

# Содержание

<b>Глава 1. Как играть в ролевую игру.....</b>	<b>2</b>	<b>Глава 5. Умения.....</b>	<b>138</b>
Ролевая игра.....	2	Тренировка умений.....	138
Что такое ролевая игра.....	3	Использование умений.....	138
Как вы играете?.....	4	Знания.....	139
Базовая механика.....	5	Описание умений.....	139
<b>Глава 2. Создание персонажа.....</b>	<b>6</b>	<b>Глава 6. Навыки.....</b>	<b>149</b>
Создание персонажа.....	6	Выбор навыков.....	149
Основные характеристики.....	7	Героические навыки.....	149
Отыгрыш роли.....	9	Образцовые навыки.....	154
Выполнение проверок.....	14	Легендарные навыки.....	157
Получение уровней опыта.....	14	Духовные навыки.....	159
Три этапа развития.....	15	Мультиклассовые навыки.....	161
<b>Глава 3. Расы.....</b>	<b>17</b>	<b>Глава 7. Снаряжение.....</b>	<b>163</b>
Дварф.....	17	Доспехи.....	163
Драконорожденный.....	18	Оружие.....	165
Полурослик.....	19	Снаряжение путешественника.....	169
Полуэльф.....	20	Магические предметы.....	170
Тифлинг.....	21	<b>Глава 8. Приключения.....</b>	<b>195</b>
Человек.....	22	Квесты.....	195
Эладрин.....	23	Сражения.....	195
Эльф.....	25	Награды.....	195
<b>Глава 4. Классы.....</b>	<b>27</b>	Исследования.....	196
Дарования.....	28	Отдых и восстановление.....	198
ВОЕНАЧАЛЬНИК.....	32	<b>Глава 9. Сражение.....</b>	<b>200</b>
Образцовые пути.....	41	Последовательность сражения.....	200
ВОИН.....	44	Типы действий.....	200
Образцовые пути.....	53	Ваш ход.....	201
ВОЛШЕБНИК.....	55	Атаки и защиты.....	202
Образцовые пути.....	67	Модификаторы атак.....	209
ЖРЕЦ.....	70	Движение и позиция.....	211
Образцовые пути.....	81	Действия в сражении.....	214
ПАЛАДИН.....	84	Лечение.....	218
Образцовые пути.....	93	Умирание и смерть.....	219
ПЛУТ.....	96	<b>Глава 10. Ритуалы.....</b>	<b>221</b>
Образцовые пути.....	105	Приобретение и изучение ритуалов.....	221
СЛЕДОПЫТ.....	108	Выполнение ритуала.....	222
Образцовые пути.....	117	Как читать ритуал.....	223
ЧЕРНОКНИЖНИК.....	120	Описание ритуалов.....	224
Образцовые пути.....	131		
Легендарные судьбы.....	133		

Перевод Книги игрока выполнил Богданов Антон (Bogus).

При работе над переводом были использованы материалы других людей, которым я выражаю благодарность:

- ◆ материалы от ImSoZen'a, выложенные на сайте [www.dungeons.ru](http://www.dungeons.ru);
- ◆ материалы от Leytan'a, использованные в главе 10;
- ◆ материалы студии фэнтези PHantom, использованные в 4 и 7 главах.

# Глава 1. Как играть в ролевую игру.

Представьте себе мир, полный свирепых воинов, могучих волшебников и ужасных монстров. Представьте себе мир древних руин, обширных пещер, диких просторов, куда отваживаются путешествовать только самые смелые герои. Представьте себе мир меча и магии, мир эльфов и гоблинов, мир гигантов и драконов. Всё это мир ролевой системы Подземелья и Драконы, вершина фэнтезийных ролевых игр. Вы исполняете роль легендарного героя - умелого воина, храброго жреца, смертоносного плута или мудрого волшебника. При поддержке ваших друзей и благодаря вашему воображению вы будете выполнять эпические миссии, проходя множество испытаний и сражаясь с кровавыми монстрами. Руководство игрока содержит всё необходимое для создания персонажа.

## РОЛЕВАЯ ИГРА.

Подземелья и Драконы - это ролевая игра. На самом деле, ролевые игры начались с D&D.

Ролевая игра - это повествовательная игра, которая имеет элементы фэнтези. Ролевая игра типа D&D обеспечивает форму и структуру с крепким игровым процессом и бесконечными возможностями.

D&D - это фантастическая приключенческая игра. Вы создаёте персонаж, объединяетесь с другими персонажами (вашими друзьями), исследуете мир и сражаетесь с монстрами. Когда игра использует кости и миниатюры, действие занимает место в вашем воображении.

Что делает игру уникальное - это Мастер подземелий (МТП). МТП - это человек, который берёт на себя роль ведущего рассказчика и игрового судьи. МТП создаёт приключение для персонажей и описывает действия для игроков. МТП делает D&D бесконечно гибкой игрой, игра может реагировать на любую ситуацию, на любое завихрение или поворот, предложенный игроками, чтобы сделать приключение ярким и неожиданным.

Приключение - это сердце D&D игры. Оно как фантастическое кино или роман, кроме персонажей, которых создаёте вы и ваши друзья. Вы можете исследовать тёмные подземелья, разрушенные города, затерянные храмы. Вы решаете загадки, беседуете с другими персонажами, сражаетесь с

различными фантастическими монстрами и находите невероятные магические предметы.

D&D это совместная игра, в которой вы и ваши друзья работаете вместе, чтобы закончить приключение и получить удовольствие.

Вы «выигрываете» D&D игру, участвуя в захватывающей истории смелых приключенцев, противостоящих смертельным опасностям. Игра не имеет конца; когда вы завершаете одно приключение, вы можете продолжить его в следующей игре.

Ваш персонаж растёт, пока продолжается игра. Каждый побеждённый монстр, каждое найденное сокровище не только продолжают историю, но и дают вашему персонажу новые способности. Даже если ваш персонаж погибает, то вы можете его оживить или создать нового, чтобы продолжить игру, которая на этом не заканчивается.

## Фантастический мир.

Мир D&D игры - место волшебства и монстров, храбрых воинов и захватывающих приключений. В начале берётся базовый средневековый фантастический мир, и затем добавляются существа, места и дарования, которые делают D&D мир уникальным. Мир является древним, построенным на руинах прошлых империй, покинутых земель, с местами для приключений и тайн. Легенды и артефакты прошлых империй все ещё существуют, так же как и ужасные угрозы. В текущую эру не существует какой-либо всеобъемлющей империи. Мир находится в тёмной эре, между крахом предыдущей большой империи и возвышения новой, до которого может быть несколько столетий. Процветают малые королевства, баронства, города-государства. Но каждое поселение является островком света в широко распространённой темноте, приютом, островом цивилизации в дикой местности, которая покрывает мир. Герои могут выздоравливать и отдыхать в поселениях между приключениями. Однако ни одно поселение полностью не безопасно, приключения как могут возникнуть в таких местах, так и нет. В течение ваших приключений, вы могли бы посетить большое количество фантастических мест; широкие проходы пещер, вырезанные реками лавы; башни, воздвигнутые с помощью древней магии; странные леса с искривлёнными деревьями - всё, что вы можете вообразить, ваш персонаж мог бы испытать. Монстры и сверхъестественные существа - часть этого мира. Они бродят в тёмных местах, между островами цивилизации. Некоторые угрожают,

другие хотят вам помочь, и многие относятся к обоим лагерям, и могли бы реагировать по-разному, в зависимости от ваших намерений и подхода.

Магия повсюду. Люди верят и принимают силу, которую даёт магия. Однако истинные хозяева волшебства редки. Многие люди обладают небольшим волшебством, и такая незначительная магия помогает тем, кто живёт в островах света, чтобы поддерживать своё общество. Но те, кто имеет силу формировать заклинания, как кузнец формирует металл, столь же редки, как авантюристы, друзья или противники для ваших компаньонов. Жрецы и паладины призывают гнев своих богов, чтобы иссушить своих противников божественным сиянием, или милосердие, чтобы излечить раны своих союзников. Воины, следопыты, воры и военачальники не используют очевидную магию, но профессионализм и владение магическим оружием делают их хозяевами поля битвы. На высоких уровнях игры даже не владеющие магией авантюристы выполняют такие дела, которые простые смертные не могут себе даже вообразить.

## ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА.

### Игровой персонаж.

Как игрок, вы создаете персонажа – героического приключенца. Этот приключенец будет находиться в составе группы, спускающейся в подземелья, сражающейся с монстрами и исследующей тёмные просторы мира. Созданный игроком персонаж – это игровой персонаж (ИП). ИП – это центр игрового действия.

Когда вы играете своим персонажем, то помещаете себя в шкуру своего ИП и принимаете решения, как если бы вы были этим персонажем. Вам решать, какую дверь открыть следующей. Вам решать, когда атаковать монстра. Вы можете основывать свои действия на персональных данных вашего персонажа. Вы имеете неограниченный контроль над своим ИП.

### Мастер подземелий.

Один игрок играет особую роль в игре – это Мастер подземелий. Мастер представляет приключение, которое пытаются пройти игроки. Каждая игра требует наличия МП.

Мастер подземелий имеет несколько важных функций:

◆ **Создатель мира.** МП создаёт приключение для вас и ваших друзей.

◆ **Рассказчик.** МП представляет игрокам приключение и задания, которые они могут решить.

◆ **Контроль монстров.** МП контролирует монстров, против которых сражаются игроки.

◆ **Судья.** Когда становится не понятно, как нужно действовать, МП решает этот вопрос согласно правилам.

Работа МП заключается в том, чтобы обеспечить получение удовольствия от игры всей группе. Это означает – проводить интересные столкновения между ИП, различные тесты и задания, поддерживать развитие игры и следить за соблюдением правил.

### ИГРОВЫЕ КУБИКИ.

В игре используются многогранные кубики с различным числом граней. Тип используемого кубика обозначается буквой «К» с последующей цифрой, указывающей на количество граней: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. Когда вам необходимо бросить кубик, игра указывает, сколько кубиков надо бросить, какого типа они должны быть, какой модификатор необходимо прибавить к броску. Например, значение «3к8+5» означает, что необходимо сделать три броска кубиком с восьмью гранями, а затем прибавить к результату 5. Если необходимо использовать «процентник», то бросается 2к10. Один из десятигранников отвечает за десятки, а другой – за единицы.

### Приключения.

Герои нуждаются в приключениях. Они в D&D состоят из ряда событий. Когда игроки решают, каким способом пойти и что встречают их персонажи, они получают сражения и испытания, которые превращают приключения в возбуждающие истории об их персонажах. D&D приключения – это особые действия, бой, тайны, волшебство, испытания и множество монстров!

Приключения могут быть простым «проходом подземелья», рядом мест, заполненными монстрами и западнями, небольшой историей, чтобы объяснить, почему авантюристы нуждаются в исследовании этого подземелья, или же столь же сложным как тайна убийства или историей политических интриг. Для этого может потребоваться одна сессия игры или несколько, растягивающихся на месяцы. Например, исследовать часто посещаемый замок может занять около дюжины игровых сессий в течение месяцев реального времени. Когда та же группа искателей

приключений и тот же ДМ выполняют множество модулей, у вас получается кампания. История героев не заканчивается с единственным приключением, а продолжается, пока вам нравится.

### Книги правил и кубики.

Действие игры происходит главным образом в вашем воображении, но вам также необходимо несколько «игровых элементов» для D&D.

- ◆ **Руководство Игрока.** Каждый игрок нуждается в этой книге для получения справочной информации.
- ◆ **Руководство Мастера подземелий и Справочник монстров.** Эти книги необходимы для Мастера подземелий.
- ◆ **Кубики.** Для игры D&D вам необходим набор кубиков.
- ◆ **Лист персонажа.** Чтобы следить за всей информацией о вашем персонаже.

Вы также можете найти следующие элементы или вспомогательные программы, полезные для игры.

- ◆ **Миниатюры.** Каждый игрок нуждается в миниатюре для отображения себя и МП, для отображения монстров и неигровых персонажей. Официальные D&D Миниатюры сделаны специально для игры.
- ◆ **Сетка сражения (специально созданные наборы для отображения местности).** Бой в D&D проходит на клетчатом поле, одна клетка равна одному квадратному дюйму (2.5 см). Вы можете выбрать из множества хобби магазинов сетку сражений, или создать собственную.

## КАК ВЫ ИГРАЕТЕ?

Ваша часть в D&D игре – персонаж. Он или она – ваш представитель в игровом мире. Через вашего персонажа вы можете взаимодействовать с игровым миром. Единственный предел – ваше воображение, и иногда настолько высокий, как ваш бросок кубика.

В основном D&D игра состоит из группы ИП и приключения, созданного для них МП.

Каждое приключение состоит из некоторого вида столкновений и испытаний для ваших ИП.

Столкновения бывают двух видов:

- ◆ **Боевые столкновения.** Сражение против противников. В боевом столкновении ИП и монстры поочередно атакуют друг друга, пока кто-либо не будет побеждён.

- ◆ **Небоевые столкновения.** Включают в себя трудные проблемы, ловушки и другие препятствия для преодоления. Иногда вы преодолеваете небоевые столкновения, используя умения вашего персонажа, иногда при помощи умного использования магии, и иногда только с помощью вашего остроумия. Небоевые столкновения также включают социальные взаимодействия, типа попыток убеждения, чтобы заключить сделку, или получение информации от неигрового персонажа (НИП), которым управляет МП. Всякий раз, когда ваш персонаж хочет поговорить с человеком или монстром – это небоевое столкновение.

### Исследование.

Между сражениями ваши персонажи исследуют мир. Вы принимаете решения о том, каким путём ваш персонаж идёт, что он пробует сделать. Исследование – компромисс между тем, что вы говорите и хотите, что бы сделал ваш персонаж, и сообщением МП о том, что произошло, когда ваш персонаж делает это. Например, только что вы спустились в отверстие в полу в тёмную пропасть. МП говорит вам, что вы видите три тоннеля, ведущие во мрак. Вы и другие игроки решают, в какой тоннель пойти и кто пойдёт первым. Это – исследование. Вы могли бы попробовать что-нибудь ещё: обнаружить место, где можно скрыться и устроить засаду, если приближаются монстры, или как можно громче кричать «Привет, здесь есть какие-нибудь монстры?», или искать пропасти в полу, искать среди валунов что-нибудь интересное. Решения, которые вы принимаете в исследовании, в конечном итоге приводят к столкновениям. Например, один тоннель мог бы привести вас ко множеству грибов, за которым следует боевое столкновение. Другой тоннель мог бы привести к двери, запертой на волшебный замок, который вы должны взломать, через небоевое столкновение.

Исследуя подземелья и другие места в приключении, вы могли бы попробовать сделать любое из этих действий:

- ◆ Спуститься вниз, идя по проходу, пересекая комнату.
- ◆ Прислушиваться у двери, чтобы определить, слышно ли что-нибудь с другой стороны.
- ◆ Сломать заблокированную дверь.
- ◆ Обыскать комнату на предмет сокровищ.
- ◆ Тянуть за рычаги, толкать статуи или другую обстановку.



- ❖ Вскрывать замок на сундуке с сокровищами.
- ❖ Соорудить западню на скорую руку.

МТП решает, действительно ли что-то из ваших действий работает. Некоторые действия автоматически преуспевают (вы можете передвигаться по области без неприятностей), некоторые требуют броска кубиков, называемые проверкой (сломать заблокированную дверь, например), и некоторые просто могут не преуспеть. Ваш персонаж является способным на великие дела, но вы не можете пройти через 7-сантиметровую стальную дверь с помощью всего лишь рук, например, если не имеете мощное волшебство, чтобы помочь в этом.

### **Взятие вашего хода.**

В исследовании вы обычно не нуждаетесь в ходах. МТП спрашивает вас, что вы делаете. Вы отвечаете, а затем МТП говорит, что происходит в таком случае. Вы можете забросать вопросами, предложениями и говорить МТП свои действия всегда, когда хотите. Но попытайтесь быть внимательнее к другим игрокам. Они любят, когда их персонажи также принимают участие в процессе. В боевых столкновениях это работает по-другому: ИП и монстры ходят по очереди, согласно своей инициативе.

## **БАЗОВАЯ МЕХАНИКА.**

Как вы узнаете, травмировал ли ваш удар мечом дракона или всего лишь задел чешую? Верит ли людоед вашему возмутительному блефу? Можете ли вы вплавь пересечь неистовую реку до другого берега? Все эти действия зависят от основных простых правил: решите, что вы хотите, чтобы ваш персонаж сделал, и скажите МТП. Он скажет вам проверить и выяснит ваш шанс на успех (число для проверки).

Вы бросаете к20 и добавляете число, и пытаетесь поразить число, определённое МТП. Вот и всё!

### **ОСНОВА МЕХАНИКИ.**

- ❖ Бросьте к20. Вам надо бросить как можно больше! Добавьте все уместные модификаторы.
- ❖ Сравните получившееся количество с целевым числом.
- ❖ Если ваш результат проверки выше или равен целевому числу, вы преуспеваете. Если меньше, вы терпите неудачу.

Если ваша проверка преуспевает, вы определяете результат. Если ваша проверка была нападением, вы делаете бросок на урон. Если это было прохождение поперёк ямы, ваш результат проверки определяет, как далеко вы прошли. Если вы преуспеваете в проверке при попытке скрыться, то монстры не видят вас. Есть чуть больше этого, но основное ядро управляет игрой. Вся остальная часть правил в книге - расширения и усовершенствования этой простой механики.

### **Три основных правила.**

В дополнение к основной механике, существуют также три принципа в D&D. Многие другие правила основаны на этих предположениях.

### **Простые правила, много исключений.**

Каждый класс, навык, дарование и монстр в D&D позволяет вам нарушать правила в некотором роде. Они могут быть незначительными: большинство персонажей не знают, как пользоваться большими луками, но каждый эльф знает, удар меча наносит обычно несколько единиц повреждения, но воин высокого уровня может использовать дарование, которое одним единственным ударом убьёт несколько монстров. Все эти игровые элементы являются небольшими способами нарушить правила - и большинство книг, выпущенных для D&D, полны таких элементов.

### **Специальные правила важнее обычных.**

Если специальное правило противоречит основному правилу, то специальное выигрывает. Например, основное правило заявляет, что когда вы используете натиск, то не можете использовать дневное дарование. Но есть также дневное дарование, в котором говорится, что вы можете использовать его, когда используете натиск. Это не означает, что вы можете использовать любое дневное дарование, когда выполняете натиск, только это.

### **Всегда округляйте вниз.**

Если как-то иначе не отмечено, то дробные числа округляются вниз. Например, это правило работает в случае, когда требуется половина вашего уровня: если ваш уровень нечётное число, округляйте вниз.

## Глава 2. Создание персонажа.

Первый шаг для начала игры – это создание игрового персонажа. Ваш персонаж – это комбинация фантастического героя в вашем разуме и игровых правил, которые описывают всё, что может ваш персонаж. С начала вы выбираете расу, класс и присущие дарования. Затем вы разрабатываете характер, описание и биографию вашего персонажа. Ваш персонаж представляет вас в мире Подземелий и Драконов.

### СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.

Для начала представьте своего персонажа. Подумайте о типе вашего персонажа. Все игровые характеристики опишут то, что сможет сделать ваш персонаж. При создании персонажа, следуйте следующим шагам:

- ◆ Выберите расу.
- ◆ Выберите класс.
- ◆ Определите основные характеристики.
- ◆ Определите умения.
- ◆ Выберите навыки.
- ◆ Выберите дарования.
- ◆ Выберите снаряжение.
- ◆ Определитесь с другими характеристиками.
- ◆ Определитесь с ролевыми составляющими персонажа.

#### Раса, класс и роль.

Первые два решения при создании персонажа – это выбор расы и класса персонажа. Этот выбор определит концепцию персонажа. Выбирая класс, вы определяете роль персонажа – основные функции, которые персонаж выполняет во время боя.

Вы должны выбрать комбинацию расы и класса, которая вам интересна. Иногда лучше делать выбор исходя из предпочтительной роли персонажа.

#### Раса персонажа.

Разнообразие фантастических рас популяризировало мир D&D. В любом городе вы будете путешествовать в окружении представителей различных рас.

Много различных разумных рас населяет игровой мир. Но это не персонажи, за которых вы можете играть, это монстры, против которых вы будете

сражаться. Ваш персонаж – это приключенец одной из цивилизованных рас.

**Драконорожденные** – это гордые и честные драконоподобные гуманоиды. Они исследуют этот мир в качестве наёмников и приключенцев.

Легендарные **дварфы**, известные своей выносливостью и силой воли, они непревзойдённые воины. Дварфийские королевства – мощные горные цитадели.

**Эладрины** – это красивая, магическая раса. Они обожают магию, фехтование и утончённые работы из металла и камня.

**Эльфы** живут в диких лесах и любят красоту природы. Многие эльфы путешествуют по различным местам.

Иногда у союза эльфов и людей появляются дети – **полуэльфы**. Эта раса приобрела многие черты, как эльфов, так и людей.

**Полурослики** – самая маленькая цивилизованная раса, они быстрый и ловкий народ. Полурослики живут кланами в холмах и на берегах рек.

Самая многочисленная раса – **люди**. Это самая храбрая и амбициозная раса.

**Тифлинги** – раса, произошедшая от людей, заключивших союз с дьявольскими силами. Тифлинги – это одиночки, живущие в тени человеческого общества.

Каждая раса имеет предпочтительный класс. Но вы можете создать любую комбинацию класса и расы.

#### Класс персонажа.

Множество различных типов героев населяют мир: воры, умные волшебники, храбрые воины. Раса персонажа определяет природные таланты, а класс персонажа – это выбранное призвание.

**Жрец**. Это святые воины и лекари. Если вы хотите сокрушать врагов божественной силой, помогать вашим союзникам лечебными возможностями и приводить их к победе, то играйте жрецом.

**Воин**. Это эксперт в вооружённом сражении, рассчитывающий на силу и тренировку. Воины сражаются в ближнем бою, защищают компаньонов и рубят врагов.

**Паладин**. Избранники своих богов, паладины – это благословлённые рыцари, сражающиеся в первых линиях битвы.

**Следопыт**. Это отличные разведчики и следопыты, предпочитающие тактику боя ударотступление.

**Плут**. Это воры, авантюристы, расхитители гробниц. Плуты имеют репутацию воров.

**Чернокнижник.** Это владельцы забытых знаний. Чернокнижники опасные практики магии, которые применяют свою разрушительную силу против врагов.

**Военачальник.** Решительные и обученные рукопашному бою, военачальник отличный лидер, умеющий дар убеждения.

**Волшебник.** Мастера мощной магии, уклоняющиеся от физического противостояния в пользу использования удивительной магии.

#### **Роль персонажа.**

Каждый персонаж выполняет определённую роль в сражении. Эти роли можно разделить на 4 типа: контролирование и массовое нападение, оборона, лечение и поддержка, целенаправленное нападение. Роли, воплощающие эти функции, называются доминатор, защитник, лидер и штурмовик.

**Доминатор** (Волшебник). Это персонаж, взаимодействующий с большим числом противников, наносящий урон многим врагам.

**Защитник** (Воин, Паладин). Защитники имеют наилучший показатель защиты. Они всегда находятся впереди группы, там, где происходят основные события сражения.

**Лидер** (Жрец, Военачальник). Лидер вдохновляет и лечит персонажей. У лидера хорошая защита, но часть его силы уходит на дарования, которые защищают группу от врагов.

**Штурмовик** (Следопыт, Плут, Чернокнижник). Штурмовик специализируется на нанесении большого урона определённому противнику.

#### **АТАКУЮЩИЕ И ПОЛЕЗНЫЕ ДАРОВАНИЯ.**

Каждый класс даёт вам доступ к набору атакующих дарований, которые наносят урон врагам, и полезных дарований, которые помогают вашим союзникам.

Вы можете использовать мгновенные дарования так часто, как хотите. Вы можете использовать боевые дарования один раз за сражение. Дневные дарования настолько мощные, что их можно использовать только один раз в день.

#### **ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ.**

После того, как вы выбрали расу и класс для вашего персонажа, вам необходимо определить основные характеристики вашего персонажа. Шесть основных характеристик описывают физические и умственные способности вашего персонажа.

#### **Сила (Сил).**

Сила описывает физическую мощь персонажа. От Силы зависят следующие характеристики:

- ◆ Рукопашные атаки.
- ◆ Жрецы, воины, паладины, следопыты и военачальники имеют дарования, основанные на Силе.
- ◆ Сила может влиять на Стойкость.
- ◆ Проверки умения Атлетика.

#### **Телосложение (Тел).**

Телосложение представляет собой жизненные силы, выносливость и здоровье персонажа. От Телосложения зависят следующие характеристики:

- ◆ Очки здоровья на 1-ом уровне.
- ◆ Скорость заживления ран.
- ◆ У чернокнижников есть дарования, основанные на Телосложении.
- ◆ Телосложение может влиять на Стойкость.
- ◆ Проверки умения Выносливость.

#### **Ловкость (Лов).**

Ловкость означает вашу подвижность, рефлекс, координацию. От Ловкости зависят следующие характеристики:

- ◆ Дистанционные атаки.
- ◆ Следопыты и плуты имеют дарования, основанные на Ловкости.
- ◆ Ловкость может влиять на Реакцию.
- ◆ Если вы носите лёгкие доспехи, то Ловкость может влиять на Класс защиты.
- ◆ Проверки умений Акробатика, Воровство и Скрытность.

#### **Интеллект (Инт).**

Интеллект показывает меру ваших знаний и скорость получения новых знаний. От Интеллекта зависят следующие характеристики:

- ◆ У волшебников есть дарования, основанные на Интеллекте.
- ◆ Интеллект может влиять на Реакцию.
- ◆ Если вы носите лёгкие доспехи, то Интеллект может влиять на Класс защиты.
- ◆ Проверки умений История, Основы магии и Религия.

### Мудрость (Муд).

Мудрость измеряет вашу проницательность, восприятие и развитость органов чувств. От Мудрости зависят следующие характеристики:

- ◆ У жрецов есть дарования, основанные на Мудрости.
- ◆ Мудрость может влиять на Волю.
- ◆ Проверки умений Восприятие, Подземелья, Лечение, Понимание и Природа.

### Обаяние (Обн).

Обаяние измеряет вашу убедительность, лидерские качества и привлекательность. От Обаяния зависят следующие характеристики:

- ◆ Паладины и чернокнижники имеют дарования, основанные на Обаянии.
- ◆ Обаяние может влиять на Волю.
- ◆ Проверки умений Дипломатия, Запугивание, Знание улиц и Обман.

Каждая характеристика имеет числовое значение, показывающее развитость и силу данной характеристики. Средними значениями характеристик являются значения 10 и 11. С приобретением опыта значения характеристик повышаются. Значение любой характеристики определяет модификатор характеристики (Мод), который влияет на различные игровые ситуации.

Для определения Стойкости вашего персонажа, добавьте к этому показателю модификатор Силы или Телосложения (тот из них, который больше). Для определения Реакции вашего персонажа, добавьте к этому показателю модификатор Ловкости или Интеллекта (тот из них, который больше). Для определения Воли вашего персонажа, добавьте к этому показателю модификатор Мудрости или Обаяния (тот из них, который больше). Если вы носите лёгкий доспех или обходитесь без доспеха, то добавьте модификатор Ловкости или Интеллекта к Классу защиты.

Значение	Мод	Значение	Мод
1	-5	24-25	+7
2-3	-4	26-27	+8
4-5	-3	28-29	+9
6-7	-2	30-31	+10
8-9	-1	32-33	+11
10-11	+0	34-35	+12
12-13	+1	36-37	+13
14-15	+2	38-39	+14
16-17	+3	40-41	+15

18-19	+4	42-43	+16
20-21	+5	44-45	+17
22-23	+6	46-47	+18

### Определение основных характеристик.

Для определения основных характеристик существует три способа. Каждый из них может использоваться наравне с другими.

### Стандартные значения.

Изучите шесть представленных значений чисел (16, 14, 13, 12, 11 и 10) и распределите их по различным характеристикам.

### Настройка значений.

Настройка начинается со значений 8, 10, 10, 10, 10 и 10. У вас есть 22 очка, которые вы можете потратить на улучшение каких-либо значений. Эти очки тратятся в соответствии с таблицей.

Значение	Цена	Значение	Цена
9	-	14	5
10	0	15	7
11	1	16	9
12	2	17	12
13	3	18	16

Для повышения значения с 8 до 9 требуется 1 очко, до 10 – 2 очка. Затем вы можете использовать данную таблицу для последующего роста характеристик.

### Генерация значений характеристик.

Данный метод отличается большей случайностью, чем предыдущие методы. Бросьте четыре шестигранника (4к6). Три лучших значения сложите между собой. Получится значение одной из характеристик. Выполните эту процедуру шесть раз, пока у вас не получится шесть значений для распределения по характеристикам. Если сумма модификаторов меньше +4 или больше +8 до изменения характеристик в зависимости от расы, то вам лучше выполнить новую генерацию значений характеристик, т.к. это создаёт дисбаланс в игре.

### Умения, навыки, дарования и снаряжение.

Чтобы определить уникальные черты вашего персонажа выберите для него умения, навыки, дарования и снаряжение. Выбирайте эти показатели в зависимости от ранее выбранных расы и класса. Ваш персонаж начинает игру на 1-ом уровне, имея при себе 100 золотых монет.



## ОТЫГРЫШ РОЛИ.

В первую очередь, D&D – это ролевая игра, т.е. главное в ней – это отыгрыш роли. Ваш персонаж больше, чем комбинация расы, класса и навыков. Это главный герой сюжетной линии. Ваш герой имеет амбиции и страхи, мотивацию и манеры, моменты славы и провалов.

D&D – игра для отыгрыша роли, но не обязательно превращать всё в импровизированный театр. Иногда ваша роль в игре – защитник или лидер – персонаж, которым вы играете, – участвует в бою и имеет цель, чтобы ваша группа вышла из боя победителем. Тем не менее, даже в бою, вы можете вставить замечания или диалог, который показывает вашего персонажа не простым набором параметров на листе персонажа.

### Мировоззрение.

Если вы выберете мировоззрение для вашего персонажа, то вы определите моральные принципы персонажа: добро, законопослушное добро, зло или хаотичное зло. В некоем космическом смысле это группы, за которые вы сражаетесь и в которые верите.

