой особенностью имеет дополнительные 10 очков опыта на приобретение магических ритуалов.

Мастер на все руки (30). Кругозор персонажа с этой особенностью поражает. Кажется, что он умеет всё и знает обо всём на свете. Персонаж может использовать все специальные навыки, как если бы они у него имелись, но он имел бы в них 0 единиц. Однако для применения магии всё ещё необходима особенность Маг или Колдун. Чародейя особенность позволяет изучать и применять заклинания из тех школ магии, которыми они не владеют.

Особенность снижает стоимость приобретения новых навыков в процессе игры. *Первая единица в простом навыке обойдётся ему в 2 очка опыта, а в сложном в 4.*

Отмеченный богом (15/30/45). Персонаж посвятил часть своей жизни одному из богов и тем самым заслужил благосклонность с его стороны. Все попытки обращений к этому богу проходят с модификатором +1к6, +2к6 или +3к6 в зависимости от уровня особенности.

Отрешённый (6). Персонаж замкнут на себе. Таких все считают странными и «не от мира сего». Его мало интересуют другие люди, он испытывает модификатор -2к6 на все действия, связанные с общением. Но при этом имеет модификатор +1к6 на все проверки, связанные с любимым делом. Каким именно – игрок определяет при описании персонажа.

Проницательность (9/18/27). Персонаж обладает редким врождённым чутьем, помогающим понять, лжёт ли собеседник. В зависимости от уровня особенности 1, 2 или 3 раза за игровой день игрок может задать вопрос ведущему – говорит ли его собеседник правду – и получить честный ответ «да» или «нет». Также персонаж получает бонус, равный уровню особенности (+1к6, +2к6 или +3к6), при ведении допроса.

Пугающий вид (4). У персонажа хорошо получается запугивать своих противников. Особенность позволяет использовать Силу вместо Мышления и Уверенности при использовании навыков Допрос и Запугивание.

Связи (X). У персонажа есть друзья в высших кругах или среди воровских банд. Не столь важно где, важно то, что они могут не раз и не два оказывать ему услуги, делиться важной информацией и готовы замолвить за него словечко при необходимости. В зависимости от влияния сообществ стоимость особенности может быть разной. Иметь друзей в городском управлении – одно, а быть в побратимах с высшими государственными чинами – совсем другое. Однако помните, злоупотреблять связями не стоит, тем более не стоит просить своих друзей о том, что может подставить их самих.

Стоимость особенности зависит от конкретных условий, которые вы можете посмотреть в нижеприведённой таблице. Вам нужно лишь выбрать параметры и сложить их цены.

Масштаб организации	Стоимость
Один человек	1
Крупная группа людей	2
Организация городского масштаба	4
Организация масштабов страны	8
Организация мировых масштабов	16
Готовность оказывать помощь	
Помощь в бытовых мелочах	1
Предоставление ценной информации	2
Поучаствуют в сюжете	4
Готовы сражаться и рисковать жизнью	8
Частота возможного применения	
Редко (через 3–4 игровых модуля)	0
Иногда (через 2 игровых модуля)	1
Часто (через раз)	2
Постоянно (каждый игровой модуль)	4
Цена услуг	
Помощь только за деньги	-2
Услуга за услугу	-4
Безвозмездная помощь	8

Пример: связи с организацией городского масштаба (4), предоставляющей ценную информацию (2) постоянно (4), но за деньги (-2), будет стоить $4+2+4-2=8$ очков опыта.

Стальное тело (6). Персонаж пышет здоровьем, его тело выносливее, чем у других. Сложность нанесения всех ранений увеличена на 1.

Толстокожий (6). Персонаж совсем не чувствует или научился игнорировать свою боль. Ему совершенно не страшны пытки (они не дают бонусов при его допросе), и ему не нужно кидать проверки на болевой шок. У него такого просто не бывает.

Филин (8). Персонаж с этой способностью способен обходиться без сна в два раза дольше, чем другие. И время высыпания у него сокращено вдвое.

Аллергия (X). У персонажа возникает аллергическая реакция на указанные вещества, которые достаточно распространены в этом мире. Стоимость особенности определяется суммой модификатора и значения, принятого для распространённости аллергена.

Распространённость аллергена	Стоимость
Крайне редкий (на единорогов)	1
Редкий (на кедровые орехи)	0
Обычный (на укусы пчёл, сладкое)	-1
Частый (на пыльцу, шерсть)	-4
Повсеместный (на пыль, солнце)	-8
Модификатор на все действия от -1к6 до -5к6	
	от -1 до -5

Амнезия (-4). Персонаж не помнит, что происходило в его жизни начиная с определённого момента. История его жизни оказывается в руках мастера, который может по своему усмотрению заполнить пробелы.

Бешеный (-3). Персонаж с этой особенностью имеет обыкновение внезапно впадать в ярость и неадекватно реагировать на высказывания окружающих. Это накладывает модификатор -3к6 на проверки навыков Риторика, Харизмы и Приручения. Приручение животных, имеющих данную особенность, также проходит с модификатором -3к6. Бешеный персонаж впадает в неистовую ярость, вступив в бой. Он не отступит, пока жив его враг и пока он сам способен стоять на ногах.

Ведомый (-3). Персонаж с этой особенностью сильно не уверен в себе. Пока им руководят или рядом с ним находится лидер, он имеет бонус к Уверенности +1, однако в случае гибели, бегства или просто вывода из строя лидера персонажи с данной особенностью получают штраф к Уверенности -3, к Ловкости и Силе -1. Данная особенность не может быть взята одновременно с особенностями Командный игрок или Одиночка.

Визитная карточка (-5). Персонаж испытывает непреодолимое желание оставить на месте действия «визитную карточку». Это может быть что угодно – нарисованный на полу символ, пирамидка из камней, мотылёк во рту трупа, – но всегда одно и то же. Такой персонаж сам по себе считается одним жетоном Утечки.

Зависимость (X). Имеется ввиду серьёзная наркотическая зависимость или близкая к ней. Это может быть как зависимость от неких химических веществ, так и маниакальная тяга к предметам или каким-нибудь занятиям. Отсутствие регулярной дозы имеет последствия, персонаж получает отрицательный модификатор на все свои действия.

Редкость объекта зависимости	Стоимость
Крайне редкий (кровь дракона)	-8
Редкий (распутные орчихи)	-4
Обычный (качественный алкоголь, табак, чай, кофе)	-1
Повсеместный (сладости, хлеб, пиво)	0
Частота приёма доз	
Редко (раз в неделю)	0
Часто (раз в день)	-1
Очень часто (раз в час)	-4
Постоянно (каждые 10 минут)	-8
Модификатор на все действия от -1к6 до -5к6	
	от -1 до -5

Заказанный (X). Иногда обиженные люди нанимают бандитов или используют своё влияние для создания персонажу проблем. Заказанный нажил врагов, которые от него просто так не отстанут. Цена особенности зависит от влиятельности заказчика, характера принимаемых мер и сложности улаживания конфликта.

Заказчик	Стоимость
Один человек	0
Группа людей	-1
Организация городского масштаба	-2
Организация масштабов страны	-4
Организация мировых масштабов	-8
Предпринимаемые действия (может быть несколько вариантов)	
Охота на персонажа	-2
Вредительство в личных делах	-1
Охота на окружение персонажа	-2
Создание проблем с сюжетом	-2
Частота появления проблем	
Редко (через 3–4 игровых модуля)	4
Иногда (через 2 игровых модуля)	2
Часто (через раз)	0
Постоянно (каждый игровой модуль)	-4
Метод улаживания конфликта	
Легко разрешимый конфликт (возврат долга, публичные извинения и т.п.)	12
Трудно разрешимый (нанесение увечья, потеря близкого и т.п.)	0
Неразрешимый (смерть персонажа)	-8

Истукан (-7). Настоящему истукану невозможно что-либо доказать. Он плохо понимает приказы и всегда делает что-нибудь не так, как его попросили. Персонаж с этой особенностью не получает командных бонусов в бою, получает модификатор +3к6 при сопротивлении допросам и приказам и -3к6, когда он сам пытается выполнять эти действия.

Калека (-5/-10/-20/-40). У персонажа имеется хроническое заболевание или отсутствует какая-то часть тела. Чем эта часть тела ценнее или чем серьёзнее заболевание, тем выше стоимость особенности.

Кошмары (-6). Персонажа мучают ночные кошмары, в результате чего ему требуется в полтора раза больше времени на сон. Также во время сна он может громко кричать, стонать и размахивать руками, мешая спать окружающим. Если рядом с ним будут спать другие и не заткнут уши, то время, необходимое им на сон, также увеличивается в полтора раза.

Криворукость (-5). Всё, к чему притрагивается персонаж, ломается, заклинивает, выходит из строя. Дело осложняется тем, что такие люди из-за неудовлетворённого любопытства испытывают непреодолимую тягу к механизмам. Каждый раз, когда персонаж имеет дело с чем-либо механическим (арбалеты тоже считаются), кидайте кубик. Если выпало 5 или 6, то мелкая поломка гарантирована.

Кровожадность (-1). Персонаж с этой особенностью имеет модификатор +3к6 при сопротивлении приказам, запрещающим прямо или косвенно убивать. Он также получает модификатор +1к6 на все действия в бою, если уже убил хотя бы одного противника.

Неженка (-8). Ранения у людей с такой особенностью заживают в полтора раза медленнее, чем у других, а сложность нанесения всех ранений уменьшена на единицу.

Неудачник (-10). Невезение не страшно до тех пор, пока оно не принимает регулярный и патологический характер. Один раз за игровую сессию мастер может заставить игрока во время очередной проверки кинуть в два раза меньше кубиков с округлением в меньшую сторону, чем это подразумевают навыки. Также ведущий имеет право потребовать от игрока кинуть кубик при совершении любого обыденного действия, и если выпадет нечётное число, трактовать это как неудачу.

Одиночка (-6). Персонаж привык всё делать один. Когда на него смотрят или пытаются помочь, он совершает досадные ошибки. В подобных ситуациях на все его проверки накладывается модификатор -1к6. В боевых сценах штраф действует, если вместе с одиночкой его противника атакует кто-то ещё.

Особая примета (-1/-3/-5). У персонажа есть узнаваемая черта. Это может быть шрам, необычный голос, цвет кожи, поведенческая привычка или он просто является известной личностью. Стоимость зависит от того, насколько особенность заметна для окружающих. Такой персонаж считается одним жетоном Утечки.

Параноик (-3). За персонажем кто-то следит. По крайней мере он в этом абсолютно уверен. В каждом встречном он видит потенциального шпиона, желающего убить его или подчинить своей воле. Это было бы не так плохо, если бы он сам не устраивал слежки и не выявлял «шпионов» даже среди близкого окружения.

Плохое зрение (-2/-3/-4). Персонаж страдает нарушением зрения, в связи с чем вынужден носить очки. Если их не оказывается на нём, персонаж получает отрицательный модификатор на все действия, связанные со зрением, равный уровню особенности (-1/-2/-3к6), пока не наденет очки.

Уродство/Красота (-8/-4/12/24). У персонажа от рождения очень привлекательная – либо наоборот – наружность. Он получает модификатор -2к6/-1к6/+1к6/+2к6 всякий раз, когда пытается убеждать собеседника, обманывать или расспрашивать о чём-либо.

Фобия (X). Фобия – это паническая или не очень боязнь чего-либо: покойников, высоты, замкнутых помещений, пыток или даже тараканов. При встрече объекта фобии на все проверки персонажа накладывается отрицательный модификатор. Единственное действие, на которое не действует этот штраф, – бег от объекта фобии. Стоимость особенности определяется суммой модификатора и значения, принятого для распространённости объекта фобии.

Распространённость объекта фобии	Стоимость
Крайне редкий (трёхлапые лягушки)	2
Редкий (серебряные тарелки, гусяры)	1
Обычный (червяки, варежки, ковшики)	-1
Частый (шкафы, коты, телеги, люди)	-4
Повсеместный (закрытые помещения)	-8
Модификатор на все действия от -1к6 до -5к6	от -1 до -5

Шизофрения (-4/-8/-12). Серьёзное психическое заболевание делает персонажа странным и порой заставляет совершать нелогичные и необъяснимые поступки. Толкает ли его на это воображаемый друг или звучащий в голове голос, но персонаж один, два или три раза

за игровую сессию (в зависимости от уровня особенности) начинает совершать странные поступки. Это выражается в том, что мастер берёт его под свой контроль на несколько минут и действует так, как ему хочется.



СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ ЛЮБОГО НОВОГО ПЕРСОНАЖА	Кол-во
Оружие на выбор, железное, качественная ковка/лук или арбалет из прочного дерева/качественный посох с камнем 2-го уровня	1
Комплект кожаной брони, стандартная кожа, качественная выделка (КТ 2, Прон. 10, Дроб. 6, Стих. 6, Маг. 3)/комплект стёганной брони (КТ 1, Прон. 6, Дроб. 10, Стих. 6, Маг. 0)	1
Комплект отмычек	1
Короткий кинжал, железный, качественная ковка (прон. +2кб/+1кб)	1
Нож метательный, железный, качественная ковка (прон. +2кб/+0кб)	3
Вещмешок заплечный (30 кг)	1
Фляга кожаная (2 литра)	1
Комплект письменных принадлежностей	1
Запас провизии на 7 дней	–
Деньги 5 серебряных монет	–
Палатка малая	1
Шерстяное одеяло	1
Беспородный конь (Ловкость 3, Лёгкая атлетика 4, Выносливость 4)	1



Шаблоны персонажей

Если вам необходимо быстро составить персонажа, не тратя время на его подробную проработку. Специально для таких случаев мы предусмотрели простой «конструктор». Достаточно

будет выбрать одну из трёх представленных ролей и записать в лист персонажа соответствующие параметры.

Оставшиеся очки опыта вы можете распределить по собственному усмотрению, скорректировав роль в нужную игроку сторону.

Боец	Поддержка	Чародей
АТРИБУТЫ		
Сила 3 Ловкость 3 Ещё один атрибут со значением 3 Остальные атрибуты 2	Два атрибута со значением 3 Значение остальных атрибутов 2	Уверенность или Образование 3 Ещё один атрибут со значением 3 Три атрибута со значением 2 Один атрибут оставьте равным 1
Остаток опыта 130	Остаток опыта 150	Остаток опыта 160
НАВЫКИ		
Владение оружием (на выбор) 3 Уклонение 3 Лёгкая атлетика 2 Стойкость 2	Владение оружием (на выбор) 2 Уклонение 2 Лёгкая атлетика 2 Стойкость 2 Наблюдательность 3 Риторика или Харизма 3	Стрельба (магия) 2 Лёгкая атлетика 1 Наука (на выбор) 3 Магия (на выбор) 3 Магия (на выбор) 2 Стойкость 2
Остаток опыта 70	Остаток опыта 75	Остаток опыта 86
ОСОБЕННОСТИ		
Боевые искусства (2ур)	–	Колдун/Маг
Остаток опыта 46	Остаток опыта 75	Остаток опыта 56 (+10 на магические ритуалы)



3. Ситуативные правила

Бытовые повреждения

Иногда пораниться можно, и не участвуя в боях. Можно упасть с высоты, обжечься, задохнуться или умереть с голоду. Персонаж может быть облит кислотой, а может просто быть лишённым возможности спать, что порой приводит к ещё более печальным последствиям.

Асфиксия

Если персонаж оказался в ситуации, когда ему нечем дышать, то он должен выполнять проверку Выносливости каждую минуту игрового времени. Сложность каждой новой проверки увеличивается на 5. По истечении первой минуты она равна 5, по истечении второй – 10, третьей – 15 и так далее.

Если проверка оказалась провалена, персонаж теряет сознание. Затем за каждую дополнительную минуту без возможности возобновить дыхание он получает 4 царапины. После реанимации ранения от асфиксии проходят не сразу, списывается по 4 ранения в час, начиная с самых тяжёлых.

Кислота

Основной параметр кислот – **Едкость**. Это количество кубиков повреждений, которые наносит вещество при попадании на открытые участки кожи. Повреждения ополовиниваются каждый раунд с округлением в меньшую сторону пока не достигнут единицы и не исчезнут вовсе.

Недостаток еды и воды

Без воды человек может обходиться весьма недолго. Значение Выносливости персонажа точно указывает, сколько дней он способен переносить жажду без вреда для здоровья. Каждый последующий день персонаж должен выполнять проверку Выносливости. Сложность каждой новой проверки увеличивается на 10. Она равна 10 в первый день, 20 во второй, 30 в третий и т.д. Провалив проверку, персонаж получает 4 царапины. Если в один из дней ему удастся напиться, то отсчёт начинается заново. Ранения не списываются, а заживают подобно обычным ранам.

Без еды персонаж может обходиться в пять раз дольше, чем без воды. Проверки проводят раз в пять дней.

Недостаток сна

Любой персонаж способен легко обходиться без сна 16 часов игрового времени. Каждый последующий час персонаж должен выполнять

проверку Выносливости против сложности, равной количеству «лишних» часов бодрствования. Если проверка оказывается проваленной, персонаж либо немедленно засыпает, либо получает накопительный отрицательный модификатор -1к6 на все проверки. Модификатор снимается, когда персонаж основательно выспится, потратив на это не менее 8 часов.

Падение с высоты

Персонажам свойственно высоко залезать и иногда оттуда падать. Последствия падения зависят от высоты, с которой персонажа угрозило свалиться. Определить величину полученных повреждений вы можете по нижеприведённой таблице.

Высота	Дробящие повреждения
3–5 метров	1к6
6–10 метров	2к6
11–15 метров	4к6
16–20 метров	8к6
21–25 метров	16к6
26 метров и более	32к6

Если падение было чем-то смягчено, ведущий волен снизить количество получаемых повреждений по своему усмотрению.

Ожоги

При контакте с раскалённым предметом или открытым пламенем персонаж получает повреждения каждый раунд, пока контакт не прекратится. Некоторые воздействия, например от горячей одежды или раскалённого масла, нельзя так просто убрать. Такие повреждения ополовиниваются каждый раунд с округлением в меньшую сторону, пока не достигнут единицы и не исчезнут вовсе.

Условие	Повреждения
Раскалённая кочерга	1к6
Факел/кипяток	2к6
Костёр/горящая одежда	4к6
Раскалённое масло	5к6
Горящий дом (персонаж внутри)	6к6
Топка печи	8к6

Эффекты и состояния

Кроме внешних есть и внутренние эффекты и состояния, способные причинить вред. Причём опасность подстерегает не только физическое, но и психическое здоровье персонажа.

Падение

Имеется в виду не падение с высоты, а обычное падение, например когда персонажа сбили с ног. Пока персонаж лежит, на него накладываются некоторые ограничения. Он может передвигаться только ползком и получает отрицательный модификатор -2кб на все действия, связанные с Ловкостью и Силой. При атаках модификатор применяется к броскам и на падение, и повреждение.

Для того чтобы подняться на ноги, персонаж должен совершить два действия.

Страх (X)

Состояние страха накладывает отрицательный модификатор Хкб на все проверки, кроме попыток сбежать от источника страха. Данный эффект проходит через 15 минут, после выхода из сцены, в которой был получен.



Паника

Впавший в панику персонаж полностью теряет самообладание. Игрок перестаёт контролировать его дальнейшие действия. Если персонаж входит в такое состояние, киньте кубик, чтобы понять, как он себя поведёт.

Выпало на кубике	Реакция персонажа
1–2	Впадёт в ступор на 3 раунда, потом попытается сбежать
3–4	В растерянности будет выполнять бессмысленные действия (на усмотрение ведущего)
5–6	Сразу попытается убежать

Паника проходит через 15 минут после выхода из сцены, в которой была получена.

Паралич

Персонаж способен думать и воспринимать информацию, но лишён возможности двигать конечностями. Паралич может быть результатом серьёзного ранения, отравления или магического воздействия.

Шок

Шоковое состояние может наступить в результате ранения. Оно характеризуется потерей самообладания и снижением осмысленности действий. Персонаж не может выполнять никаких действий, кроме передвижения.

Алкогольное опьянение

Для описания воздействия алкоголя вводятся специальные единицы – Лигрылы. Это литры умноженные на градусы. Бутылка водки, например, содержит $0,5 \times 40 = 20$ Лигрылов. При распитии алкоголя употреблённые Лигрылы записываются в пирамидку здоровья в виде алкогольных ранений, действующих как и обычные раны, сообщая отрицательный модификатор на все проверки. И лишь к броскам Стойкости персонаж получает модификатор +1кб при наличии подобных ран (царапины не в счёт).

У каждого персонажа есть определённый «запас прочности», то есть некоторое количество Лигрылов, которое он может употребить без занесения ран в пирамидку. Это количество равно Выносливости персонажа. Дополнительный «запас прочности» от 1 до 5 поглощённых Лигрылов может обеспечить хорошая закуска.

Каждые полчаса игрового времени списывается один Лигрыл, начиная с самых тяжёлых из занесённых в пирамидку.

Социальные действия

Героям нередко придётся вступать в социальное взаимодействие с неигровыми персонажами, и мы не рекомендуем полагаться в этих ситуациях на отыгрыш. Общение в игре ведёт не игрок, а его внутриигровой протез, и не стоит требовать от игрока применения личных навыков общения, они не могут соответствовать навыкам его персонажа, равно как не соответствуют реальным обстоятельствам внутриигровым.

Допрос

Действие, направленное на получение информации вопреки воли допрашиваемого субъекта.

Проводящий допрос персонаж должен совершить проверку **Допрос + Мышление**, а цель может использовать **Стойкость + Уверенность**, чтобы уйти от ответа.

Также цель может попытаться обмануть допрашивающего при помощи броска **Риторика**

+ Мышление или Харизма + Уверенность.

Полноту полученных при допросе сведений можно оценить по таблице.

Результат допроса/ответа	Разница бросков
Уточнены незначительные детали/ответ расплывчатый, приправлен ложью	1–10
Получены сомнительные сведения/ответ правдивый, но краткий	11–20
Цель созналась в преступлении, выдала ценные сведения/развернутый ответ	21–30
Цель созналась в серьёзном преступлении, рассказав детали/развёрнутый ответ с дополнительными уточнениями	31 и более

Некоторые методы допроса могут обеспечивать дополнительные преимущества. Речь идёт о попытках, но здесь главное не переборщить – допрашивать смертельно раненого персонажа нельзя. Игрок может совершать атаки, заявляя меньшее количество кубиков на повреждение, чем позволяют характеристики его персонажа.

Обстоятельство	Модификатор
Нанесение царапины	+1к6
...лёгкого ранения	+2к6
...среднего ранения	+3к6
...тяжёлого ранения	+4к6
Неявная угроза друзьям/близким	+1к6/+2к6
Явная и очевидная угроза	+2к6/+3к6

Модификаторы от угроз «друзьям и близким» назначаются по усмотрению ведущего. Они могут быть выше или ниже указанных значений в зависимости от значимости персонажей для допрашиваемого.



Риторика и Харизма

При попытках обмануть оппонента, убедить его в своей правоте, выведать важные сведения или уговорить сделать что-либо применяются навыки Риторика или Харизма. Они полностью идентичны по своему применению. Отличие лишь в том, что Риторика зависит от Мышления персонажа, а Харизма от его Уверенности.

Игрок должен сформулировать, в чём

именно он убеждает цель, какую ложную мысль хочет ей внушить, после чего выполнить проверку навыка. Цель же в качестве противодействия должна совершить проверку навыка **Стойкость + Уверенность**.

Важное правило: сложность действия всегда прибавляется к броску Стойкости цели, усложняя задачу убеждающего.

Обман	Сложн.
Незначительная ложь, похожая на правду: «Я видел этого человека, он побежал туда!»	0
Серьёзный обман: «Я уже заплатил вам!»	10
Невероятная ложь: «Я – ваш отец!»	20
Расспросы	Сложн.
Расспросить о чём-то незначительном: «Где вы живёте?»	0
Расспросить о чём-то важном: «Где предпочитаете хранить деньги?»	10
Расспросить о чём-то секретном: «Где тайный ход в замок?»	20
Уговоры	Сложн.
Уговорить сделать что-то простое: «Передай от меня привет вооон тому человеку»	0
Уговорить сделать что-то подозрительное: «Скажите стражнику, что вы меня знаете и я был с вами весь день»	10
Уговорить сделать что-то опасное: «Пропустите меня во дворец!»	20

Определённые условия могут способствовать или мешать попыткам обмана. Самые частые из них приведены ниже.

Условие при уговорах/обмане	Модификатор
То, в чём пытаются убедить, противоречит/соответствует ситуации	-2к6/+2к6
Убеждение делается повторно	-2к6
Убеждение в боевой ситуации	-1к6
Репутация убеждающего не располагает/располагает к доверию	-1к6/+1к6

При расспросах существенно помогает взятка. Иногда можно её просто посулить, иногда потребуется сперва её дать и лишь потом надеяться на успех. Размер взятки зависит от достатка того, кого вы планируете подкупить.

Условие при расспросах	Модификатор
Цель получила мелкую взятку	+1к6
...существенную взятку	от +2к6 до +3к6
...огромную взятку	от +4к6 до +5к6



Командование

Настоящий командир умеет не только вдохновлять людей на подвиги, но и обладает комплексом знаний по тактике и стратегии ведения боя. Навык применяется в двух основных ситуациях: для раздачи приказов и при командовании отрядом в бою.

Командование отрядом в бою

В этом случае перед началом боя проверку **Командование + Мышление** выполняет игрок, взявший на себя командование отрядом, и командир противника. Разница в бросках определит тот набор преимуществ, который получит выигравшая проверку сторона.

Полученные преимущества	Разница бросков
Инициатива – бойцы получают +1к6 к броску на инициативу	1–4
Воодушевление – бойцы получают модификатор +1к6 к Стойкости	5–9
Манёвр – один раз за бой все бойцы одновременно могут совершить перемещение на расстояние (Ловкость + Лёгкая атлетика)х2, не считающееся действием. Момент выбирает командир отряда	10–14
Превосходство – бонус к инициативе и Стойкости увеличен до +2к6	15–19
Внезапность – противник не может объявлять защиту от самой первой атаки в текущем бою	20–24
Общая инициатива – все участники боя действуют в том порядке, в котором решит командир	25

Раздача приказов

В этом случае игрок выполняет проверку **Командование + Мышление** против **Стойкость + Уверенность** оппонента.

Действие	Сложность
Заставить выполнять рутинную работу	0
Заставить выполнять опасную задачу	10
Заставить пойти на крайний риск	20
Вдохновить – эффект Страх понижается на 1, а Паника заменяется на Страх (3)	5

Некоторые обстоятельства могут способствовать или препятствовать попыткам приказывать. Ниже приведены наиболее распространённые из них.

Условие при приказах	Модификатор
Приказывающий не имеет никакой власти над целью	-4к6
Приказ противоречит личным моральным принципам цели	-2к6
Приказ является необоснованным или не соответствует ситуации	-1к6
Приказывающий представляет угрозу для цели	+1к6
Приказывающий имеет серьёзное преимущество в общественном статусе	+1к6
Приказывающий имеет прямые властные полномочия над целью	+2к6

* модификаторы можно применить только в случае, когда цель знает о данных обстоятельствах, даже если её просто обманули

Боевые искусства

Данная особенность в зависимости от типа боевой школы может обеспечивать широкий набор различных преимуществ в бою. Каждый уровень особенности открывает дополнительные спецприёмы и улучшения.

Запомните, что бонусы суммируются. Если персонаж имеет особенность боевых искусств 3-го уровня, это означает, что он также получает бонусы от уровней 1 и 2.

Все приёмы боевых искусств применимы только к используемым школой видам оружия.

Важное правило: бонусы к атрибутам не меняют их фактического значения и не влияют на цену их повышения. Эти бонусы являются перманентными модификаторами.

Боевая школа Медведя

Мастера школы Медведя непревзойдённо владеют тяжёлыми двуручными типами вооружения, а также используют в качестве оружия предметы, совсем на оружие не похожие. Их удары отличаются сокрушительной мощью.

Уровень	Бонусы
1	Пролом щита
2	Бронепробитие (3), Обезоруживание
3	Сложность нанесения всех ранений увеличивается на 1, Ошеломление
4	Внезапная атака (1), Круговая атака
5	Суммарный Класс тяжести надетой брони считается меньшим на 1, +1 к Выносливости



Боевая школа Богомола

Школа практикует безоружный бой, превращая руки мастера в смертоносное оружие. Применяется также для атак кастетами.

Уровень	Бонусы
1	Обезоруживание, Внезапная атака (1)
2	Контратака, Мгновенный подъём, Подсечка
3	Боевой ритм, Бронепробитие (3)
4	Двойная атака, Бронепробитие (7)
5	Одна обычная атака (одним оружием) за раунд не считается действием, +1 к Ловкости



Боевая школа Кобры

Специфика школы Кобры заключается в нанесении ударов противнику, при этом персонаж остаётся вне зоны поражения оружием. Адепты этой школы боевых искусств обучаются владению лёгким древковым оружием.