#### МИРОВОЗЗРЕНИЕ.

- **Добро.** Свобода и доброта.
- **Законопослушное добро.** Цивилизация и порядок.
- **Зло.** Тирания и ненависть.
- **Хаотичное зло.** Разрушение.
- **Без мировоззрения.** Отсутствие чёткого мировоззрения.

Для определения некоторых эффектов, действующих на персонажей, законопослушно добрый характер принимается за добрый, а хаотично злой, как злой. Например, законопослушно добрый персонаж может использовать магический предмет, которым пользоваться может только добрый персонаж.

Мировоззрения привязаны к универсальным силам, большим, чем божественность или любая другая сила. Если вы жрец высокого уровня законопослушно доброго мировоззрения, то вы принадлежите к той же группе, что и Бахамут, независимо от того, поклоняетесь ли вы ему. В этом плане Бахамут не является в каком-либо смысле руководителем вашей группы, просто занимает довольно высокое положение (и имеет большое

количество сторонников). Большинство людей в мире, как и персонажи игрока, не принадлежат какой-либо группе – они без мировоззрения.

Выбор и соблюдение своего мировоззрения отличное решение. Если вы выбираете мировоззрение для своего персонажа, то должны быть либо добрым, либо законопослушно добрым. Если ваш МТП проводит кампанию, где все персонажи являются злыми или хаотично злыми, это разрушает дух игры, и может вызвать негодование игроков.

### Доброе мировоззрение.

Защита слабых от тех, кто хочет править ими или убивать их, это правое дело, чтобы исполнять его.

Если вы добрый персонаж, то вы верите, что должны оказывать помощь тем, кто в ней нуждается. Вы не будете жертвовать собой ради помощи другим или игнорировать свои потребности, но вас могут попросить поставить чужие потребности выше своих собственных. Это сущность того, чтобы быть героическим приключенцем: жители города не могут защититься от гоблинов, поэтому вы спускаетесь в подземелье, рискуя собственной жизнью, чтобы прекратить набеги гоблинов.

Вы можете следовать правилам и уважать власть, но вы знаете, что иногда власть имеет тенденцию развращать тех, кто ею владеет. Когда это случится, вы не будете чувствовать обязательств слепо следовать закону. Когда закон становится на путь эксплуатации, вступая на путь зла, добрые персонажи начинают бороться с ним.

Добро и зло представляют абсолютно разные точки зрения, не способные существовать в мире. Добрые и законопослушно добрые персонажи вполне могут уживаться, но порой добрый персонаж считает, что законопослушный персонаж очень часто придерживается закона вместо того, чтобы просто делать хорошие дела.

### Законопослушно доброе мировоззрение.

Общество порядка защищает нас от зла.

Если вы законопослушно добрый, то вы уважаете личные кодексы поведения, законы и лидеров. Вы верите, что эти кодексы – лучший способ достигнуть своих идеалов. Только власть продвигает благосостояние своим субъектам и препятствует, чтобы они наносили друг другу вред. Экземпляры законопослушно добрых персонажей это сияющие чемпионы права, благородства и правды,

рискующие или жертвующие своей жизнью, чтобы остановить распространение зла по всему миру.

Когда лидеры используют власть для личной нужды, когда законы предоставляют привилегии некоторым гражданам, а другие принимают до рабов, закон превратился в зло и власть стала тиранией. Вы не только способны изменить такую несправедливость, но и морально должны сделать так. Однако, вы бы предпочли работать в пределах системы, чтобы решать такие проблемы, а не прибегать к большому кол-ву незаконных методов.

### **Злое мировоззрение.**

Это моё право требовать то, чем другие обладают.

Злые персонажи не обязательно травмируют людей, но они могут использовать в своих интересах слабость других, чтобы приобрести то, что они хотят.

Злые персонажи используют порядки и правила, чтобы увеличить свою собственную выгоду. Им всё равно, когда законы травмируют других людей. Они поддерживают установленные структуры, которые дают им власть, даже если эта власть приходит к ним за счёт свободы других. Рабство и кастовая структура не только приемлемы, но и присущи злым персонажам, пока они имеют выгоду от них.

### **Хаотично злое мировоззрение.**

Мне не важно, что я должен сделать, чтобы получить то, что я хочу.

Хаотично злые персонажи полностью игнорируют других. Каждый считает, что только он может убивать, воровать и предавать других, чтобы получить власть. Их слово бессмысленно, а действия разрушительны. Их мировоззрение настолько исковеркано, что они уничтожают что угодно и кого угодно, кто не вносит вклад в их интересы.

По стандартам добрых и законопослушно добрых персонажей хаотично злые персонажи столь же отвратительны, как и злые, возможно даже больше. Хаотично злые персонажи - это настолько огромная угроза цивилизации и общему благосостоянию. Злые и хаотично злые персонажи противопоставляются добрым персонажам. Но они не имеют большого уважения друг к другу и редко сотрудничают друг с другом.

### **Без мировоззрения.**

Просто не вмешивайтесь в мои дела.

Если у вас нет мировоззрения, то вы не стремитесь вредить другим или желать им неприятностей. Но вы не стремитесь взяться за рискованное дело без надежды на небольшую награду. Вы поддерживаете общественный порядок, если он даёт вам выгоду. Вы цените вашу собственную свободу, но не волнуетесь по поводу свободы других людей.

Персонажи и божества без мировоззрения не выбрали его, потому что не видят преимуществ добра или зла. Королева воронов и её приверженцы попадают в эту группу, полагая, что моральный выбор не соответствует их миссии, так как смерть проходит ко всем независимо от мировоззрения.

### **МИРОВОЗЗРЕНИЕ И ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ.**

Мировоззрение - это только часть вашей индивидуальности? И да, и нет.

Некоторые личные черты имеют моральный вес, особенно те, которые влияют на ваше взаимодействие с другими. Жестокость и великодушие можно рассмотреть как черты индивидуальности, но они также являются проявлением ваших верований о ценности других людей. Персонаж, который стремится к добру, может иметь жестокий характер, но если эта жестокость проявляется слишком часто, то сложно сказать, что он придерживается каких-то определённых принципов.

Другие личные черты не имеют морального веса вообще. Скрупулёзный и хорошо-организованный человек может быть как злым, так и добрым. Как и импульсивный шутник. Эти индивидуальные черты не связаны с мировоззрением, но ваше мировоззрение может влиять на способы, при помощи которых ваша личность выполняет действия. Злой шутник одобряет жестокие шутки, которые причиняют вред и повреждают собственность, когда добрый держался бы подальше от таких действий.

### **Божества.**

Божества - это самые мощные бессмертные существа, обитатели многочисленных доминионов, которые перемещаются по Астральному морю. Они являются в снах и видениях своим последователям и носят различные лица, изображения, в которых они появляются, имеют различную форму. Их истинная природа находится вне какой-либо физической формы. Кореллона часто изображают

как эладрина, но он бог и он стоит выше над физическими законами, которые определяют физические формы даже для ангелов.

Некоторые персонажи добрые или законопослушно добрые, некоторые - злые или хаотично злые, а некоторые без мировоззрения. Каждое божество имеет представление, каким должен быть мир, а агенты божества стремятся воплотить это видение в мире. За исключением хаотично злых божеств (Груумш и Лолс), все божества - это враги демонов, которые стремятся уничтожить мир, а не управлять им.

Большинство людей поклоняется более, чем одному божеству, молясь различным божествам в разное время. Простолюдин в маленьком городке может посетить храм, который имеет три алтаря, где он просит защиты у Бахамута, плодородного урожая у Телора, ремесленных умений и Морадина. Жрецы и паладины обычно служат одному божеству, превознося это божество. Другие приключенцы могут служить целому пантеону богов, пылко прислуживать единственному божеству или полностью игнорировать богов, поскольку они поддерживают свои собственные духовные силы.

Многие божества имеют противоречивые взгляды на то, как должен быть устроен мир. Даже агенты и последователи божеств, которых объединяет мировоззрение, могут начать конфликтовать между собой.

### **Авандра.**

Добро.

Авандра - богиня перемен, она восхищается свободой, торговлей, путешествиями, приключениями и границами. Её храмы редки в цивилизованных землях, но на окраинах они появляются повсеместно. Полурослики, торговцы и все типы приключенцев поклоняются ей, многие люди поднимают бокалы в её честь, рассматривая её как богиню удачи. Её немногие заповеди:

- ◆ Удача сопутствует смелым. Возьмите судьбу в свои собственные руки и Авандра улыбнётся вам.
- ◆ Нанесите ответный удар тем, кто отнял бы у вас свободу, и убедите других бороться за свою свободу.
- ◆ Перемены неизбежны, но требуется работа преданных для того, чтобы гарантировать, что перемены к лучшему.



### **Бахамут.**

Законопослушное добро.

Называемый платиновым драконом, Бахамут - бог правосудия, защиты, благородства и чести. Законопослушно добрые паладины обычно служат ему, металлические драконы поклоняются ему как первому из их рода. Он управляет последователями следующими способами:



- ◆ Поддерживайте самые высокие идеалы чести и правосудия.
- ◆ Будьте постоянно бдительными против зла и выступайте против него на всех фронтах.
- ◆ Защищайте слабых, освобождайте угнетаемых и защищайте порядок.

### **Йоун.**

Без мировоззрения.

Йоун - богиня знаний, умений и пророчеств. Мудрецы, провидцы и тактики уважают её, как и все, кто живёт своими знаниями и ментальными силами. Кореллон - покровитель волшебной магии, а Йоун - покровительница изучения магии. Библиотеки и академии волшебников строятся в честь неё. Её команды учат:



- ◆ Добивайтесь совершенства своего ума, объединяя разум, восприятие и эмоции в баланс друг с другом.
- ◆ Накапливайте, сохраняйте и распределяйте знания во всех формах. Получайте образование, стройте библиотеки и ищите потерянные древние знания.
- ◆ Всегда остерегайтесь последователей Векны, которые стремятся управлять знаниями и хранить тайны. Выступайте против них, разоблачайте их тайны и ослепите их светом правды.

### **Корд.**

Без мировоззрения.

Корд - это бог ураганов и повелитель сражений. Он упивается в силе, мастерстве на поле боя и громе. Воины и атлеты уважают его. Он подвижный бог, необузданный и дикий, вызывающий ураганы на земле и на море. Кто надеется на хорошую погоду, успокаивают его молитвами и прошениями. У него есть несколько требований:



- ◆ Быть сильным, но не использовать силу для бессмысленного разрушения.
- ◆ Быть храбрым и призывать трусость в любой форме.
- ◆ Доказывать силу в сражении, чтобы заслужить славу.

### Кореллон.

Без мировоззрения.

Бог весны, красоты и искусств, Кореллон - это покровитель волшебной магии и фей. Он наполнял мир волшебной магией и выращивал самые древние леса. Художники и музыканты поклоняются ему, а также те, кто считает сотворение заклинаний искусством, а его святыни могут быть найдены по всей Глуши Фей. Он презирает Лолс и её жриц за их покровительство драу. Он убеждает своих последователей следующим вещам:



- ◆ Выращивайте красоту во всём, что вы делаете, сотворяете ли вы заклинания, составляете сагу или занимаетесь искусством войны.
- ◆ Ищите потерянные магические предметы, забытые ритуалы и древние произведения искусства. Возможно, что Кореллон создал их в первые дни этого мира.
- ◆ Мешайте последователям Лолс при каждой возможности.

### Королева воронов.

Без мировоззрения.

Имя божества смерти давно забыто, но её называют Королевой воронов. Она управляет судьбами, а также она покровительница зимы. Она отмечает конец каждой смертной жизни, присутствующие на похоронах призывают её в течение обряда похорон в надежде, что она будет охранять мёртвых. Она ожидает, что её последователи будут соблюдать эти заповеди:



- ◆ Не испытывайте жалости к тем, кто страдает и умирает, поскольку смерть - естественный конец жизни.
- ◆ Отбросьте гордость те, кто срывает оковы судьбы. Как инструмент Королевы воронов вы должны наказать гордость, где вы её найдёте.
- ◆ Следите за культами орков и уничтожайте их, когда они появляются. Принц-демон нежити стремится получить трон Королевы воронов.

### Мелора.

Без мировоззрения.

Мелора - богиня дикой местности и моря. Она является и диким животным и мирным лесом, бушующим водоворотом и тихой пустыней. Следопыты, охотники и эльфы уважают её, моряки приносят ей жертвы перед выходом в море. Её суждения - это:



- ◆ Защищать нетронутые места мира от разрушения. Выступать против необузданного расширения городов и империй.
- ◆ Охотиться на отвратительных монстров и других аберраций.
- ◆ Не бояться и не осуждать дикость природы. Живите в гармонии с природой.

### Морадин.

Законопослушное добро.

Морадин - бог создания и покровитель ремесленников, особенно шахтёров и кузнецов. Он вырезал горы из исконной земли, он защитник очага и семьи. Все дварфы следуют за ним. Он требует, чтобы его последователи выполняли это:



- ◆ Встречайте бедственную ситуацию со стойкостью и упорством.
- ◆ Демонстрируйте лояльность вашей семье, вашему клану, вашим лидерам и вашему народу.
- ◆ Стремитесь произвести большое впечатление на мир, оставив длительное наследство. Сделать что-то, что потом долго существует, это величайшее добро, являетесь ли вы кузнецом или правителем, строящим династию.

### Телор.

Добро.

Бог солнца и лета, Телор - хранитель времени. Он поддерживает нуждающихся и выступает против всего, что является злом. Как покровитель сельского хозяйства и обильного урожая, он является наиболее уважаемым божеством у обычных людей, а его жрецов хорошо принимают там, куда они идут. Среди его прихожан можно найти паладинов и следопытов. Он управляет своими последователями следующими способами:



- ◆ Облегчайте страдания везде, где вы их находите.
- ◆ Приносите свет Телора в места тьмы, показывая доброту, милосердие и сострадание.
- ◆ Остерегайтесь зла.



### Сеанин.

Без мировоззрения.

Богиня луны и осени, Сеанин - покровительница обманов и иллюзий. Она имеет близкие связи с Кореллоном и Мелорой, она любимое божество среди эльфов и полуросликов. Она богиня любви, посылающая тени, чтобы скрыть любовников. Разведчики и воры просят её благословения. Её учение просто:



- ❖ Следуйте своим целям и ищите вашу собственную судьбу.
- ❖ Держитесь ближе к теням, избегайте сверкающего света добра и темноты зла.
- ❖ Ищите новые горизонты и новый опыт, не позволяйте ничему связывать вас.

### Эратис.

Без мировоззрения.

Эратис - богиня цивилизации. Она - муза больших изобретений, основательница городов и автор законов. Правители, судьи, первооткрыватели и преданные граждане уважают её, а её храмы стоят на самых лучших местах в крупнейших городах. Её законов много, но они простые:



- ❖ Работайте с другими, чтобы достичь своих целей. Сообщество и порядок всегда сильнее отдельных индивидуалистов.
- ❖ Приручайте дикую местность для того, чтобы основать жильё. Защищайте свет цивилизации против вторгающейся темноты.
- ❖ Ищите новые идеи, новые изобретения, новые земли для завоевания и обитания. Стройте машины, стройте города, стройте империи.

### Злые и хаотично злые божества.

Ваш персонаж может служить злым и хаотично злым божествам, не будучи их мировоззрения. Заповеди этих божеств призывают последователей преследовать злые интересы и совершать разрушительные действия.

**Асмодей** - злой бог Девяти кругов Ада. Он покровитель мощи, бог тирании и доминирования, а также он командует дьяволами.

**Бэйн** - злой бог войны и завоеваний. Воинственные нации людей и гоблинов служат ему и завоёвывают в честь него.

**Векна** - злой бог нежити, некромантии и секретов. Он управляет тем, что не должно быть известно, и то, что люди хотят держать в секрете.

**Груумш** - хаотично злой бог разрушений, повелитель мародёрствующих орд варваров. Где Бэйн управляет завоеваниями, Груумш призывает последователей вырезать и грабить. Орки - его самые преданные последователи.

**Зехир** - злой бог тьмы, ядов и убийц. Змеи - его излюбленные существа, больше всего его почитают среди юань-ти.

**Лолс** - хаотично злая богиня лжи, тьмы и пауков. Коварство и предательство - её заповеди, а её жрицы - постоянная сила разрушений в обществе злых драу.

**Тиамат** - злая богиня богатства, жадности и зависти. Она призывает последователей мстить за всё, что угодно. Она - покровительница цветных драконов.

**Торог** - злой бог Подземья, покровитель тюремщиков и мучителей. Суеверия говорят, что если произнести его имя вслух, то Ползающий король заберёт несчастного болтуна и будет его вечно пытаться.

### Языки и алфавиты.

Десять языков формируют основу каждого диалекта. Эти языки используют различные алфавиты, от плавных знаков алфавита Реланник до рун алфавита Давек. Божественный алфавит - это система иероглифов.

В зависимости от расы персонажа вы начинаете игру, зная два или три языка, а также алфавиты, связанные с этими языками. Вы можете изучить дополнительные языки, получив навык Лингвист.

Вы не можете выбрать Адский и Божественный языки на 1-ом уровне персонажа.

Язык	Используется	Алфавит
Всеобщий	Люди, тифлинги полурослики	Всеобщий
Глубинный	Гитианки, куо-тоа	Реланник
Драконий	Драконы, кобольды	Йохарик
Дварфийский	Дварфы, азеры	Давек
Эльфийский	Эльфы, эладрины	Реланник
Гигантов	Гиганты, орки	Давек
Гоблинов	Гоблины, хобгоблины	Всеобщий
Исконный	Ифриты, элементали	Баражад
Божественный	Боги, дьяволы	Божественный
Адский	Демоны, гнолли	Баражад

## ВЫПОЛНЕНИЕ ПРОВЕРОК.

Для любого дарования или умения в игре существует ключевая характеристика. Для выполнения различных проверок применяется единая механика: бросок к20, прибавление модификаторов, вычисление результата. Затем МП выполняет сравнение вашего результата против Уровня сложности задания (УС). В описании дарований и умений указано, какая характеристика является ключевой.

Если вы выполняете проверку против результата проверки противника, то это называется встречная проверка. Модификатор – число, которое вы прибавляете или вычитаете из броска. Бонус – это положительный модификатор, штраф – отрицательный. Существуют различные типы модификаторов:

- ❖ Бонус владения оружием – при выполнении атаки.
- ❖ Бонус тренировки умения – при использовании умения.
- ❖ Специальные бонусы, которые дают навыки.
- ❖ Штрафы, которые уменьшают результат проверки.

Бросок к20 отражает случайные события, которые могут произойти. Модификатор – это постоянная составляющая ваших умений, результат тренировок и врождённых способностей.

### Броски атаки.

Наиболее частым выполнением бросков является выполнение броска атаки. Бросок атаки описывается следующим способом: **Характеристика против Защиты.**

Если результат выполнения атаки больше или равен значению защиты, то вы попадаете по противнику.

Базовый бонус атаки – это сумма всех модификаторов, которые вы добавляете к броску атаки.

### АТАКА.

Чтобы выполнить атаку необходимо бросить к20 и добавить модификаторы:

- ❖ 1/2 вашего уровня,
- ❖ возможные модификаторы характеристик,
- ❖ другие модификаторы.

### Проверки умений.

Знания и таланты, которым обучен ваш персонаж, представлены проверками умений. Когда вы используете умение, то надеетесь, что результат проверки будет больше или равным, чем уровень сложности.

Базовый бонус умения – это сумма всех модификаторов, которые вы добавляете к броску атаки.

### ПРОВЕРКА УМЕНИЙ.

Чтобы выполнить проверку умения необходимо бросить к20 и добавить модификаторы:

- ❖ 1/2 вашего уровня,
- ❖ возможные модификаторы характеристик,
- ❖ другие модификаторы.

### Проверки характеристик.

Иногда необходимо выполнить действие, которое не является умением или атакой, тогда вам необходимо выполнить проверку характеристики.

### ПРОВЕРКА ХАРАКТЕРИСТИКИ.

Чтобы выполнить проверку характеристики необходимо бросить к20 и добавить модификаторы:

- ❖ 1/2 вашего уровня,
- ❖ возможные модификаторы характеристик,
- ❖ другие модификаторы.

## ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ ОПЫТА.

Когда вы путешествуете и получаете опыт, вы прогрессируете в уровнях. После выполнения задания, уничтожения монстров, выполнения квеста ваш МП награждает вас очками опыта. Когда вы набираете достаточно опыта, вы прогрессируете в уровне.

Когда вы получаете новый уровень, то выполните последующие шаги для определения новых возможностей класса. На большинстве уровней вы получаете доступ к новым навыкам и дарованиям.

### Основные характеристики.

На каждом новом уровне кратном четырём, вы можете увеличить две любые основные характеристики на 1 пункт (нельзя увеличить только одну характеристику). На 11-ом и 21-ом уровнях все ваши характеристики увеличиваются на 1 пункт. Если при повышении характеристика принимает чётное значение, то изменяется модификатор этой

характеристики и соответствующие параметры, зависящие от этого модификатора.

#### **Модификатор уровня.**

Если ваш новый уровень – чётное число, то все характеристики, зависящие от 1/2 вашего уровня, увеличиваются на 1 пункт.

#### **Образцовый путь и Легендарная судьба.**

Когда вы достигаете 11-го и 21-го уровня, то вы можете выбрать Образцовый путь или Легендарную судьбу. Этот выбор даст вам новые возможности.

#### **Очки здоровья.**

На каждом новом уровне добавьте число, указанное в описании каждого класса, к вашему показателю Очков здоровья.

#### **Классовые особенности.**

На каждом новом уровне необходимо проверить улучшаются ли какие-либо классовые особенности, зависящие от уровня.

#### **Навыки.**

Вы изучаете новый навык на 1-ом уровне, на каждом чётном уровне, на 11-ом и 21-ом уровнях. Чтобы изучить навык вы должны выполнять все требования этого навыка.

#### **Дарования.**

На большинстве уровней вы получаете доступ к новым дарованиям. Вы можете выбрать дарование только один раз.

**Мгновенные дарования.** На 1-ом уровне вы можете выбрать 2 мгновенных дарования. На последующих уровнях вы сможете заменить их другими мгновенными дарованиями.

**Боевые дарования.** На 1-ом уровне вы можете выбрать 1 боевое дарование. На 3-ем и 7-ом уровнях вы можете выбрать новые дарования. На 11-ом уровне вы можете выбрать новое дарование, определяемое Образцовым путём. На 13-ом, 17-ом, 23-ем и 27-ом уровнях вы можете заменить 1 любое дарование на новое.

**Дневные дарования.** На 1-ом уровне вы можете выбрать 1 дневное дарование. На 5-ом и 9-ом уровнях вы можете выбрать новые дарования. На 20-ом уровне вы можете выбрать новое дарование, определяемое Образцовым путём. На 15-ом, 19-ом, 25-ом и 29-ом уровнях вы можете заменить 1 любое дарование новым.

**Полезные дарования.** На 2-ом уровне вы можете выбрать 1 полезное дарование. На 10-ом, 16-ом и

22-ом уровнях вы можете выбрать новые дарования. На 12-ом уровне вы можете выбрать новое дарование, определяемое Образцовым путём. На 26-ом уровне вы можете выбрать новое дарование, определяемое Легендарной судьбой.

#### **Повторная тренировка.**

Когда вы получаете новый уровень, вы можете изменить ваш персонаж: заменить один навык, дарование или умение. Когда можно заменить дарование более мощным, то эта замена не влияет на общее количество замен.

**Навыки.** Вы можете заменить один навык на другой. Вы должны выполнять все требования навыка. Вы не можете заменить навык, если он является требованием для другого навыка, который вам известен, а также, если навык – это особенность класса, пути или судьбы. Вы можете заменить навыки Героического пути или Образцового пути навыками более высокого этапа развития, но только единожды, один раз за уровень.

**Дарования.** Вы можете заменить дарования дарованиями аналогичного типа, одинакового уровня (или ниже) и того же класса. Вы не можете заменить дарования, которые являются классовыми, а также дарования Образцового пути и Легендарной судьбы.

**Умения.** Вы можете заменить умение другим умением из списка классовых умений. Нельзя менять умения, являющиеся требованием для навыков, дарований или других способностей, а также обязательные для класса умения.

### **ТРИ ЭТАПА РАЗВИТИЯ.**

30 уровней вашего развития разделены на три этапа: героический (с 1-го по 10-ый уровень), образцовый (с 11-го по 20-ый уровень) и легендарный (с 21-го по 30-ый уровень). Когда вы переходите на новый этап, ваши силы немного увеличиваются. Но также угрозы, с которыми вы сталкиваетесь, становятся более смертоносными.

На **героическом** этапе ваш персонаж уже герой, выделившийся из обычных людей своими талантами, изученными умениями и с признаками предначертанной судьбы. Ваши способности в значительной мере определены выбором класса, и в меньшей мере – выбором расы. Вы передвигаетесь по миру пешком или на обычной лошади. В бою вы можете выполнить несколько необычных приёмов, но вы всё ещё обычный человек. Судьба деревни может зависеть от вашей удачи или неудачи, не

говоря уже о вашей собственной жизни. При исследовании склепов вы можете сразиться с пауками, дикими орками, трусливыми гоблинами и свирепыми волками.

На **образцовом** этапе ваш персонаж становится примером героизма, ушедшего далеко из масс. Ваш класс по-прежнему определяет ваши способности. Также вы получаете дополнительные возможности в вашей специальности - Образцовом пути. Когда вы достигаете 11-го уровня, вы выбираете путь специализации. Вы можете передвигаться гораздо быстрее, возможно, используя гиппогрифа. В бою вы можете летать или телепортироваться. Смерть становится преодолимым препятствием, а от вас может зависеть судьба целых наций. Вы исследуете забытые гробницы, где можете столкнуться с драу, гигантами, гидрами, големами и вампирами.

На **легендарном** этапе способности вашего персонажа становятся действительно сверхгероическими. Ваш класс всё ещё определяет ваши способности, но наиболее мощные дарования определяются при выборе Легендарной судьбы на 21-ом уровне. Вы перемещаетесь между нациями практически мгновенно, а в бою вы и ваши союзники можете парить в воздухе. Успех или неудача в ваших приключениях имеют далеко идущие последствия, влияя на судьбы миллионов в этом мире. Вы проводите время в других мирах и исследуете места, которые никогда никем не посещались, где вы можете столкнуться с тарраской, зловещим лордом смерти, личем-архимагом или даже с демоном. Если вы сражаетесь с драконом, то это древний ящер с действительно огромной мощью, чьё пробуждение угрожает миру.

Уровень	Опыт	Осн. характеристики	Дарования	Навыки
1	0	В завис. от расы	2/1/1/0	+
2	1 000	-	2/1/1/1	+
3	2 250	-	2/2/1/1	-
4	3 750	+1 к двум	2/2/1/1	+
5	5 500	-	2/2/2/1	-
6	7 500	-	2/2/2/2	+
7	10 000	-	2/3/2/2	-
8	13 000	+1 к двум	2/3/2/2	+
9	16 500	-	2/3/3/2	-
10	20 500	-	2/3/3/3	+
11	26 000	+1 ко всем	2/4/3/3	-
12	32 000	-	2/4/3/4	+
13	39 000	-	2/4*/3/4	-
14	47 000	+1 к двум	2/4/3/4	+
15	57 000	-	2/4/3*/4	-
16	69 000	-	2/4/3/5	+
17	83 000	-	2/4*/3/5	-
18	99 000	+1 к двум	2/4/3/5	+
19	119 000	-	2/4/3*/5	-
20	143 000	-	2/4/4/5	+
21	175 000	+1 ко всем	2/4/4/5	-
22	210 000	-	2/4/4/6	+
23	255 000	-	2/4*/4/6	-
24	310 000	+1 к двум	2/4/4/6	+
25	375 000	-	2/4/4*/6	-
26	450 000	-	2/4/4/7	+
27	550 000	-	2/4*/4/7	-
28	675 000	+1 к двум	2/4/4/7	+
29	825 000	-	2/4/4*/7	-
30	1 000 000	-	2/4/4/7	+

С ростом вашего уровня также повышаются ваши ОЗ (см. описание класса).

На 1-ом уровне люди получают один дополнительный навык.

Последовательность дарований - мгновенные/боевые/дневные/полезные.

\* - на этих уровнях вы можете заменить известное дарование на новое вашего текущего уровня.



## Глава 3. Расы.

Приключенцы и герои могут быть представителями различных рас. Выбрав расу для своего персонажа, вы получаете набор преимуществ и особых способностей. Раса вашего персонажа выбирается не только для получения различных преимуществ, сколько для того, чтобы построить историю персонажа.

### Расовые преимущества.

Каждая раса даёт преимущества нескольких типов.

**Основные характеристики.** Раса персонажа даёт бонус одной или двум основным характеристикам.

**Скорость.** У каждой расы своя скорость передвижения.

**Зрение.** Некоторые расы имеют нормальное зрение, но некоторые обладают сумеречным зрением.

**Известные языки.** Вы начинаете игру, зная как говорить, читать и писать на одном или нескольких языках.

**Расовые преимущества.** У каждой расы есть преимущества, которые получают представители только этой расы, т.е. недоступные для других рас.

**Расовые дарования.** Некоторые расы дают бонусы к дарованиям, получаемым персонажем.

### ДВАРФ.

Мастера камня и железа, неустрашимые и не сдающиеся перед лицом опасности.

#### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** - от 127 до 145 см.

**Масса** - от 80 до 110 кг.

**Характеристики.** +2 Тел, +2 Муд.

**Размер** - средний.

**Скорость** - 5.

**Зрение** - сумеречное.

**Известные языки** - Всеобщий, Дварфийский.

**Бонусы умений** - +2 Подземелья, +2 Выносливость.

**Чугунный живот.** Расовый бонус +5 к спасброскам против ядов.

**Дварфийская упругость.** Вы можете использовать Второе дыхание как второстепенное действие вместо стандартного действия.

**Владение оружием.** Дварфы имеют навыки владения метательным молотом и боевым молотом.

**Стабильная скорость.** Скорость движения dwarфов не изменяется от загруженности или доспехов.

Другие эффекты, ограничивающие скорость (такие как сложная местность или магические эффекты) нормально влияют на вас.

**Устойчивость.** Когда вследствие какого-либо эффекта вас сдвигают, то вы можете переместиться на 1 квадрат меньше. Когда в результате атаки вы можете упасть, то вы немедленно можете сделать спасбросок, чтобы избежать падения.

Играйте за дварфа, если хотите:

- ♦ быть стойкими, грубыми и сильными, как скала;
- ♦ принести славу вашим предкам или служить правой рукой вашего бога;
- ♦ быть способным перенести столько пинков, сколько вы пожелаете;
- ♦ быть представителем предпочтительной расы для классов паладина, жреца и воина.

### Физические качества.

Дварфы обычно ростом около 135 см, но широкие и весят примерно как взрослый человек. Оттенки цвета кожи, глаз и волос похожи на человеческие, но кожа может быть огненно рыжей или серой, а волосы в основном рыжие. Мужчины носят хорошо уложенные бороды. Женщины заплетают волосы в косы. Дварфы украшают оружие и снаряжение драгоценными камнями. Дварфы взрослеют в одинаковом возрасте с людьми, но доживают до 200 лет.

### Как играть дварфа.

Гордо объявляя себя созданным из самой земли, дварфы разделяют много качеств с так любимыми ими скалами. Они сильны и жестки, на них всегда можно положиться. Они ценят свои древние традиции, которые они сохраняли веками так же люто, как они защищали вырезанные структуры своих каменных домов.

Дварфы верят в важность клановых уз и происхождения. Они глубоко уважают своих старейшин, и они чтят давно умерших основателей кланов и героических предков. Они придают огромную ценность мудрости и опыту лет, и большинство вежливы со старейшинами любых рас. Более чем другие расы, дварфы ищут руководства и поддержки богов. Они стремятся к божественному ради силы, надежды и воодушевления, или они пытаются умиловить жестоких и разрушительных богов. Отдельные дварфы могут быть безбожниками или откровенными еретиками, но храмы или святилища какого-нибудь рода находятся почти в каждом дварфийском сообществе.

Дварфы почитают Морадина как своего создателя, но отдельные дварфы чтят тех богов, которые продолжают управлять их призыванием. Дварфы никогда не забывают своих врагов, будь это отдельные личности, причинившие им зло, или целая раса монстров, принесящая несчастья их роду. Дварфы таят лютую ненависть к оркам, которые населяют те же горные пространства, что облюбовали дварфы, и которые периодически опустошают дварфийские сообщества. Также дварфы презируют гигантов и титанов, потому что раса дварфов когда-то была в рабстве у гигантов. Они чувствуют смесь жалости и отвращения к тем продажным дварфам, которые ещё не освободились от ярма гигантов - азеры и галеб дуры среди них.

Для дварфа это дар и знак глубокого уважения встать рядом с союзником в битве, и знак глубочайшей преданности защитить этого союзника от вражеской атаки. Легенды прославляют много героев, которые отдали свои жизни, чтобы защитить свой клан и своих друзей.

**Характеристика.** Храбрый, трудолюбивый, преданный, организованный, суровый, упрямый, упорный, мстительный.

**Мужские имена.** Адрик, Баэзн, Беренд, Даррак, Эберк, Фаргрим, Гардаин, Харбек, Кильдрак, Моргран, Орси́к, Рангрим, Торадин, Торфин, Тордек, Травок, Вондал.

**Женские имена.** Артин, Бардрюн, Диеза, Элдет, Фалкрунн, Гурдис, Хелья, Катра, Кристрюд, Мардред, Рисвюнн, Торбера, Вистра.

## ДРАКОНОРОЖДЕННЫЙ.

Честные, гордые воители, рожденные от крови древнего драконьего бога.

### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** - от 185 до 200 см.

**Масса** - от 110 до 160 кг.

**Характеристики.** +2 Сил, +2 Обн.

**Размер** - средний.

**Скорость** - 6.

**Зрение** - нормальное.

**Известные языки** - Всеобщий, Драконий.

**Бонусы умений** - +2 История, +2 Запугивание.

**Ярость.** Когда вы ранены, то получаете расовый бонус +1 к броскам атаки.

**Наследие дракона.** Значение способности Исцеляющий поток равно 1/4 ОЗ + МодТел.

**Дыхание дракона.** Вы можете использовать Дыхание дракона как боевое дарование.

Дыхание дракона	Расовое дарование
Когда вы открываете рот, смертельная сила вашего предка уничтожает врагов.	
<b>Боевое действие</b> Кислота, холод, огонь, электр. или яд Ближ. луч 3	
<b>Цели:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Сил+2 против Реак, Тел+2 против Реак или Лов+2 против Реак.	
<b>Тпопадание:</b> урон 1к6+МодТел.	
На 11-ом уровне бонус равен +4, урон равен 2к6+МодТел, на 21-ом уровне бонус равен +6, урон равен 3к6+МодТел.	
Когда вы создаёте персонаж, то выберите Сил, Тел или Лов ключевой характеристикой для этого дарования. Также выберите тип урона. Этот выбор нельзя изменить до конца жизни.	

Играйте драконорожденным, если вы хотите:

- ◆ выглядеть драконом;
- ◆ быть благородным наследником древней павшей империи;
- ◆ дышать кислотой, холодом, огнём, молнией или ядом;
- ◆ быть представителем предпочтительной расы для классов военачальника, воина и паладина.

### Физические качества.

Драконорожденные напоминают гуманоидных драконов. Они покрыты чешуёй, но у них нет хвоста. Они высокие и крепко сложенные, ростом до 210 см и массой около 150 кг. У них четыре пальца с клыками. Цвет чешуи: алая, золотая, ржавая, бронзовая, коричневая.

Молодые особи растут быстрее, чем люди. В трёхлетнем возрасте они достигают развития как у 10-летнего человека. Зрелость достигается в 15 лет. Продолжительность жизни примерно как у людей.

### Как играть драконорожденного.

Для драконорожденного честь важнее самой жизни. Во-первых, и, прежде всего, честь связана с поведением на поле брани. Противник должен быть воспринят с честью и уважением, даже если они злейшие враги. Осторожность и осмотрительность - ключ к выживанию воителя, но страх - это болезнь, а трусость - нравственное падение. Стимул вести себя честно тянется на протяжении всей жизни драконорожденного: нарушения клятвы - рост бесчестия, а внимание к честности сквозит в каждом слове. Данное однажды обещание должно быть сдержано. Драконорожденный всегда несет ответственность за его или её действия и их последствия.

Длительный стимул к самоулучшению открывает ещё один аспект чести драконорожденного. Они ценят навык и превосходство во всех проявлениях. Они ненавидят терпеть поражение, и они заставляют себя приложить крайние усилия, прежде чем откажутся от чего-то. Драконорожденный считает мастерство в отдельном навыке целью жизни. Членам других рас, разделяющим те же обязательства, легче заработать уважение драконорожденного. Посвящение чести и превосходству иногда заставляет других считать их высокомерными и гордыми. Большинство драконорожденных разделяют великую гордость за прошлое своей расы и настоящие достижения, но они также восхищаются достижениями других. Драконорожденные осознают ценность тифлингов как союзников или противников, восхищаясь их силой и упорством, как в качестве друзей, так и в качестве врагов.

Они ищут приключения как шанс доказать свою ценность, завоевать известность и, возможно, стать чемпионами, истории о которых будут рассказываться поколениями. Завоевать непреходящую славу могучими деяниями, смелыми подвигами и величайшими умениями – вот мечта драконорожденного.

**Характеристика.** Побуждаемый, связанный честью, благородный, перфекционист, гордый, надёжный, сдержанный, укоренившийся в древней истории.

**Мужские имена.** Арджан, Балазар, Бараш, Донаар, Геш, Крив, Медраш, Надарр, Патринн, Рогар, Хескан, Шамаш, Шединн, Торинн.

**Женские имена.** Акра, Бири, Даар, Кава, Коринн, Мишанн, Нала, Терра, Раианн, Сора, Сурина, Тава, Харанн.

## ПОЛУРОСЛИК.

Быстрые и находчивые путешественники, малые в росте, но великие в храбрости.

### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** – от 115 до 125 см.

**Масса** – от 37 до 42 кг.

**Характеристики.** +2 Лов, +2 Обн.

**Размер** – маленький.

**Скорость** – 6.

**Зрение** – нормальное.

**Известные языки** – Всеобщий и дополнительный язык.

**Бонусы умений** – +2 Акробатика, +2 Воровство.

**Смелость.** Расовый бонус +5 к спасброскам против страха.

**Быстрая реакция.** Расовый бонус +2 к КЗ против атак при возможности.

**Второй шанс.** Вы можете использовать Второй шанс как боевое дарование.

Второй шанс	Расовое дарование
Удача и маленький размер позволяют вам уклониться от атаки противника.	
<b>Боевое</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> когда противник проводит успешную атаку, вы можете заставить его перебросить бросок атаки, всегда используется второй бросок.	

Играйте за полурослика, если хотите:

- ♦ быть отважным героем, которого слишком легко недооценить;
- ♦ быть всеми любимым, дружелюбным и тёплым в общении;
- ♦ быть представителем предпочтительной расы для классов плута, следопыта и чернокнижника.

### БЫТЬ МАЛЕНЬКИМ.

Малые персонажи следуют тем же правилам, что и средние, но со следующими исключениями.

- ♦ Вы не можете использовать двуручное оружие;
- ♦ когда вы используете универсальное оружие, вы должны использовать его двумя руками, но этим вы не наносите дополнительного урона.

### Физические качества.

Полурослики достигают 125 см роста и весят около 40 кг. Они похожи на маленьких людей и сложены, как взрослый человек. У полуросликов такой же цвет волос, как у людей, но у большинства полуросликов тёмные волосы и глаза. У мужчин полуросликов нет бород, но многие носят длинные, густые бакенбарды. Полурослики обоих полов носят сложные причёски. Полурослики обычно одеваются в одежды, которые соотносятся с окружающей обстановкой, и предпочитают земельные тона с различными оттенками зелёного. И одеяния, и приспособления отличаются плетёными текстурами и стежками. Птицы, речные пейзажи, лодки и рыба – обычные изображения в искусстве и декорации полуросликов. Продолжительность жизни полуросликов сравнима с человеческой.



### Как играть полурослика.

Полурослики - приветливый, тёплый в общении и веселый народ. Они выживают в мире, полном больших существ, избегая быть замеченными или, кроме того, избегая нападения. Они выглядят безвредными и, таким образом, ухитрились выживать веками в тени империй и на краю войны и политической борьбы.

Полурослики практичны и приземлены. Они интересуются лишь основными нуждами и простыми удовольствиями, тая в себе лишь небольшие мечты о золоте и славе. Авантюристы - не большая редкость среди полуросликов, нежели среди других рас, но они обычно выбирают приключенческую жизнь ради общества, дружбы, жажды странствий или из любопытства. Полурослики-авантюристы - храбрые и преданные спутники, рассчитывающие больше на незаметность и уловки в битве, чем на голую силу или магию. Тесно связанные сообщества полуросликов находятся возле поселений других рас, часто вдоль, а иногда даже на поверхности воды. Полурослики никогда не создавали собственные королевства и даже не держали много земли. Они не признают никаких видов собственной знати или дворянства, предоставляя вместо того семейным старейшинам вести их. Этот особый акцент на семье позволил полуросликом поддерживать традиции тысячелетиями, не затрагиваемыми возвышением и падением империй. Полурослики увлекаются историями и легендами, а их культура богата устными преданиями. Некоторые члены других рас понимают, что народные предания полуросликов содержат в себе огромное количество знаний о народах и местах далекого прошлого. Многие полурослики способны откапывать знания об истории, религии или культуре других рас, но это знание обычно облечено в басню.

**Характеристика.** Храбрые, любопытные, решительные, приземлённые, дружелюбные, доброхарактерные, удачливые, ловкие, оптимистичные, практичные, находчивые, тёплые в общении.

**Мужские имена.** Андер, Коррин, Даннад, Эррих, Финнан, Гаррет, Лазам, Линдал, Меррик, Небин, Остран, Перрин, Рид, Шардон, Ульмо, Уэннер.

**Женские имена.** Бри, Кэлли, Ченна, Эйда, Китри, Лидда, Недда, Пазла, Шазна, Трюн, Вани, Верна, Вела.

### ПОЛУЭЛЬФ.

Врождённые герои и лидеры, сочетающие лучшие черты людей и эльфов.

#### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** - от 162 до 185 см.

**Масса** - от 65 до 95 кг.

**Характеристики.** +2 Тел, +2 Обн.

**Размер** - средний.

**Скорость** - 6.

**Зрение** - сумеречное.

**Известные языки** - Всеобщий, Эльфийский и дополнительный язык.

**Бонусы умений** - +2 Дипломатия, +2 Проницательность.

**Дилетант.** На первом уровне вы можете выбрать мгновенное атакующее дарование 1-го уровня другого класса. Используйте это дарование как боевое дарование.

**Двойное наследие.** Вы можете выбирать навыки, требованием которых является раса людей или эльфов.

**Групповая дипломатия.** Все союзники в пределах 10 квадратов от вас получают расовый бонус +1 к проверкам умения Дипломатия.

Играйте полуэльфом, если хотите:

- ◆ быть выдающимся, увлечённым лидером;
- ◆ быть обаятельным героем, чувствующим себя одинаково как дома в двух различных культурах;
- ◆ быть представителем предпочтительной расы для классов военоначальника, паладина и чернокнижника.

#### Физические качества.

Полуэльфы склонны к более крепкому телосложению, чем у эльфов, но более стройному, чем у людей. У полуэльфов такой же цвет лица как у людей и эльфов, и, как и у эльфов, у полуэльфов не такие глаза и цвет волос, какие обычно встречаются среди людей. У мужчин может быть растительность на лице, в отличие от эльфов, и часто тоненькие усики, эспаньолка или короткая бородка. Уши полуэльфов примерно такого же размера, как у людей, но они заострены, подобно ушам их эльфийских предков. Полуэльфы обычно приспособливают одежду и причёску к обществу, в котором они проводят больше всего времени; например, полуэльф, выросший среди варварского людского племени, одевается в меха и кожу, которые предпочитает племя, и приспособливаются к бородам и рисункам на лице этого племени.



Однако, для полуэльфов, выросших среди людей, не было бы необычным отыскать части эльфийских одежд или украшения, так чтобы они могли гордо показывать знаки их двойного наследства.

Продолжительность жизни полуэльфов сравнима с человеческой, но, подобно эльфам, они остаются энергичными даже в старости.

### Как играть полуэльфа.

Полуэльфы – это больше, чем просто комбинация двух рас – комбинация человеческой и эльфийской крови даёт уникальную расу со своими собственными качествами. Они унаследовали некоторую природную грацию, атлетизм и острую восприимчивость эльфов вместе со страстью и импульсивностью людей. Но они, со своей стороны, обаятельны, самонадеянны, у них отсутствует предубеждение, они прирождённые дипломаты, торговцы и лидеры.

Полуэльфы любят быть возле народа, чем он разнообразнее, тем лучше. Их тянет к населённым центрам, особенно к большим поселениям, где встречаются члены разных рас. Полуэльфы разрабатывают большие сети знакомств, как из врождённого дружелюбия, так и из практических соображений. Им нравится устанавливать отношения с людьми, эльфами и членами других рас, чтобы больше узнать о них, о том, как они живут, как выбирают свой путь в мире.

Полуэльфы редко оседают где-нибудь на долгое время. Их тяга к странствиям делает их прирождёнными авантюристами, и они быстро начинают чувствовать себя как дома, где бы они ни остановились. Когда их путь приводит их в место, которое он уже посещали прежде, они находят старых друзей и восстанавливают старые контакты.

Наконец, полуэльфы крайне живучи, они способны приспособиться почти к любой ситуации. Они, в основном, всем нравятся, ими все восхищаются, не только эльфы и люди. Они всем сочувствуют, лучше представляя себя на чужом месте, чем большинство других.

Полуэльфы естественным образом внушают преданность в других, и они возвращают это чувство глубокой дружбой и острым чувством ответственности за тех, кто предал себя их заботе. Военачальники не подвергают своих последователей опасностям, которые они не встретили бы сами, и они командуют с фронтов, веря, что их союзники последуют за ними.

У полуэльфов нет своей собственной культуры, а их численность невелика. Обычно они носят

человеческие или эльфийские имена, иногда используя одно имя среди людей и какое-нибудь другое среди эльфов. Некоторые из них беспокоятся о своём месте в мире, не чувствуя родства ни с одной расой, кроме полуэльфов, но большинство зовут себя гражданами мира и родней всем.

**Характеристики.** Приспосабливаемые, любезные, уверенные, общительные, очаровательные, непредубеждённые.

**Имена полуэльфов.** Типичные эльфийские или человеческие имена, хотя некоторые полуэльфы носят имена, более типичные для других рас.

### ТИФЛИНГ.

Наследники раздробленной империи, которые живут в тених и не боятся тьмы.

#### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** – от 165 до 185 см.

**Масса** – от 70 до 115 кг.

**Характеристики.** +2 Инт, +2 Обн.

**Размер** – средний.

**Скорость** – 6.

**Зрение** – сумеречное.

**Известные языки** – Всеобщий и дополнительный язык.

**Бонусы умений** – +2 Обман, +2 Скрытность.

**Охота за кровью.** Расовый бонус +1 к броскам атаки против врагов, которые ранены.

**Соппротивление огню.** Соппротивление огню равно 5 + 1/2 вашего уровня.

**Адский гнев.** Вы можете использовать Адский гнев как боевое дарование.

Адский гнев	Расовое дарование
Вы призываете вашу разъярённую природу, чтобы нанести дополнительный урон врагам.	
<b>Боевое</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы можете направить ваш гнев, чтобы получить бонус дарования +1 к следующему броску атаки против противника, ударившего вас во время последнего хода, если атака попадает, то добавьте МодОбн к урону.	

Играйте за тифлинга, если вы хотите:

- ♦ быть героем, имеющим тёмную сторону для возобладания;
- ♦ неплохо разбираться в уловках, запугивании или убеждении других сделать то, что вам нужно;
- ♦ быть представителем предпочтительной расы для классов чернокнижника, военачальника и плута.

### **Физические качества.**

Внешность тифлингов свидетельствует об их inferнальном происхождении. У них большие рога; тонкие, нецепкие хвосты, достигающие в длину от 120 до 150 см; остро отточенные зубы; и глаза – глубокие тёмные шары чёрного, красного, белого, серебряного или золотого цвета. Цвет их кожи полностью покрывает весь диапазон человеческих цветов, а также стремится к красному, от смуглого до кирпично-красного. Их волосы, ниспадающие позади их рогов, чаще бывают тёмно-синие, красные или пурпурные, нежели обычных человеческих цветов. Тифлинги предпочитают тёмные и красные цвета, кожу и гляцевитый мех, маленькие шипы и пряжки. Изготовленные тифлингами оружие и броня часто бывают в архаическом стиле, отсылая нас назад к славе давно их разрушенной империи.

### **Как играть тифлинга.**

Сотни лет назад лидеры человеческой империи Баэль Турат заключили договор с дьяволами, чтобы укрепить свою власть над огромной территорией. Те люди стали первыми тифлингами, и они правили своей империей во имя их адских хозяев. В свое время у Баэль Турат возникли конфликты с Архосией, древней империей драконорожденных, и десятилетия войны оставили обе империи в руинах. Великая столица Баэль Турат была низвергнута в прах.

Тифлинги – наследники выживших дворянских династий, правивших империей. Их линия крови испорчена дьявольскими связями, переходящими к их наследниками через все поколения. В конце концов, они люди; они могут иметь детей от людей, к примеру, но их отпрыски всё равно будут тифлингами. Столетия недоверия и бесправной ненависти заставили тифлингов рассчитывать только на себя и часто слишком сильно желать выжить из стереотипов, приписываемых им. Как раса без родины, тифлинги знают, что они должны найти свой собственный путь в мире и что они должны быть сильными, чтобы выжить, и они не слишком-то быстро начинают доверять кому-то, кто хочет показаться другом. Однако, когда спутники тифлинга показывают, что они доверяют ему или ей, тифлинг быстро учится распространять то же доверие на них. А если тифлинг наградил кого-то однажды преданностью и лояльностью, то он становится надежным другом и союзником на всю жизнь. Большинство современных тифлингов мало думают о богах и покровителях, предпочитая

рассчитывать на себя. С тех пор, они не часто следуют пути божественного; жрецы или паладины редки. Тифлинги не малочисленны. Иногда клан торговцев, происходящий от династии Баэль Турат, селится в земле, где богатство может обеспечить безопасность и комфорт. Но большинство тифлингов рождается вне таких скрытых династий и вырастает в самых нищих кварталах людских городов и поселений. Эти тифлинги часто становятся мошенниками, ворами или воровскими авторитетами, которые выбирают для себя нишу среди убогости их окружения.

**Характеристики.** Ловкие, беспокойные, импозантные, таинственные, гордые, бунтующие, рассчитывающие только на себя, зловещие, коварные, непринятые.

**Мужские имена.** Акменос, Аммон, Баракас, Дамакос, Экемон, Иадос, Каирон, Льюсис, Мелех, Морфос, Пелаиос, Скамос, Тераи.

**Женские имена.** Акта, Брисеида, Дамайя, Эа, Каллиста, Лерисса, Макария, Немейя, Орианна, Фелайя, Риета.

Некоторые юные тифлинги, пытающиеся найти место в мире, выбирают имя, показывающее концепцию, а затем пытаются воплотить концепцию. Для некоторых, выбранное имя – благородный поиск. Для других это жестокая судьба.

**Современные имена.** Искусство, Падаль, Песнь, Отчаянье, Страх, Радость, Надежда, Идеал, Музыка, Нигде, Открытый, Поэзия, Поиск, Случайный, Реверанс, Печаль, Мука, Усталый.

## **ЧЕЛОВЕК.**

Амбициозные, импульсивные, прагматичные – раса героев, но также и раса подлецов.

### **РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.**

**Рост** – от 162 до 185 см.

**Масса** – от 67 до 110 кг.

**Характеристики.** +2 к одной характеристике.

**Размер** – средний.

**Скорость** – 6.

**Зрение** – нормальное.

**Известные языки** – Всеобщий и дополнительный язык.

**Дополнительное мгновенное дарование.** Вы имеете дополнительное мгновенное атакующее дарование 1-го уровня вашего класса.

**Дополнительный навык.** Вы получаете дополнительный навык на 1-ом уровне. Вы должны соответствовать требованиям навыка.

**Дополнительное умение.** Люди получают дополнительное натренированное умение из списка классовых умений.

**Защитные бонусы.** Бонус +1 к Стойкости, Реакции и Воли.

Играйте человеком, если хотите:

- ◆ быть решительным, находчивым героем, готовым встретить любой вызов;
- ◆ иметь наибольшую многосторонность и гибкость из всех рас;
- ◆ быть способным достичь вершин в любом классе на ваш выбор.

### **Физические качества.**

Среди людей встречается великое разнообразие роста, веса и цвета. У некоторых людей чёрная или тёмно-коричневая кожа, другие бледны, как снег, и они занимают огромный спектр смуглых и коричневых между ними. Их волосы чёрные, коричневые или светлых и рыжих оттенков. Их глаза часто карие, голубые или ореховые. Людские наряды дико меняются, в зависимости от среды и общества, в котором они живут. Их одежда может быть простой, показной или чем-то посередине. Совсем не необычно для нескольких отдельных людских культур жить рука об руку в отдельной области и смешиваться, поэтому человеческая броня, вооружение и другие предметы объединять в себе разнообразие дизайнов и мотивов.

Средняя продолжительность жизни людей 75 лет, хотя некоторые престарелые члены расы живут до 90 лет или даже больше.

### **Как играть человека.**

Люди решительны, а иногда безрассудны. Они исследуют самые тёмные уголки мира в поисках знания и силы. Они бросаются навстречу опасности, поступая так с тех пор, как они возвысились. Они сперва действуют, а потом уже думают, доверяя своей воле преобладать и своей природной находчивости отыскать выход из рискованных ситуаций. Люди всегда стремятся к горизонту, ища способы расширить свое влияние и свои территории. Они гонятся за славой и хотят изменить мир, к добру или нет. Их поселения – среди ярчайшего света в тёмном и неприрученном мире, и люди постоянно пытаются исследовать новые земли и заселять новые границы. Их самоуверенность и храбрость заставляют их склоняться к боевым классам, таким как воин, военачальник и плут. Часто они предпочитают

искать скрытые запасы силы в себе, нежели доверять магии волшебников и жрецов.

Говорят, люди стараются быть набожной расой, поклоняющейся целому пантеону богов. Их мифы не называют ни одного бога создателем их расы. Некоторые истории говорят, что боги работали вместе, создавая их, наделяя их лучшими качествами каждой расы. Другие истории говорят, что люди были созданием бога, чье имя больше не известно, бога, убитого в войне с первородными или, возможного, убитого другим божеством.

Люди терпимы к другим расам, различным убеждениям и чужим культурам. Большинство людских поселений – разнообразные места, где различные расы живут вместе в относительном мире. Большинство людских городов, которые пережили падение империи – усиленные бастионы против вторгающейся тьмы. Когда эльфийские леса сравнивают с землей, а дварфийские шахты наводняют зло, выжившие часто бегут в ближайший людской город для защиты. Люди в настоящее время – разбросанный и разделенный народ. Напряжение и недопонимание среди маленьких королевств часто провоцируют стычки, шпионаж, предательства и даже открытые объявления войны.

**Характеристики.** Приспосабливаемые, амбициозные, смелые, развращаемые, творческие, импульсивные, стойкие, прагматичные, находчивые, территориальные, терпимые.

**Мужские имена.** Алайн, Алек, Бенн, Брендис, Донн, Дрю, Эрик, Грегг, Джонн, Крис, Марк, Микал, Пьетер, Регдар, Квинн, Самм, Том, Уил.

**Женские имена.** Ана, Кесси, Элиза, Гвенн, Дженн, Кэт, Кейра, Лууси, Мэри, Мика, Мири, Стаси, Шона, Занна.

## **ЭЛАДРИН.**

Грация воители и волшебники дома в таинственном сумраке Глуши Фей.

### **РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.**

**Рост** – от 162 до 182 см.

**Масса** – от 65 до 90 кг.

**Характеристики.** +2 Лов, +2 Инт.

**Размер** – средний.

**Скорость** – 6.

**Зрение** – сумеречное.

**Известные языки** – Всеобщий, Эльфийский.

**Бонусы умений** – +2 Основы магии, +2 История.

**Образование эладринов.** У эладринов натренировано одним умением больше, чем у представителей других рас.

**Владение оружием.** Эладрины имеют навык владения длинным мечом.

**Сила воли эладринов.** Расовый бонус +1 к Воле. Дополнительно, расовый бонус +5 к спасброскам против эффектов очарования.

**Происхождение от фей.** Эльфы рассматриваются как феи для эффектов, которые имеют отношение к происхождению существа.

**Транс.** Вместо сна эладрины пребывают в транс. 4 часа транса имеют тот же эффект, что и 6 часов сна у людей. Пока персонаж пребывает в транс, он сохраняет своё мироощущение.

**Шаг фей.** Вы можете использовать Шаг фей как боевое дарование.

Шаг фей	Расовое дарование
Вы можете мгновенно переместиться из одного места в другое.	
Боевое	Телепортация
Действие движения	Личное
Эффект: телепортируйтесь на 5 квадратов.	

Играйте за эладрина, если хотите:

- ◆ быть загадочным и не от мира сего;
- ◆ быть грациозным и умным;
- ◆ телепортироваться вокруг поля битвы под покровом магии Глуши Фей;
- ◆ быть представителем предпочтительной расы для классов волшебника, плута и военачальника.

### Физические качества.

Эладрины человеческого роста. Они стройны, и даже сильнейшие выглядят скорее атлетически сложенными, нежели мускулистыми. У них тот же цвет лица, что и у людей, хотя они чаще бледные, чем смуглые. Их прямые, красивые волосы часто белые, серебряные или бледно-золотые, у эладринов они обычно длинные и распущенные. Их уши длинные и острые, а их глаза – жемчужные или опаловые сферы дрожащего синего, фиолетового или зелёного, зрачков нет. У эладринов не растут волосы на лице и очень мало волос на теле. Дети эладринов растут так же, как человеческие, но процесс старения сильно замедляется по достижении зрелости. Они наслаждаются юностью и здоровьем большую часть жизни и не начинают ощущать эффектов старения до середины третьего столетия. Большинство живут больше 300 лет, и даже в конце они испытывают лишь некоторые немощи старости.

### Как играть эладрина.

Общество эладринов лежит на границе между Глушью Фей и миром природы. Эладрин строят свои изящные города и башни в местах, где блистательно бьёт природа, особенно там, где завеса между мирами тонка – уединённые горные долины, зелёные островки леса и разбиваемые штормами побережья, и глубочайшие тайники древних лесов. Некоторые эладринские королевства существуют в основном в Глуши, лишь изредка касаясь мира, в то время как другие появляются в мире на закате каждого дня, возвращаясь в Глушь Фей только на рассвете. Сильно привязанные к Глуши долгожители, эладрины имеют отдельный взгляд на мир. Эладринам часто с трудом верится, что события мира несут какую-то большую важность для них, и они рассматривают течения действий, которые длятся столетиями.

Главным образом из-за их отдаленности от мира эладрины могут казаться другим расам далекими и пугающими. Из-за своего берущего начало у фей естества они кажутся одновременно притягательными и немного пугающими. Однако, эладрины заводят дружбу и заключают сердечные союзы, и могут яростно реагировать, когда их друзья в опасности. Совместно с их интеллектом, храбростью и магическими силами, эта преданность делает их могучими и внушающими уважение союзниками. Эладрины живут эстетической философией, обычной для Глуши Фей и олицетворяемой Кореллоном, богом красоты и покровителем фей. Эладрины пытаются стать примером красоты, навыка и обучения в любой сфере жизни, от танца и песни до игр с мечом и магии. Их города – места ошеломляющей красоты, которая формирует и направляет их природное окружение в элегантные формы. Эладрины – близкие родственники эльфов, их иногда зовут высшими эльфами или серыми эльфами. Эладрины любят тайную магию больше, чем эльфы, но обе расы относятся друг к другу с огромным уважением. Они разделяют жгучую ненависть к третьей ветви их расы – драу.