Уровень	Бонусы
1	Контратака, Обезоруживание
2	Атака с отскоком, Бронепробитие (3)
3	Первое уклонение или парирование за раунд не считается действием, Внезапная атака (1), Подсечка
4	Боевой ритм, Бронепробитие (7)
5	Дальний выпад, +1 к Ловкости



Боевая школа Барса

Ученики данной школы учатся бою парным оружием. Все приёмы школы Барса применимы лишь при наличии двух орудий в руках.

Уровень	Бонусы
1	Особенность Амбидекстр
2	Обезоруживание, Внезапная атака (1)
3	Бронепробитие (3), Двойная атака
4	Внезапная атака (2)
5	Одна обычная атака (одним оружием) за раунд не считается действием, +1 к Выносливости



Боевая школа Волка

Использование лёгких клинковых, колющих и рубящих видов оружия – вот на чём специализируются адепты школы Волка.

Уровень	Бонусы
1	Контратака
2	Бронепробитие (3)
3	Класс тяжести щитов считается меньшим на 1, Внезапная атака (1)
4	Двойная атака
5	Бронепробитие (7), +1 к Ловкости



Боевая школа Журавля

Бойцы этой школы специализируются на метательных типах оружия, таких как луки и пращи. Они учатся поражать врагов в наиболее уязвимые места.

Уровень	Бонусы
1	Внезапная атака (1), Бронепробитие (3)
2	Перезарядка Лука и Пращи является одним действием, Прицельный выстрел
3	Бронепробитие (7)
4	Бронепробитие (10)
5	Двойной выстрел, +1 к Ловкости



Боевая школа Удава

Мастера школы Удава посвящают свою жизнь изучению приёмов борьбы. Их искусство позволяет не только разумно использовать свою силу, но и направлять силу противника против него самого.

(Данная боевая школа относится к усложнённым правилам. Если вы новичок, использовать её в игре не желательно).

Уровень	Бонусы
1	Стремительный захват
2	Мгновенный подъём , сложность нанесения всех ранений увеличивается на 1
3	Сложность нанесения всех ранений увеличивается на 1, Прикрыться врагом
4	Сложность всех действий в захвате уменьшена вдвое
5	Стремительность в борьбе, +1 к Силе

Приёмы боевых искусств

Атака с отскоком. После проведения атаки персонаж может провести перемещение на расстояние, не превышающее его Ловкость + Лёгкая атлетика.

Боевой ритм. Персонаж может совершать перемещение, которое не считается действием, на два метра вместо одного.

Внезапная атака (X). Персонаж совершает неожиданную атаку. Противник не может объявить защитные действия, но в случае попадания урон от удара или выстрела ополовинивается (с округлением в большую сторону). Может быть применено лишь X раз за бой.

Дальний выпад. Персонаж наносит оружием удар на 1 метр дальше, чем это позволяет его оружие.

Двойная атака. Атака проводится по двум целям одновременно, если они обе в зоне досягаемости для оружия. Можно провести только одну подобную атаку за раунд.

Двойной выстрел. Стрелок выпускает две стрелы или метает два предмета одновременно. В случае успешной атаки цель получает два ранения. Бросок на повреждение совершается дважды.

Контратака. В случае успешного парирования, игрок получает возможность совершить внеочередную атаку по оппоненту. Контратака считается защитным действием и её применение увеличивает модификатор, как любое другое действие этого типа.

Круговая атака. Атака проводится одновременно по всем целям (в том числе дружественным) в зоне досягаемости оружия. Можно провести только одну подобную атаку за раунд.

Мгновенный подъём. Персонаж может встать на ноги, совершив всего лишь одно действие вместо двух.

Обезоруживание. В случае успешного парирования персонаж может обезоружить своего врага. Для этого необходимо, чтобы разница в бросках противника на попадание и броска на парирование составила не менее 10.

Ошеломление. Все атаки персонажа чрезвычайно сильны. Парирование их оружием или блокирование щитом считается сразу за два защитных действия.

Подсечка. Особая атака, не наносящая противнику повреждений, но сбивающая его с ног в случае успешного броска на попадание.



Прикрыться врагом. Находясь в состоянии борьбы, персонаж может использовать бросок Сила + Борьба в качестве защитного действия. В случае успеха ранение будет нанесено тому, кем он прикрывается. Модификатор -2кб на все действия от состояния борьбы следует учитывать при этом броске.

Прицельный выстрел. Особая атака, которая втрое уменьшает стандартную сложность попадания по цели. Прицельный выстрел должен быть единственным действием персонажа за ход.

Пролом щита. Целью специальной атаки является щит противника. В случае успешного броска на попадание удваиваются наносимые щиту повреждения. По понятной причине бессмысленно блокировать эту атаку щитом.

Стремительность в борьбе. При успешном действии в захвате вы можете немедленно провести ещё одно действие без дополнительных модификаторов.

Стремительный захват. При успешном захвате персонаж может сразу же совершить одно «действие в захвате» без дополнительных модификаторов.

Бронепробитие (X). Персонаж умеет чувствовать слабые места любой защиты. Он может применить свою силу или ловкость так, чтобы поразить противника в наиболее уязвимое место. Эффективность брони противника снижена на X единиц.

Шпионские игры

Игрокам следует быть осмотрительными, ведь «глаза» и «уши» врагов повсюду. Чем больше персонажи контактируют открыто, тем выше вероятность того, что об их действиях узнает враг. Ведущему стоит учитывать, что оптимальное количество противостоящих игрокам организаций – две или три. Степени разоблачения группы отображает особый ресурс – **жетоны Внимания**. Они бывают двух типов: **Утечки** и **Заслуги**. Чем больше их у игроков, тем больше внимания они к себе привлекли и тем большее противодействие им оказывают тайные враги.

Если Утечки – это всегда плохо, то Заслуги являются ценным ресурсом, который может быть использован разными способами для получения значительных преимуществ перед врагом.

Шпионская паутина

В процессе игры персонажам приходится контактировать с представителями разных групп и сообществ. Всего мы выделяем 6 основных групп:

1. Простолюдины (нищие, бездомные, крестьяне и горожане рабочих профессий).
2. Деловой люд (торговцы, трактирщики и другие мелкие и крупные предприниматели).
3. Знатные особы (члены знатных родов, чиновники и властимушье).
4. Преступники (воры, бандиты, мошенники и другие представители криминального мира).
5. Воины (стражники, солдаты, наёмники).
6. Чародеи (маги и колдуны: от мелких сельских целителей до представителей высших школ).

Каждой из этих социальных групп в шпионской паутине соответствует один сектор. В свою очередь секторы делятся на три сегмента, в которые игроки могут ставить отметки контактов. Каждый сегмент может быть отмечен лишь один раз. Если все три сегмента в секторе уже имеют отметку, то других отметок в этот сектор поставить нельзя.

Всякий раз, когда в процессе выполнения задания персонажи игроков вступают в социальное взаимодействие с другими персонажами и у тех остаются воспоминания о контакте, следует поставить отметку контакта в сектор, соответствующий той социальной группе, к которой относится персонаж. Отметка ставится в сегмент, не имеющий отметок.



Если игроки сильно «нашумели» и привлекли внимание персонажей, относящихся к различным социальным группам, ведущий может потребовать от них поставить отметку сразу в несколько секторов шпионской паутины.

По окончании сценария, когда игроки получают очки опыта, они должны выполнить процедуру шпионских игр. Для этого игроки кидают несколько кубиков: по одному за каждую противостоящую им организацию. Выпавшие значения указывают на сектор шпионской паутины, в которой действовали агенты противника. Если в данном секторе у игроков имеются отметки, то за каждую из них они получают один жетон Утечки.

Если на кубиках выпали одинаковые значения, это означает столкновение вражеских агентов друг с другом, что вносит сумятицу в их деятельность. В этом случае игроки не получают, а сбрасывают столько жетонов Утечки, сколько имеют отметок в данном секторе.

После окончания процедуры шпионских игр все отметки с паутины убираются.

Избавление от жетонов Утечки

Избавиться от жетонов Утечки гораздо сложнее, чем их получить. Мероприятия, которые позволяют это сделать, можно разделить на 2 типа.

Тип 1. Меры конспирации

- Перенос места постоянного базирования или схрона, если таковое имеется, избавляет от одного или двух жетонов – в зависимости от значения базы.
- Существенное изменение внешности персонажей: полная смена причёсок, отращивание или сбривание бород, нанесение

грима, ношение скрывающей внешность одежды – всё это также позволяет сбросить 1 жетон Утечки.

- Один жетон сбрасывается при избавлении от ценной и узнаваемой вещи, например меча, посоха, доспеха и т.д. Вещь можно спрятать, выбросить или уничтожить. При её продаже или передаче другому персонажу жетон Утечки не сбрасывается.

Тип 2. Меры по улаживанию проблем

- Подкуп крупной и влиятельной фигуры позволит отвлечь внимание от себя и избавиться от 1 жетона Утечки. Размер взятки определяется ведущим.
- Сюжетный способ подразумевает улаживание проблем некоторым способом, который определит ведущий. Это может быть выполнение некоей особой услуги, избавление от болтливой свидетельницы, сбор компромата на преследователя или любое другое действие, которое ведущий предложит игрокам.

Жетоны Заслуг

Жетоны Заслуг – по сути слава, заработанная персонажами. Хотя эта слава и добрая, но она всё равно привлекает излишнее внимание к группе. Игроки получают жетоны при совершении ярких и общественно поощряемых деяний. Решение об их выдаче в этом случае принимает ведущий, беря в расчёт обстоятельства и результаты действий игроков. Примерами подобных деяний являются:

1. Избавление местных жителей от терроризирующего их противника или твари.
2. Выполнение сложного поручения, с которым сами граждане справиться не могли.
3. Спасение одной или нескольких жизней местных жителей.

Наилучший способ использовать славу – манипуляция общественным мнением. Игроки могут потратить один жетон Заслуг для прекращения любого действующего слуха или для запуска своего собственного.

Слухи

Слухи – обоюдоострое оружие. Они могут быть опасны, а могут играть вам на руку. Запущенный слух живёт своей жизнью и действует до тех пор, пока игроки не предпримут действий по его прекращению. Вводя новый слух, направленный против игроков, ведущий должен подобрать максимально подходящий под ситуацию либо сформулировать свой соб-

ственный слух и его воздействие на персонажей и мир.

При запуске собственного слуха – за жетон Заслуги – игроки могут выбрать любой из доступных вариантов либо сформулировать свой. В этом случае они должны договориться с ведущим о том, какое влияние слух будет иметь.

Если о группе распушено максимальное количество слухов, игроки не могут запустить новый, пока не будет прекращён один из действующих. Ведущий же может запустить новый слух, заменив им любой по своему выбору.

Борцы с преступностью. Представители преступного мира отказываются идти на контакт и проявляют агрессию по отношению к персонажам. Зато деловой люд требует меньше денег за товары и услуги, а простолудины готовы рисковать собой ради оказания помощи.

Высокие связи. Стражники и армейцы готовы оказать поддержку персонажам и даже исполнить их поручения. Однако каждое такое поручение «наградит» персонажей дополнительной отметкой в секторе «Воины» шпионской паутины.

Грабители. Честные торговцы отказываются с персонажами общаться и вести любые дела. Некоторые стражники могут даже иметь приказ об их аресте.

Держащие слово. Персонажи заслужили доверие представителей определённой группы – при запуске слуха следует уточнить, какой именно. Их обещаниям верят на слово, с них не берут предоплату за услуги, а награды выдают авансом.

Заговорщики. Стражники получают распоряжение на арест группы, и властимущие отказываются от каких-либо контактов с персонажами. Зато они получают модификатор +2к6 на все попытки общения с придворной знатью.

Законопослушные. Стражники никогда не проводят досмотр личных вещей.

Изверги и садисты. Все попытки допроса проходят с модификатором +2к6.

Изменники и диверсанты. Армейские силы относятся к персонажам враждебно.

Мошенники. Торговцы и трактирщики требуют в полтора раза больше денег за все товары и услуги.

Обманщики. Расспросы и уговоры представителей определённой группы – при запуске слуха следует уточнить, какой именно – происходят с модификатором -2к6.

Одержимый демонами. Персонаж получает модификатор +2к6 к попыткам запугать обычных людей, и они отказываются идти с ним на контакт.

Опасные ребята. Игроки получают отрицательный модификатор -2к6 на все попытки общения с простолюдными и +2к6 с представителями криминального мира.

Осведомители. Общение с представителями преступного мира происходит с модификатором -2к6. Зато общение со знатью с модификатором +2к6.

Подлые интриганы. Персонажи получают модификатор -2к6 к общению со всей знатью.

Робин Гуд. Персонажи пользуются поддержкой обычных граждан, получая модификатор +2к6 на все попытки общения с ними, но -2к6 на попытки общения со знатью.

Самый опасный враг. Один из членов группы считается самым опасным, и потому его всегда стараются атаковать первым.

Скрывающие ценность. Игроков преследуют разномастные охотники за сокровищами, готовые воровать, устраивать засады и облавы – лишь бы отобрать их имущество.

Слух о собственной гибели. Игроки могут сбросить один жетон Утечки. После прекращения действия этого слуха жетон Утечки не возвращается.

Тайная власть. Простолюдины и деловой люд опасаются чинить препятствия и даже готовы выполнять поручения. Но подобные контакты требуют поставить отметку в соответствующий сектор шпионской паутины.

Цель для насмешек. Общение, допрос и запугивание представителей определённой группы – при запуске слуха следует уточнить, какой именно – происходит с отрицательным модификатором -2к6.

Шпион. Стражники получают распоряжение на арест одного из членов группы.

Влияние жетонов Внимания

Повторимся: жетонами Внимания являются и жетоны Утечек, и жетоны Заслуг, имеющиеся у группы.

1–2. Имея на руках менее трёх жетонов, игроки не рискуют столкнуться ни с какими отрицательными последствиями. Они никому не известны, поэтому о них не может быть распущено никаких слухов.

3–5. Игроки привлекли излишнее внимание. Враги начинают что-то подозревать. Их соглядатаи насторожены. Пока что всё ограничивается лишь подозрениями, но против персонажей уже начинают действовать определённые силы, распуская о них разные слухи. Теперь, выдавая игрокам очередной жетон Внимания, ведущий может ввести против них новый слух или заменить действующий. Всего может действовать 1 слух.