В самых могущественных эладринах Глуши Фей, называемых благородными эладринами, влили так много бессвязной магии их королевства, что они преобразуются в совершенно новых существ. Эти благородный эладрины получают характеристики времен года и других природных явлений.

**Характеристика.** Эстетичный, раскрепощённый, отделённый, свободный, грациозный, волшебный, потусторонний, терпеливый, восприимчивый.



**Мужские имена.** Арамил, Араннис, Берриан, Дайерет, Эреван, Галинндан, Хадарай, Иммерал, Миндартис, Птаэлиас, Кварион, Риардон, Совелисс.

**Женские имена.** Алфея, Анастрианна, Адрасте, Бетринна, Целюнна, Йеленнет, Лешанна, Мериэле, Наивара, Квеленна, Саризель, Шанайра, Терайстра, Валенаэ.

## ЭЛЬФ.

Быстрые, осторожные стрелки, свободно скитающиеся по глуши и лесу.

### РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ.

**Рост** - от 160 до 180 см.

**Масса** - от 65 до 85 кг.

**Характеристики.** +2 Лов, +2 Муд.

**Размер** - средний.

**Скорость** - 7.

**Зрение** - сумеречное.

**Известные языки** - Всеобщий, Эльфийский.

**Бонусы умений** - +2 Природа, +2 Восприятие.

**Владение оружием.** Эльфы имеют навыки владения длинным и коротким луком.

**Происхождение от фей.** Эльфы рассматриваются как феи для эффектов, которые имеют отношение к происхождению существа.

**Осведомлённость группы.** Все союзники не эльфы в пределах 5 квадратов от вас получают расовый бонус +5 к проверкам умения Восприятие.

**Свободный шаг.** Вы игнорируете сложность местности, когда перемещаетесь.

**Эльфийская аккуратность.** Вы можете использовать Эльфийскую аккуратность как боевое дарование.

Эльфийская аккуратность	Расовое дарование
Вы точно поражаете противников благодаря легендарной эльфийской точности.	
Боевое	
Свободное действие	Личное
Эффект: повторите бросок атаки, всегда используется второй бросок.	

Играйте эльфа, если хотите:

- ♦ быть быстрым, тихим и диким;
- ♦ вести своих спутников через дремучие леса и начинать врагов стрелами;
- ♦ быть представителем предпочтительной расы для классов следопыта, плута и жреца.

### Физические качества.

Эльфы - стройный, атлетически сложенный народ почти такого же роста, как люди. У них тот же цвет лица, что и у людей, хотя большая склонность к загорелому или коричневому оттенкам. Типичный цвет волос эльфа - тёмно-коричневый, осенне-оранжевый, мшисто-зелёный или тёмно-золотистый. Эльфийские уши длинные и острые, а их глаза искрятся синим, фиолетовым или зелёным. У эльфов мало телесной растительности, но они предпочитают, чтобы их волосы выглядели дико и свободно.

Эльфы взрослеют почти с такой же скоростью, как люди, но проявляют некоторые эффекты возраста после зрелости. Обычно первый знак увеличения возраста эльфа - смена цвета волос, иногда посерение, но обычно потемнение или приобретение некоторых осенних оттенков. Большинство эльфов превосходно проживают свыше 200 лет и остаются энергичными почти до конца.

### Как играть эльфа.

Эльфы - народ глубоко чувственных, но непродолжительных страстей. Они легко переходят к восторженному смеху, ослепляющему гневу или горьким слезам. Они склонны к импульсивному поведению, а членам других рас эльфы иногда видятся непостоянными и порывистыми, но эльфы не уклоняются от ответственности и не забывают обещаний. Отчасти благодаря долгой продолжительности их жизни, для эльфов иногда представляет сложность воспринимать определенные вещи так же серьезно, как это делают другие расы, но когда встаёт подлинная угроза, эльфы - надёжные и беспощадные союзники.

Эльфы почитают мир природы. Их связь с их окружением позволяет им многое замечать. Они никогда не срежут живое дерево, а когда они создают постоянные поселения, они делают это, тщательно выращивая и переплетая деревья, древесные дома и тропинки из живых ветвей. Они предпочитают первичную силу мира природы тайной магии, которую используют их братья эладрины. Эльфы любят исследовать новые леса и новые земли, и для отдельных личностей или маленьких отрядов не являются необычными странствия в сотнях миль от родных земель.

Эльфы - преданные и весёлые друзья. Они любят простые удовольствия - танцы, пение, состязания в беге и соревнования баланса и умения - и редко находят смысл в связывании самих себя тупыми

заданиями или теми заданиями, с которыми они не согласны. Несмотря на то, какой неприятной может быть война, угроза их домам, семьям или друзьям может сделать эльфов зловеще серьезными и побудить их взять в руки оружие.

На заре создания эльфы и эладрины были единой расой, обитая вместе в Глуши Фей и в мире, свободно проходя между ними. Когда драу восстали против своего рода, под предводительством богини Лолс, последние битвы разорвали королевства фей на куски. Связь между народами Глуши Фей и мира истончилась, таким образом, эльфы и эладрины развились в две различных расы. Эльфы произошли от тех, кто изначально жил в мире, и они больше не мечтают о Глуши Фей. Они любят леса и глушь мира, которые они сделали своим домом.

**Характеристики.** Повкие, дружелюбные, интуитивные, радостные, восприимчивые, быстрые, буйные, дикие.

**Мужские имена.** Адран, Аэлар, Бейро, Каррик, Эрдан, Геннал, Хейян, Лукан, Перен, Ролен, Терен, Варис.

**Женские имена.** Адрия, Бирель, Хаэди, Дара, Энна, Фараль, Иранн, Кейлефь, Лия, Миалле, Шава, Фия, Вальна.

## Глава 4. Классы.

Класс персонажа - это основное определение того, что может совершить персонаж в магическом мире Подземелий и Драконов. Класс - это больше, чем профессия, это предназначение персонажа. Он неминуемо повлияет на каждое действие, предпринятое вами в насыщенном заклинаниями, изодранном битвами, истязаемом чудовищами фэнтезийном мире.

Описание каждого класса начинается с базовых черт и обзора того места, которое ему предстоит занять в мире.

**Роль.** Кем вы предпочитаете быть в сражении - защитником, штурмовиком, доминатором или лидером. Каждый класс имеет одну или несколько ролей, и, соответственно, разные классы играют их по-разному. Например, и воин, и паладин относятся к защитникам, но воин также содержит в себе немного от штурмовика, а паладин - некоторые лидерские умения.

**Источник силы.** Каждый из восьми классов черпает свою силу из волшебного, духовного или воинского источника.

**Ключевые характеристики.** У многих классов есть дарования или другие способности, успешное использование которых зависит от значений трёх конкретных характеристик. В таком случае, значения этих трех ключевых характеристик, варьирующихся для каждого класса, должны быть выше оставшихся трёх.

**Владение оружием и доспехами.** Каждый класс имеет свою собственную специализацию в оружии и специализацию в доспехах. Вы получаете их как соответствующие навыки.

**Инструменты.** Здесь представлена информация о том, какие виды инструментов может использовать данный класс.

**Бонус к защите.** Каждый класс даёт определённый бонус к одному или нескольким видам защиты.

**Очки здоровья.** Здесь указано, сколько ОЗ получает класс на первом уровне, а сколько - прибавляется к здоровью на каждом последующем.

**Исцеляющий поток.** Выбранный класс определяет, сколько Исцеляющих потоков может испытывать ваш персонаж в день.

**Умения.** Каждый класс имеет свой список классовых умений, из которых вы выбираете нужные. Некоторые классы дают вам заранее предопределённые умения.

**Классовые особенности.** Это способности, предлагаемые к использованию каждому представителю класса. Это могут быть и различные дарования. Другие классовые особенности больше похожи на расовые черты, т.е. это не столько то, что вы делаете, сколько модификаторы для тех или иных ваших действий.

**Дарования.** Это самая длинная часть описания класса, содержащая в себе как все мгновенные, боевые и дневные атакующие дарования класса, так и его полезные дарования.

### Образцовый путь.

Вы выжили и прошли десять уровней приключений. Вы исследовали тёмные подземелья, уничтожили ужасных монстров и узнали бесценные секреты. Вы начали создавать себе репутацию. Теперь вы готовы к следующему шагу - выбор Образцового пути. На образцовый путь вступают персонажи, достигнувшие 11 уровня развития.

Если ваш класс описывает базовую роль персонажа в группе, то образцовый путь представляет специфические возможности класса в пределах этой же роли. По сути - это возможность специализации вашего персонажа.

Выбранный образцовый путь даёт новые возможности вашему классу с 11 по 20 уровень в дополнение к уже существующим особенностям класса. Когда вы достигаете 11 уровня, то можете выбрать образцовый путь, но персонаж должен выполнять все требования, чтобы вступить на образцовый путь.

**Требования.** У Образцового пути могут быть требования, которые необходимо выполнять.

**Особенности Пути.** Каждый Путь открывает вам доступ к разным особенностям.

**Дарования.** Каждый Путь даёт вам определённые дарования.

### Легендарная судьба.

После 20 уровней приключений, какие ещё вызовы может бросить вам судьба. Вы уже стали героем для простых людей повсюду. Драконы и могущественные маги пали от ваших ударов. Достигнув 21 уровня, вы можете выбрать свою Легендарную судьбу.

Как и образцовый путь, легендарная судьба дарует вашему персонажу особые дарования в дополнение к уже имеющимся особенностям класса персонажа. Легендарная судьба - это не расширение возможностей класса, а просто набор сверхъестественных возможностей.

## Типы дарований и их использование.

Каждый класс имеет доступ к определённым набору атакующих дарований, причиняющих урон противнику, и полезных дарований. Различные дарования могут использоваться с различной частотой. Они могут быть мгновенными, боевыми или дневными.

Вы можете использовать дарование всегда, когда можете выполнить действие, необходимое для активации дарования.

### Мгновенные дарования.

Вы можете использовать свои мгновенные дарования так часто, как хотите. Они представляют простые приёмы с оружием или простые магические эффекты, не требующие значительных усилий.

### Боевые дарования.

Боевые дарования можно использовать 1 раз за сражение. Вам необходимо взять короткий отдых, чтобы снова иметь возможность использовать боевое дарование. Боевые дарования производят более мощные эффекты, чем мгновенные.

### Дневные дарования.

Дневные дарования могут использоваться 1 раз в день. Дневные дарования – это наиболее мощные дарования, которые вы можете использовать. Их использование отнимает у вас значительную часть сил.

У дневных дарований обычно есть эффекты, которые проявляются, если вы не удачно использовали дарование. Вам необходимо взять длительный отдых, чтобы снова иметь возможность использовать дневное дарование.

## ДАРОВАНИЯ.

### Название и уровень.

В первой строке описания дарования находится его название, класс, которому оно предназначено, его вид (атака или приём), а также уровень дарования (или указание, что это классовая способность). В нашем примере кислотная волна является боевым дарованием, которое волшебник может взять на 19 уровне.

### Художественное описание.

В этой части располагается краткое описание того, что делает дарование. Сюда включается информация о том, как выглядит его действие.

### Ключевые слова.

Ключевые слова содержат важную информацию о даровании. Первое слово указывает, будет ли дарование использоваться по желанию, раз за схватку или один раз в день.

Остальные ключевые слова описывают основные характеристики дарования. К примеру, дарование, наносящее кислотный урон, обозначается ключевым словом «кислота». Дарование, обозначенное словом «яд» может наносить урон от яда, а может замедлять, обездвиживать или оглушать жертву.

Ключевые слова помогают определить, будет ли, и каким образом, работать дарование, если жертва имеет сопротивляемость или неуязвимость к его воздействию. А также то, как дарование будет взаимодействовать с существующими воздействиями.

Сопротивляемость или неуязвимость к одному из воздействий дарования не защищает от влияния остальных. Сопротивление не уменьшает урон, если цель не имеет сопротивление ко всем типам урона от атаки, а затем применяется наименьшее сопротивление. Например, персонаж с

## ИСТОЧНИКИ СИЛЫ.

В Книге игрока источники силы делятся на волшебные, духовные и воинские. Основные атаки, расовые дарования и дарования, связанные с Легендарной судьбой, не имеют источника силы. У каждого класса – определённый источник могущества, позволяющий его членам использовать дарования.

**Волшебный.** Источник этой силы – в волшебной энергии, наполняющей космос. Чернокнижники и волшебники используют волшебную магию. Каждый класс представляет отдельную традицию изучения волшебства. Волшебные дарования называются заклинаниями.

**Духовный.** Духовная магия даётся богами. В ответ на молитвы и литании, боги наделяют дарованиями своих приверженцев – жрецов и паладинов. Божественная магия отлично лечит, защищает, а также поражает врагов. Божественные дарования называются молитвами.

**Воинский.** Воинские дарования – не волшебные в обычном смысле. Однако некоторые из них далеко превосходят способности простых смертных. Воины используют силу своих мышц и духа для победы над врагами. Воинские дарования называются подвигами.



сопротивлением электричеству 10 и звуку 5, получающий урон электр. и звуком 15, получает только урон 10, потому что значение сопротивления к комбинированному урону ограничивается наименьшим из двух сопротивлений.

Если дарование позволяет выбирать тип урона, то выбранный вами тип будет ключевым словом для навыков, сопротивляемости и всего, что может затронуть дарование.

#### **Категории ключевых слов.**

После деления по использованию (мгновенные, боевые, дневные), ключевые слова делятся на четыре категории.

**Источник силы.** Дарование может быть волшебным, духовным или воинским. У некоторых дарований нет источника силы.

**Тип урона.** Большинство дарований могут наносить урон с помощью энергии или веществ.

- ◆ **Кислота.** Едкая жидкость.
- ◆ **Холод.** Ледяные кристаллы, морозный воздух или холодная вода.
- ◆ **Огонь.** Взрывы, огненные лучи или обычный огонь.
- ◆ **Силовое поле.** Невидимая сила, принявшая не твердую, но очень упругую форму.
- ◆ **Электричество.** Электрическая энергия.
- ◆ **Некротическая энергия.** Чёрная энергия, умерщвляющая плоть и ранящая душу.
- ◆ **Яд.** Токсины, уменьшающие хиты существа.
- ◆ **Психическая энергия.** Воздействия, направленные на разум.
- ◆ **Лучи.** Обжигающий белый свет или мерцающие цвета.
- ◆ **Звук.** Ударные волны и оглушающие звуки.

**Тип эффекта.** Некоторые дарования классифицируются по своему воздействию.

- ◆ **Чары.** Ментальное воздействие, управляющее действиями жертвы.
- ◆ **Вызов.** Дарование, создающее предметы или существ из волшебной энергии.
- ◆ **Страх.** Влияние, вызывающее страх.
- ◆ **Лечение.** Дарование, восстанавливающее хиты.
- ◆ **Иллюзия.** Дарование, обманывающее разум или органы чувств.
- ◆ **Яд.** Вещество, задерживающее или препятствующее движению.
- ◆ **Превращение.** Влияние, изменяющее форму существа.

◆ **Надёжное.** Если во время использования дарования вы не попадаете, то дарование не считается потраченным.

◆ **Сон.** Дарование, вызывающее сон или беспамятство.

◆ **Позиционное.** Позиционное дарование длится 5 минут, либо до конца схватки, либо до применения другого позиционного дарования.

◆ **Телепортация.** Дарование, немедленно переносящее существ из одного места в другое.

◆ **Зональное.** Дарование, создающее длительные воздействия, накрывающее не цель, а площадь.

**Приспособления.** Эти ключевые слова обозначают предметы, которые используют с дарованием. Если вы получаете бонусы профессии к броскам атаки за владение оружием, или бонусы к броскам атаки и урона за совершенство волшебного оружия или инструментов, то при использовании дарования, содержащего в описании соответствующее ключевое слово-название группы предметов, вы добавляете и соответствующие бонусы.

**Инструмент.** Большинство волшебных заклинаний более эффективно, если волшебник использует инструмент - посох, хрустальный шар или волшебная палочка волшебника, жезл или волшебная палочка чернокнижника. Для многих чудотворцев инструментом являются их святые символы. Чтобы священник получил преимущество при использовании святого символа, символ должен изображать божество, которому он поклоняется (или хотя бы одного бога из группы богов). Для использования дарования с ключевым словом «инструмент», инструмент не обязателен.

**Оружие.** Многие дарования можно использовать только с оружием в руках. Длина или дальность оружия определяют и предел досягаемости используемого вместе с этим оружием дарования.

#### **Тип действия.**

Следующая строка описания начинается с типа действия, которое совершается при использовании дарования. Для большинства дарований требуется стандартное действие. Некоторые дарования происходят за действие движения, некоторые являются мгновенными прерываниями или реакциями, горстка - второстепенными или свободными действиями и мизерная часть не требуют никакого действия.

**Событие.** Для работы некоторых дарований требуется выполнение определенного условия.

### **Дальность и тип атаки.**

Сразу же за типом действия, на той же строке указывается тип и дальность атаки дарования. Атаки бывают четырех типов: рукопашная, дистанционная, ближняя и по площади. Для каждой из этих атак применяются правила дальности и прицеливания.

#### **Рукопашная атака.**

Рукопашные атаки действуют в пределах досягаемости оружия или персонажа.

**Рукоп. оружие.** Атака на дистанцию досягаемости оружия.

**Рукоп. 1.** Атака на дистанцию 1 квадрат.

**Рукоп. касание.** Атака на дистанцию досягаемости персонажа.

#### **Дистанционная атака.**

Дистанционные атаки воздействуют на противников на расстоянии.

**Дист. оружие.** Атака на дистанцию досягаемости оружия.

**Дист. [число].** Атака на дистанцию [число] квадратов.

**Дист. взгляд.** Атака противника по линии взгляда.

#### **Ближняя атака.**

Ближняя атака воздействует на площадь вокруг вас и может причинять урон нескольким существам.

**Ближ. взрыв [число].** Атака наносит урон всем существам в пределах [числа] квадратов от вас во всех направлениях.

**Ближ. луч [число].** Атака наносит урон всем существам в пределах [числа] квадратов в смежной с вами области.

#### **Атака по площади.**

Атаки по площади вызывают эффекты, которые действуют на площадь.

**Площ. взрыв [число\_1] дист. [число\_2].** Выберите эпицентр воздействия, находящийся на расстоянии до [числа\_2] квадратов от вас. Атака наносит урон всем существам в пределах [числа\_1] квадратов от эпицентра.

**Площ. стена [число\_1] дист. [число\_2].** Выберите эпицентр воздействия, находящийся на расстоянии до [числа\_2] квадратов от вас. Стена занимает [число\_1] квадратов в пределах [числа\_2] квадратов от эпицентра.

#### **Личное.**

Эффект действует только на вас.

### **Условие или требование.**

Некоторые дарования можно использовать только при соблюдении определенных обстоятельств.

**Условие.** Качество, которым вы должны обладать, чтобы иметь право выбрать это дарование. Если вы когда-нибудь утратите это качество (например, используя систему переподготовки для замены одного умения на другое), вы больше не сможете использовать это дарование.

**Требование.** Качество, которым вы должны обладать, чтобы быть в состоянии использовать это дарование. Дарование даже может присутствовать в вашем арсенале, но пока не выполняется требование, использовать дарование вы не сможете.

### **Цель.**

Дарование, непосредственно нацеленное на одно (или более) существ, имеет в описании строчку «Цель» или «Цели». С разрешения МП, если дарование имеет целью воздействия существо, то оно может воздействовать и на объекты.

Если в строчке «цель» вашего дарования указано, что оно влияет и на вас и на одного или более союзника, вы можете разделить действие дарования с членами вашей команды. В противном случае, термин «Союзник» (или «Союзники») не включает вас. Оба варианта подразумевают не сопротивляющиеся цели. Понятие «Противник» или «Противники» означает существ, не являющихся вашими союзниками (независимо от того, враждебны они или нет). «Существо» или «Существа» означает как союзников, так и врагов, включая вас.

### **Атака.**

Большинство боевых дарований, наносящих урон, требуют броска атаки. Строчка «Атака» указывает тип совершаемой атаки, а также то, против какой защиты нужно делать проверку. Если вы получаете модификаторы к броску атаки, это также отмечается здесь.

Для дарования, которое может быть использовано против нескольких целей, делается отдельный бросок атаки для каждой цели.

### **Попадание.**

Для каждого дарования, для которого требуется бросок атаки, также указывается строчка «попадание», в которой объясняется, что происходит при успешном броске атаки.

Величина постоянного урона неизменна и не определяется броском кубика. Постоянный урон

наносится каждый раунд в начале хода цели, пока он не сделает успешный спасбросок.

Если строка «Попадание» (или «Результат») содержит «спасбросок прекращает» или «спасбросок прекращает оба», успешные атаки продолжаются до тех пор, пока цель не сделает успешный спасбросок.

Если успешное попадание даёт вам возможность принудить цель двигаться, вы можете переместить её на любое количество клеток, меньшее или равное указанному (или не перемещать вообще).

Некоторые дарования добавляют модификаторы к броскам атаки и урона. Модификаторы добавляются ко всем броскам кроме постоянного урона или других статичных воздействий.

Когда вы применяете дарование, чтобы оказать воздействие на некое существо, ваша жертва точно знает, что вы сделали, и какие состояния навязали.

**Штрафы.** Если в описании дарования указан штраф за применение, то его необходимо учитывать. Если штраф отрицательное число, то он не применяется.

**Восстановление ОЗ.** Если в описании дарования сказано, что вы как бы используете Исцеляющий поток, то вы получаете ОЗ, но не тратите Исцеляющий поток.

**В пределах [число] квадратов от вас.** В этом случае эффект дарования происходит подобно Ближ. взрыв [число].

**Продолжительность.** Эффект дарования может быть мгновенным, продолжаться до конца хода или до конца сражения. В не боевой обстановке эффект продолжается 5 минут, если не сказано другое.

### **Промах.**

Иногда вы промахиваетесь. Однако промах может означать, что применение дарования вызвало разбрызгивание вещества, что произошёл рикошет или случилось что-то ещё столь же непредвиденное.

**Половина урона.** При нанесении 1/2 урона, урон округляется вниз.

### **Вторичная цель и вторичная атака.**

Дарования позволяют вам сделать вторичные (и даже третичные) атаки. В описании может быть сказано, что вы можете совершить эту атаку в случае промаха, попадания или независимо от результата предыдущей атаки.

Дальность вторичной атаки такая же, как и предыдущей, если не сказано обратное.

### **Эффекты.**

Большинство дарований имеют эффекты вне зависимости от того, был ли успешен бросок атаки, а некоторые дарования не требуют этого броска.

Эффекты применения дарований различны, как и сами дарования. Некоторые воздействуют на состояние цели. Другие дают бонус или преимущество (вам или вашим союзникам), или штраф (врагам). Некоторые изменяют поле боя или создают что-то, что не существовало мгновение назад.

Два типа дарований - вызовов и зональных - имеют постоянный эффект и подчиняются особым правилам.

### **Дарование вызова.**

Дарование создаёт объект из магической энергии. Объект не может быть атакован или подвергнут воздействию, если не сказано обратное. Объект не занимает квадратов. Вызванный объект использует ваши характеристики для определения возможных эффектов. По крайней мере, один квадрат эффекта объекта должен находиться в пределах дальности действия дарования, иначе эффект немедленно исчезает. Если создатель повержен, то эффект немедленно исчезает.

### **Зональное дарование.**

Дарование создаёт область эффекта. Область не может быть атакована или подвержена воздействию, если не сказано обратное. По крайней мере, один квадрат области должен находиться в пределах дальности действия дарования, иначе область немедленно исчезает. Если создатель повержен, то область немедленно исчезает.

### **Поддержка.**

Дарование, имеющее строчку «Поддержка» должно поддерживаться в активном состоянии особым действием (второстепенным, движением или стандартным) во время вашего хода. В строчке «Поддержка» говорится, что происходит, когда вы предпринимаете действия для поддержки дарования.

## ВОЕНАЧАЛЬНИК.

«Вперёд к победе! Они не устоят против нас!»

### Классовые черты.

Роль - лидер.

Источник силы - боевой.

Ключевые характеристики: Сил, Инт, Обн.

Ношение доспехов: одежда, кожаный доспех, шкурный доспех, кольчуга; лёгкий щит.

Владение оружием: простое и военное рукопашное, простое дистанционное.

Бонус к защите - +1 Стойкость, +1 Воля.

Очки здоровья на 1-ом уровне - 12 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях - 5.

Исцеляющий поток - 7 + МодТел в день.

Классовые умения: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), История (Инт), Лечение (Муд).

Тренировка умений. На 1-ом уровне выберите четыре умения из списка классовых умений.

Классовые способности. Боевой лидер, присутствие командира, вдохновляющее слово.

Военачальник - это настоящий боевой лидер. Он стоит на передней линии, отдаёт команды и поддерживает союзников в сражении. Военачальник знает, как сплотить команду, чтобы выиграть битву.

Он может быть младшим командиром, ищущим способ сделать себе имя, рыцарем, выполняющим задание ордена или аристократом, познающим жизнь за пределами замка. Военачальник - квалифицированный воин с необыкновенным даром лидерства.

### Классовые особенности.

#### Боевой лидер.

Вы и все ваши союзники в пределах 10 квадратов от вас, которые могут слышать и видеть вас, получают бонус дарования +2 к броскам инициативы.

#### Присутствие командира.

Выберите из двух одну особенность.

**Вдохновляющее присутствие.** Когда союзник, который видит вас, тратит очко действия, то этот союзник восстанавливает ОЗ, равные 1/2 вашего уровня + МодОбн.

**Тактическое присутствие.** Когда союзник, которого вы видите, тратит очко действия, то этот союзник получает бонус к броску атаки, равный 1/2 вашего МодИнт.

### Вдохновляющее слово.

Военачальник может использовать классовое дарование Вдохновляющее слово.

### Дарования военачальника.

Дарования военачальника называются подвигами. Некоторые дарования лучше подходят для вдохновляющего военачальника, а некоторые для тактического военачальника.

### Классовые особенности.

Вдохновляющее слово	Особенность военачальника
Вы взываете к раненому союзнику и внушаете ему слова храбрости, которые помогают союзнику излечиться.	
<b>Боевое (особое)</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Особенность:</b> вы можете использовать это дарование 2 раза за сражение, но один раз за раунд. С 16-го уровня вы можете использовать его 3 раза за сражение.	
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b> (10 на 11-ом уровне, 15 на 21-ом уровне)
<b>Цель:</b> вы или один союзник в зоне действия.	
<b>Эффект:</b> цель может использовать Исцеляющий поток, а также дополнительно восстановить 1кб ОЗ.	
Число доп. ОЗ увеличивается до 2кб на 6-ом уровне, 3кб на 11-ом, 4кб на 16-ом, 5кб на 21-ом, 6кб на 26-ом.	

### 1 уровень. Мгновенные подвиги.

Удар командира	Атака военачальника 1
С криком вы приказываете союзнику нападать.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> любой союзник выполняет простую рукопашную атаку против цели.	
<b>Попадание:</b> урон от этой успешной атаки увеличивается на ваш МодИнт.	

Неистовый удар	Атака военачальника 1
Вы атакуете противника щитом, колотите его ручкой оружия. Ваше нападение не наносит большого урона, но ваш гнев вдохновляет вашего союзника на такую же свирепость.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон равен МодСил, затем выберите союзника, смежного с вами или этим противником. Союзник получает бонус дарования к броску атаки и урона для ближайшей атаки, равный вашему МодОбн. Действует до конца следующего хода союзника.	



Удар гадюки	Атака военачальника 1
Вы вынуждаете противника сделать тактическую ошибку, поэтому союзник получает шанс для атаки.	
<b>Мгнов. Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> если цель перемещается до начала вашего следующего хода, то это вызывает атаку при возможности для одного союзника на ваш выбор.	

Тактика волчьей стаи	Атака военачальника 1
Шаг за шагом вы и ваши друзья окружаете врага.	
<b>Мгнов. Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Особенность:</b> до вашей атаки один из ваших союзников, смежный с вами или противником, может переместиться на 1 квадрат, как свободное действие.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

1 уровень. Боевые подвиги.

Контратака	Атака военачальника 1
Расчётливым ударом вы выбиваете противника из равновесия, а ваш союзник получает защиту против атак этого противника.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. До конца вашего следующего хода один союзник, смежный с вами или противником, получает бонус дарования +2 к КЗ против атак этой цели.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> бонус дарования к КЗ равен 1 + ваш МодОбн.	

Молот и наковальня	Атака военачальника 1
Вы наносите звонкий удар противнику, вдохновляя ближайшего союзника нанести собственный удар.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Один союзник, смежный с противником, выполняет простую рукопашную атаку против него, как свободное действие. Союзник наносит доп. урон, равный вашему МодОбн.	

Лист ветра	Атака военачальника 1
Подобно листу, летящему в потоке ветра, противник увлекается сражением. Он пропускает ваши быстрые выпады.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Вы или ваш союзник, смежный с противником, меняетесь местами с ним.	

Покровительство военачальника	Атака военачальника 1
Нанося расчётливый удар, вы вынуждаете противника раскрыться, чтобы подвергнуться атаке союзника.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Один союзник в пределах 5 квадратов от вас получает бонус дарования +2 к броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.	
<b>Тактическое присутствие:</b> бонус к броскам атаки равен 1 + МодИнт.	

1 уровень. Дневные подвиги.

Защитный бастион	Атака военачальника 1
Благородные воины никогда не падают.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Союзники в пределах 5 квадратов от вас получают бонус дарования +1 ко всем защита.	
<b>Эффект:</b> союзники в пределах 5 квадратов от вас получают временные ОЗ, равные 5 + МодОбн.	

Руководство атакой	Атака военачальника 1
Под вашим руководством все стрелы и мечи находят свою цель.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. До конца сражения вы и ваши союзники в пределах 5 квадратов от вас получаете бонус дарования к броскам атаки против этой цели, равный 1 + ваш МодИнт.	
<b>Промак:</b> до конца сражения вы и ваши союзники в пределах 5 квадратов от вас получаете бонус дарования +1 к броскам атаки против этой цели.	

Сковывание врага	Атака военачальника 1
Не важно, где окажется ваш противник, кто-то из союзников будет его там поджидать.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил.	
Эффект: до конца сражения цель не может передвигаться, если два ваших союзника (или вы и один союзник) находятся в смежной с ним области.	

Нападение белого ворона	Атака военачальника 1
Вы проводите мощную атаку, используя свой успех, вы создаёте возможности для союзников. Ваши союзники берут с вас пример и начинают показывать действительно командную работу.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил и вы двигаете смежного союзника на 1 квадрат. До конца сражения, когда вы или ваш союзник в пределах 10 квадратов от вас выполняет успешную атаку, атакующий двигает союзника, смежного с ним, на 1 квадрат.	
Промаш: выберите одного союзника в пределах 10 квадратов. До конца сражения, этот союзник двигает союзника, смежного с ним, на 1 квадрат после выполнения успешной атаки.	

## 2 уровень. Полезные подвиги.

Помощь раненому	Приём военачальника 2
Ваше присутствие внушает комфорт и вдохновение.	
Боевое	Воинское, лечение
Стандартное действие	Рукоп. касание
Цель: вы или смежный союзник.	
Эффект: цель может потратить Исцеляющий поток.	

Бурный темп насилия	Приём военачальника 2
Вовремя нанесённый критический удар позволяет вам помочь раненому союзнику.	
Боевое	Воинское
Мгновенная реакция	Дист. 5
Событие: союзник в пределах дальности наносит критический удар.	
Эффект: союзник получает временные ОЗ, равные вашему МодОбн.	

Движение рыцаря	Приём военачальника 2
Вы приказываете союзнику занять более выгодную позицию.	
Боевое	Воинское
Действие движения	Дист. 10
Цель: один союзник.	
Эффект: цель получает действие движения как свободное действие.	

Сбросить эффект	Приём военачальника 2
Вы убеждаете кого угодно сбросить негативный эффект.	
Боевое	Воинское
Втор. действие	Дист. 10
Цель: вы или один союзник.	
Эффект: цель выполняет спасбросок с бонусом дарования, равным вашему МодОбн.	

## 3 уровень. Боевые подвиги.

Удерживать позицию	Атака военачальника 3
Умело командуя союзниками, вы держите строй, что позволяет вам эффективно обороняться.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	
Эффект: до конца вашего следующего хода смежные союзники получают бонус дарования +2 к КЗ, их нельзя тащить, толкать или сдвигать.	

Вдохновляющий боевой крик	Атака военачальника 3
Во время атаки вы издаёте громкий крик, который слышит ближайший союзник. Он мгновенно пытается прийти в себя от негативного эффекта.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Эффект: один союзник, слышащий вас и находящийся в пределах 5 квадратов от вас, выполняет спасбросок.	

Стальной ураган	Атака военачальника 3
Вы бросаетесь в бой с ураганной атакой, но ваше движение точно рассчитаны, чтобы отвлечь врагов. Ваши союзники могут сменить позицию.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил. Один союзник в пределах 5 квадратов перемещается на 1 квадрат.	
Тактическое присутствие: число союзников, которые могут переместиться, равно вашему МодИнт.	

Удар командира	Атака военачальника 3
Один хороший удар – это всё, что нужно, чтобы показать вашим союзникам слабость противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил. До конца вашего следующего хода все ваши союзники получают бонус +2 к броскам урона против этой цели.	
Вдохновляющее присутствие: бонус к броскам урона равен 1 + ваш МодОбн.	

## 5 уровень. Дневные подвиги.

<b>Встать на ноги</b>	<b>Атака военачальника 5</b>
Вы не упустите победу. Определённый удар вернёт веру вашим союзникам и восстановит их дух борьбы.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> все союзники в пределах 10 квадратов от вас могут потратить Исцеляющий поток и получить доп. ОЗ, равные вашему МодОбн.	

<b>Точка разворота</b>	<b>Атака военачальника 5</b>
Хорошо проведённый удар оставит противник без защиты, а ваш союзник получит возможность избавиться от негативного эффекта.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Вы или ваш союзник в пределах 5 квадратов от вас выполняет спасбросок.	
<b>Промех:</b> вы или ваш союзник выполняете спасбросок против одного эффекта, наложенного целью, который можно прервать спасброском.	

<b>Кошмар злодея</b>	<b>Атака военачальника 5</b>
Вы используете толчки и выпады, чтобы не допустить бегства противника.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения, когда вы смежны с целью, а цель идёт или бежит, вы можете отменить это движение как мгновенное прерывание.	

## 6 уровень. Полезные подвиги.

<b>Направить натиск</b>	<b>Приём военачальника 6</b>
Вы управляете натиском вашего союзника. Он наносит смертельный удар и толкает противника назад.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Событие:</b> союзник, использующий натиск.	
<b>Эффект:</b> если союзник попадает, он добавляет ваш МодИнт к броску атаки и толкает цель на 2 квадрата. Союзник может переместиться 2 квадрата, чтобы остаться смежным к цели.	

<b>Вдохновить реакцию</b>	<b>Приём военачальника 6</b>
Когда союзник ранен, вы смещаете к нему с помощью.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Рукоп. касание</b>
<b>Событие:</b> вам или смежному союзнику наносят урон.	
<b>Эффект:</b> вы или союзник можете потратить Исцеляющий поток и получить доп. ОЗ, равные вашему МодОбн.	

<b>Быстрый шаг</b>	<b>Приём военачальника 6</b>
Вы стимулируете союзника двигаться быстрее.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> один союзник.	
<b>Эффект:</b> увеличьте скорость союзника на 2 до конца сражения.	

<b>Стать здоровым</b>	<b>Приём военачальника 6</b>
Вы вдохновляете союзника парой слов ободрения.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> вы и ваши союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> цели восстанавливают ОЗ, равные 10 + ваш МодОбн.	

## 7 уровень. Боевые подвиги.

<b>Рык льва</b>	<b>Атака военачальника 7</b>
С чудовищным криком, вы размахиваете оружием по широкой дуге, пробивая защиту противника. Удар подбадривает вас или вашего союзника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> Вы или ваш союзник в пределах 5 квадратов от вас можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> ваш союзник (но не вы) получает доп. ОЗ, равные вашему МодОбн.	

<b>Дырявый доспех</b>	<b>Атака военачальника 7</b>
Вы исследуете броню противника, а затем наносите сокрушительный удар, который мгновенно создаёт брешь в его доспехах.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. До конца вашего следующего хода любой бросок атаки против этой цели наносит критический удар при выпадении 18-20.	

Неожиданная атака	Атака военачальника 7
Несмотря на хаос сражения, вы видите отличную возможность для союзника провести неожиданную атаку.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Союзник в пределах 5 квадратов от вас проводит простую атаку с боевым преимуществом как свободное действие против любой цели.	
<b>Тактическое присутствие:</b> союзник получает бонус к броску атаки, равный вашему МодИнт.	

Окружение врага	Атака военачальника 7
Вы держите врага, позволяя вашему союзнику окружить его.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> вы сдвигаете одного согласного союзника, смежного с целью, в другой квадрат, смежный с целью. Союзник может двигаться через квадрат цели.	

## 9 уровень. Дневные подвиги.

Натиск железного дракона	Атака военачальника 9
Подобно яростному железному дракону, вы бросаетесь на противника, нанося сокрушающий удар, которые вдохновляет ваших союзников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Особенность:</b> вы должны использовать натиск как часть этой атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения в качестве мгновенной реакции союзник на ваш выбор в пределах 5 квадратов от вас может выполнить натиск против этой же цели.	

Сбить их с ног	Атака военачальника 9
Ритм ваших врагов, падающих на землю – это музыка для ваших ушей.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил, цель падает на землю. Все союзники в пределах 10 квадратов от вас могут пройти 3 квадрата и выполнить простую рукопашную атаку против одной цели на их выбор в качестве свободного действия. Эти атаки не наносят урон, но при ударе цель падает.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, цель падает на землю.	

Удар белого ворона	Атака военачальника 9
Вы наносите удар, который разжигает огонь в глазах ваших союзников и поддерживает их на поле боя.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> 1 или 2 союзника в пределах 10 квадратов от вас получают 15 временных ОЗ. Если после удара у цели остаётся не более 0 ОЗ, то добавьте ко временным ОЗ ваш МодОбн.	

## 10 уровень. Полезные подвиги.

Защитное восстановление	Приём военачальника 10 сил
Вы стимулируете союзника двигаться быстрее.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> все цели могут потратить Исцеляющий поток и сделать спасбросок против одного эффекта, который можно прекратить спасброском. Все цели получают бонус дарования +2 ко всем защитах до конца вашего следующего хода.	

Облегчение страданий	Приём военачальника 10
Вашего присутствия достаточно, чтобы облегчить страдания союзников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> союзники игнорируют постоянный урон в ход, который они начинают в смежном квадрате с вами (не получают постоянный урон и не делают спасбросок). Эффект длится до конца сражения или 5 минут.	

Тактическое перемещение	Приём военачальника 10
Ваше мастерство боевой тактики и чётких команд позволяет вашим союзникам избегать атак.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Событие:</b> существо бьёт вашего союзника рукопашной или дистанционной атакой.	
<b>Эффект:</b> союзник может переместиться на число квадратов, равное 1 + ваш МодИнт.	

## 13 уровень. Боевые подвиги.

Ярость Сирокко	Атака военачальника 13
Ветер Сирокко раскидывает пески в 1 000 направлений. Также действуют ваши разъярённые атаки.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> существа в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Вы сдвигаете цель на 1 квадрат.	



<b>Свалить их на землю</b>	<b>Атака военачальника 13</b>
Вы бьёте противника так, что он не может устоять на ногах.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил и цель падает. Каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас делает простую атаку против цели на их выбор как свободное действие. Эти атаки не наносят урон, но при ударе цель падает.	
<b>Тактическое присутствие:</b> союзники получают бонус к броскам атаки, равный вашему МодИнт.	

<b>Неистовый удар</b>	<b>Атака военачальника 13</b>
Ваша атака вдохновляет союзника, удерживая его в бою.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Вы гарантируете 10 временных ОЗ союзнику в пределах 5 квадратов.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> вы гарантируете союзнику временные ОЗ, равные 10 + ваш МодОбн.	

<b>Невозможность удара</b>	<b>Атака военачальника 13</b>
Не важно как противник маневрирует, что-то встаёт у него на пути к цели - это вы.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> выберите одного союзника в пределах 5 квадратов от вас. Цель не может атаковать этого союзника рукопашными или дистанционными атаками до конца вашего следующего хода.	

## 15 уровень. Дневные подвиги.

<b>Пусть они истекают кровью</b>	<b>Атака военачальника 15</b>
Ваш противник начинает истекать кровью после вашего злого удара, который демонстрирует брешь в его броне.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и постоянный урон 5 (спасбросок прекращает).	
<b>Эффект:</b> до конца сражения, когда вы или ваш союзник бьёте цель, она получает доп. постоянный урон 5 (спасбросок прекращает).	

<b>Обновить солдат</b>	<b>Атака военачальника 15</b>
Наблюдение за страхом зверя, которого вы атакуете, даёт вашим союзникам храбрость для сражения.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Каждый союзник, имеющий линию взгляда до вас, восстанавливает ОЗ как будто тратит Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к восстанавливаемым ОЗ.	
<b>Промак:</b> каждый союзник, имеющий линию взгляда до вас, восстанавливает ОЗ, равные 10 + ваш МодОбн.	

<b>Гамбит военачальника</b>	<b>Атака военачальника 15</b>
Вы провоцируете противника смелыми ударами. Каждый его опрометчивый выпад настраивает вас на победу.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> цель получает бонус +2 к броскам атаки и урона против вас до конца сражения. Когда цель атакует вас, союзник на ваш выбор в пределах числа квадратов от вас, равное вашему МодИнт, может сделать простую атаку против цели как мгновенное прерывание.	

## 16 уровень. Полезные подвиги.

<b>Геройский вызов</b>	<b>Приём военачальника 16</b>
Вы отгоняете негативные эффекты или позволяете союзнику сделать то же самое.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> вы или один союзник.	
<b>Эффект:</b> цель преуспевает в спасброске.	

<b>Знамя военачальника</b>	<b>Приём военачальника 16</b>
Вы сплачиваете ближайшие отряды перед их отправкой в бой.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> каждая цель может потратить Исцеляющий поток. Каждая цель получает бонус дарования +2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	

<b>Построение белого ворона</b>	<b>Приём военачальника 16</b>
Вы определяете цели атак и приказываете вашим союзникам атаковать их.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> каждая цель может выполнить действие движения.	

## 17 уровень. Боевые подвиги.

Начало битвы	Атака военачальника 17
Вы руководите вашими отрядами боевыми криками и расчётливыми ударами по противнику.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас выполняет спасбросок.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> союзники получают бонус к спасброскам, равный вашему МодОбн.	

Приветствие стали	Атака военачальника 17
Вы заносите оружие над врагом, затем толкаете его назад и наносите удар. Если вы попадаете, то союзники обрушивают дождь смерти на него.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас выполняет простую атаку против цели.	

Грозоводная ярость	Атака военачальника 17
Свирепость вашего удара на мгновение глушит звуки битвы.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	
<b>Тактическое присутствие:</b> ваши союзники получают бонус дарования к броскам атаки против цели, равный вашему МодИнт, до конца вашего следующего хода.	

Напор военачальника	Атака военачальника 17
Как дикий и ужасный ураган, вы бросаетесь на врага. Ваши союзники изумляются силе вашего гнева.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Союзники, имеющие линию взгляда до вас, могут двигаться с их скоростью.	
<b>Промех:</b> Союзник на ваш выбор, имеющий линию взгляда до вас, может двигаться со своей скоростью.	

## 19 уровень. Дневные подвиги.

Нарушить темп	Атака военачальника 19
Вы нападаете на противника, нанося ему множество ударов, что сбивает это баланс.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> если цель атакует до конца вашего следующего хода, вы можете использовать мгновенное прерывание, чтобы пройти 4 квадрата и выполнить простую рукопашную атаку против цели. Если вы наносите урон, то цель получает штраф к броску атаки, равный вашему МодИнт.	
<b>Поддержка втор.:</b> эффект продолжается до конца вашего следующего хода.	

Победная волна	Атака военачальника 19
Победа уже близка, поэтому с могущественным рыком вы заставляете союзников использовать любую возможность и сражаться как никогда раньше.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас может выполнить простую атаку после стандартного действия как свободное действие до начала вашего следующего хода.	
<b>Промех:</b> один союзник в пределах 10 квадратов от вас может выполнить простую атаку после стандартного действия как свободное действие до начала вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> один союзник в пределах 10 квадратов от вас может выполнить простую атаку после стандартного действия как свободное действие до начала вашего следующего хода.	

Мельница смерти	Атака военачальника 19
Вы выводите противника на отличную позицию для окружения. После вашего удара, союзники обрушивают на врага свои удары.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Каждый смежный с целью союзник выполняет простую рукопашную атаку против цели как свободное действие.	
<b>Промех:</b> один смежный с целью союзник (на ваш выбор) выполняет простую рукопашную атаку против цели как свободное действие.	

## 22 уровень. Полезные подвиги.

<b>Сердце титана</b>	<b>Приём военачальника 22</b>
Вы заносите оружие над врагом и произносите мрачную угрозу, что заставляет врага озаботиться своей жизнью. Вы превращаете себя или союзника в безжалостную силу.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> вы или один союзник.	
<b>Эффект:</b> цель получает временные ОЗ, равные значению Исцеляющего потока + ваш МодОбн. До того как цель потеряет данное кол-во временных ОЗ, цель добавляет ваш МодОбн к броскам урона и она не может быть изумлена, обездвигена, оттащена, оттолкнута, удержана, сдвинута, замедлена, ошеломлена или ослаблена.	

<b>Героическая волна</b>	<b>Приём военачальника 22</b>
Вид того, что вашего союзника атакуют, наполняет вас состраданием и решительностью. Вы превращаете этот тёмный момент в героическую волну к победе.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Событие:</b> вам или союзнику в пределах 5 квадратов от вас наносят урон.	
<b>Эффект:</b> вы и каждый союзник в области эффекта можете использовать Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к восстанавливаемым ОЗ.	

<b>Своё поле битвы</b>	<b>Приём военачальника 22</b>
Подобно хозяину марионеток, вы располагаете врагов на поле боя так, как вам необходимо.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 10</b>
<b>Цель:</b> каждый противник в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Эффект:</b> вы сдвигаете каждую цель на кол-во квадратов, равное вашему МодИнт.	

## 23 уровень. Боевые подвиги.

<b>Боевой крик великого дракона</b>	<b>Атака военачальника 23</b>
Вы издаёте ужасающий боевой крик во время атаки. По венам ваших врагов пробегает холод всякий раз, когда атакуют ваши союзники.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие, страх</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> ваши союзники получают бонус дарования к броскам атак против ослабленных противников, равный вашему МодОбн, до конца сражения.	

<b>От одного к другому</b>	<b>Атака военачальника 23</b>
Вы атакуете противника, потом толкаете его в сторону поджидающего союзника, который толкает его обратно.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо, окружённое вами и вашим союзником.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Союзник может выполнить простую рукопашную атаку против цели как свободное действие. Если союзник попадает, то вы выполняете вторичную атаку против цели.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	

<b>Кролики и волки</b>	<b>Атака военачальника 23</b>
Между атаками и парированиями вы направляете окружённых союзников в безопасность, подводя свежие подкрепления.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. Два союзника на ваш выбор в пределах 10 квадратов от вас могут переместиться с их скоростью.	

<b>Неожиданное нападение</b>	<b>Атака военачальника 23</b>
Ваши хлесткие удары мотивируют союзников действовать.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Союзник в пределах 5 квадратов от вас получает стандартное действие.	
<b>Тактическое присутствие:</b> ваш союзник получает бонус дарования к броскам атаки против целей смежных с вами, равный вашему МодИнт. Этот бонус применяется только к атакам, выполненным при использовании стандартного действия, полученного от этого дарования.	

## 25 уровень. Дневные подвиги.

<b>Неустанное нападение</b>	<b>Атака военачальника 25</b>
Ваш враг охвачен облаком тёмно-красного тумана. Жестокий крик сражения бросает ваших союзников в кровавое безумие.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 5[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> когда вы или ваш союзник наносите критический удар, вы и каждый союзник может выполнить простую атаку как свободное действие до конца сражения.	

Попасть в гнездо шершня	Атака военачальника 25
«Почувствуй жала тысячи разгневанных шершней, злодей!»	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны быть экипированы тяжёлым метательным оружием.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодСил. Ваши союзники добавляют ваш МодИнт к броскам атаки и урона, когда выполняют дистанционные атаки против цели до конца сражения.	
<b>Промак:</b> каждый союзник выполняет простую дистанционную атаку против цели как свободное действие, получая бонус к броску атаки и урона, равный вашему МодИнт.	

Зов белого ворона	Атака военачальника 25
Вы развязываете зверский поток атак на вашего противника, избавляя от усталости ваших союзников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодСил. Вы и все союзники в пределах 10 квадратов выполняете спасброски против одного эффекта, который может прекратить спасбросок.	
<b>Промак:</b> каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас выполняет спасбросок против любого эффекта, вызванного целью и который может прекратить спасбросок.	

## 27 уровень. Боевые подвиги.

Удар химеры	Атака военачальника 27
С ревущим боевым криком вы атакуете ближайшего противника и толкаете его назад, изменяя поле битвы.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> каждый противник в области эффекта, которого вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и вы сдвигаете цель на 2 квадрата.	
<b>Тактическое присутствие:</b> вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодИнт.	

Гибель от командира	Атака военачальника 27
Вы ломаете решение противника свирепым ударом.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. Вы можете выбрать эффект, действующий на цель, до конца вашего следующего хода. Цель проваливает следующий спасбросок против этого эффекта.	

Разрушительный натиск	Атака военачальника 27
Ярость вашего нападения столь же отвратительна как рана, которую вы нанесли своему врагу.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Особенность:</b> вы должны использовать натиск как часть этой атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. Любой союзник, имеющий линию взгляда до вас, получает бонус к броскам урона, равный вашему МодОбн, до конца вашего следующего хода, когда он выполняет простую рукопашную атаку как часть натиска.	

Внушение героизма	Атака военачальника 27
Вы наносите массивный удар по врагу и приближаете ваших союзников к победе как никогда близко. Ваши слова и действия поднимают их настроение и вдохновляют на новые подвиги.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие, страх</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. Каждый союзник, которого вы видите, получает 20 временных ОЗ.	
<b>Вдохновляющее присутствие:</b> вы гарантируете каждому союзнику доп. временные ОЗ, равные вашему МодОбн.	

## 29 уровень. Дневные дарования.

Вызов смерти	Атака военачальника 29
Вы спасаете союзника из челюстей смерти.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, лечение</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Событие:</b> существо атакует вашего союзника.	
<b>Цель:</b> атакующее существо.	
<b>Особенность:</b> как часть этого действия вы можете двигаться с двойной скоростью, чтобы достать цель без провоцирования атак при возможности.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 7[W]+МодСил и атака цели промахивается.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и атака цели наносит 1/2 урона, если попадает.	
<b>Эффект:</b> в качестве мгновенное реакции атакуемый союзник может потратить Исцеляющий поток.	



Неукротимый	Атака военачальника 29
Вы бросаете всё, что попадёт под руку во врага и становитесь образцом настойчивости для союзников.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 7[W]+МодСил.
Эффект:	вы и каждый союзник в пределах 5 квадратов получает бонус дарования +4 ко всем защитам и сопротивление 5 к любому урону до конца вашего следующего хода.
Поддержка втор.:	эффект продолжается.

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Боевой капитан.

«Следуйте за мной и победа будет нашей!».

**Требование.** Класс военачальника.

Вы становитесь воплощением боевого лидера в действии, вдохновляющим боевым капитаном, кто легко переходит от приказаний атаковать врага к решительным действиям на поле боя. Как лидер, который сражается также хорошо, как и руководит, вы заработали лояльность и уважение своих союзников. Вместе вы сплотились в отличную боевую команду.

### Особенности пути Боевого капитана.

**Боевое действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки до начала вашего следующего хода. Ваши союзники должны видеть и слышать вас, чтобы получить этот бонус.

**Опустошающий крик (11 уровень).** В первом раунде сражения (и в раунде внезапности, если он есть) союзники, которые начинают свой ход в пределах 10 квадратов от вас получают бонус +2 к броскам атаки.

**Вдохновение сражения (16 уровень).** Когда вы используете Вдохновляющее слово, союзники, которых вы излечиваете, получают бонус дарования +1 к броскам атаки и скорости до конца вашего следующего хода. Если вы выбрали классовую особенность Тактическое присутствие, то союзники получают бонусы, равные вашему МодИнт.

## Подвиги Боевого капитана.

Сбережение сил	Атака боевого капитана 11
Вы кидаетесь на противника, отталкивая его в обратную сторону.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель:	одно существо.
Атака:	Сил против Реак.
Попадание:	урон 1[W]. Вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодИнт. Выполните вторичную атаку.
Вторичная цель:	каждый противник смежный с основной целью, её размера или меньше и в пределах вашей рукопашной досягаемости.
Вторичная атака:	Сил против Стк.
Попадание:	урон 2кб+МодСил и вы толкаете вторичную цель на 1 квадрат.

Болт гения	Приём боевого капитана 12
Вы разделяете момент блестящей ясности с ближайшим союзником.	
Дневное	Воинское
Стандартное действие	Дист. 5
Цель:	один союзник.
Эффект:	цель восстанавливает потраченное боевое дарование.

Хитрый поток	Атака боевого капитана 20
Вы кружитесь подобно циклону стального ужаса, бьющего врага. С каждым ударом противник отступает назад.	
Дневное	Воинское
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	каждый противник в области эффекта, которого вы видите.
Атака:	Сил против КЗ, одна атака против каждой цели.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил. Вы толкаете цель на 1 квадрат или она падает на землю.
Промак:	1/2 урона, вы не толкаете цель и она не падает.

### Ветеран сражений.

«Держитесь рядом со мной. Мы выживем, а я, возможно, найду способ победить в этом сражении».

**Требование.** Класс военачальника.

Видно, что вы ветеран многих сражений. Вы узнали уловки и технику, которые могут быть изучены только на поле боя. Вы узнали не только как выжить, а как победить. Кроме того, ваши боевые умения и врождённые лидерские качества влияют на тех, кто сражается рядом с вами. Вы делаете ваших спутников лучше, а они счастливы сражаться на вашей стороне.

### Особенности пути Ветерана сражений.

**Действие ветерана сражений (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, один из ваших союзников в пределах 10 квадратов от вас может взять действие движения как свободное действие.

**Жёсткий как гвоздь (11 уровень).** Вы получаете доп. Исцеляющий поток. Когда вы тратите Исцеляющий поток, добавьте ваш МодТел к восстанавливаемым ОЗ.

**Боевой целитель (16 уровень).** Когда вы используете Вдохновляющее слово, цель ещё может сделать спасбросок.

### Подвиги Ветерана сражений.

Уловка атаки	Атака ветерана сражений 11
Вы проводите удар, который вы превращаете в возможность толкнуть врага в сторону вашего союзника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. оружие	
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против Реак.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил и цель изумлена до конца вашего следующего хода. Вы сдвигаете цель на 2 квадрата, союзник в пределах 2 квадратов от вас перемещается на 1 квадрат в сторону цели.	

Однажды промахнись	Приём ветерана сражений 12
Вы избегаете атаки врага, затем смотрите на него так, как если бы он уже был мёртв.	
Боевое	Воинское
Мгновенное прерывание Дист. 10	
Событие: противник в пределах дальности и по линии вашего взгляда промахивается, атакуя вас.	
Эффект: противник гарантирует боевое преимущество каждому союзнику, кто имеет линию взгляда до него до начала его следующего хода.	

Отличные тактики	Атака ветерана сражений 20
Ваш опыт, добытый на полях сражений, позволяет вам наносить ужасные раны врагам и, в тоже время, открывать лучшие стороны в ваших союзниках.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. оружие	
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил. Вы гарантируете ОД союзнику в пределах 10 квадратов от вас. ОД исчезает, если не будет использовано до конца сражения.	
Промех: союзник в пределах 10 квадратов от вас выполняет простую атаку как свободное действие.	

### Рыцарь-командир.

«Благородство и честь – мой щит и меч, стратегия и тактика – мой доспех».

**Требования.** Класс военачальника, навык ношения тяжёлого доспеха.

Ваш путь военачальника привёл вас к роли рыцаря-командира – защищённый доспехами образец лидерства, кто не имеет страха наступать с фронта и кто имеет необходимые умения и способности выполнять эту роль. Вы вдохновляете примером, вы участвуете в каждой атаке, вы спланируете ваших союзников мощными атаками и удивительной тактикой.

### Особенности пути Рыцаря-командира.

**Честь и слава (11 уровень).** Союзники получают бонус +2 к броскам атаки всякий раз, когда они смежны с вами.

**Действие рыцаря-командира (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, ваши союзники получают бонус +1 ко всем защитах до начала вашего следующего хода. Ваши союзники должны видеть и слышать вас, чтобы получить этот бонус.

**Давление оружия (16 уровень).** Вы и ваши союзники в пределах 3 квадратов от вас получаете бонус к броскам урона, когда выполняете атаки при возможности, равный вашему МодОбн.

### Подвиги Рыцаря-командира.

Рубить и давить	Атака рыцаря-командира 11
Вы рубите врага по середине и толкаете его назад. Вы поворачиваетесь и отгоняете от себя ближайших врагов.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. оружие	
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил.	
Эффект: после атаки вы толкаете всех смежных противников на 1 квадрат.	

Сломить их волю	Приём рыцаря-командира 12
Вы заставляете пересмотреть вашего врага его решение столкнуться с вами и вашими союзниками.	
Боевое	Воинское
Втор. действие Рукоп. 1	
Цель: один противник.	
Эффект: цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

Контроль поля	Атака рыцаря-командира 20
Вы доминируете над полем боя настолько, что ваши враги считают ваше присутствие подавляющим.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	атакующее существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил.
Эффект: все ваши враги в пределах 5 квадратов от вас отмечены до конца вашего следующего хода. Все враги получают постоянный урон, равный вашему МодОбн, пока длится этот эффект.	

### Маршал меча.

«Это оружие - это мой символ. Оно сияет над полем сражения, поскольку я использую его против наших врагов».

**Требования.** Класс военачальника, навык владения тяжёлым клинком.

Вы подробно изучили использование лёгких и тяжёлых клинков, поэтому выбранное вами оружие стало символом вашей силы и лидерства. Вы никогда не начнёте сражение без клинка в вашей руке, а ваши союзники знают, где искать мерцающее оружие, когда они нуждаются в помощи или вдохновении.

### Особенности пути Маршала меча.

**Дисциплинированный клинок (11 уровень).** Когда вы промахиваетесь рукопашной атакой, используя тяжёлый клинок, вы получаете бонус +2 к следующему броску атаки против этой же цели.

**Действие маршала меча (11 уровень).** Вы можете потратить ОД, чтобы восстановить одно использованное боевое дарование военачальника вместо получения доп. действия.

**Слабый вертел (16 уровень).** Когда вы наносите критический удар, используя тяжёлый клинок, вы и все ваши союзники получаете боевое преимущество против врага, которого вы ударили, до конца вашего следующего хода.

### Подвиги Маршала меча.

Поток клинка	Атака маршала меча 11
Вы атакуете врага, перемещаетесь к другой стороне, затем атакуете этого же или другого врага.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны быть экипированы тяжёлым клинком.
Основная цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил, вы можете переместиться на 1 квадрат, выполните втор. атаку.
Вторичная цель:	одно существо.
Вторичная атака:	Сил против КЗ
Попадание:	урон 1[W]+МодСил.

Благо маршала меча	Приём маршала меча 12
«Помогай самостоятельно, военачальник»	
Дневное	Воинское
Свободное действие	Личное
Событие:	вы используете дарование, влияющее на ваших союзников, но не на вас.
Эффект:	вы тоже подвергаетесь эффекту дарования.

Алмазный клинок победы	Атака маршала меча 20
Присутствие рослых союзников добавляет ярости вашему удару, который рассекает доспех противника и проникает глубоко в тело.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны быть экипированы тяжёлым клинком.
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил. За каждого союзника в пределах 2 квадратов от вас добавьте к урону 1[W] (максимум урон 6[W]+МодСил).
Прوماх:	1/2 урона.