6–8. Действия игроков привели к частичному раскрытию их планов. Враг удостоверился, что имеет дело с опасным противником, и начинает действовать активно. Персонажи дискредитируются, их дела и былые заслуги очерняют. Теперь о них может быть распущено 2 слуха одновременно. Также игроки могут столкнуться с соглядатаями и наёмниками врага, отправленными по их души.

9–11. Персонажи настолько «наследили», что за ними объявлена настоящая охота. По их следам идут убийцы, охотники за головами или мечтающие о сведении счетов граждане. Внимания врага приковано к группе персонажей, в разных уголках страны найдётся кто-то, кто может узнать их в лицо и передать информацию «куда следует». Враги всегда готовы воспользоваться шансом и совершить покушение или диверсию. О персонажах может быть распущено до 3 слухов одновременно.

12–15. Получив двенадцатый жетон, персонажи оказываются в опаснейшей ситуации. Врагу известно практически обо всех их передвижениях и контактах. В охоту за ними отправляют лучших из лучших. Проводится кампания по дискредитации, теперь о персонажах может быть распущено до 4 слухов одновременно. Игроки не могут иметь больше 15 жетонов Внимания, поэтому после получения 15-го жетона, они перестают их получать.

Если количество действующих слухов превышает максимальное, они продолжают действовать, пока не будут прекращены игроками.

4. Оружие и броня

Оружие ближнего боя

Выбор холодного оружия широк, однако его можно разделить на две основные категории – Тяжёлое и Лёгкое оружие. Каждая из них имеет дополнительное ветвление.

Тяжёлое оружие разделяется на:

1. Клинковое (мечи)
2. Рубящее (топоры, секиры)
3. Дробящее (дубины, булавы, молоты)

Лёгкое оружие разделяется на:

1. Клинковое (ножи, мечи, стилеты)
2. Древковое (копья, пики, посохи)
3. Рубящее (топоры, секиры)
4. Дробящее (кистени, цепи и небольшие одноручные булавы)

Некоторыми видами оружия можно наносить различные удары с разной степенью эффективности. Молотом-чеканом, например, можно

совершать удары как дробящего, так и проникающего типа.

Если у одного оружия описаны сразу два типа повреждений, это означает, что игрок вправе выбирать, какие именно удары он хочет наносить.

Есть ещё один тип оружия ближнего боя, который стоит особняком, – всевозможные кастеты. Для владения этим типом оружия не требуется специальный навык. Бонусы от кастетов действуют в кулачном бою.

Дистанция

Для всех видов оружия стандартной длины рабочей дистанцией считается положение игроков на соседних шестигранниках игрового поля.

Если оружие имеет особый параметр **Длинное (X)**, это означает, что им можно наносить **удары через X шестигранников**. Если же оппонент находится на соседнем шестиграннике, для такого оружия следует использовать параметры, указываемые в скобках (вблизи). Если таковые не указаны, значит оружие одинаково эффективно на всех дистанциях.



Подручные средства

Если настоящего оружия под рукой нет, в его качестве вполне может выступить и любой под-

вернувшийся увесистый предмет. Пренебрегать им не стоит, ведь это лучше, чем ничего. Вооружитесь ножкой от стула, но не бросайтесь на противника с голыми руками.

И этим тоже можно драться

Название	Тип повреждений	Модификатор		Особое	Тип
		На повр.	На попадание		
Ножка от стула	Дробящий	+2к6	-1к6	–	Лёгкое/Тяжёлое дробящее
Скамья	Дробящий	+4к6	-3к6	-2к6 противнику на попытке парирования	Тяжёлое дробящее
Сапог	Дробящий	+1к6	+0	При ударах ногами	Кастеты
Нож кухонный	Проникающий	+2к6	-1к6	–	Лёгкое клинковое
Увесистый булыжник	Дробящий	+2к6	-2к6	–	Лёгкое/Тяжёлое дробящее
Деревянная кружка	Дробящий	+1к6	-1к6	–	Кастеты

Оружие ближнего боя				
Название	Тип повреждений	Модификатор		Тип
		На повреждение	На попадание	
Кинжалы (железные, обычное качество)				
Короткий кинжал	Проникающий	+1кб	+1кб	Лёгкое клинковое
Длинный кинжал	Проникающий	+2кб	+1кб	Лёгкое клинковое
Мечи (железные, обычное качество)				
Длинный меч	Проникающий	+3кб	+2кб	Лёгкое клинковое
	Проникающий	+6(+4)кб	+0	Тяжёлое клинковое
Двуручный меч	Дробящий	+4(+2)кб	-1кб	
Катана	Проникающий	+4(+2)кб	+2кб	Лёгкое / Тяжёлое клинковое
Топоры (железные, обычное качество)				
Маленький топор	Проникающий	+3кб	+0	Лёгкое рубящее
	Дробящий	+1кб	-1кб	
Двуручный топор	Проникающий	+5(+3)кб	-1кб	Тяжёлое рубящее
	Дробящий	+3(+1)кб	-1кб	
Булавы (деревянные и железные, обычное качество)				
Дубина (палица)	Дробящий	+2кб	-1кб	Тяжёлое дробящее
Булава, шестопёр	Дробящий	+3кб	+1кб	Лёгкое / тяжёлое дробящее
Боевой молот	Дробящий	+5кб	-1кб	Тяжёлое дробящее
Двуручный посох (с навершием или без)	Дробящий	+3кб	-1кб	Лёгкое древковое / Тяжёлое дробящее
Копья (железные, обычное качество)				
Алебарда	Проникающий	+6(+3)кб	+0(-2)кб	Тяжёлое рубящее
Двуручное копьё (Протазан)	Проникающий	+3кб	+1(-2)кб	Лёгкое древковое / Тяжёлое дробящее
	Дробящий	+1кб	-1кб	
Кастеты (железные, обычное качество)				
Кастет	Дробящий	+1кб	+0	Кастеты
Кастет с шипами	Дробящий	+2кб	+0	Кастеты

Бронепробитие (X): оружие пробивает доспехи, снижая их показатель защиты на величину X, вплоть до нуля. Это относится лишь к данной конкретной атаке.

Амплитудное (X): каждой атаке оружием (кроме первой за раунд) предшествует замах, который является отдельным одним или несколькими действиями. X – количество действий для замаха. Например, одна атака двуручной секирой является одним действием. Если же игрок захочет нанести этим оружием два удара за раунд, количество действий увеличится до четырёх: удар + замах (2) + удар. Это значит, что оба удара получат модификатор от действий -3кб на попадание и на повреждение.

Длинное (X): оружием можно наносить удары через X шестигранников. Если оппонент находится на соседнем шестиграннике, то следует использовать параметры, указываемые в скобках (вблизи). Если таковые не указаны, значит оружие одинаково эффективно на всех дистанциях.



Щиты

Щиты могут быть разных размера и формы, но принцип их использования один. В игре щиты не делят на категории, все различия отображаются набором параметров.

- **Класс защиты:** размер отрицательного модификатора на попадание для всех дистанционных атак, направленных на персонажа со щитом. Также это значение является положительным модификатором на блокирование атак щитом в ближнем бою.

- **Класс тяжести:** минимальное значение Силы, которой должен обладать персонаж, чтобы пользоваться щитом без штрафов. Если Сила персонажа меньше указанного Класса тяжести, он получает отрицательный модификатор (на Силу и Ловкость), равный разнице между этими значениями.
- **Прочность:** величина повреждений, разовое нанесение которых приводит к пролому щита и делает невозможным его последующее использование.

ЩИТЫ (обычное дерево, обычное качество)

Название	Класс защиты	Класс тяжести	Прочность
Баклер	1к6	1	20
Малый предплечный	2к6	2	20
Средний кулачный	3к6	3	20
Предплечный	4к6	4	20
Ростовой	5к6	5	20
Павеза	8к6	6	20

Метательное оружие

Арбалеты

Тип повреждений: проникающие.

Применяемый навык: Стрельба (ручное оружие).

При стрельбе из любого арбалета от персонажа требуется лишь умение заряжать оружие при помощи зарядного механизма и метко стрелять. В описании арбалета указывается время, необходимое для его перезарядки. Оно

не зависит существенно ни от чего, кроме самого зарядного механизма, поэтому зарядить арбалет быстрее не получится. Повреждения, наносимые им, также не зависят ни от чего, кроме конструкции и материалов, из которых он изготовлен.

Все арбалеты имеют один существенный недостаток: *процесс их взведения не может происходить на ходу и не может быть совмещён с какими-либо иными действиями.*

Все арбалетные болты имеют одинаковый тип наконечника – бронебойный.

АРБАЛЕТЫ (обычное качество)

Название	Время взведения	Повреждения	Ряд точности
Самострел	1 раунд	3к6 + Бронепробитие (7)	10 / 20 / 40 / 55 / 70
Ручной арбалет	1 раунд	5к6 + Бронепробитие (7)	15 / 30 / 60 / 80 / 100
Арбалет с ножкой	2 раунда	7к6 + Бронепробитие (7)	20 / 40 / 80 / 100 / 130
Воротковый арбалет	3 раунда	9к6 + Бронепробитие (7)	25 / 50 / 100 / 125 / 150

Пращи

Тип повреждений: дробящие.

Применяемый навык: Владение лёгким оружием (Пращи).

Праща представляет собой верёвку либо ремень с петлёй на одном конце и расширением в центре. Используя пращу, персонаж способен нанести повреждения, равные удвоенному значению его Силы. В сильных и умелых руках праща может стать поистине смертоносным оружием. Перезарядка пращи требует совер-

шения двух действий. Ряд точности для пращи определяется Силой персонажа:

Сила*4 / Сила*8 / Сила*15 / Сила*30 / Сила*50

Преимуществом пращи перед другими видами дистанционного оружия является её простота и доступность боеприпасов. Подходящий по форме камень весом 200–400 граммов можно найти практически везде. В крайнем случае метнуть можно и любой другой увесистый предмет округлой формы.

Луки

Тип повреждений: проникающие.

Применяемый навык: Владение лёгким оружием (Луки).

Стрельба из лука отличается от стрельбы из арбалетов. Дело в том, что максимальная энергия изгиба его дуг может ограничиваться Силой персонажа. Каким бы ни был лук, персонаж не сможет нанести больше повреждений, чем **значение его Силы, умноженное на 2**.

Например, если персонаж с Силой 2 стреляет из лука, максимальные повреждения которого равны 7, то в случае попадания он будет иметь всего 4 кубика для броска на повреж-

дение. Качество стрел, однако, может увеличить эти повреждения. Различные формы наконечников сообщают стрелам различные бонусы.

Перезарядка лука включает в себя два действия – достать стрелу и натянуть тетиву.

Формы наконечников стрел

Материал	Повр.	Особое
Бронебойный	–	Бронепробитие (7)
Широкий	+2к6	Значения ряда точности /2 ополовиниваются
Лезвийный	+1к6	–
Зазубренный	–	Для горящих стрел

ЛУКИ (прочное дерево с костяными накладками, обычное качество)

Название	Повреждения	Ряд точности
Охотничий лук	3к6	6 / 12 / 23 / 37 / 60
Короткий лук	4к6	8 / 16 / 30 / 52 / 85
Составной лук	5к6	10 / 20 / 37 / 67 / 110
Длинный лук	7к6	14 / 28 / 51 / 97 / 160

Доспехи

Основными характеристиками брони в игре являются показатели брони и Класс тяжести.

- **Показатели брони:** это число вычитается из результата броска на повреждение, если удар приходится на защищённую часть тела. Показатель брони указывается отдельно для каждого типа повреждений.
- **Класс тяжести:** показывает, какой минимальной Силой должен обладать персонаж, чтобы носить доспехи без штрафов. Если

Сила меньше данного числа, то на персонажа накладывается отрицательный модификатор к Силе и Ловкости, равный разнице между Силой и Классом тяжести доспехов. Учитывается Класс тяжести элемента с максимальным значением этого параметра.

Если доспехи комбинируются, то есть металлический доспех одевается поверх стёганого или кожаного, то Класс тяжести суммируется, как и все показатели брони.

Доспех разделен на 4 части: броня для торса, поножи, наручи и шлем.

ДОСПЕХИ

Название	Класс тяжести	Показатель брони от повреждений			
		Проникающих	Дробящих	Стихийных	Магических
Стёганая броня (обычная ткань, обычное качество)					
Элемент стёганого доспеха	1	3	7	3	0
Кожаная броня (обычная кожа/шкура, обычное качество)					
Элемент кожаного доспеха	2	7	3	3	3
Кольчужная броня (железо, обычное качество)					
Элемент кольчужного доспеха	2	7	3	0	0
Пластинчатая (железо, обычное качество)					
Элемент пластинчатого доспеха	3	12	7	7	0
Чешуйчатая броня (железо, обычное качество)					
Элемент чешуйчатого доспеха	4	17	12	10	0
Латная броня (железо, обычное качество)					
Элемент латного доспеха	5	24	17	21	0



Жизнь в её общем понимании не ограничивается лишь материальным миром. Если представить миры в виде матрёшки, то материальный окажется самой маленькой, центральной частью. Точно известно о существовании как минимум двух миров более высокого плана.

Внешним для материального является астральный мир. Это место обитания тонких сущностей, иначе именуемых духами. Астральный мир схож с материальным, являясь чем-то вроде его искажённой тени или информационного отпечатка. Он трёхмерен и подчиняется течению времени, но физические законы и свойства пространства в нём иные.

Духи являются информационными структурами, не имеющими какой-либо конкретной формы. Для стороннего наблюдателя они могут выглядеть либо так, как сами себя представляют, либо как их представляет этот самый наблюдатель. Они не являются продуктом магии. Однако магические потоки на астральном уровне видны, и многие духи способны с ними взаимодействовать. Таким образом, многие астральные сущности имеют возможность изменять магию.

Параметры духов

Все духи обладают атрибутами и навыками, подобно живым созданиям. Сумма всех их атрибутов представляет собой обобщённую силу данной сущности. Набор физических атрибутов (Сила, Ловкость, Выносливость) отражает параметры их астрального тела (иначе называемого – тонким), а также актуален для них при материализации или вселении.

Нанесение урона духам представляет собой немалую проблему, поскольку очень немногие предметы обладают свойством проникать в астральный мир и разрушать тонкие структуры. Как правило, борьба со злонамеренными сущностями происходит при помощи магии. Полученные духом ранения записываются в пирамидку их здоровья, правила здесь те же, что и для живых существ. От второго смертельного ранения дух распадается.