## ВОИН.

«Сперва тебе придётся иметь дело со мной, дракон».

### Классовые черты.

Роль – защитник.

Источник силы – боевой.

Ключевые характеристики: Сил, Тел, Лов, Муд.

Ношение доспехов: одежда, кожаный доспех, шкурный доспех, кольчуга, пластинчатый доспех; лёгкий щит, тяжёлый щит.

Владение оружием: простое и воинское рукопашное, простое и воинское дистанционное.

Бонус к защите – +2 Стойкость.

Очки здоровья на 1-ом уровне – 15 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях – 6.

Исцеляющий поток – 9 + МодТел в день.

Классовые умения: Атлетика (Сил), Выносливость (Тел), Запугивание (Обн), Знание улиц (Обн), Лечение (Муд).

Тренировка умений. На 1-ом уровне выберите три умения из списка классовых умений.

Классовые способности. Боевой вызов, боевое превосходство, оружейный талант.

Воины – это решительные знатоки сражения, обученные защищать остальных членов группы. Воины сражаются в первых рядах боя. Они берутся за оружие за деньги, за славу, за божество. Ваша мотивация определяет, кого вы будете защищать, а кого уничтожать. Вы можете быть известным чемпионом, расчётливым наёмником или скрывающимся от убийц принцем.

### Классовые особенности.

#### Боевой вызов.

Каждый раз, когда вы атакуете противника, вы можете выбрать этого противника как цель. Выбор действует до конца следующего хода. Отмеченная цель получает штраф -2 ко всем броскам атаки, которые не проводятся против вас. Противник может быть отмечен как цель атаки только одним атакующим. Если отмеченный вами противник, смежный с вами, перемещается или атакует не вас, то вы можете провести простую рукопашную атаку против этого противника как мгновенное прерывание.

#### Боевое превосходство.

Вы получаете бонус к атакам при возможности, равный МодМуд.

### Оружейный талант.

Выберите одноручное или двуручное оружие. Когда вы сражаетесь, используя выбранный тип оружия, вы получаете бонус +1 к броскам атаки.

### Воины и рукопашное оружие.

Воины отлично владеют рукопашным оружием. Воины имеют множество дарований, которые работают гораздо лучше с определённой оружейной группой. В списке указаны оружейные группы и соответствующая характеристика, которая помогает улучшить способности воина во владение определённой оружейной группой.

**Топоры** (Боевой топор, ручной топор, двуручный топор, алебарда). Телосложение и высокая сила.

**Цепи** (цеп, тяжёлый цеп, шипованная цепь). Ловкость.

**Молоты** (кувалда, метательный молот, боевой молот). Телосложение.

**Тяжёлые клинки** (Полуторный меч, фальшион, глевия, двуручный меч, длинный меч, сабля, коса). Ловкость.

**Лёгкие клинки** (Кинжал, катар, рапира, короткий меч, сюрикен, боевой серп). Ловкость.

**Палицы** (Дубина, ослоп, палица, моргенштерн). Телосложение.

**Клевец** (Клевец). Телосложение.

**Древковое** (Глевия, алебарда, длинное копьё). Мудрость.

**Копья** (Сулица, копьё, длинное копьё). Ловкость.

**Посохи** (Боевой посох). Телосложение.

### Дарования воина.

Дарования воина называются подвигами. Некоторые лучше действуют при нападении, а некоторые – при защите. Выбор оружия также влияет на преимущества, даваемые подвигами.

#### 1 уровень. Мгновенные подвиги.

Рассечение	Атака воина 1
Ударив одного противника, вы рассекаете второго.	
<b>Мгнов.</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Смежный с вами противник (но не цель первой атаки) получает урон, равный МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	



Размашистый удар	Атака воина 1
Вы точно проводите свои размашистые атаки.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	
<b>Промех:</b> урон равен 1/2 МодСил. Если вы используете двуручное оружие, то урон равен МодСил.	

Уверенный удар	Атака воина 1
Вы обмениваете урон на точность.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил+2 против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W].	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W].	

Поток железа	Атака воина 1
После попадания, вы можете толкнуть врага.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать щит.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил, вы толкаете противника на 1 квадрат назад, если он не больше вас, более чем на 1 категорию размера. Вы можете переместиться на освободившееся место.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

### 1 уровень. Боевые подвиги.

Прикрывающая атака	Атака воина 1
Вы начинаете толкать противника, заставляя его сосредоточить внимание на вас. В этот момент союзник может отступить от этого врага.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Союзник, до которого может достать этот противник, может переместиться на 2 квадрата.	

Двойная атака	Атака воина 1
Вы наносите удар по противнику и находите момент, чтобы нанести второй удар по другому врагу.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Вы можете переместиться на 1 квадрат и провести вторую атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> другой противник.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил+2 против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	

Опрокидывающий удар	Атака воина 1
С начала вы наносите удар, а затем опрокидываете противника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил, противник падает.	

Удар «Стальная змея»	Атака воина 1
Вы наносите сильный удар по колену врага, чтобы замедлить его.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил, противник замедлен и не может перемещаться до конца вашего следующего хода.	

### 1 уровень. Дневные подвиги.

Мощный удар	Атака воина 1
Вы разрушаете доспехи и кости мощнейшим ударом.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, надёжное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	

Восстанавливающий удар	Атака воина 1
Своевременный удар по злейшему врагу ободряет вас и даёт новые силы для сражения.	
<b>Дневное</b>	<b>Лечение, воинское, надёжное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил, вы можете использовать Исцеляющий поток.	

Угроза злодея	Атака воина 1
Вы наносите противнику тяжёлый удар, а затем преследуете его квалифицированными парированиями.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил, вы получаете бонус дарования +2 к броскам атаки и бонус дарования +4 к броскам урона против этой цели до конца сражения.	
<b>Промех:</b> вы получаете бонус дарования +1 к броскам атаки и бонус дарования +2 к броскам урона против этой цели до конца сражения.	

## 2 уровень. Полезные подвиги.

Бесконечная выносливость	Приём воина 2
Вы избавляетесь от ваших худших ран.	
Дневное	Лечение, воинское, позиционное
Втор. действие	Личное
Эффект: вы получаете регенерацию, равную 2+МодТел, когда ранены.	

Приказ	Приём воина 2
Вы направляете одного из союзников в более выгодную позицию.	
Боевое	Воинское
Действие движения	Рукоп. 1
Цель: один согласный смежный союзник.	
Эффект: вы сдвигаете цель на 2 квадрата к квадрату, который смежен с вами.	

Закрытая защита	Приём воина 2
Вы используете оружие или щит, чтобы закрыть недостатки в защите.	
Боевое	Воинское
Мгновенное прерывание	Личное
Событие: противник атакует вас и у него есть боевое преимущество.	
Эффект: отмена боевого преимущества.	

Таран	Приём воина 2
Вы позволяете вашему всплеску адреналина нести вас через сражение.	
Дневное	Лечение, воинское
Втор. действие	Личное
Эффект: вы получаете временные ОЗ, равные 2кб+МодТел.	

## 3 уровень. Боевые подвиги.

Пронзающий удар	Атака воина 3
Вы направляете своё оружие в слабое место противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Реак.	
Оружие: если вы вооружены лёгким клинком или копьём, вы получаете бонус к броску атаки, равный МодПов.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены лёгким клинком или копьём, вы получаете бонус к броску урона, равный МодПов.	

Дробящий удар	Атака воина 3
Вы готовите и наносите разрушительный удар.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены топором, молотом или палицей, вы получаете бонус к броскам урона, равный МодТел.	

Танец стали	Атака воина 3
Вы ведёте своё оружие по восьмёрке, затем наносите удар по врагу.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены древковым оружием или тяжёлым клинком, то цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Точный удар	Атака воина 3
Вы приносите урон в жертву точности, когда хотите обязательно нанести удар по противнику.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил+4 против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	

Дождь ударов	Атака воина 3
Вы наносите серию ударов по противнику.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ, две атаки.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены лёгким клинком, копьём или цепом, а ваша Лов на менее 15, то вы можете провести вторую атаку.	
Вторичная цель: любой противник.	
Вторичная атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	

Веерный удар	Атака воина 3
Вы используете всю свою силу в одном мощном размашистом ударе, который поражает несколько противников.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель: все существа в области эффекта, которых вы видите.	
Атака: Сил против КЗ.	
Оружие: если вы вооружены топором, цепом, тяжёлым клинком или клевцом, то вы получаете бонус к броскам атаки, равный 1/2 МодСил.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	

## 5 уровень. Дневные подвиги.

Разбить доспех	Атака воина 5
Вы пробиваете доспех противника и наносите болезненные кровоточащие раны.	
<b>Дневное</b> Воинское, надёжное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $2[W] + \text{МодСил}$ , цель получает постоянный урон 5 и штраф -2 к КЗ (спасбросок прекращает всё).	

Удар по голове	Атака воина 5
Вы бьёте врага по голове.	
<b>Дневное</b> Воинское, надёжное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $3[W] + \text{МодСил}$ , цель обездвижена (спасбросок прекращает).	

Дождь стали	Атака воина 5
Вы постоянное вращаете оружие, нанося удары ближайшим противникам.	
<b>Дневное</b> Воинское, позиционное, оружие	
<b>Втор. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> Любой противник, начинающий свой ход в смежной с вами области, получает урон $1[W]$ , если вы в состоянии провести атаку при возможности.	

## 6 уровень. Полезные подвиги.

Боевое предчувствие	Приём воина 6
Ни один монстр не может напасть на вас.	
<b>Дневное</b> Воинское	
<b>Без действия</b> Личное	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус +10 к проверкам инициативы. Используйте это дарование после броска инициативы.	

Тренировка защиты	Приём воина 6
С дисциплиной солдата вы парируете атаки противников.	
<b>Дневное</b> Воинское, позиционное	
<b>Второстеп. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +2 к Стойкости, Реакции и Воли.	

Несокрушимый	Приём воина 6
Вы закалили себя против грозных атак.	
<b>Боевое</b> Воинское	
<b>Мгновенная реакция</b> Личное	
<b>Событие:</b> вас успешно атаквали.	
<b>Эффект:</b> урон от атаки уменьшается на $5 + \text{МодТел}$ .	

## 7 уровень. Боевые подвиги.

Подойди и возьми	Атака воина 7
Вы вызываете противников на бой и наносите им удар, который они никогда не забудут.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 3	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Эффект:</b> вы тащите каждую цель на 2 квадрата в смежное с вами пространство. Вы не можете тащить цель, которая не может закончить движение в смежном квадрате. Затем вы можете выполнить ближнюю атаку против всех смежных противников.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $1[W] + \text{МодСил}$ .	

Гнев грифона	Атака воина 7
Вы наносите несколько тяжёлых ударов сверху по противнику. Он вынужден уделять особое внимание верхней защите, что открывает другие уязвимые места.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $2[W] + \text{МодСил}$ и цель получает штраф -2 к КЗ до конца вашего следующего хода.	

Железная защита	Атака воина 7
Вы используете оружие или щит, чтобы отражать одну атаку противника за другой.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $2[W] + \text{МодСил}$ .	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +1 к КЗ (или +2, если вы используете щит) до конца вашего следующего хода.	

Опрометчивый удар	Атака воина 7
Вы променяли точность ради силы удара.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил-2 против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $3[W] + \text{МодСил}$ .	

Внезапная волна	Атака воина 7
Вы вкладываете весь свой вес в удар, используя момент атаки, чтобы продвинуться вперёд.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон $2[W] + \text{МодСил}$ .	
<b>Эффект:</b> двигайтесь на кол-во квадратов, равное вашему МодЛов (минимум 1).	

## 9 уровень. Дневные подвиги.

Переместить поле боя	Атака воина 9
С высшим умением вы отгоняете противников.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	все противники в области эффекта, которых вы видите.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил, вы перемещаете цель на 1 квадрат.
Прوماх:	1/2 урона.

Чаща лезвий	Атака воина 9
Вы атакуете и задерживаете ближайших противников диким потоком ударов, нацеленных на их ноги.	
Дневное	Воинское, оружие, надёжное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	все противники в области эффекта, которых вы видите.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил и цель замедлена (спасбросок прекращает).

Победная волна	Атака воина 9
Вы бьёте врага, его крик боли, словно музыка для ваших ушей, позволяющий вам забыть о собственных ранах.	
Дневное	Воинское, оружие, надёжное, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил. Вы восстанавливаете ОЗ, как если бы вы использовали Исцеляющий поток.

## 10 уровень. Полезные подвиги.

Уклонение последнего рубежа	Приём воина 10
Благодаря комбинации умений и удачи вы избегаете атаки, но оставляете себя в опасном положении.	
Дневное	Воинское
Мгновенное прерывание	Личное
Событие:	вас успешно атакуют.
Эффект:	вы не получаете урон от этой атаки, но вы ошеломлены и получаете штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

Рослые защитники	Приём воина 10
Вы отдаёте предпочтение обороне, защищая ближайших союзников оружием и щитом.	
Дневное	Воинское, позиционное
Втор. действие	Ближ. взрыв 1
Эффект:	все смежные с вами союзники получают бонус щита +1 к КЗ. Если вы используете щит, то бонус увеличивается до +2 и также применяется к Реакции.

В драку	Приём воина 10
Вы издаёте жестокий боевой крик, поскольку вы смело бросаетесь в сражение.	
Боевое	Воинское
Втор. действие	Личное
Эффект:	вы можете пройти 3 квадрата, если способны завершить своё движение в смежном с противником квадрате.

## 13 уровень. Боевые подвиги.

Наковальня гибели	Атака воина 13
Ваше оружие делает тяжёлый удар, когда опускается на череп вашего противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил и цель изумлена до конца вашего следующего хода.
Оружие:	если вы вооружены молотом или палицей, то цель ошеломлена вместо изумления.

Цепи горя	Атака воина 13
Вы наносите свирепый удар и ловите доспех, щит или когти противника, подготавливая следующую атаку.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил и цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.
Оружие:	если вы вооружены цепом, то цель получает штраф ко всем защитам, равный вашему МодПов.

След гиганта	Атака воина 13
Вы наносите тяжёлые охватывающие удары, атакуя ближайших противников.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил.
Оружие:	если вы вооружены топором, то вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодТел.
Вторичная цель:	каждый противник, смежный с основной целью и находящийся в области вашей рукопашной досягаемости.
Вторичная атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодСил.
Оружие:	если вы вооружены топором, то вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодТел.



<b>Серебряный шаг</b>	<b>Атака воина 13</b>
Вы подсекаете противников, отталкивая их назад. Затем вы перемещаетесь на более выгодную позицию.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. Вы толкаете цель на 1 квадрат.	
<b>Оружие:</b> если вы вооружены копьем или древковым оружием, то вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодПов.	
<b>Эффект:</b> вы перемещаетесь на 1 квадрат.	
<b>Оружие:</b> если вы вооружены копьем или древковым оружием, то вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодПов.	

<b>Ураган ударов</b>	<b>Атака воина 13</b>
Вы уклоняетесь от ударов и перемещаетесь между врагами, попутно нанося им жестокие удары.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
<b>Оружие:</b> если вы вооружены лёгким или тяжёлым клинком, то вы получаете бонус к броскам урона, равный МодПов.	
<b>Эффект:</b> после атаки вы можете переместиться на 1 квадрат и повторить атаку против другой цели в пределах вашей досягаемости. После второй атаки вы можете переместиться на 1 квадрат и повторить атаку против третьей цели в пределах досягаемости. После этого вы можете переместиться ещё на 1 квадрат.	

<b>Коготь птицы рух</b>	<b>Атака воина 13</b>
Подобно когтю хищника, ваша сталь проникает в тело противника и приковывает его к месту.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Оружие:</b> если вы вооружены клевцом или копьем, то цель также не может перемещаться до конца вашего следующего хода.	

## 15 уровень. Дневные подвиги.

<b>Клыки дракона</b>	<b>Атака воина 15</b>
Вы дважды атакуете в быстрой последовательности.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ, две атаки против одной цели или одна атака против каждой цели.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил.	
<b>Промах:</b> 1/2 урона.	

<b>Удар «танец змеи»</b>	<b>Атака воина 15</b>
Вы двигаетесь по полю сражения, атакуя подобно голодной змее.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил и цель падает, если она не больше вашего размера.	
<b>Эффект:</b> после атаки вы можете переместиться на 1 квадрат и повторить атаку против другой цели в пределах вашей досягаемости. Вы можете перемещаться и проводить атаки таким образом до трёх раз против различных целей.	

<b>Упорная лавина</b>	<b>Атака воина 15</b>
Вы вращаете оружия, исследуя оборону противника, умело отражая его удары.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, позиционное, лечение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете регенерацию, равную вашему МодТел, бонус дарования +1 к КЗ и бонус дарования +1 к спасброскам. Любой противник, который начинает свой ход в смежной с вами области, получает урон 1[W] и замедляется до конца своего хода, так долго, пока вы способны проводить атаки при возможности.	

## 16 уровень. Полезные подвиги.

<b>Использование щита</b>	<b>Приём воина 16</b>
Вы используете оружие или щит, чтобы заблокировать атаку противника против ближайшего союзника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. 1</b>
<b>Событие:</b> смежного союзника успешно атакуют.	
<b>Эффект:</b> союзник получает бонус дарования +2 к КЗ и Реакции против этой атаки. Если вы используете щит, то увеличьте бонус до +4.	

<b>Железный воин</b>	<b>Приём воина 16</b>
Подобно кружке плохого эля, вас не так то просто победить.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, лечение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы используете Исцеляющий поток, восстанавливая доп. ОЗ, равные 2кб+МодТел, и выполняете спасбросок против одного эффекта, который может быть прерван спасброском.	

<b>Неожиданный шаг</b>	<b>Приём воина 16</b>
Вы преследуете своего противника по пятам, отказываясь уступать.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> смежный противник отходит от вас.	
<b>Эффект:</b> переместитесь в освобождённый квадрат. Вы имеете боевое преимущество против этого противника до конца вашего следующего хода.	

## 17 уровень. Боевые подвиги.

Требовательный удар	Атака воина 17
Вы наносите слабый, но точный удар.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил+6 против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	

Экзорцизм стали	Атака воина 17
Вы наносите удар по руке противника, вынуждая его ослабить хват оружия.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Реак.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил и цель роняет одно оружие, которое использует. Вы можете поймать оружие свободной рукой или захотеть, чтобы оно упало в ваш квадрат.	

Поспешное нападение	Атака воина 17
Вы наносите расчётливый удар, а затем отступаете, не оставляя для противника шансов на ответную атаку.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Эффект: после атаки вы можете пройти кол-во квадратов, равное вашему МодПов, и выполнить простую рукопашную атаку после движения.	

Удар разбивающий горы	Атака воина 17
Вы наносите звонкий удар, а затем толкаете противника назад, не давая возможностей для атаки другим врагам.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил и вы толкаете цель на 3 квадрата.	
Эффект: после атаки вы можете переместиться на кол-во квадратов, на которое вы толкнули цель. Вы должны закончить своё движение в смежном с целью квадрате.	

Смертельный торнадо	Атака воина 17
Вы становитесь кружащим ураганом смерти, атакуя одного противника за другим, отталкивая их назад.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель: все противники в области эффекта, которых вы видите.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил. Вы толкаете цель на 1 квадрат и она падает.	

Испытание воина	Атака воина 17
Вы наносите могучий удар, который заставляет противника отойти назад. Со злой усмешкой вы поднимаете оружие и угрожаете им другим врагам.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил и вы толкаете цель на 2 квадрата.	
Особенность: все ваши противники в пределах 2 квадратов от цели отмечены до конца вашего следующего хода.	

## 19 уровень. Дневные подвиги.

Опустошающий след	Атака воина 19
Вы атакуете противников разрушительной серией ударов, а затем выплёскиваете вашу ярость на любого ближайшего противника.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Основная цель: все противники в области эффекта, которых вы видите.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил.	
Промак: 1/2 урона.	
Эффект: до начала вашего следующего хода вы можете провести вторичную атаку как свободное действие против каждого противника, начинающего свой ход смежным к вам.	
Вторичная атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил.	

Широкий удар	Атака воина 19
Вы заносите оружие по дуге и наносите удар такой силы, что противника откидывает назад.	
Дневное	Воинское, оружие, надёжное
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 5[W]+МодСил и вы толкаете цель на 1 квадрат.	

Удар бдительной охраны	Атака воина 19
После успешной атаки вы преследуете противника, что заставляет его дважды подумать об атаке против вас.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 4[W]+МодСил.	
Эффект: до конца сражения вы можете выполнить простую рукопашную атаку против цели как свободное действие, если вы находитесь в смежной области и цель перемещается или атакует вашего союзника.	

## 22 уровень. Полезные подвиги.

Акт отчаяния	Приём воина 22
Вид умирающего товарища сподвигает вас на внезапное действие.	
Дневное	Воинское
Втор. действие	Личное
Требование: союзник в пределах 10 квадратов умирает.	
Эффект: вы получаете ОД, которое вы должны потратить в течение текущего хода.	

Никакого плена	Приём воина 22
Вы отказываетесь сдаваться, превращая смертельный удар в последний шанс для победы.	
Дневное	Воинское, лечение
Нет действия	Личное
Требование: ваши ОЗ уменьшаются до 0 или меньше.	
Эффект: вы восстанавливаете ОЗ до 1/2 от макс. кол-ва ОЗ. Вы получаете штраф -2 к броскам атаки до конца сражения.	

## 23 уровень. Боевые подвиги.

Клетка цепей	Атака воина 23
После проведения решительного удара вы умело используете оружие, чтобы запутать противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Реак.	
Попадание: урон 4[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены цепом и смежны с целью в конце вашего хода, то цель удерживается до начала вашего следующего хода.	

Клыки стали	Атака воина 23
Вы двигаетесь вперёд и наносите рану одному противнику, затем атакуете другого ближайшего противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил. Выполните вторичную атаку.	
Оружие: если вы вооружены лёгким или тяжёлым клинком, то вы получаете бонус к броскам урона, равный вашему МодПов.	
Вторичная цель: одно смежное с основной целью существо, находящееся в пределах вашей рукопашной досягаемости.	
Вторичная атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены лёгким или тяжёлым клинком, то вы получаете бонус к броскам урона, равный вашему МодПов.	

Руби и кромсай	Атака воина 23
Вы размахиваете своим оружием, беспощадно рубя и кромсая вашего противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 4[W]+МодСил.	
Оружие: если вы вооружены топором, то вы получаете бонус к броскам урона, равный вашему МодТел.	

Парализующий удар	Атака воина 23
Нанеся точный удар, вы парализуете противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Оружие: если вы вооружены клевцом, древковым оружием или копьём, то вы можете нанести критический удар при броске 18-20.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Ломатель черепов	Атака воина 23
Вы опускаете своё оружие на черепа противников с громким ударом, который оставляет их изумлёнными.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	
Оружие: если вы вооружены молотом или палицей, то вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодТел, а ваш противник ослеплен до конца вашего следующего хода.	

Убеждение воина	Атака воина 23
Вы вызываете противников на бой и наносите им упреждающий удары.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 4
Цель: все противники в области эффекта, которых вы видите.	
Эффект: вы тащите каждую цель на 3 квадрата в смежное с вами пространство. Вы не можете тащить цель, которая не может закончить движение в смежном квадрате. Затем вы можете выполнить ближнюю атаку против всех смежных противников.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	

## 25 уровень. Дневные подвиги.

Позиция жнеца	Атака воина 25
Каждый противник в пределах вашей досягаемости падает жертвой безжалостной точности ваших атак.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие, позиционное	
<b>Втор. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> когда вы используете дарование воина, вы можете выбросить критический удар при броске 19-20. Вы получаете бонус дарования к броскам урона, равный вашему МодЛов. Любой противник, начинающий свой ход в смежной с вами области, получает урон 1[W] и постоянный урон 10 (спасбросок прекращает), когда вы имеете возможность проводить атаки при возможности.	

Господство ужаса	Атака воина 25
После проведения атаки с разрушительной силой вы бросаете мрачный взгляд на ближайших противников.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие, надёжное	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодСил и все ваши противники, которых вы видите, отмечены до конца вашего следующего года.	

Превосходство стали	Атака воина 25
Ваше оружие блесит, когда вы атакуете противников множество раз. Враг не может сделать ничего больше, чем просто защищаться.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие, надёжное	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодСил, цель может выполнять только простые атаки до конца вашего след. хода.	

## 27 уровень. Боевые подвиги.

Удар упрямого сражения	Атака воина 27
После удачной атаки ваши враги знают, что они могут быть следующей целью ваших атак.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> все ваши противники в пределах 10 квадратов от вас отмечены до конца вашего следующего хода.	

Адамантиновый удар	Атака воина 27
Ваше оружие проходит через броню, как если бы она была сделана из бумаги.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил и цель получает штраф -2 к КЗ до конца вашего следующего хода.	

Жестокий жнец	Атака воина 27
Вы наносите удар ближайшим противником, заставляя их кричать от боли.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 1	
<b>Основная цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> вы можете переместиться на 2 квадрата, а затем выполнить вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> каждый противник в ближ. взрыве 1.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	

Защита алмазного щита	Атака воина 27
Ваш щит становится вашим самым верным союзником.	
<b>Боевое</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать щит.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил и вы получаете только 1/2 урона от атак цели до конца вашего следующего хода.	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +2 к КЗ до конца вашего следующего хода.	

## 29 уровень. Дневные дарования.

Управление сражением	Атака воина 29
С минимальными усилиями вы контролируете ход сражения и заставляете врагов думать о выживании.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие, позиционное	
<b>Втор. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> вы наносите доп.урон 1[W] мгновенными и боевыми дарованиями воина. Если противник начинает свой ход в смежной с вами области, то вы можете использовать мгновенное дарование воина против него как свободное действие в начале его хода, когда вы способны выполнять атаки при возможности.	

Без пощады	Атака воина 29
Ничто не может встать между воином и объектом его гнева.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие, надёжное	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 7[W]+МодСил.	

Ураган разрушений	Атака воина 29
Вы наносите смертельные удары сразу двум врагам.	
<b>Дневное</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 5[W]+МодСил.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	



## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Железный авангард.

«С каждой атакой я становлюсь сильнее и увереннее».

**Требование.** Класс воина.

Вы становитесь видением физического совершенства, могущественного тела и безжалостного в преследовании победы над противниками. Никто не защищает линию фронта лучше вас, легко вытесняя врагов по всему полю.

### Особенности пути Железного авангарда.

**Выносливый воин (11 уровень).** Когда вы снижаете ОЗ противника до 0 или меньше, вы восстанавливаете свои ОЗ на кол-во, равное МодТел.

**Свирепая реакция (11 уровень).** Когда ваши ОЗ уменьшаются до 0 или меньше, в качестве мгновенного прерывания до падения без сознания, вы можете потратить ОД для получения доп. действия. Также, когда вы тратите ОД для получения доп. действия, вы получаете бонус +4 ко всем защитах до начала вашего следующего хода.

**Растаптывание упавшего (16 уровень).** Когда вы толкаете существо или опрокидываете его, оно получает урон, равный вашему МодТел.

### Подвиги Железного авангарда.

Волна фронта	Атака железного авангарда 11
Вы отгоняете противников, позволяя союзникам занять новые позиции.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил и вы толкаете цель на 1 квадрат. Вы можете переместиться в освобождённый квадрат. Если вы это сделаете, то каждый союзник в пределах 2 квадратов от вас тоже могут переместиться на 1 квадрат.	

Безжалостное перемещение	Приём железного авангарда 12
Вы бросаетесь на противника и отталкиваете его назад.	
Боевое	Воинское
Действие движения	Личное
Эффект: переместитесь в любой смежный квадрат. Если этот квадрат занят существом, то вы толкаете его на 1 квадрат.	

Упрямая сила	Атака железного авангарда 20
После вашего могучего удара по противнику, у вас есть немного времени, чтобы восстановить самообладание.	
Дневное	Воинское, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 4[W]+МодСил. Вы толкаете цель на 1 квадрат и она падает. В дополнение, цель изумлена до конца вашего следующего хода.	
Промех: 1/2 урона.	
Эффект: вы можете использовать Исцеляющий поток.	

### Кенсай.

«Моё оружие и я - едины».

**Требование.** Класс воина.

Вы изучили древнюю форму воинского обучения, которая делает вас единым с вашим оружием, создавая разрушительную комбинацию, против которой смогут устоять немногие противники.

### Особенности пути Кенсая.

**Действие контроля кенсая (11 уровень).** Вы можете использовать ОД, чтобы перебросить один бросок атаки, урона, проверку умения или проверку характеристики вместо получения доп. действия.

**Фокус кенсая (11 уровень).** Вы получаете бонус +1 к броскам атаки рукопашным оружием на ваш выбор.

**Мастерство кенсая (16 уровень).** Вы получаете бонус +4 к броскам урона тем же оружием, которое вы выбрали для Фокуса кенсая. Если вы используете другой тип оружия, то вы теряете эти преимущества и преимущества от Фокуса кенсая до того момента, пока не используете короткий отдых, в течение которого вы перенастроите себя на использование выбранного оружия в ходе короткой медитации.

### Подвиги Кенсая.

Гениальный удар	Атака кенсая 11
Безошибочный удар предвещает поражение противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил+2 против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	

Окончательное отражение	Приём кенсая 12
Движением оружия, вы отражаете атаку противника.	
Дневное	Воинское
Мгновенная реакция	Личное
Событие: вы получаете урон от атаки.	
Эффект: уменьшите урон на число, равное вашему уровню.	

Танец души оружия	Атака кенсая 20
Вы перемещаетесь от одного противника к другому, атакуя их с увеличивающейся точностью.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель: одно существо	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил. Цель падает и она обездвижена до конца вашего следующего хода.	
Эффект: вы можете переместиться на 5 квадратов, а затем выполнить вторичную атаку.	
Вторичная цель: одно существо, не являющееся основной целью.	
Вторичная атака: Сил+2 против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил. Цель падает и она обездвижена до конца вашего следующего хода.	
Эффект: вы можете переместиться на 5 квадратов, а затем выполнить третичную атаку.	
Третичная цель: одно существо, не являющееся основной и вторичной целью.	
Третичная атака: Сил+3 против КЗ.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил. Цель падает и она обездвижена до конца вашего следующего хода.	