Перемещение духов

Перемещение духов в астральном мире может происходить по-разному. Чаще всего они перемещаются так же, как делали бы это в материальном мире, то есть используя свои физические атрибуты. Многие способны мгновенно перемещаться на небольшие расстояния в пределах видимости. Но иногда им доступно перемещение на огромные расстояния. Это сложнее, поскольку духу требуется некий якорь, к которому он мог бы перенестись. Якорем мо-

жет быть место или объект, с которым имеется сильная эмоциональная связь. Может это происходить и против воли духа, если кто-то осуществляет его призыв.

Воздействие на материальный мир

Духи не имеют возможности прямого воздействия на объекты материального мира, однако они могут оказывать такое воздействие при помощи магии. Для духов также свойственны действия, не доступные для живых существ. Имеется в виду их способность материализовываться или вселяться в одушевлённые и неодушевлённые предметы.

Материализация

Материализуясь дух одномоментно проваливается из астрального мира в материальный, обретая ту форму, которой себя мнит. Все его атрибуты сохраняют свои значения. При попытке материализации кидается проверка навыка **Материализация + Уверенность против сложности, равной весу материального тела в десятках килограммов**.

Находясь в материализованном состоянии, дух подвергается опасности, поскольку полученные им ранения сохраняются и после дематериализации. Сама же дематериализация может произойти как по воле духа, так и против его воли. После получения ранения дух должен повторить проверку навыка Материализации и в случае неудачи оказаться выброшенным в астральный мир.

Материальная форма может представлять собой плотную оболочку, подчас не отличимую от обычных живых существ. Но гораздо чаще духи материализуются в виде бесплотной дымчатой формы. Она, конечно, не позволяет в полной мере воздействовать на объекты материального мира, зато существенно упрощает процесс материализации и дематериализации. Такая форма также делает дух неуязвимым для обычного оружия.

Вселение

Вселение для большинства духов более сложное и неприятное действие, нежели материализация. При попытке вселиться в неодушевлённый предмет совершается проверка навыка **Вселение + Уверенность против сложности, равной массе предмета в десятках килограммов**. При успешном вселении дух получает возможность контролировать движение любых незакреплённых частей предмета. То есть при вселении в куклу он сможет двигать её конечностями настолько, насколько позволяет кре-

пление. А вот вселившись в бронзовую статую, дух не сможет предпринять самостоятельно ровным счётом ничего.

Астральная проекция предмета при наличии в нём вселившегося духа меняется. Это позволяет чародеям и людям, способным видеть астральный мир, определять присутствие вселившихся в предметы духов и даже получать подробную информацию о них.

При попытке вселения в живое существо последнее выполняет проверку **Стойкости + Уверенности**. Результат прибавляется к вышеуказанной сложности вселения (**массе предмета в десятках килограммов**). Дух жертвы оказывается заперт внутри собственного тела, не способный никак влиять на его действия, но наблюдающий и осознающий всё происходящее.

Вселившийся дух пользуется своими значениями Мышления, Образования и Уверенности и имеет только собственные навыки. От жертвы перенимаются лишь три физических атрибута: Сила, Ловкость, Выносливость и некоторые особенности, связанные с физиологией.

Практическая магия

Маги в игре, представлена большим количеством заклинаний, разделённых на 7 школ магии. Каждое заклинание имеет ряд параметров, значения которых игрок определяет сам в зависимости от магических способностей своего персонажа и текущей необходимости.

Уровень дисгармонии

Уровень дисгармонии представляет собой сложность, которую нужно покрыть броском магии, чтобы эффект заклинания сработал как надо. Если проверка успешна, то заклинание удалось, иначе срабатывает дисгармоничный эффект. Как именно будет выглядеть дисгармоничный эффект – определяет мастер. Он может быть безобидным, а может быть опасным для чародея. Безобидный огонёк может опалить ему брови, а неудача при управлении гравитацией может надолго приковать несчастную цель к земле. Чаще всего дисгармоничный эффект обращается против самого чародея.

Сотворение заклинаний

Сотворение любого заклинания проходит в 2 этапа. Первый подразумевает исполнение ритуальной части и **ожидание Времени сотворения**, указанного в таблице. Вторым этапом – это проверка магии, которая определяет, удалось ли чародею справиться с дисгармонией. Для мага проверка магии – это **Образование + Внешняя магия**. Для колдуна – **Уверенность + Внутренняя магия**.

Время сотворения 0 означает, что сотворе-

ние заклинания происходит как обычное действие и совершается в текущий ход, без ожидания. При сотворении заклинания со временем сотворения 1 требуется потратить один раунд на подготовку, а само сотворение и проверка магии осуществляются в следующий раунд. При времени сотворения 2 персонаж должен потратить два раунда на подготовку и совершить проверку магии на третий. И так далее.

На этапе сотворения заклинаний проявляется принципиальная разница между внешней и внутренней магией.

Внутренняя магия

Колдун сначала делает проверку магии, и если покрыть Уровень дисгармонии не удалось, может использовать ментальные силы. Игрок просто покрывает нехватку, списывая соответствующее количество ментальных сил. И только если их вдруг не хватит, то сработает дисгармоничный эффект.

Внешняя магия

Маг не имеет возможности использовать в ритуале ментальные силы, но может понижать дисгармонию при помощи различной магической атрибутики. Если же бросок навыка магии всё равно не покрывает Уровень дисгармонии, то срабатывает дисгармоничный эффект.

Важное правило: персонаж может обладать обоими видами магии, но не может использовать их одновременно в одном ритуале.

Бросок на попадание магией

Для проверки на попадание применяется навык **Стрельба (магия) + Ловкость**. При этом используется следующий ряд точности:

5 / 10 / 20 / 50 / 100

Параметры ритуалов

Каждый ритуал, кроме названия, характеризуется следующими параметрами:

- **Время сотворения (ВрС):** время, необходимое для завершения формирования стабильного эффекта.
- **Время действия (ВрД):** время, в течение которого эффект действует.
- **Уровень дисгармонии (УД):** окончательная величина дисгармонии заклинания.
- **Стоимость изучения (СИ):** стоимость изучения заклинания, выраженная в очках опыта.
- **Метод применения (МП):** таблицу с методами применения смотрите ниже.

Методы применения	
Название	Описание
На себя	Эффект накладывается только на самого чародея.
Касание	Эффект создаётся около рук чародея или в непосредственной близости от него. Если цель уклоняется, то касание потребует проверки на попадание безоружной рукопашной атакой.
Выстрел	Эффект создаётся около рук чародея и выстреливается в выбранном направлении. Выстрел требует броска на попадание Стрельба (магия) + Ловкость.
Площадь	Эффект создаётся на определённой площади в прямой видимости чародея. Игрок решает сам, на каких именно шестигранниках игрового поля сработает эффект, но область должна быть целостной, без разрывов.
Круг	Область срабатывания эффекта представляется кругом с определённым радиусом.
Объект	Целью является объект в зоне прямой видимости. При наличии у объекта особенности Размер УД изменяется кратно. Для существ с особенностью Размер (1) УД повышается вдвое, с особенностью Размер (2) – вчетверо и так далее.
Линия	Эффект создаётся вдоль линии, соединяющей чародея и выбранную им точку в прямой видимости.
Волна	Эффект распространяется от чародея в выбранном направлении вдоль поверхности земли. Фронт волны имеет некоторую ширину, скорость и дальность, определяемые ритуалом.

Некоторые параметры заклинаний могут варьироваться. Например, при создании Огненной стрелы чародей волен выбрать, какую по силе стрелу он хочет получить. От силы эффекта зависит Уровень дисгармонии. Например, для Огненной стрелы сказано, что она наносит Хкб повреждений, а в Уровне дисгармонии указана формула $X \cdot 3$. Это значит, что каждый кубик повреждений повысит Уровень дисгармонии на 3 единицы.

Ментальные силы

Максимальное количество единиц ментальных сил, которые может накопить колдун, вычисляется по формуле: **(Уверенность + Внутренняя магия) * 5**.

Восстановление потраченных сил происходит медленно. Каждые 12 часов игрового времени колдун получает некоторое их количество, равное сумме Уверенности и всех навыков Внутренней магии, которые у него есть.

Важное правило: если у персонажа имеется несколько навыков Внутренней магии разных стихий, они все суммируются при подсчёте количества восстанавливаемых ментальных сил и их максимального запаса.

Обратите внимание: ни Образование, ни навыки Внешней магии не влияют на запас ментальных сил.

Ускоренное сотворение

Сокращение времени на 1 раунд увеличивает Уровень дисгармонии ритуала на 5. Если применяется метаэффект, то это число прибавляется после всех основных подсчётов УД. Время сотворения не может быть сокращено до нуля, минимальное его значение равно единице.

Заготовка заклинания

Чародеи могут заготавливать заклинание с целью быстрого его применения. Заклинание будет готово к применению до тех пор, пока чародей находится в сознании. Сон и потеря сознания приводят к распаду удерживаемых магических связей. При заготовке чародей должен покрыть двукратный Уровень дисгармонии заклинания (например, если заклинание имеет УД=25, то при заготовке его УД становится равным 50). Время сотворения заготовленного заклинания равно нулю. Это означает, что его применение является обычным действием. Нельзя иметь два или более заготовленных заклинаний одновременно.

Заготовленное заклинание не требует проверок на прерывание, когда чародей выполняет какие-либо действия или получает ранения.

Метаэффекты

Каждый метаэффект – это дополнение к заклинаниям, позволяющее наделять их новыми качествами. Но всё имеет свою цену. В данном случае заплатить придётся повышением Уровня дисгармонии. Для каждого заклинания отдельно указывается, какие именно метаэффекты к нему применимы, но использовать их каждый раз не обязательно. Для некоторых метаэффектов также даётся пояснение, какое именно действие они окажут. Если такого пояснения нет, значит нужно следовать стандартному описанию.

Важное правило: в одном ритуале может быть применён только один метаэффект.

Если заклинание и применяемый метаэффект относятся к разным школам магии, то чародей должен применять наименьший из двух навыков для броска.

Прерывание заклинаний

Прерывание может произойти как по собственному желанию, так и по внешним обстоятельствам. Во всех случаях выполняется проверка на прерывание. И выглядит она всегда так: **атрибут + навык магии против Уровня дисгармонии, делённого на два**.

Прерывание по желанию

Если проверка на прерывание прошла успешно, то ритуал завершается без последствий. В противном случае срабатывает дисгармоничный эффект. И чем дольше персонаж сотворял заклинание, тем сильнее будут последствия.

Внешние обстоятельства

К таковым обстоятельствам относится всё, что нарушает концентрацию чародея (попытка защиты, получение ранения или совершение иных действий).

Если проверка успешна, чародей может продолжить ритуал или без последствий прервать его. Если проверка провалена, то срабатывает дисгармоничный эффект.

Важное правило: проверка на прерывание, проводимая во время чужого хода, считается защитным действием, и для неё следует использовать правила расчёта соответствующих модификаторов.

Отложенное применение

Персонаж может удерживать заклинание, время совершения которого уже наступило, откладывая момент его применения. Это является действием и требует проверки на прерывание: **атрибут + навык магии против Уровня дисгармонии, делённого на два**. Действие повторяется каждый раунд пока заклинание не будет применено или окончательно прервано.

Если вы используете усложнённые правила, то отложенное заклинание может быть применено при изготовке по правилам для дистанционной атаки.

Поддержание заклинания

После сотворения заклинания чародей продолжает контролировать магические потоки, продлевая действие эффекта. Это является действием и требует проверки на прерывание: **атрибут + навык магии против Уровня дисгармонии, делённого на два**. Действие повторяется каждый раунд. Отсчёт времени действия эффекта не начинается, пока чародей не прекратит поддержку.

Поддержка доступна для всех заклинаний, имеющих ограничение по времени действия.

Действия во время ритуала

Если во время творения заклинания игрок хочет сделать что-либо ещё (например, передвигаться или атаковать), то необходимо провести проверку на прерывание с учетом модификаторов от действий. Сам процесс сотворения заклинания при этом тоже считается за одно действие. Если проверка успешна, то игрок может продолжить ритуал или без последствий прервать его. В противном случае срабатывает дисгармоничный эффект.

Действие «Контроль»

После сотворения заклинания чародей сохраняет возможность контролировать область его действия. Сохранение контроля требует совершения одного действия каждый раунд, но позволяет смещать область магического эффекта на расстояние до 3 метров за раунд. Утратив контроль, восстановить его уже нельзя.

Применимо к заклинаниям, для которых указана доступность действия «Контроль». Для этого действия не нужны никакие дополнительные проверки.

Рисование пентаграмм

Чем качественней пентаграмма, тем выше её вклад в снижение Уровня дисгармонии. Размер пентаграммы приблизительно равен размаху рук чародея. Необходимо встать в её центр и расставить по краям определённые предметы.

Создавая пентаграмму, игрок прежде всего должен заявить, какого качества он пытается достигнуть, затем выполнить требование по времени и лишь после этого совершить проверку навыка **Искусство (рисование) + Уверенность**. Полученный результат и определит, насколько пентаграмма будет снижать дисгармонию проводимого на ней ритуала.

Пентаграмма может использоваться много раз. Её эффект сохраняет своё действие до тех пор, пока очертания остаются невредимыми.

Результат	Сложн.	Время мин.	Гармония
Полный примитив	1	0,5	1
Перекошенная	3	1	2
Низкокачественная	5	2	3
Простенькая	10	5	4
Обычная	15	10	5
Аккуратная	20	20	6
Качественная	25	40	7
Очень качественная	30	80	8
Высококласная	35	3 ч	9
Близкая к идеалу	40	6 ч	10
Идеальная	45	12 ч	11
Абсолютно совершенная	50	24 ч	12

Использование предметов

Использование атрибутики доступно только для внешней магии. Это позволяет снижать Уровень дисгармонии заклинания. Все магические предметы, которые могут быть задействованы, разделяются на несколько типов.

Важное правило: в одном ритуале нельзя применять два предмета одного и того же типа.

Подготовка к применению некоторых магических предметов может занимать время (расставить свечи, нарисовать пентаграмму). Другие же не требуют предварительной подготовки (посохи, носимые аксессуары, произнесение заклинаний и так далее).

Все задействованные в ритуале компоненты уменьшают Уровень дисгармонии на величину, указанную в параметрах компонента как его Гармония.