## Задира.

«Я сражаюсь грязно, я сражаюсь, чтобы победить».

**Требование.** Класс воина.

Вы изучили способы сражения в подземельях и шумных местах, используя каждую уловку для выживания. Это не самый изящный способ борьбы, но он делает свою работу.

## Особенности пути Задиры.

**Оптимизация защиты (11 уровень).** Вы научились максимально использовать надетый доспех, чтобы лучше поглощать и отражать удары. Вы получаете бонус +1 к КЗ, когда носите любой тип доспеха.

**Действие дополнительного урона (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы добавляете 1/2 вашего уровня к урону, наносимому атаками при стандартных действиях на этом ходу.

**Грязная борьба (16 уровень).** Используя уловки и методы, изученные в постоянных сражениях, вы знаете, как повысить уровень боли от каждого наносимого удара. Увеличьте наносимый урон при использовании оружия на число, равное вашему МодМуд (минимум +1).

## Подвиги Задиры.

Ставки не принимаются	Атака задиры 11
После твёрдого удара вы бьёте противника кулаком по лицу.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил. Выполните вторичную атаку против этой цели.	
Вторичная атака: Сил+2 против КЗ.	
Попадание: урон 1к6+МодСил и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

Смертельный выкуп	Приём задиры 12
Вы злобно реагируете на противника, который вас атаковал.	
Дневное	Воинское, оружие
Мгновенная реакция	Личное
Событие: вы получаете урон от рукопашной атаки.	
Эффект: вы получаете бонус +2 к броскам атаки и урона против противника, который нанёс вам урон, до конца вашего следующего хода.	

Лев сражения	Атака задиры 20
Сразив ещё одного достойного противника, вы изрекаете ужасающий триумфальный рёв.	
Дневное	Воинское, оружие, страх
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель: одно существо	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 4[W]+МодСил. Если цель была ранена до атаки, то она получает доп. урон +2[W].	
Промак: 1/2 урона.	
Эффект: если вы уменьшили ОЗ цели до 0 или меньше, то вы можете выполнить вторичную атаку.	
Вторичная цель: все противники в пределах 5 квадратов от вас.	
Вторичная атака: Сил против Воля.	
Попадание: цель отходит от вас со своей скоростью.	

## Мастер меча.

«Мой клинок изящен и смертелен, как произведение искусства и как оружие. В моих руках его не остановить».

**Требование.** Класс воина.

Вы и ваш клинок едины. Вы мастер меча, способный использовать вашу сталь таким образом, который даже не придёт в голову другим воинам.

## Особенности пути Мастера меча.

**Действие стальной защиты (11 уровень).** Когда вы используете ОД, чтобы получить доп. действие,

вы также получаете бонус +4 к КЗ и Реакции до начала вашего следующего хода.

**Стальная грация (11 уровень).** Когда вы выполняете натиск, используя лёгкий или тяжёлый клинок, который не является древковым оружием, вы можете использовать Рассечение, Размашистый удар, Уверенный удар или Поток железа вместо простой рукопашной атаки.

**Стальной блиц (16 уровень).** Когда вы наносите критический удар лёгким или тяжёлым клинком, то вы восстанавливаете использованное боевое дарование воина.

### Подвиги Мастера меча.

Точный удар	Атака мастера меча 11
Вы проводите оружие так, чтобы оставить глубокую рану на теле противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие (Особое)	Рукоп. оружие
Особенность: это дарование может использоваться как атака при возможности.	
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Реак.	
Попадание: урон 3[W]+МодСил.	

Фантастический расцвет	Приём мастера меча 12
С отличным выбором времени вы направляете струю крови одного врага в глаз другому.	
Боевое	Воинское
Втор. действие	Дист. 5
Требование: вы выполняете успешную рукопашную атаку лёгким или тяжёлым клинком (но не древковым оружием).	
Цель: противник, но не тот, которого вы атаковали.	
Эффект: цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

Бурный темп меча	Атака мастера меча 20
С внушительным рёвом вы заносите оружие над головой и наносите атакуете ближайших противников. В конце атаки вы восстанавливаете часть своих сил.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Требование: вы должны использовать лёгкий или тяжёлый клинок (но не древковое оружие).	
Цель: все противники в области эффекта, которых вы видите.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил.	
Эффект: если вы попадаете хотя бы по одному противнику, то вы восстанавливаете одно использованное дневное дарование. Если вы не попали ни в одного противника, то вы восстанавливаете одно использованное боевое дарование.	

## ВОЛШЕБНИК.

«Я огонь, который горит, удушающий туман, ураган, который опустошает наших врагов».

### Классовые черты.

Роль – доминатор.

Источник силы – волшебный.

Ключевые характеристики: Инт, Муд, Лов.

Ношение доспехов: одежда.

Владение оружием: кинжал, боевой посох.

Инструменты: шар, посох, жезл.

Бонус к защите – +2 Воля.

Очки здоровья на 1-ом уровне – 10 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях – 4.

Исцеляющий поток – 6 + МодТел в день.

Классовые умения: Дипломатия (Обн), История (Инт), Основы магии (Инт), Природа (Инт), Подземелья (Муд), Проницательность (Муд), Религия (Инт).

**Тренировка умений.** Натренировано умение Основы магии. На 1-ом уровне выберите ещё три умения из списка классовых умений.

**Классовые способности.** Мастерство волшебного предмета, фокусы, сотворение ритуалов, книга заклинаний.

Волшебники – это последователи волшебной магии. Волшебники используют заклинания, как воины орудуя мечом. Вас окутывает плащ с заклинаниями, древние ритуалы поддерживают ваши чувства, а старые инструменты висят на вашем поясе. Тайные знания находятся в вашем сознании, оказывают постоянное давление, требуя выпуска.

### Инструменты.

Волшебники используют сферы, посохи и жезлы для помощи в использовании своей волшебной силы. Каждый волшебник имеет мастерство владения одним инструментом. Без инструмента волшебники по-прежнему могут использовать свои дарования. Волшебники, использующие инструменты, могут добавить бонус совершенства предмета к броскам атаки и урона при использовании своих дарований, также как и дарования Образцового пути волшебника, у которых есть ключевое слово с инструментом.

### Классовые особенности.

#### Мастерство волшебного предмета.

Вы можете использовать один предмет, чтобы получить некоторые преимущества.

**Шар навязывания.** Один раз за сражение вы можете использовать Шар, как свободное действие, чтобы получить одно из двух преимуществ.

Вы можете определить одно существо, на которое вы наложили заклинание, которое производит эффект, длящийся до успешного применения спасброска. Это существо получает штраф к спасброскам против этого эффекта, равный вашему МодМуд.

Вы можете увеличить продолжительность действия эффекта мгновенного заклинания волшебника, который заканчивается на текущем ходе. Вместо этого эффект продолжает действовать до конца вашего следующего хода.

Вы должны быть экипированы шаром, чтобы использовать эти способности.

**Посох защиты.** Посох гарантирует вам бонус +1 к КЗ. В дополнение, один раз за сражение в качестве мгновенного прерывания вы получаете бонус к защиты против одной атаки, равный вашему МодТел. Вы можете объявить бонус после того, как будет подсчитан урон от атаки. Вы должны быть экипированы посохом, чтобы использовать эту способность.

**Жезл точности.** Один раз за сражение, как свободное действие, вы получаете бонус к одному броску атаки, равный вашему МодЛов. Вы должны быть экипированы жезлом, чтобы использовать эту способность.

### Фокусы.

Фокусы – это второстепенные заклинания, которые вы получаете на 1-ом уровне. Вы можете использовать Призрачный звук, Свет, Магическая рука и Ловкость рук как мгновенные дарования.

### Сотворение ритуалов.

Вы получаете навык Сотворение ритуалов как бонусный навык.

### Книга заклинаний.

У вас есть книга заклинаний, полная мистических знаний, в которой вы храните ритуалы и заклинания.

**Ритуалы.** Ваша книга содержит три ритуала 1-го уровня на ваш выбор. На 5-ом, 11-ом, 15-ом, 21-ом и 25-ом уровнях вы изучаете два дополнительных ритуала, помещая их в свою книгу. Ритуалы должны быть не больше того уровня, что и вы.

**Дневные и полезные заклинания.** Ваша книга заклинаний также содержит дневные и полезные заклинания. В начале вы знаете два дневных заклинания. Каждый раз, когда вы получаете уровень, позволяющий вам выбрать дневное или

полезное заклинание, выберите два разных дневных или полезных заклинания этого же уровня для добавления в книгу. После длительного отдыха вы можете подготовить дневные и полезные заклинания в соответствии с вашим уровнем. Вы не можете приготовить одно и то же заклинание дважды.

Если вы меняете заклинание при получении уровня или при повторной тренировке, то старое заклинание исчезает из вашей книги и замещается новым заклинанием.

**Вместимость.** Обычная книга заклинаний содержит 128 страниц. Каждое заклинание занимает одну страницу. Ритуал занимает некоторое количество страниц, равное его уровню.

## Дарования волшебника.

Дарования волшебника называются заклинаниями.

### Классовые особенности.

Магическая рука	Фокус волшебника
Спектральная рука плавно поднимает объект в воздух и перемещает его.	
<b>Мгнов. Волшебное, вызов</b>	
<b>Втор. действие Дист. 5</b>	
<b>Эффект:</b> вы создаёте спектральную руку в свободном квадрате. Рука поднимает, перемещает или управляет смежным объектом, весящим 10 кг или меньше, и несёт этот объект до 5 квадратов. Если вы держите объект, когда используете это дарование, рука может переместить объект в пакет, мешок, ножны или другой контейнер и одновременно переместить любой объект, который находится на вашем теле, в вашу руку. Как действие движения, вы можете переместить руку до 5 квадратов. Как свободное действие, вы можете заставить руку отпустить объект, который удерживается. Как второстепенное действие, вы можете заставить руку поднять или управлять объектом.	
<b>Поддержка:</b> вы можете использовать Магическую руку неопределённо долго.	
<b>Особенность:</b> вы можете создать только одну Магическую руку в момент времени.	

Призрачный звук	Фокус волшебника
Вы создаёте поблизости иллюзорный звук.	
<b>Мгнов. Волшебное, иллюзия</b>	
<b>Стандартное действие Дист. 10</b>	
<b>Цель:</b> один объект или незанятый квадрат.	
<b>Эффект:</b> вы создаёте звук столь же тихий как шепот или столь же громкий как вопли. Вы можете произвести звуки типа удара меча, звона брони или очистки камня. Если вы шепчете, вы можете шептать достаточно спокойно, что только существа, смежные с целью могут слышать ваши слова.	



Свет	Фокус волшебника
Вы заставляете появиться яркий свет на конце вашего посоха, на другом объекте или на ближайшем месте.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> один объект или незанятый квадрат.	
<b>Эффект:</b> вы заставляете цель излучать яркий свет. Свет заполняет квадрат цели, а также все квадраты на расстоянии 4 квадратов от неё. Длительность – 5 минут. Убрать свет – это свободное действие.	
<b>Особенность:</b> вы можете иметь только один активный фокус Свет. Если вы создаёте новый фокус, то старый исчезает.	

Ловкость рук	Фокус волшебника
Вы создаёте забавный магически трюк.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 2</b>
<b>Эффект:</b> используйте Ловкость рук для получения одного эффекта из следующего списка:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ переместить 0.5 кг вещества;</li> <li>➤ создать безвредный сенсорный эффект (дуновение ветра, слабая музыка, сильный аромат);</li> <li>➤ создать цветные, чистые или твёрдые предметы в области со стороной 0.3 м на 1 час;</li> <li>➤ создать постоянно горящую свечу, факел или костёр;</li> <li>➤ создать холод, тепло или аромат для 0.5 кг не живого вещества на 1 час;</li> <li>➤ создать маленький символ на поверхности на 1 час;</li> <li>➤ произвести из ничего маленький объект или изображение, которое существует до конца вашего следующего хода;</li> <li>➤ создать маленький, переносной предмет, видимый до конца вашего следующего хода.</li> </ul>	
Всё, что создано при помощи данного фокуса не может причинять урон. Этот фокус не может повторять эффект другого дарования.	
<b>Особенность:</b> вы можете использовать одновременно три активированных фокуса Ловкость рук.	

### 1 уровень. Мгновенные заклинания.

Туча кинжалов	Атака волшебника 1
Вы создаёте маленькое облако кружащих кинжалов, которые неуклонно атакуют существ в области.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное, силовое поле, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. 1 квадрат дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все существа в квадрате.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 1кб+МодИнт.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2кб+МодИнт.	
<b>Эффект:</b> область эффекта заполняется тучей кинжалов силового поля. Все существа, входящие в область или начинающие свой ход в этой области, получают урон силовым полем, равный вашему МодМуд (минимум 1). Эффект продолжается до конца вашего следующего хода. Вы можете рассеять эффект как втор. действие.	

Волшебная стрела	Атака волшебника 1
Вы запускаете в противника серебряный болт.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное, силовое поле, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 20</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 2к4+МодИнт.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 4к4+МодИнт.	
<b>Особенность:</b> это дарование считается простой дистанционной атакой. Когда дарование позволяет вам выполнить простую дистанционную атаку, то вы можете использовать это дарование.	

Луч холода	Атака волшебника 1
Холодный луч стремится к вашей цели атаки.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное, холод, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 1кб+МодИнт и цель замедлена до конца вашего следующего хода.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2кб+МодИнт.	

Обжигающий взрыв	Атака волшебника 1
Вертикальная колонна золотого огня сжигает всё в своих пределах.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное, огонь, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 1 дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 1кб+МодИнт.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2кб+МодИнт.	

Раскат грома	Атака волшебника 1
Вы создаёте звуковую волну.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Волшебное, звук, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 3</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 1кб+МодИнт. Цель отталкивается на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2кб+МодИнт.	

### 1 уровень. Боевые заклинания.

Замёрзшая местность	Атака волшебника 1
Морозным дыханием вы произносите слово, которое создаёт лёд на земле, препятствуя вашим противникам.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, холод, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 1 дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 1кб+МодИнт и цель падает на землю.	
<b>Эффект:</b> область воздействия становится сложной местностью до конца вашего следующего хода. Вы можете рассеять эффект как второстепенное действие.	

Горящие руки	Атака волшебника 1
Жестокий взрыв пламени прорывается от ваших рук и опалает ближайших противников.	
Боевое	Волшебное, огонь, инструмент
Стандартное действие	Ближ. луч 5
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон огнём 2кб+МодИнт.

Удар холодом	Атака волшебника 1
Вы создаёте болт холодной фиолетовой энергии вокруг своей руки и посылаете его к противнику.	
Боевое	Волшебное, холод, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Инт против Стк.
Попадание:	урон холодом 2к8+МодИнт и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.

Силовая сфера	Атака волшебника 1
Вы швыряете сферу волшебной силы во врага. Она взрывается и создаёт множество осколков, которые поражают ближайших противников.	
Боевое	Волшебное, силовое поле, инструмент
Стандартное действие	Дист. 20
Основная цель:	одно существо или объект.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон силовым полем 2к8+МодИнт. Выполните вторичную атаку.
Вторичная цель:	все противники, смежные с основной целью.
Вторичная атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон звуком 1к10+МодИнт.

Ослабляющий луч	Атака волшебника 1
Вы указываете тремя пальцами на противника. Сверхъестественные потоки уносят его силу.	
Боевое	Волшебное, некрот. энергия, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Инт против Стк.
Попадание:	урон некрот. энергией 1к10+МодИнт и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.

1 уровень. Дневные заклинания.

Сон	Атака волшебника 1
Вы стремитесь сокрушить противников потоком волшебной усталости.	
Дневное	Волшебное, сон, инструмент
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 20
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Воля.
Попадание:	цель замедлена (спасбросок прекращает). Если цель проваливает свой первый спасбросок, то она теряет сознание (спасбросок прекращает).
Промех:	цель замедлена (спасбросок прекращает).

Кислотная стрела	Атака волшебника 1
Мерцающая стрела зелёной жидкости пронесётся к вашей цели и взрывается брызгами кислоты.	
Дневное	Волшебное, кислота, инструмент
Стандартное действие	Дист. 20
Основная цель:	одно существо.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон кислотой 2к8+МодИнт и постоянный урон кислотой 5 (спасбросок прекращает). Выполните вторичную атаку.
Вторичная цель:	все существа, смежные с основной целью.
Вторичная атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон кислотой 1к8+МодИнт и постоянный урон кислотой 5 (спасбросок прекращает).
Промех:	1/2 урона и постоянный урон кислотой 2 (спасбросок прекращает), нет вторичной атаки.

Горящая сфера	Атака волшебника 1
Вы вызываете шар огня и контролируете, куда он полетит.	
Дневное	Волшебное, вызов, огонь, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Эффект:	вы призываете среднюю горящую сферу, занимающую 1 квадрат в пределах дальности, сфера атакует. Все существа, начинающие свой ход смежно со сферой, получают урон огнём 1к4+МодИнт. В качестве действия движения вы можете сдвинуть сферу на 6 квадратов.
Цель:	одно существо, смежное с Горящей сферой.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон огнём 2кб+МодИнт.
Поддержка втор.:	вы можете поддерживать эффект до конца сражения. В качестве стандартного действия вы можете провести новую атаку сферой.

Облако холода	Атака волшебника 1
От вашей руки летит шар, который взрывается в облаке ледяного тумана.	
Дневное	Волшебное, холод, инструмент
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 10
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Стк.
Попадание:	урон холодом 1к8+МодИнт.
Промех:	1/2 урона.
Эффект:	облако сохраняется до конца вашего следующего хода. Все существа, входящие в область или начинающие ход в области, являются объектами новой атаки. Вы можете рассеять эффект как второстепенное действие.

2 уровень. Полезные заклинания.

Поспешное отступление	Приём волшебника 2
Вы торопливо отступаете с поля битвы.	
Дневное	Волшебное
Действие движения	Личное
Эффект:	переместитесь с вашей двойной скоростью.

Падение пёрышком	Приём волшебника 2
Вы или существо на ваш выбор мягко падаете, как перо.	
<b>Дневное Волшебное</b>	
<b>Свободное действие</b>	Дист. 10
<b>Событие:</b> вы или одно существо в области эффекта падает.	
<b>Эффект:</b> вы или это существо не получаете урон от падения, независимо от дистанции, и не падает на землю в конце падения.	

Прыжок	Приём волшебника 2
Вы или существо на ваш выбор можете внезапно прыгнуть на большое расстояние.	
<b>Боевое Волшебное</b>	
<b>Действие движения</b>	Дист. 10
<b>Цель:</b> вы или одно существо.	
<b>Эффект:</b> цель выполняет проверку умения Атлетика для прыжка с бонусом дарования +10 как свободное действие. Цель может ходить кол-во квадратов, которое позволяет проверка, и считается, что у неё был разбег.	

Щит	Приём волшебника 2
Вы подбрасываете руку и возникает щит волшебной энергии, защищающий вас от неизбежных нападения.	
<b>Боевое Волшебное, силовое поле</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b>	Личное
<b>Событие:</b> против вас провели успешную атаку.	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +4 к КЗ и Реакции до конца вашего следующего хода.	

3 уровень. Боевые заклинания.

Сверкающие брызги	Атака волшебника 3
Блестящие лучи возникают из ваших пальцев, поражая ближайших противников.	
<b>Боевое Волшебное, инструмент, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Ближ. луч 5
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Воля.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к6+МодИнт и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

Саван огня	Атака волшебника 3
Вы вьёте ближайших противников в огне.	
<b>Боевое Волшебное, инструмент, огонь</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Ближ. взрыв 3
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 1к8+МодИнт и постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).	

Ледяные лучи	Атака волшебника 3
Вы стреляете двумя болтами блестящей синей энергии.	
<b>Боевое Волшебное, инструмент, холод</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Дист. 10
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 1к10+МодИнт и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Сфера удара	Атака волшебника 3
Вы бросаете потрескивающую сферу молний, которая взрывается в нужном месте, охватывая ближайших существ в электрических объёмах.	
<b>Боевое Волшебное, инструмент, электричество</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Площ. взрыв 2 дист. 10
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон электричеством 2к6+МодИнт.	

5 уровень. Дневные заклинания.

Ледяное схватывание Бигби	Атака волшебника 5
Вы вызываете гигантскую руку, сделанную из льда, которая захватывает противников и замораживает их.	
<b>Дневное Волшебное, вызов, холод, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Дист. 20
<b>Эффект:</b> вы вызываете руку льда толщиной 1.5 метра, занимающую квадрат в пределах дистанции эффекта, которая атакует. Вы можете передвинуть руку на 6 квадратов в качестве действия движения.	
<b>Цель:</b> одно существо, смежное с рукой.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 2к8+МодИнт и рука захватывает цель. Если цель пытается высвободиться, то рука использует ваши показатели Стк или Реак.	
<b>Поддержка втор.:</b> захваченная цель получает урон холодом 1к8+МодИнт, когда вы поддерживаете это дарование. В качестве стандартного действия рука может атаковать другую цель, но она должна отпустить захваченную цель.	

Огненный шар	Атака волшебника 5
Шар оранжевого пламени возникает в вашей руке. Вы бросаете его в противников, а он взрывается.	
<b>Дневное Волшебное, огонь, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Площ. взрыв 3 дист. 20
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 3к6+МодИнт.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона.	

Зловонное облако	Атака волшебника 5
Вы вызываете большое облако тошнотворных жёлтых паров. Грязные пары сокрушают любое существо.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, яд, зональное</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Площ. взрыв 2 дист. 20
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон ядом 1к10+МодИнт.	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область ядовитого облака, которое блокирует линию взгляда до конца вашего следующего хода. Существа, входящие в область или начинающие там свой ход, получают урон ядом 1к10+МодИнт. Вы можете сдвинуть облако на 6 квадратов в качестве действия движения.	
<b>Поддержка втор.:</b> область сохраняется.	



Паутина	Атака волшебника 5
Вы создаёте гигантскую сеть, сделанную из толстой волшебной пряжи, которая висит в воздухе.	
Дневное	Волшебное, зональное, инструмент
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 20
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание:	цель обездвижена (спасбросок прекращает).
Эффект: взрыв создаёт область паутины, которая существует до конца сражения или 5 минут. Область является сложной местностью. Любое существо, которое заканчивает свой ход в области, становится обездвиженным (спасбросок прекращает).	

## 6 уровень. Полезные заклинания.

Переносная дверь	Приём волшебника 6
Вы следите за контуром дверного проёма перед вами, шагаете через дверь и появляетесь где-то поблизости.	
Дневное	Волшебное, телепортация
Действие движения	Личное
Эффект: телепортируетесь на 10 квадратов. Вы не можете телепортировать с собой других существ.	

Маскировка	Приём волшебника 6
Вы внезапно напоминаете кого-то другого.	
Дневное	Волшебное, иллюзия
Втор. действие	Личное
Эффект: вы можете воздействовать на себя, одежду и снаряжение, чтобы выглядеть по другому.	

Развеение магии	Приём волшебника 6
Вы создаёте луч волшебной энергии, который уничтожает волшебные эффекты, созданные противниками.	
Дневное	Волшебное
Стандартное действие	Дист. 10
Событие: один вызов или область.	
Атака: Инт против Воли создателя эффекта.	
Эффект: вызов или область уничтожается. Все эффекты заканчиваются, даже те, которые длятся до спасброска цели.	

Невидимость	Приём волшебника 6
Существо исчезает со света.	
Дневное	Волшебное, иллюзия
Стандартное действие	Дист. 5
Цель: вы или одно существо.	
Эффект: цель невидима до конца вашего следующего хода. Если цель атакует, то она становится видимой.	
Поддержка втор.: если цель в пределах дальности, то вы можете поддержать эффект.	

Левитация	Приём волшебника 6
Вы протягиваете руки и начинаете чувствовать воздух под ногами.	
Дневное	Волшебное
Действие движения	Личное
Эффект: вы можете двигаться 4 квадрата по вертикали и зависнуть там. Пока вы наверху, вы получаете штраф -2 к КЗ и Реак. Если некоторые эффекты помогают вам подняться выше 4 квадратов, то вы снижаетесь до прежней высоты. Вы не получаете урон от такого снижения.	
Поддержка движ.: вы можете поддерживать дарование до конца сражения или 5 минут. Когда вы поддерживаете дарование, вы можете переместиться на 3 квадрата вверх или вниз или на 1 квадрат по горизонтали. Вы не можете подняться на высоту более 4 квадратов. Если вы не поддерживаете дарование, то вы опускаетесь на землю без урона от снижения.	

Стена тумана	Приём волшебника 6
Вы создаёте стену серого тумана, который затрудняет обозрение.	
Дневное	Волшебное, вызов
Стандартное действие	Площ. стена 8 дист. 10
Эффект: вы вызываете стену, состоящую из квадратов, заполненных магическим туманом. Стена существует до конца вашего следующего хода. Она может быть до 8 квадратов в длину и до 4 квадратов в высоту. Туман гарантирует прикрытие существам, находящимся в нём, и блокирует линию взгляда.	
Поддержка втор.: стена сохраняется.	

## 7 уровень. Боевые заклинания.

Огненный взрыв	Атака волшебника 7
Пламенный красный шар проносится от вашего пальца к месту, которое вы укажете, где он взрывается.	
Боевое	Волшебное, инструмент, огонь
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 20
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон огнём 3кб+МодИнт.	

Молния	Атака волшебника 7
От вашей вытянутой руки исходят блестящие удары сине-белой молнии.	
Боевое	Волшебное, инструмент, электричество
Стандартное действие	Дист. 10
Основная цель: одно существо.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон электричеством 2кб+МодИнт.	
Вторичная цель: два существа в пределах 10 квадратов от основной цели.	
Вторичная атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон электричеством 1кб+МодИнт.	



Призрачный таран	Атака волшебника 7
Вы хватаете вашего противника невидимой волшебной силой и колотите противника о потолок и стены перед тем, как бросите его на землю.	
Боевое	Волшебное, инструмент, силовое поле
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Инт против Стк.	
Попадание: урон силовым полем 2к10+МодИнт. Вы толкаете цель на 3 квадрата и она падает.	

Дух зимы	Атака волшебника 7
Вы поднимаете руку и снежная буря обрушивается на выбранную вами область.	
Боевое	Волшебное, холод, инструмент
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 10
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Инт против Стк.	
Попадание: урон холодом 2к8+МодИнт.	
Эффект: метель продолжается в выбранной области до конца вашего следующего хода. Она гарантирует прикрытие. Любое существо, начинающее свой ход в области эффекта, получает урон холодом, равный вашему МодИнт. Вы можете завершить эффект как второстепенное действие.	

## 9 уровень. Дневные заклинания.

Град	Атака волшебника 9
Ливень холодных градин покрывает широкую область земли, покрывая её льдом.	
Дневное	Волшебное, инструмент, холод, зональное
Стандартное действие	Площ. взрыв 3 дист. 20
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Инт против Стк.	
Попадание: урон холодом 2к8+МодИнт и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
Промак: 1/2 урона и цель замедлена (спасбросок прекращает).	
Эффект: взрыв создаёт область льда. Эта область - сложная местность до конца сражения или на 5 минут.	

Цепь молний	Атака волшебника 9
Потрескивающий электрический болт возникает из вашей руки и прыгает на противника, приобретая форму змеи во время удара.	
Дневное	Волшебное, инструмент, яд, электричество
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон электричеством 2к12+МодИнт, цель получает постоянный урон ядом 5 и замедлена (спасбросок прекращает оба).	
Промак: 1/2 урона и цель замедлена (спасбросок прекращает).	

Меч Морденкайна	Атака волшебника 9
Вы призываете золотой меч силы, который режет и наносит неистовые удары обозначенному существу.	
Дневное	Волшебное, инструмент, вызов, силовое поле
Стандартное действие	Дист. 10
Эффект: вы вызываете меч силы в незанятом квадрате в пределах дальности, он атакует. В качестве действия движения вы можете сдвинуть меч к новой цели в пределах дальности. Меч существует до конца вашего следующего хода.	
Цель: одно смежное с мечом существо.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон силовым полем 1к10+МодИнт.	
Поддержка втор.: когда вы поддерживаете меч, он снова атакует.	

Стена огня	Атака волшебника 9
Сверкающая стена пламени прорывается от земли по вашей команде.	
Дневное	Волшебное, инструмент, вызов, огонь
Стандартное действие	Площ. стена 8 дист. 10
Эффект: вы вызываете стену, состоящую из квадратов, заполненных магическим огнём. Стена существует до конца вашего следующего хода. Она может быть до 8 квадратов в длину и до 4 квадратов в высоту. Любое существо, начинающее свой ход в смежной со стеной области, получает урон огнём 1к6+МодИнт. Если существо входит в пространство стены или начинает свой ход в пространстве, то существо получает урон огнём 3к6+МодИнт. Вход в квадрат, занятый стеной, стоит 3 доп. квадрата движения. Стена блокирует линию взгляда.	
Поддержка втор.: стена сохраняется.	

## 10 уровень. Полезные заклинания.

Волшебные ворота	Приём волшебника 10
Вы открываете телепорт, соединяющий два места.	
Дневное	Волшебное, телепортация
Втор. действие	Дист. 20
Цель: два незанятых квадрата.	
Эффект: вы создаёте телепорт между двумя выбранными квадратами, который существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, входящее в один из квадратов, может пройти в другой квадрат как будто он смежный с исходным. Существо не может пройти в телепорт, если второй квадрат занят другим существом.	
Поддержка втор.: телепорт сохраняется.	

Размытый образ	Приём волшебника 10
Вы скрываете себя, делая ваш контур почти невидимым.	
Дневное	Волшебное, иллюзия
Втор. действие	Личное
Эффект: до конца сражения вы получаете бонус дарования +2 ко всем защита и противники в пределах 5 квадратов от вас не могут вас увидеть.	

Отражения	Приём волшебника 10
Появляются три дублирующих ваших изображения, подражающих вашим действиям.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, иллюзия</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> три дублирующих вас изображения возникают в вашем пространстве, а вы получаете бонус дарования +6 к КЗ. Когда атака по вам промахивается, одно из изображений исчезает, а бонус уменьшается на 2. Когда бонус снижается до нуля, все изображения исчезают, а эффект заканчивается. Эффект длится до 1 часа.	