Внешняя магическая атрибутика			
Название	Стихия магии	Гармония	Примечание
Гармонизатор			
Произнесение заклинания	Любая	3	–
Призматический			
Жестикуляция	Любая	3	–
Источник			
Костёр/пожар/горящий город/извергающийся вулкан	Огонь	1–10	Это приблизительные варианты. Гармонию источника, пользуясь здравым смыслом, определяет мастер. Например, свечка в качестве источника слишком слаба. Небольшой костёр будет иметь Гармонию – 1, большой костёр – 2, горящий дом – 3, горящая деревня – 4, полыхающий город – 6, извергающийся вулкан – 10.
Валун/холм/горная гряда/огромные скалы	Земля	1–10	
ёмкость с водой/пруд/река/море	Вода	1–10	
Открытая местность/ветреная погода/гроза/ураган	Воздух	1–10	
Живые цветы/рощица/лесная чаща/тайга	Жизнь	1–10	
Сухие растения/мёртвое тело/кладбище/некрополь	Смерть	1–10	
Закрытое помещение/ночь/полнолуние/затмение	Астрал	1–10	
Фоновый			
Пентаграмма из серы + 5 белых свечей	Огонь	*	* Зависит от качества. Смотрите левее «Рисование пентаграмм».
Пентаграмма из песка + 5 каменных пирамидок	Земля	*	
Пентаграмма из мела + 5 чашечек с водой	Вода	*	
Пентаграмма из угля + 5 кусочков кварца	Воздух	*	
Пентаграмма из воска + 5 ёмкостей с благовониями	Жизнь	*	
Пентаграмма из костной муки + 5 чёрных свечей	Смерть	*	
Пентаграмма из соли + 5 хрустальных сфер	Астрал	*	
Корректор			
Посох (Лиственница)	Огонь	*	* Соответствует уровню качества посоха. 1 для обычного, 7 для эпического.
Посох (Дуб)	Земля	*	
Посох (Ива)	Вода	*	
Посох (Бамбук)	Воздух	*	
Посох (Берёза)	Жизнь	*	
Посох (Осина)	Смерть	*	
Посох (Бронза)	Астрал	*	
Центральный			
Рубин	Огонь	1–5	Гармония зависит от качества обработки и размера камня
Изумруд	Земля	1–5	
Аквамарин	Вода	1–5	
Сапфир	Воздух	1–5	
Янтарь	Жизнь	1–5	
Гагат	Смерть	1–5	
Алмаз	Астрал	1–5	



Заклинания магии Воды

Название	Врс. раунд	Врд, раунд	Метод Прим.	УД	Применяемые метаэффекты	Описание	СИ
Водный щит	1	У	Касание	X+Y	Заморозка, Едкость, Заряд	Чародей создаёт перед собой щит или укрытие из воды, которым может управлять. Преграда обеспечивает защиту X от стихийных воздействий. «Заморозка»: преграда также обеспечивает защиту X*2 от физических повреждений. Её прочность равна X*2 . Если повреждения от одной из атак превысят данное значение, преграда разрушится.	4
Водяная стрела	1	-	Выстрел	X*2	Заморозка, Едкость, Взрыв (Огонь), Заряд	Чародей создаёт стрелу из X литров воды, выстреливая её в выбранном направлении (если хочет). Цель должна выполнить проверку Силы + Тяжёлой атлетики против X*3 и в случае провала упасть. «Заморозка»: стрела также наносит X*6 дробящих или проникающих (по желанию чародея) повреждений.	4
Создание лужи	1	-	Площадь	X	Заморозка, Едкость, Заряд	Чародей создаёт X литров воды в виде обычной лужи площадью X м² , либо уничтожает X литров воды в указанном месте. Уничтожить можно лишь воду в свободном состоянии. «Заморозка»: по льду возможно передвижение только шагом или ползком. Ступив на него, персонаж выполняет проверку Ловкости против сложности 12. Если проверка провалена, персонаж падает.	4
Плотный туман	2	У	Круг	X*2+Y	Заморозка, Едкость	Эффект действует в радиусе X метров от центра. Туман рассеивается через У раундов . Все существа в данной области не имеют возможности видеть и сами не видны. Для заклинания доступно действие «Контроль». «Едкость»: кислота игнорирует надетую (не естественную) броню, если есть открытые участки кожи. «Заморозка»: температура среды понижается на У*5 градусов . Цели в зоне действия делают проверку на гипотермию каждый раунд.	4
Дождь	3	У	Круг	X*3+Y+Z	Заморозка, Едкость, Осколки (Земля), Плазма (Огонь)	Эффект действует в радиусе Z метров от центра и проявляется в виде дождя с плотностью X . Может быть применено лишь в открытых зонах, не имеющих сплошного потолка. Значение X равное 1-2 означает мелкий дождик, 3-4 обычный дождь, 5 и более – сильный ливень. Дождь длится У раундов. Для заклинания доступно действие «Контроль». «Заморозка»: градины наносят X*6 дробящих повреждений обычным и 2*Х*6 летящим созданиям. «Осколки»: наносят 2*Х*6 дробящих повреждений обычным и 3*Х*6 летящим созданиям.	8
Водяная оболочка	2	У	Объект	X+Y	Заморозка, Едкость, Преломление (Воздух)	Значение X не должно быть менее 10. Цель заключается в водную оболочку, лишаящую её возможности дышать. Она также защищает X от внешних стихийных воздействий. «Заморозка»: оболочка обезвреживает цель, но даёт ей защиту ещё и от физических повреждений X . Прочность оболочки равна X . Если дробящие повреждения или проверка Силы + Тяжёлой атлетики превысят данное значение, оболочка рассыплется. «Едкость»: не естественная броня игнорируется.	6
Водяная стена	2	У	Площадь	X+Y+Z	Заморозка, Едкость	Чародей создаёт неподвижную стену из воды, имеющую защиту X*2 от стихийного урона. Стена имеет площадь Z м² , её форма определяется игроком. Для простоты можно считать, что стена составляется из панелей 1x1 м. «Заморозка»: стена обеспечивает защиту ещё и от физических повреждений X*2 . Её прочность равна X*6 . Именно такой дробящий урон необходимо одновременно нанести для её разрушения.	6
Водный элементаль	10	У минут	Касание	X*2+Y	Заморозка, Преломление (Воздух)	Рядом с чародем появляется водный элементаль, выполняющий все его приказы. X равен сумме всех атрибутов призываемого существа. Распределение атрибутов случайное, по воле ведущего. «Заморозка»: создаётся ледяной элементаль.	10
Дыхание под водой	2	У	Объект	Y	Едкость	Существо получает возможность свободно дышать под водой. «Едкость»: персонаж может свободно находиться и дышать в среде с едкостью N , не получая ранений.	6
Зачарование водой	3	У минут	Объект	X+Y	Едкость	Часть зачарованного предмета покрывается тонкой плёнкой. Это увеличивает защиту от стихийного урона на X . «Едкость»: касание зачарованной частью предмета приводит к поражению кислотой. При нанесении ранения зачарованным оружием эти повреждения добавляются к броску, усугубляя тяжесть наносимой раны. Защита от стихийных повреждений учитывается и вычитается из броска этих кубиков.	10
Охлаждение	2	-	Объект	X*Y+Z	-	Чародей понижает температуру воды в свободном состоянии объёмом X*100 литров либо объекта массой X*10 кг на У градусов . Z – бросок Стойкости + Уверенности цели, если последняя является живым существом. Проверка Стойкости не выполняется, если ритуал используется для поддержания нормальной температуры тела. В этом случае У – время поддержания в десятках минут.	4
Хождение по воде	2	У	Объект	Y	-	Зачарованное существо получает способность хождения по воде на У раундов . На глубине 5-10 сантиметров море может представлять проблему.	4
Метаэффекты Воды							
Заморозка	+1	-	-	+ УД исх.	-	Вещество замерзает, становясь твёрдым. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10
Едкость	+1	У минут	-	+ N*4	-	Вещество приобретает свойство Едкость (N) на У минут . Для заклинаний с параметрами Круг, Площадь или Волна УД данного метаэффекта удваивается.	10

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень диссакмонши, СИ – Сложность изучения

Заклинания магии Воздуха							
Название	Врс. раунд	Врд. раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэффекты	Описание	СИ
Воздушный щит	1	У	Касание	Х+У	Заряд	Чародей уплотняет воздух перед собой, создавая щит или укрытие, которым может управлять. Преграда обеспечивает защиту Х от стихийных воздействий.	4
Воздушная струя	1	–	Линия	Х+У	Заряд	Чародей создаёт воздушный поток, распространяющийся в выбранном направлении на У метров . Существа, оказавшиеся на этой линии, должны выполнить проверку Тяжёлой атлетики + Силы против Х и в случае провала упасть.	4
Шквал	2	У	Круг	Х*3+У+2*3	Заряд	Эффект действует в области радиусом 2 метров , где начинает дуть сильный ветер в выбранном направлении. Все попавшие под действие эффекта должны выполнить проверку Тяжёлой атлетики + Силы против силы ветра Х*3 . Если проверка провалена, существа падают и перемещаются на 3 метра за раунд по направлению ветра. Также все они испытывают отрицательный модификатор Хи6 на все действия (включая передвижение) и не могут передвигаться спринтом. Для заклинанья доступно действие «Контроль».	4
Смерч	3	У	Круг	Х*6+У	Заряд, Осколки (Земля), Плазма (Огонь)	В указанной области возникает воздушная воронка с радиусом Х метров . Те, кто в неё попадает, получают отрицательный модификатор Хи6 на все действия (включая передвижение) и не могут передвигаться спринтом. Объекты с массой Х*20 килограммов захватываются вихрем и поднимаются на 3 м за раунд. Для заклинанья доступно действие «Контроль». При отсутствии контроля вихрь перемещается на 3 м за раунд в случайном направлении. «Осколки»: смерч наносит 2*Хи6 дробящих повреждений каждый раунд.	8
Воздушная стена	2	У	Площадь	Х+У+Z	Заряд, Преломление	Чародей уплотняет воздух и создаёт невидимую стену, которая обеспечивает защиту Х*2 от Стихийных повреждений. Стена имеет площадь 2 м² , её форма определяется игроком. Для простоты можно считать, что стена составляется из панелей 1х1 м. Стена не является преградой для существ и предметов.	6
Оковы ветра	2	У	Объект	Х*6+У	Заряд, Преломление	Объект заключается в воздушный кокон, внутри которого бушует ветер. Цель получает отрицательный модификатор Хи6 на все действия (включая передвижение) и не может передвигаться спринтом. При Х=5 ветер усиливается настолько, что лишает цель возможности дышать и говорить.	6
Штормовой барьер	2	У	Объект	Х*5+У	Заряд	Объект становится центром, от которого во все стороны дует сильный ветер, распространяясь на расстояние Х метров . Барьер обеспечивает защиту Х*5 от стихийных повреждений. Все прилизмившиеся существа, попавшие под действие эффекта, кидают проверку Тяжёлой атлетики + Силы против Х*3 . Если проверка провалена, существа падают и перемещаются на 3 метра за раунд по направлению от центра.	6
Воздушный элементаль	10	У минут	Касание	Х*2+У	Заряд	Рядом с чародеем появляется воздушный элементаль, выполняющий все его приказы. Х равен сумме всех атрибутов призываемого существа. Распределение атрибутов случайное, по воле ведущего. «Заряд»: создаётся грозовой элементаль.	10
Зачарование воздухом	3	У минут	Объект	Х*12+У	Заряд	Х может быть равен нулю. Зачарованный предмет окружается воздушным коконом, снижающим его вес. Для оружия модификатор на попадание увеличивается на Хи6 . Для брони и щитов значение Класа тяжести уменьшается на Х . «Заряд»: заряд концентрируется на той части объекта, которую выбирает чародей и поражает первую соприкоснувшуюся с этой частью целью.	10
Разгон облаков	2	У	Круг	Х+У	Заряд	Чародей воздействует на погоду, разгоняя на У раундов облака над целевой областью радиусом Х*10 метров . «Заряд»: с неба ударяет молния, поражая одну случайную цель в зоне действия эффекта.	4
Воздушная левитация	2	У	Объект	Х*2+У*2	–	Чародей увеличивает или уменьшает плотность воздуха под целью, компенсируя вес Х*10 кг . Это может быть использовано для левитации. Для ритуала доступно действие «Контроль». Только контролируя эффект чародей может управлять полётом цели (или себя самого). При отсутствии контроля компенсации веса не происходит. Уменьшение плотности воздуха под целью мешает ей летать. Цель получает отрицательный модификатор Хи6 на полёт. За один раунд левитирующий персонаж может переместиться на расстояние до 3 метров.	4
Название	Врс. раунд	Врд. раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэффекты	Описание	СИ
Заряд	+1	–	–	+ N*5	–	Эффект получает сильный электрический заряд, поражающий первую соприкоснувшуюся с ним цель. Разряд наносит Хи6 повреждений и обезвреживает цель на Н/3 раундов (с округлением в меньшую сторону). Если одновременно соприкоснувшихся целей несколько, то поражаются они все. Заряд срывается лишь один раз, если не сказано иного. Для заклинанья с параметрами Круг, Площадь или Волна УД данного метаэффекта удваивается.	10
Преломление	+1	–	–	+ N*5	–	Эффект преломляет свет таким образом, что заключённые в объём эффекта предметы и существа становятся менее заметными. Все они получают модификатор Хи6 к маскировке.	10

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения





Заклинания магии Огня

Название	ВрС, раунд	ВрД, раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэффекты	Описание	СИ
Светлячок	1	У	Касание	Х*6+У	Плазма, Взрыв	Создаётся небольшой светящийся огненный шар. Чародей может контролировать его движение или погасить в любой момент. Огонь наносит Хкб повреждений при контакте. Пытаясь поразить им цель чародей должен совершать бросок на попадание магией. Для заклинания доступно действие «Контроль».	4
Огненная стрела	1	–	Выстрел	Х*3	Плазма, Взрыв	«Взрыв»: повреждения от огня прибавляются к дробящим повреждениям от взрыва, но уменьшаются на 2кб с каждым метром от эпицентра.	4
Огненная волна	3	–	Волна	Х*5+У*Z	Плазма	Чародей выпускает огненную волну шириной Z метров , несущуюся от него в указанном направлении вдоль поверхности земли на дистанцию У метров . Огонь наносит Хкб повреждений. Чародей может создать волну с обратным эффектом, она погасит любое пламя, через которое пройдёт.	8
Огненная стена	2	У	Площадь	Х*5+У+Z	Плазма	Чародей создаёт стену из пламени, которая наносит Хкб повреждений всякому, кто к ней прикасается. Стена имеет площадь Z м² , её форма определяется игроком. Для простоты можно считать, что стена составляется из метровых блоков.	6
Испепеление	3	У	Объект	Х*6+У	Плазма, Взрыв	Цель закрывается в огненный кокон, получа Хкб повреждений каждый раунд. Не естественная броня игнорируется. Чародей может обратить действие эффекта, в этом случае он полностью поглотит воспламенённую цель.	6
Огненный барьер	3	У	Объект	Х*6+У	Плазма	«Взрыв»: срабатывает в первый раунд, поражая окружающих и саму цель. Цель получает удвоенные повреждения. Повреждения от огня прибавляются к дробящим повреждениям от взрыва, но уменьшаются на 2кб с каждым метром от эпицентра.	6
Нагрев	1	–	Объект	Х*У+Z	–	Цель окружается огненным кольцом, наносящим Хкб повреждений всякому, кто окажется в смежном с целью гексе игрового поля. Барьер перемещается вместе с зачарованным объектом.	4
Зачарование огнём	3	У минут	Объект	Х*8+У	Плазма	Чародей повышает температуру объекта или целевого существа массой Х*10 кг на У градусов . Z – бросок Стойкости + Уверенность цели, если последняя является живым существом. Бросок Стойкости не выполняется, если ритуал используется для поддержания нормальной температуры тела, а не для её превышения. В этом случае У – время поддержания в десятках минут. Для Натов нормальная температурой считается та, при которой они не получают никаких модификаторов к действиям.	10
Огненный элементаль	10	У минут	Касание	Х*2+У	Плазма	Отдельная часть предмета окружается пламенем, наносящим Хкб повреждений от огня всем, кого коснётся. При нанесении повреждения оружием эти повреждения добавляются к броску, усугубляя тяжесть наносимой раны. Защита от стихийных повреждений учитывается и вычитается из броска этих кубиков.	6
Дымовая завеса	2	У	Круг	Х*4+У	Едкость (Вода)	Рядом с чародеем появляется огненный элементаль, выполняющий все его приказы. Х равен сумме всех атрибутов призываемого существа. Распределение атрибутов случайное, по воле ведущего.	10
						«Плазма»: создаётся плазменный элементаль.	
						В области радиусом Х метров образуется облако дыма. Попадавшие в него существа лишаются возможности дышать и видеть что-либо, но и сами не видны.	
						«Едкость»: игнорирует надетую (не естественную) броню, если есть открытые участки кожи.	
Метаэффекты Огня							
Взрыв	+1	–	–	+ N*5	–	При контакте с целью или любым объектом происходит мощный взрыв. Все цели, расположенные в эпицентре или в смежных с ним гексах игрового поля, получают Нкб дробящих повреждений. С каждым метром от эпицентра повреждения уменьшаются на 1кб.	10
Плазма	+1	–	–	+ N*3	–	Эффект разогревается до крайне высоких температур либо в нём появляются ступки раскалённого вещества. Эффект наносит Нкб повреждений огнём всем, кто окажется под его воздействием. Также плазма легче обычного пламени преодолевает Стихийную защиту, она обладает Бронепробитием (N) . Для заклинаний с параметрами Круг, Площадь или Волна УД данного метаэффекта удваивается.	10

ВрС – Время сотворения, ВрД – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения

Заклинания магнии Земли							СИ	
Название	Врс. раунд	Врд. раунд	Метод Прим.	УД	Применяемые метаэффекты	Описание		
Создание камня	1	–	Касание	X	–	Чародей создаёт в пустой области пространства или уничтожает каменную глыбу весом X*5 кг.	4	
Каменная стрела	1	–	Выстрел	X*4	Осколки, Заострение, Взрыв (Огонь), Плазма (Огонь)	Чародей создаёт каменную стрелу весом X кг и запускает её в выбранном направлении. Стрела наносит Хк6 дробящих или проникающих (по желанию чародея) повреждений. Цель также должна выполнить проверку Гиблой атлетики + Силы против X*3 и в случае провала упасть. «Осколки»: вместо одного ранения цели наносятся сразу три. «Взрыв»: все цели в радиусе поражения получают от взрыва не одно, а X ранений. Броски повреждений выполняются отдельно для каждой цели.	4	
Сейсмическая волна	3	–	Волна	X*2+Y*Z	Заострение	Магия порождает сейсмическую волну, несущуюся от чародея в указанном направлении. Волна шириной Z метров распространяется на дистанцию Y метров . Чтобы устоять на ногах, все существа, оказавшиеся в зоне действия эффекта, должны выполнить проверку Лёгкой атлетики + Ловкости против сложности X*4 . Волна не способна повреждать крупные постройки. «Заострение»: из земли появляются острые каменные шипы, одновременно нанося проникающие повреждения.	8	
Дрожь земли	3	Y	Круг	X*10+Y*2+Z	Заострение, Плазма (Огонь)	Земля в указанной области радиусом Z метров сотрясается. Сила землетрясения – X . Значение 1 – ощутимые колебания поверхности, 2 – тряска, при которой обрушаются своды пещер и простые дома, 3 – толчки, разрушающие каменные дома и стены, 4 и более – землетрясение, от которого рушатся самые прочные стены. Все существа, оказавшиеся в области действия, получают отрицательный модификатор Хк6 к Ловкости. «Заострение»: острые каменные шипы то появляются, то уходят в землю, нанося повреждения каждый раунд. «Плазма»: превращает поверхность в вязкую раскалённую магму, наносящую повреждения от огня каждый раунд всем тем, кто в неё попадает. Перемещаться по магме бегом невозможно.	8	
Каменная стена	2	Y	Площадь	X+Y+Z	Заострение, Плазма (Огонь)	Чародей создаёт каменную стену, являющуюся одним целым с основанием. Толщина стены X см обеспечивает защиту X*2 от физических и X*3 от стихийных повреждений. Прочность стены равна X*3 (именно такие дробящие повреждения необходимо нанести, чтобы её разрушить). Стена имеет площадь Z м² , а её форма определяется игроком. Для простоты можно считать, что стена составляется из метровых блоков. Каменная стена должна опираться на основание всем своим периметром. По истечении времени действия ритуала камень теряет прочность и обращается в пыль. «Заострение»: вместо стены из основания появляются острые шипы. Помимо способности нанести рану в момент появления, они ещё и затрудняют передвижение (перемещение возможно только со скоростью «ползком»).	6	
Каменная оболочка	2	Y	Объект	X*2+Y	Осколки	«Плазма»: превращает основание в раскалённую вязкую магму до окончания действия ритуала. Перемещаться по магме можно только шагом. Цель покрывается каменной скорлупой, лишающей её возможности двигаться. Оболочка даёт защиту X*2 от физических и X*3 от стихийных повреждений. Её прочность равна X*2 . Если дробящие повреждения или проверка Гиблой атлетики + Силы превысят данное значение, оболочка рассыплется. «Осколки»: оболочка становится подвижной, уподобляясь каменной коже. Её показатели защиты останутся прежними, но она более не подвержена разрушению от повреждений. По истечении времени действия ритуала камень теряет прочность и обращается в пыль.	6	
Отверждение	1	Y	Площадь	X*5+Y+Z	Осколки	Сыпучий или вязкий грунт в границах участка площадью Z м² затвердевает, превращаясь в прочное каменное основание. Оно выдерживает вес X*50 кг. «Осколки»: сыпучее основание становится зыбким. Все попавшие в него существа получают отрицательный модификатор Хк6 к Ловкости и не могут перемещаться бегом. Если модификатор превышает Ловкость, то движение невозможно, существо застревает. Выбраться оно сможет только после окончания действия заклинания либо с чьей-то помощью.	4	
Пылевая завеса	2	Y	Круг	X*4+Y	Плазма, Заряд (Воздух)	В радиусе X метров от центра области образуется песчаное облако. Попавшие в него существа лишаются возможности дышать (без тканевой повязки) и видеть, но и сами не видны. «Плазма»: песчинки раскаляются и наносят повреждения огнём. Эти повреждения игнорируют надетую (не естественную) броню, если есть открытые участки кожи.	6	
Каменный элементаль	10	Y минут	Касание	X*2+Y	Заострение	Рядом с чарореем появляется каменный элементаль, выполняющий все его приказы. X равен сумме всех атрибутов призываемого существа. Распределение атрибутов случайное, по воле ведущего. «Заострение»: создаётся сталактитовый элементаль.	10	
Алмазная прочность	3	Y минут	Объект	X*2+Y	Заострение	Наложённые на предмет чары повышают его прочность. Защита от физических повреждений возрастает на X . Для щита прочность увеличивается на X*2 . «Заострение»: вместо увеличения прочности отдельная часть объекта (по выбору игрока) получает свойство Бронепробитие (N*2) .	10	
Метаэффекты Земли								
Заострение	+1	–	–	+ N*4	–	Формируется острая кромка, наносящая Нк6 проникающих повреждений и имеющая свойство Бронепробитие (N*2) . Для заклиниваний с параметрами Круг, Площадь или Волна УД данного метаэффекта удваивается.	10	
Осколки	+1	–	–	+УД иск.	–	Создаются многочисленные каменные осколки. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10	

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения





Заклинания магии Жизни

Название	ВрС, раунд	ВрД, раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэффекты	Описание	СИ
Стрела жизни	1	-	Выстрел	X*5	Укрепление духа	Чародей создаёт сгусток магической энергии и выпускает его в выбранном направлении. Стрела наносит Xк6 повреждений магией Жизни любому материальному или нематериальному существу. «Укрепление духа»: урон нематериальным целям повышается до 4*Хк6 .	4
Ускорение роста	2	-	Круг	X*2+Y*2	Разрастание, Заострение (Земля)	Процесс роста растений в выбранной области радиусом У метров многократно ускоряется. За один раунд для растений проходит X месяцев . «Разрастание»: появляющиеся растения опутывают всё, что находится в данной области. Существа теряют возможность передвигаться и получают отрицательный модификатор Хк6 к Ловкости. Для попытки освободиться выполняется проверка Тяжёлой атлетики + Силы против Х*5 . «Заострение»: мгновенно вырастают острые стебли, которые наносят однократный урон и уводят.	6
Усиление	2	Y	Объект	X*7+Y	Укрепление духа	Любой физический атрибут цели повышается на X . На каждую цель может быть наложено только одно усиление. «Укрепление духа»: обеспечивает защиту от воздействий на разум и психику. Цель получает модификатор 3*Хк6 к проверкам Стойкости.	6
Лечение	2	-	Объект	X*2	Укрепление духа, Разрастание	Значительно ускоряется регенерация тканей, в результате чего одно из ранений смещается на категорию вниз. Это занимает 10 минут игрового времени. X – сложность нанесения ранения. «Укрепление духа»: вместо исцеления чародей снимает с цели эффект заклинания, объектом которого она стала. Заклинание снимается, если его УД меньше или равно X*4 . «Разрастание»: заживление ран происходит столь интенсивно, что появляется возможность за считанные секунды заживать раны и приращивать отрубленные и оторванные конечности. Время заживления равно 1 раунду.	6
Воскрешение	10	-	Объект	X	-	При удачном ритуале с существа списывается второе смертельное ранение, вследствие чего оно оживает. X – сложность нанесения смертельного ранения на пирамидке. Каждый час, который существо провело мёртвым, Уровень дисгармонии возрастает на единицу.	10
Элементаль Жизни	10	Y минут	Касание	X*2+Y	Укрепление духа	Чародей воссоздаёт форму живого существа по своему выбору, которое будет выполнять все его приказы. X равен сумме всех атрибутов создаваемого существа. Элементаль может не обладать всеми качествами оригинала и не имеет никаких навыков. «Укрепление духа»: элементаль приобретает ещё больше черт оригинала. Он получает полный набор навыков существа – оригинала.	10
Буйство жизни	3	Y	Круг	X*3+Y+Z	Разрастание	В области с радиусом Z метров появляется рой насекомых. Все существа, попавшие в эту область, получают отрицательный модификатор Хк6 на все действия, кроме передвижения. Для заклинания доступно действие «Контроль». «Разрастание»: насекомые становятся более опасными. Они кусаются и наносят Хк6 проникающих повреждений за раунд, при этом игнорируют надежную (не естественную) броню, если имеются открытые участки кожи.	8
Развевать боль	2	Y	Объект	X*4+Y	Укрепление духа	На существо накладываются чары, блокирующие болевые ощущения. Модификаторы от ран уменьшаются на X . «Укрепление духа»: перенаправляет эффект в эмоциональную сферу. С цели снимаются все негативные эффекты, такие как Страх, Паника или Шок. Результирующий УД равняется броску Стойкость + Уверенность цели, а эффект не ограничен по времени. При использовании на разъярённом или испуганном животном последнее успокаивается. Его реакция на чародея изменяется от агрессивной до безразличной.	4
Сон	2	Y минут	Объект	X+Y+Z	-	Цель погружается в глубокий сон и не может проснуться до истечения времени действия заклинания либо до получения ранения. X – сумма всех текущих атрибутов цели. Z равен броску Стойкость + Уверенность цели, если она осведомлена о применении заклинания и оказывает противодействие. Чародей всегда способен почувствовать воздействие, но не обязан ему противиться.	4
Эмпатия	2	Y минут	Объект	X*10+Y	Укрепление духа	Цель становится привлекательнее для существ определённого вида и пола. Чародею следует указать, на кого оно рассчитано. Общаясь с «целевой аудиторией», она получает модификатор Хк6 к Харизме, Риторике и Приручению. «Укрепление духа»: даёт цели возможность телепатического общения с представителями «целевой аудитории», даже если это представители животного мира. Уровень общения определяется умственными способностями этих существ.	6
Метаэффекты Жизни							
Укрепление духа	+1	-	-	+ УД исх.	-	Усиливается воздействие эффекта на астральный план. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10
Разрастание	+1	-	-	+ УД исх.	-	Эффект провоцирует взрывной рост биомассы. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10

ВрС – Время сотворения, ВрД – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения

Заклинания магии Смерти							
Название	Врс. раунд	Врд. раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метазффекты	Описание	СИ
Стрела смерти	1	-	Выстрел	X*5	Разложение, Трупные яды	Чародей создаёт ступок магической энергии и выпускает его в выбранном направлении. Стрела наносит Xк6 поврежденных магией Смерти любому материальному или нематериальному существу. «Разложение»: повышает урон по живым существам и нежити до 4*Хк6 .	4
Слабость	2	У	Объект	X*10+У	Угнетение духа, Разложение	Цель испытывает мышечную слабость, получая отрицательный модификатор Хк6 на Силу и Ловкость. «Угнетение духа»: цель испытывает обреченность и уныние. Это накладывает отрицательный модификатор Хк6 на все её проверки. «Разложение»: приводит к одномоментному затоплению всех ран. Цель должна выполнить проверку Выносливости против сложности X*8 . При провале все имеющиеся у неё ранения смещаются на 1 категорию вверх, после чего она получает ещё 2 царапины.	6
Иллюзия смерти	2	У	Объект	Х+У	Угнетение духа	Цель становится неотличимой от мёртвой при взгляде через астрал. Для любой астральной сущности или нежити существо покажется мёртвым и не представляющим интереса. Х – сумма всех текущих атрибутов цели. «Угнетение духа»: целевое существо испытывает яркие галлюцинации и ощущение близкой кончины. Это провоцирует неконтролируемый ужас и вводит его в состояние паники.	6
Консервация	1	У часов	Объект	Х+У*2	-	Останавливаются процессы разложения в объекте массой Х*5 кг . Позволяет сохранять тела павших для последующего воскрешения. Если цель – живое существо, то у него на время действия заклипания приостанавливается развитие всех процессов отравления.	4
Ослепление	2	У	Объект	Х+У	Угнетение духа	Чары лишают жертву способности видеть. Х – сумма всех текущих атрибутов цели. «Угнетение духа»: усугубляет последствия для жертвы, вызывая полный паралич.	6
Гниль	2	У мес.	Круг	Х+У*3	Трупные яды, Разложение	Магия вызывает гнибель растений в выбранной области радиусом Х метров . Земля покрывается плесенью, вода протухает. Область будет оставаться поражённой У месяцев , прежде чем туда снова вернётся жизнь. «Разложение»: приводит к ускорению процессов тления у нежити, в результате чего она получает У царапин . «Трупные яды»: существа, оказавшиеся в области действия, получают соответствующее количество доз яда.	6
Поднять покойного	5 минут	-	Объект	Х	Угнетение духа	Чародей призывает одну из нижайших астральных сущностей, которая вселяется в труп. В результате покойник оживает, но не владеет никакими воспоминаниями и не способен говорить. Это тупое, никому не поддающееся контролю создание, одержимое лишь чувством голода. Х равен сумме прижизненных значений Силы, Ловкости и Выносливости существа (подробнее смотрите «Зомби»). «Угнетение духа»: призывает не случайная сущность, а дух владельца тела. Но вселение носит временный характер, необходимо каждую минуту игрового времени повторять проверку магии для его удержания. При провале очередной проверки дух уходит. Магия подавляет его волю и вынуждает правдиво отвечать на вопросы чародея. Ритуал причиняет духу страдания, поэтому не стоит ждать от него особого содействия, разве что когда вопросы касаются помощи самому умершему. Мертвец остаётся подконтрольным и не может причинить кому-либо вреда.	6
Вернуть душу	3	-	Объект	Х	Угнетение духа	Чародей призывает и вселяет в мёртвое тело душу его прежнего владельца (если душа ещё не покинула астральный план). Оживший мертвец владеет всеми прижизненными воспоминаниями. Значения его атрибутов меняются (подробнее смотрите «Возвращение»). Оживлённый против собственной воли мертвец будет крайне недоволен и может быть опасен для окружающих. Х равен сумме значений всех прижизненных атрибутов поднимаемого. «Угнетение духа»: позволяет подчинить любую нежить своей воле. Х равен сумме текущих значений всех атрибутов подчиняемого существа. Нежить остаётся подконтрольной, пока чародей жив или пока чары не будут сняты.	10
Почуять смерть	3	-	Объект	Х*2	Угнетение духа	Цель получает способность чутко мёртвые тела в радиусе Х метров от себя и определять направление к ним. «Угнетение духа»: превращает безобидный ритуал в опасное проклятие. Эффект ослабляет ментальную защиту цели и подселает к ней вредоносную астральную сущность. Раз в сутки цель должна совершать проверку Стойкости + Уверенности против сложности X и при неудаче получать царапину. Сущность при этом усильвается, и сложность проверок возрастает на 1. В случае удачной проверки цель не получает ранения, но сущность никуда не исчезает, пока цель не умрёт. Ранения представляют собой нарушения в деятельности внутренних органов и неотличимы от симптомов обычных заболеваний. Распознать проклятие можно по косвенным признакам или увидев прицепившуюся сущность при помощи тонкого зрения. При стартовых значениях Х больше 15 к цели может прицепиться и нечто более серьёзное, чем обычная незаметная низшая сущность.	8
Реконструкция мёртвой плоти	10 минут	-	Объект	Х+У*5	-	Чародей реконструирует повреждённое или распадающееся мёртвое тело, используя кости и куски плоти в качестве строительного материала. Х равен сложности нанесения того ранения, которое чародей пытается убрать. Если чародей желает убрать сразу несколько ран, то сложность их нанесения складывается. Если пытается восстановить разлагающуюся нежить, то У равен разнице между суммой текущих и изначальных значений её атрибутов.	6
Метазффекты Смерти							
Трупные яды	+1	-	-	+ N*2	-	Эффект способен одновременно отравить живых существ трупными ядами. N – количество получаемых доз. Для заклинаний с параметрами Круг, Площадь или Волна УД данного метазффекта удаляется.	10
Угнетение духа	+1	-	-	+ N	-	Эффект воздействует на тонкие структуры, ослабляя их. N – бросок навыка Стойкость + Уверенность цели.	10
Разложение	+1	-	-	+ УД исх.	-	Эффект вызывает распад биологических тканей. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения





Заклинания магии Астрала

Название	Врс. раунд	Врд, раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэф- фекты	Описание	СИ
Магический щит	1	У	Объект	X*2+У	Астральная проекция	Объект окружается магическим щитом, искажающим внешние магические потоки. УД любого ритуала, в область действия которого попадает защищённая цель, повышается на X единиц. «Астральная проекция»: эффект проецируется в астральный план, благодаря чему зачарованный объект получает способность наносить X16 повреждений бесплотным и нематериальным существам при контакте.	4
Призыв духа	10	–	Касание	X	Астральная проекция	Рядом с чародейем появляется случайный дух, сумма всех атрибутов которого равна X . Чародей может призвать какого-то конкретного духа, но для этого нужно знать его истинное имя. Дух не подконтролен никому, но может оказать чародею помощь, если захочет или если это будет в его интересах. «Астральная проекция»: позволяет изгнать вселившегося или материализовавшегося духа, сумма всех атрибутов которого равна X . Дух оказывается выброшенным из материального мира в астральный.	8
Магическая отмычка	2	–	Касание	X	Астральная проекция	Чародей закрывает или открывает замок при помощи магии. X равен сложности взлома замка отмычками. «Астральная проекция»: запечатывает замок в текущем состоянии, делая его неоткрываемым или незакрываемым без помощи магии. X в этом случае является сложностью магической печати. Для распечатывания необходимо применение данного заклинания повторно с тем же значением X .	4
Охранное заклинание	2	У минут	Круг	X+У+Z	Разум	На область радиусом Z метров накладываются чары, сигнализирующие чародею о пересечении её границ существами определённого вида или размера. Оповещение может быть звуковым, световым или мысленным. «Разум»: скрывает область от чужого внимания. Все оказавшиеся в прямой видимости существа должны совершить проверку «Стойкость + Уверенность против X» . В случае провала персонаж будет отводить взгляд, сам того не замечая. Направляясь в зачарованную зону, он будет незаметно для себя и других поворачивать и обходить её.	4
Проницательность	2	–	Объект	X	Разум	Чародей узнаёт, говорят ли ему правду. X равен броску навыка «Стойкость + Уверенность» собеседника. «Разум»: на любой свой вопрос чародей получает абсолютно правдивый ответ непосредственно из разума собеседника. Формулировка вопроса должна подразумевать однозначное «да», «нет» или «не знаю».	6
Инфразрение	2	У	Объект	У	Астральная проекция	Зрительные возможности цели расширяются, она получает возможность видеть в инфракрасном диапазоне. Это позволяет видеть в темноте, тумане, дыму и любых других условиях, например сквозь тонкие стены и двери. Магия модифицирует зрительные способности, а не заменяет их. Поэтому слепота делает применение заклинания невозможным. «Астральная проекция»: цель получает возможность покинуть собственное тело и перемещаться в виде духа с обычной скоростью, определяемой Ловкостью и Лёгкой атлетикой. По окончании действия заклинания чародей может снова выполнить проверку магии, если хочет продлить пребывание духа вне тела. К финальному УД при этом прибавляется число, равное удалению души от тела в метрах. При неудаче душа мгновенно возвращается.	6
Тонкое зрение	5	У	На себя	X+У	Разум	Чародей получает возможность видеть тонкий мир. Заклинание открывает дополнительный информационный канал, поэтому слепога не является преградой для его использования. Уровень дисгармонии зависит от глубины астрального зрения. При X=10 видны ауры объектов. При X=15 – потоки магии и следы магических ритуалов. При X=20 зрими тонкие сущности. При X=25 можно различать по аурам оборотней, вампиров и других мимикрирующих существ. При X=30 чародей может распознать вселившихся и материализовавшихся духов. «Разум»: открывает для чародея способность ясновидения, то есть получения не доступной ему информации напрямую из тонкого мира без помощи зрения. X зависит от объема информации. 3 для попытки заглянуть за угол. 5 – посмотреть сквозь дверь или тонкую стенку. 10 – определить местоположение спрятавшегося в помещении человека. 15 – определить с точностью до 2–3 метров, где находятся люди в соседнем помещении. 20 – прочитать запечатанное письмо, 30 – почувствовать смысл зашифрованного или написанного на не знакомом языке сообщения.	10
Магический распад	1	–	Линия	X*2+У	Астральная проекция	Чародей создаёт луч хаотичной магической энергии, распространяющийся от него на У метров и способный разрушить любой наложенный эффект или прервать любой ритуал в процессе выполнения. Если УД наложенного заклинания меньше X*2 , то оно распадается. Также на величину X возрастает УД ритуала, находящегося в процессе. «Астральная проекция»: делает луч опасным для нематериальных созданий, причиняя им X16 повреждений магией Астрала. Никак не влияет на материальный мир, вселившихся и материализовавшихся духов.	6
Телекинез	1	У	Объект	X*5+У+Z	–	Чародей получает возможность воздействовать на предметы, находящиеся не далее Z метров от него. Воздействие может быть представлено так, будто у чародея есть третья рука с параметром Силы X . При необходимости выполнения бросков на попадание выполняется проверка Кулачный бой + Ловкость с модификатором -3к6. Защищаться от этого воздействия могут лишь существа, чувствующие магию. Для заклинания доступно действие «Контроль».	4

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения

Заклинания магии Астрала							
Название	Врс. раунд	Врд. раунд	Метод Прим.	УД	Применимые метаэф- фекты	Описание	СИ
Телепатия	5	–	Объект	X+Y	Разум	Чародей получает возможность телепатического взаимодействия с целью. X зависит от сложности действия. 5 – прочесть эмоции или воспоминание за последний час, 10 – передать простую мысль («он здесь») или прочесть воспоминание сугочной давности, 15 – передать сложную/внушить простую мысль («открой дверь») или прочесть воспоминание недельной давности, 20 – внушить сложную мысль («это не те люди, которых ты ищешь») или прочесть воспоминание месячной давности, 25 – изменить память в ме- лочах («ты не видел этих людей») или прочесть воспоминание любой давности, 30 – сильно изменить память («ты никогда не был в этом городе») или внушить опасную мысль («выпей яд»). Уравен броску Стойкости + Уверенности цели, если она сопротивляется. «Разум»: позволяет устанавливать телепатический контакт с удалёнными целями, знакомыми чародею лично.	10
Увидеть место нахождения	5 минут	–	На себя	X+Y	–	Чародей обнаруживает место нахождения цели по связанной с ней вещи. Это может быть личный предмет, пряда волос разы- скиваемого или составная часть искомого объекта. Значение X определяет подробность получаемой информации. 10 – смутные образы, 20 – отдельные объекты рядом с местом нахождения, 30 – размытые картины окружения, 40 – чёткая картина окружения, 50 – детальная информация о месте нахождения и ориентирах. Уравен броску Стойкости + Уверенности цели, если она является живым существом и противится обнаружению.	6
Метаэффекты Астрала							
Разум	+1	–	–	+ УД исх.	–	Эффект оказывает воздействие на разум живых существ. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10
Астральная проекция	+1	–	–	+ УД исх.	–	Эффект проецируется в астральный план. Подробности воздействия смотрите в описании ритуалов.	10

Врс – Время сотворения, Врд – Время действия, УД – Уровень дисгармонии, СИ – Сложность изучения





Возраст _____

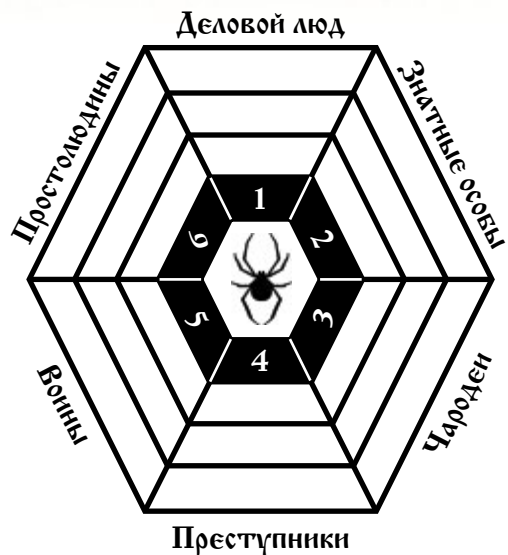


Особенности	

[illegible]

МЕНТАЛЬНЫЕ СИЛЫ

Доспех		Проникающие	Дробящие	Отруйные	Магические	Класс тяжести
Голова						
Торс						
Руки						
Ноги						
Щит				Класс защиты	Прочность	Класс тяжести
Оружие				Проникающие	Дробящие	На попадание
Аксессуары						
Инвентарь						
Модификатор к дисгармонии						
Огонь	Земля	Вода	Воздух	Жизнь	Смерть	Астрал
Медные монеты		Серебряные монеты		Золотые монеты		



Кодовое название группы

Расположение базы

Действующие слухи

Имущество

Жетоны Внимания

Утечки	Заслуги