Сопротивление	Приём волшебника 10
Вы добавляете себе или другому существу сопротивление к определённого типу урона.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> вы или одно существо.	
<b>Эффект:</b> против определённого выбранного вами типа урона цель получает сопротивление, равное вашему уровню + ваш МодИнт до конца сражения или на 5 минут. Выберите тип урона из списка: кислота, холод, огонь, силовое поле, электричество, некрот. энергия, яд, психическая энергия, лучи, звук.	

### 13 уровень. Боевые заклинания.

Горячий снег	Атака волшебника 13
Вы шепчете слова элементарного дарования и швыряете пылающий шар льда. Волны огня и льда взрываются в точке попадания.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, холод, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 20</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон холодом и огнём 3кб+МодИнт.	
<b>Эффект:</b> область эффекта – это сложная местность до конца вашего следующего хода. Любое существо, начинающее свой ход в области, получает урон холодом и огнём 5. Вы можете рассеять эффект как второстепенное действие.	

Гипнотическое удержание	Атака волшебника 13
Вы обездвиживаете противников, приказывая им оставаться на местах.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Инт против Воли, одна атака на цель.	
<b>Особенность:</b> если вы выбираете только одну цель для атаки, то вы получаете бонус дарования +4 к броску атаки.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2кб+МодИнт и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Радужный взрыв	Атака волшебника 13
Вы пускаете небольшой шар пульсирующего белого света на некоторую дистанцию, поражающий существ в области эффекта многоцветными лучами.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 20</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Воля.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3кб+МодИнт и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.	

Лавина звука	Атака волшебника 13
Грозовой импульс исходит от вашей руки, шокируя противников.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 4кб+МодИнт и вы толкаете цель на 4 квадрат.	

### 15 уровень. Дневные заклинания.

Хватающие руки Бигби	Атака волшебника 15
Появляются две руки пылающей золотой силы, захватывающие ваших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, вызов, силовое поле</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Эффект:</b> вы вызываете две руки силы толщиной 1.5 метра, каждая занимает квадрат в пределах дальности и атакует одно смежное существо. Рука не схватившая противника может двигаться и атаковать другое существо в пределах дальности как действие движения. Руки существуют до конца вашего следующего хода.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 2к10+МодИнт и рука захватывает цель. Если цель пытается высвободиться, то рука использует вашу Стк и Реак.	
<b>Особенность:</b> если обе руки схватили существ, то вы может их столкнуть как стандартное действие, нанося урон силовым полем 2к10+МодИнт каждому существу. После атаки каждая рука возвращается в исходный квадрат с захваченным существом.	
<b>Поддержка втор.:</b> руки сохраняются.	

Луч холода	Атака волшебника 15
Вы создаёте огромный луч сверхъестественного холода, замораживающий ваших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, холод</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 6кб+МодИнт и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона и цель замедлена (спасбросок прекращает).	

Эластичная сфера Отилюк	Атака волшебника 15
Вы заманиваете противника в ловушку в прозрачной, неподвижной сфере непроницаемой силы.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, вызов, силовое поле</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Дист. 10
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> вы вызываете сферу силы, которая заполняет внутреннее пространство цели до конца вашего следующего хода. Цель обездвижена и не может атаковать что-либо за пределами своего пространства. Существа вне сферы не могут атаковать цель дарования. Сфера блокирует существа и объекты, пытающиеся пройти сквозь сферу. Хотя сфера непроницаема, её можно повредить. Атаки против сферы автоматически попадают, у сферы 100 ОЗ.	
<b>Поддержка втор.:</b> если атака успешна, то вы можете поддержать сферу.	
<b>Промех:</b> цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
<b>Особенность:</b> вместо атаки противника вы можете разместить сферу вокруг себя или согласного союзника в пределах дальности без выполнения броска атаки.	

Призматические лучи	Атака волшебника 15
Лучи цветной радугой возникают из вашей руки.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, огонь, яд</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Ближ. взрыв 5
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк, Реак и Воли.	
<b>Попадание (Стк):</b> если атака против Стк успешна, то цель получает урон ядом 2кб+МодИнт и постоянный урон ядом 5 (спасбросок прекращает).	
<b>Попадание (Реак):</b> если атака против Реак успешна, то цель получает урон огнём 2кб+МодИнт и постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).	
<b>Попадание (Воля):</b> если атака против Воли успешна, то цель изумлена (спасбросок прекращает).	
<b>Особенность:</b> вы проводите только одну атаку против каждой цели, но сравнивайте результат атаки с каждой защитой. Цель может быть подвержена всем эффектам одновременно. Цель должна выполнять спасбросок против каждого эффекта отдельно.	

Стена льда	Атака волшебника 15
Стена зубчатого льда появляется по вашей команде.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, вызов, холод</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Площ. стена 12 дист. 10
<b>Эффект:</b> вы вызываете стену, состоящую из квадратов, заполненных магическим льдом. Она может быть до 12 квадратов в длину и до 6 квадратов в высоту. Существо, начинающее свой ход в смежной области со стеной, получает урон холодом 2кб+МодИнт. Стена блокирует линию взгляда и блокирует движение.	
<b>Особенность:</b> как стандартное действие существо может атаковать один квадрат стены. Каждый квадрат имеет 50 ОЗ. Любое существо, выполняющее атаку против стены, получает урон холодом 2кб. Стена имеет уязвимость к огню 25. Стена исчезает через 1 час.	

## 16 уровень. Полезные заклинания.

Смещение	Приём волшебника 16
Кажется, что цель этого заклинания стоит немного в стороне от истинного местоположения.	
<b>Боевое Волшебное, иллюзия</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b>	Дист. 5
<b>Событие:</b> дистанционная или рукопашная успешно атакует вас или союзника в пределах дальности.	
<b>Эффект:</b> атакующий должен перебросить бросок атаки.	

Полёт	Приём волшебника 16
Вы прыгаете в воздух и не оглядываетесь назад.	
<b>Дневное Волшебное</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Личное
<b>Эффект:</b> вы получаете скорость полёта 8 до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> вы можете поддерживать это дарование до конца сражения или 5 минут. Если вы не поддерживаете его, то вы опускаетесь на землю без получения урона.	

Высшая невидимость	Приём волшебника 16
С волной из вашей руки вы или другое существо исчезает из виду, становясь невидимым.	
<b>Дневное Волшебное, иллюзия</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Дист. 20
<b>Цель:</b> вы или одно существо.	
<b>Эффект:</b> цель становится невидимой до конца вашего следующего хода. Если цель атакует, то эффект заканчивается.	
<b>Поддержка втор.:</b> если цель в пределах дальности, то эффект можно поддерживать.	

Каменная кожа	Приём волшебника 16
Вы посыпаете субъект алмазной пылью, его кожа становится серой и твёрдой как гранит.	
<b>Дневное Волшебное</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Рукоп. касание
<b>Цель:</b> вы или один союзник.	
<b>Эффект:</b> цель получает сопротивление 10 ко всем типам урона до конца сражения или на 5 минут.	

## 17 уровень. Боевые заклинания.

Кулак крушащего титана	Атака волшебника 17
Вы сжимаете кулак и сокрушительная сила захватывает ваших врагов подобно кулаку невидимого титана.	
<b>Боевое Волшебное, инструмент, силовое поле</b>	
<b>Стандартное действие</b>	Площ. взрыв 2 дист. 20
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 3к8+МодИнт и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	
<b>Эффект:</b> вход в квадрат с эффектом дарования стоит 4 доп. квадрата движения. Эффект заканчивается в конце вашего следующего хода. Вы можете развеять его как второстепенное действие.	



Воспламенение	Атака волшебника 17
Вы заставляете противников оказаться в пламени.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 20</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 5кб+МодИнт.	

Залп силы	Атака волшебника 17
Серебряные стрелы возникают из кончиков ваших пальцев и пересекают поле битвы.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, силовое поле</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 20</b>
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак, одна атака на цель.	
<b>Особенность:</b> если вы выбираете одну цель для атаки, то вы получаете бонус дарования +4 к броску атаки.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 3кб+МодИнт и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

Ледяная могила	Атака волшебника 17
Вы атакуете врага замораживающим лучом, помещая его в ледяной саркофаг.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, холод</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 20</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 3к10+МодИнт и цель заточена в лёд. Пока цель заточена, она ошеломлена, а атаки не имеют линию эффекта против неё. Этот эффект длится до конца вашего следующего хода.	

## 19 уровень. Дневные заклинания.

Кислотная волна	Атака волшебника 19
Волна кислоты попадает на ближайших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, кислота</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 5</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон кислотой 5кб+МодИнт и постоянный урон кислотой 10 (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона и постоянный урон кислотой 5 (спасбросок прекращает).	

Облако смерти	Атака волшебника 19
Появляются жёлто-зелёные пары, формируя ядовитое облако.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, яд, зональное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 5 дист. 20</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Попадание:</b> урон ядом 1к10+МодИнт.	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область ядовитых паров до конца вашего следующего хода. Существа, входящие в область или начинающие свой ход в ней, получают урон ядом 1к10+МодИнт. Как действие движения вы можете сдвинуть область на 3 квадрата.	
<b>Поддержка втор.:</b> область сохраняется.	

Дезинтеграция	Атака волшебника 19
Вы запускаете зелёный луч из вашей палочки. После атаки изумрудный удар исчезает в облаке серой пыли.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо или объект.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Особенность:</b> вам не надо выполнять бросок атаки, чтобы атаковать неподвижный объект.	
<b>Попадание:</b> урон 5к10+МодИнт и постоянный урон 10 (спасбросок прекращает). Если спасбросок успешен, то цель получает постоянный урон 5 (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> урон 3к10+МодИнт и постоянный урон 5 (спасбросок прекращает).	

Чёрные щупальца Эварда	Атака волшебника 19
Извивающиеся щупальца некрот. энергии прорываются из земли, хватая существ, находящихся поблизости.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия, зональное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 4 дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 2к10+МодИнт и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область сложной местности, которая существует до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> когда вы поддерживаете дарование, повторите атаку против любого существа, находящегося в области эффекта, которое не обездвижено, и наносите урон некрот. энергией 1к10 существам, которые обездвижены.	

## 22 уровень. Полезные заклинания.

Массовый полёт	Приём волшебника 22
Белые пятна света появляются из ваших пальцев и начинают кружиться, поднимая вас и ваших союзников над землёй.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> вы и все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> все цели получают скорость полёта 8 до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> вы можете поддерживать дарование до конца сражения или 5 минут. Если вы не поддерживаете дарование, то все цели опускаются на землю без получения урона.	

Особняк Морденкайнена	Приём волшебника 22
Появляется мерцающая дверь, которая ведёт к месту, доступному только вам и вашим союзникам.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, вызов, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. касание</b>
<b>Эффект:</b> вы вызываете просторное жильё в другом измерении, способное уместить 50 средних существ. В него можно попасть через дверь. Только вы можете	



разрешить проход через эту дверь кому-либо. Вы можете закрыть вход и сделать его невидимым после того, как пройдёте. Только тот, кто внутри помещения, может открыть портал, когда он закрыт. Особняк содержит удобную обстановку и достаточно еды. Мебель и продовольствие исчезают, если их вынести из особняка. Эффект длится 8 часов. Если в особняке есть существа на момент завершения эффекта, то они появляются у входа в портал в незанятых квадратах.

#### Остановка времени Приём волшебника 22

Всё вокруг вас замедляется, время замирает. После нескольких моментов время начинает возвращаться к нормальному состоянию.

**Дневное Волшебное**  
**Втор. действие Личное**

**Эффект:** вы получаете 2 доп. стандартных действия, которые вы не можете использовать для атак других существ.

#### 23 уровень. Боевые заклинания.

#### Кислотный ураган Атака волшебника 23

Вы создаёте плотной чёрное облако, заполненное каплями кислоты.

**Боевое Волшебное, инструмент, кислота**  
**Стандартное действие** **Площ. взрыв 4 дист. 10**  
**Цель:** все существа в области эффекта.  
**Атака:** Инт против Стк.

**Попадание:** урон кислотой 4кб+МодИнт.

**Эффект:** облако блокирует линию взгляда, существа внутри него получают полное прикрытие. Любое существо, начинающее свой ход в области или входящее в область, получает урон кислотой 10. Облако существует до конца вашего следующего хода. Вы можете развеять его как второстепенное действие.

#### Электрическая цепь Атака волшебника 23

От кончиков ваших пальцев исходит огромный удар ослепляющей фиолетово-белой молнии, которая прыгает от одного противника к другому.

**Боевое Волшебное, инструмент, электричество**  
**Стандартное действие** **Дист. 20**  
**Основная цель:** одно существо.  
**Атака:** Инт против Реак.

**Попадание:** урон электричеством 4кб+МодИнт.

**Вторичная цель:** два существа в пределах 5 квадратов от основной цели.

**Вторичная атака:** Инт против Реак.

**Попадание:** урон электричеством 2кб+МодИнт.

**Третичная цель:** все другие существа в пределах 20 квадратов от вас.

**Третичная атака:** Инт против Реак.

**Попадание:** урон электричеством 1кб+МодИнт.

#### Раскат грома Атака волшебника 23

Вы ставите свой посох на землю, звон грома трясёт и ошеломяет удалённого противника.

**Боевое Волшебное, инструмент, звук**  
**Стандартное действие** **Дист. 20**

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Инт против Стк.

**Попадание:** урон звуком 3кб+МодИнт и цель ошеломята до конца вашего следующего хода.

#### 25 уровень. Дневные заклинания.

#### Элементальная утроба Атака волшебника 25

Вы вызываете ураган элементальной энергии, который непреклонно тянет всё вокруг к разрушению.

**Дневное Волшебное, инструмент, телепортация; кислота, холод, огонь, электричество или звук**

**Стандартное действие** **Площ. взрыв 4 дист. 20**

**Цель:** все существа в области эффекта.

**Атака:** Инт против Реак.

**Попадание:** урон выбранного типа 6кб+МодИнт. Также цель толкается на 2 квадрата в сторону исходного квадрата этого эффекта.

**Промех:** 1/2 урона.

**Эффект:** исходный квадрат атаки становится вихрем энергии. Взрыв создаёт область сложной местности. Эффект сохраняется до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое толкается в вихрь, получает урон выбранного типа 3кб+МодИнт. Также вы телепортируете это существо в квадрат в пределах 20 квадратов от вас. В этом квадрате существо падает и изумлено до начала вашего следующего хода.

#### Лабиринт Атака волшебника 25

Вы заключаете противника в ловушку в лабиринт, находящийся в другом измерении. Он исчезает в лабиринте, пока не сможет найти спасение.

**Дневное Волшебное, инструмент, телепортация, психич. энергия.**

**Стандартное действие** **Дист. 10**

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Инт против Воли.

**Попадание:** урон психич. энергией 3к12+МодИнт.

**Эффект:** вы отправляете цель в лабиринт в другом измерении. Попад в лабиринт, цель не может видеть, двигаться или взаимодействовать с внешним миром. Также никто не может видеть и атаковать существо в лабиринте. Лабиринт остаётся видимым как слабо пылающая руна или символ в квадрате, где находилось захваченное существо. Этот квадрат безопасен и проходим для остальных существ. В свой ход цель может выполнить проверку Интеллекта против вашей Воли, чтобы освободиться, как стандартное действие. Цель получает кумулятивный бонус +5 к проверке при каждом провале. При освобождении из лабиринта существо попадает в ближайший незанятый квадрат к месту, где оно было заключено в лабиринт.

Некротическая паутина	Атака волшебника 25
Вы накрываете своих врагов огромной паутиной, сотканной из чёрной энергии.	
Дневное	Волшебное, инструмент, некрот. энергия, зональное
Стандартное действие	Площ. взрыв 3 дист. 20
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон некрот. энергией 4к6+МодИнт и цель обездвижена (спасбросок прекращает).
Эффект:	взрыв создаёт область, заполненную паутиной, до конца сражения или на 5 минут. Область – сложная местность. Любое существо в паутине в начале своего хода получает урон некрот. энергией 4к6. Любое существо, которое заканчивает своё движение в паутине, обездвижено (спасбросок прекращает).

Радужные брызги	Атака волшебника 25
Великолепные брызги цветного света возникают из ваших рук, окутывая противников.	
Дневное	Волшебное, инструмент, огонь, яд, страх
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Инт против Стк, Реак и Воли.
Попадание (Стк):	если атака против Стк успешна, то цель получает урон ядом 3к6+МодИнт и замедлена (спасбросок прекращает).
Попадание (Реак):	если атака против Реак успешна, то цель получает урон огнём 3к6+МодИнт и постоянный урон огнём 15 (спасбросок прекращает).
Попадание (Воля):	если атака против Воли успешна, то цель ошеломлена (спасбросок прекращает).
Особенность:	вы проводите только одну атаку против каждой цели, но сравнивайте результат атаки с каждой защитой. Цель может быть подвержена всем эффектам одновременно. Цель должна выполнять спасбросок против каждого эффекта отдельно.

## 27 уровень. Боевые заклинания.

Узилище	Атака волшебника 27
Вокруг ваших противников вы устанавливаете невидимую клетку, сделанную из неразрушающихся прутьев силового поля.	
Боевое	Волшебное, инструмент, силовое поле
Стандартное действие	Дист. 20
Цель:	одно существо.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон психич. энергией 3к10+МодИнт. Цель заключена в силовом поле до конца вашего следующего хода. Пока цель заключена, она обездвижена, гарантирует боевое преимущество и не может получить линию эффекта против не смежных противников.

Чёрный огонь	Атака волшебника 27
Луч чёрного огня прорывается из вашей руки, сжигая плоть и души ваших противников.	
Боевое	Волшебное, инструмент, огонь, некрот. энергия
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон огнём и некрот. энергией 6к6+МодИнт.

Смятение	Атака волшебника 27
Ваше волшебство заставляет врага нападать на его самого близкого союзника.	
Боевое	Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия
Стандартное действие	Дист. 20
Цель:	одно существо.
Атака:	Инт против Воли.
Попадание:	урон психич. энергией 3к10+МодИнт. В следующий ход цели вы контролируете её действия: вы можете сдвинуть её на число квадратов, равное вашему МодМуд, и после этого она выполняет простую атаку против ближайшего союзника.

## 29 уровень. Дневные заклинания.

Высший град	Атака волшебника 29
Ураган холодных градин покрывает льдом широкую область поверхности.	
Дневное	Волшебное, инструмент, холод, зональное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Стк.
Попадание:	урон холодом 4к8+МодИнт и цель обездвижена (спасбросок прекращает).
Промак:	1/2 урона и цель замедлена (спасбросок прекращает).
Эффект:	взрыв создаёт область льда. Область – это сложная местность до конца сражения или на 5 минут.

Удержание легиона	Атака волшебника 29
Ваши глаза темнеют, становясь чёрными шарами, когда вы командуете противникам остановиться.	
Дневное	Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия
Стандартное действие	Ближ. взрыв 20
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Инт против Воли.
Попадание:	урон психич. энергией 2к10+МодИнт и цель ошеломлена (спасбросок прекращает).
Промак:	1/2 урона и цель изумлена (спасбросок прекращает).

Метеоритный дождь	Атака волшебника 29
Пламенный дождь шаров громко падает на землю. Они попадают в противников, уничтожая их в урагане огня.	
Дневное	Волшебное, инструмент, огонь
Стандартное действие	Площ. взрыв 5 дист. 20
Цель:	все существа в области эффекта.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон огнём 8кб+МодИнт.
Промак:	1/2 урона.

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Боевой маг.

«Вы думаете, что я всего лишь простой ученик, голова которого погребена под свитками и книгами? Подумай ещё раз».

**Требование.** Класс волшебника.

Вы не забыли острых ощущений сражения, когда надели мантию волшебника. Почему вы должны стоять позади и позволять воинам получать всё удовольствие? Вы развили умения и технику, которые превратили вас в настоящего боевого мага. Вы даже изучили технику использования волшебной энергии, чтобы временно предотвратить смерть.

**Особенности пути Боевого мага.**

**Волшебный ответный удар (11 уровень).** Наполненные магической силой ваши руки излучают волшебную энергию в пылу сражения. Когда существо провоцирует атаку при возможности, выполните атаку при возможности одной из рук (Лов против КЗ). Выберите холод, огонь, силовое поле или электричество. Вы наносите урон выбранного типа 1к8+МодИнт.

**Действие боевого мага (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

**Край сражения (16 уровень).** Когда вы первый раз за сражение становитесь раненым, то вы можете использовать любое мгновенное дарование как мгновенную реакцию.

**Заклинания Боевого мага.**

Мощное возражение	Атака боевого мага 11
Сила и уверенность в ваших словах сметают с ног ваших противников.	
Боевое	Волшебное, инструмент
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Инт против Стк.
Попадание:	урон силовым полем 3к8+МодИнт. Вы толкаете цель на 1 квадрат и она падает.

Волшебное омоложение	Приём боевого мага 12
В плохой ситуации вы призываете волшебную энергию помочь вам встать на ноги.	
Дневное	Волшебное, лечение
Мгновенное прерывание	Личное
Цель:	ваши ОЗ уменьшаются до 0 или меньше.
Эффект:	вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное вашему уровню + МодИнт.

Решающее заклинание	Атака боевого мага 20
Вы оставили лучшее на конец – разрушительный показ чистой элементарной энергии, который ваши враги не захотят увидеть ещё раз.	
Дневное	Волшебное, инструмент; холод, огонь, электричество или звук
Стандартное действие	Площ. взрыв 5 дист. 20
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Инт против Реак.
Попадание:	урон выбранного типа 3к10+МодИнт. Добавьте урон выбранного типа 5к10, если у вас не осталось неиспользованных дневных дарований.
Промак:	1/2 урона.

### Кровавый маг.

«Мой курс крови с волшебными силами, как вы видите».

**Требование.** Класс волшебника.

Вы научились объединять кровь с волшебными формулами, чтобы использовать более мощные заклинания – вашу собственную кровь. Ваша кровь – это ваша жизнь, но также и источник вашего могущества. Немногие волшебники становятся на этот путь волшебного мастерства, потому что это путь боли. Но вы охватили путь крови и магии, став более могущественным.

**Особенности пути Кровавого мага.**

**Действие крови (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, если вы используете это действие для атаки, которая успешна, то вы наносите постоянный урон 10 (спасбросок прекращает).

**Поддерживающая кровь (11 уровень).** Вы научились превращать свою собственную боль в дополнительную боль для врагов. Когда вы используете боевое дарование волшебника, дневное дарование волшебника или дарование кровавого мага, которое наносит урон, вы можете один раз за ход как свободное действие при использовании этого дарования, нанести себе малые или средние раны. Малые раны наносят урон 1к10, средние – 2к10. Когда используемое дарование наносит урон, вы

наносите доп. урон психич. энергией, равный урону, который вы нанесли себе.

**Горящая кровь (16 уровень).** Когда вы используете Второе дыхание, противники в пределах 10 квадратов от вас урон психич. энергией, равный вашему МодТел. Если эти противники страдают от эффекта, вызванного вами, то добавьте к урону ваш МодИнт. Также они получают постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).

### Заклинания Кровавого мага.

Кровавый пульс	Атака кровавого мага 11
Пятно тёмно-красной плазмы возникает из вашей руки, пересекает поле битвы и взрывается у ваших врагов.	
Боевое	Волшебное, инструмент
Стандартное действие	Площ. взрыв 3 дист. 20
Цель: все противники в области эффекта.	
Атака: Инт против Воля.	
Попадание: урон 2кб+МодИнт. До конца вашего следующего хода цель получает урон 1кб за каждый квадрат, из которого выходит.	

Сжигание души	Приём кровавого мага 12
Вы променяли ваши укрепляющие способности в обмен на более могущественные волшебные силы.	
Дневное	Волшебное
Втор. действие	Личное
Эффект: вы используете Исцеляющий поток. Вместо лечения вы восстанавливаете одно использованное боевое дарование.	

Разрушительна ситуация	Атака кровавого мага 20
Вы приветствуете ваших противников психич. волной, которая ошеломляет их.	
Дневное	Волшебное, инструмент, психич. энергия
Стандартное действие	Площ. взрыв 3 дист. 20
Цель: все противники в области эффекта.	
Атака: Инт против Воли.	
Попадание: урон психич. энергией 6кб+МодИнт. Цель получает постоянный урон психич. энергией 10 и ошеломлена (спасбросок прекращает).	
Промак: 1/2 урона, нет постоянного урона, цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	

### Ураганный маг.

«Я стою в центре урагана, который вы не видите, урагана волшебных заклинаний, ждущих момента для использования».

### Требование. Класс волшебника.

Для вас волшебная энергия подобна бушующему урагану, который можете видеть только вы. Кроме того, вы можете управлять этим волшебным

ураганом, чтобы достичь удивительных вещей. Ураган состоит из отдельных заклинаний, как каждая капля дождя в водовороте, вы можете использовать эти заклинания свободно и управлять ими как хотите. Вы среди волшебного потока и используете его, чтобы увеличить свою силу.

### Особенности пути Ураганного мага.

**Действие доп. урона (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также добавляете 1/2 вашего уровня к урону, наносимому атаками, выполненными стандартным действием, на этом ходу.

**Ураганное заклинание (11 уровень).** Один раз в день вы можете проникнуть в ураган заклинаний и использовать уже потраченное сегодня заклинание. Выполните проверку Муд. Результат обозначает тип заклинания, которое вы можете использовать. Вы можете использовать меньший результат броска, если хотите.

1-10. Боевое полезное заклинание.

11-15. Боевое атакующее заклинание.

16-20. Дневное полезное заклинание.

21 и больше. Дневное атакующее заклинание.

**Ярость ураган (16 уровень).** Когда вы первый раз за сражение становитесь раненым, вы излучаете взрыв волшебной энергии, который наносит урон электричеством 5+МодМуд всем противникам в пределах 10 квадратов от вас.

### Заклинания Ураганного мага.

Ураганная клетка	Атака ураганного мага 11
Вы заманиваете ваших противников в клетку, сделанную из молний и грома.	
Боевое	Волшебное, инструмент, вызов, электричество, звук
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 20
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Инт против Реак.	
Попадание: урон электричеством и звуком 4кб+МодИнт.	
Эффект: вы вызываете стену в 16 внешних квадратах взрыва. Любое существо, начинающее свой ход в смежной со стеной областью или входящее в квадрат со стеной, получает урон электричеством 10. Вход в квадрат стены стоит доп. 1 квадрат движения. Стена не обеспечивает укрытие или прикрытие. Эффект длится до конца вашего следующего хода.	



<b>Внезапный ураган</b>	<b>Приём ураганного мага 12</b>
Вы создаёте область обильного дождя, из-за которого существа имеют трудности.	
<b>Дневное Волшебное, зональное</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 20</b>
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область дождя и ветра, существующую до конца вашего следующего хода. Квадрата в области – это сложная слабоосвещённая местность. Как действие движения вы можете переместить область на 5 квадратов.	
<b>Поддержка втор.:</b> область сохраняется.	

<b>Водоворот хаоса</b>	<b>Атака ураганного мага 20</b>
Волшебные ветры и поток силовой энергии окружают вас, разбивая ваших противников и телепортируя их в другое место.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, силовое поле, телепортация</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 10</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Инт против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон силовым полем 3к8+МодИнт. Вы можете телепортировать цель в любой квадрат в пределах взрыва.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, нет телепортации.	

### Волшебник Спиральной башни.

«Я брал робы в Спиральной башне, я учился у эладринов в Глуши Фей и принял волшебный подход последователей Кореллона как свой собственный».

**Требование.** Класс волшебника, навык владения длинным мечом.

Вы решили принять традиции Спиральной башни, волшебное обучение последователей Кореллона. Это связывает ваше использование волшебных сил с Глушью Фей и волшебными традициями эладринов. Как у волшебника Спиральной башни, длинный меч Кореллона становится вашим волшебным оружием и тайны Глуши Фей становятся страницами в вашей книге заклинаний. Как волшебник Спиральной башни, вы несёте длинный меч, который пылает волшебной красотой Глуши Фей.

**Особенности пути Волшебника Спиральной башни.**

**Оружие Кореллона (11 уровень).** Выберите волшебный инструмент, на котором вы специализируетесь. Вы можете использовать длинный меч, как если бы он был этим инструментом.

**Действие Спиральной башни (11 уровень).** Вы можете потратить ОД, чтобы восстановить одно

использованное боевое дарование волшебника, вместо получения доп. действия.

**Сияющее осуждение (16 уровень).** Когда противник атакует вашу Волю, он получает урон лучами, равный вашему МодОбн (минимум 1).

### Заклинания Волшебника Спиральной башни.

<b>Один меч</b>	<b>Атака волшебника спиральной башни 11</b>
Ваш клинок вспыхивает с мощью Глуши Фей, когда вы атакуете противника.	
<b>Боевое Волшебное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Инт против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодИнт. Выполните вторую атаку против цели.	
<b>Вторичная атака:</b> Инт против Воли.	
<b>Попадание:</b> цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

<b>Формирование мечты</b>	<b>Приём волшебника спиральной башни 12</b>
Вы немного изменяете действительность так, чтобы атака противника на самом бы деле не произошла.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> против вашей Воли провели успешную атаку.	
<b>Эффект:</b> атака не происходит, как если бы атакующее вас существо ничего не сделало бы в результате атаки.	

<b>Клинок Кореллона</b>	<b>Атака волшебника спиральной башни 20</b>
Вы вращаете пылающий меч вокруг себя, атакуя ближайших противников и отсылая их в Глушь Фей.	
<b>Дневное Волшебное, оружие, лучи, телепортация</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Инт+4 против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3[W]+МодИнт. В дополнение цель перемещается в отдалённое место Глуши Фей до конца вашего следующего хода. Существо возвращается в ближайший незанятый квадрат от того места, откуда он был телепортирован.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	

## ЖРЕЦ.

### Классовые черты.

Роль - лидер.

Источник силы - духовный.

Ключевые характеристики: Муд, Сил, Обн.

Ношение доспехов: одежда, кожаный доспех, шкурный доспех, кольчуга.

Владение оружием: простое рукопашное, простое дистанционное.

Инструмент: святой символ.

Бонус к защите - +2 Воля.

Очки здоровья на 1-ом уровне - 12 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях - 5.

Исцеляющий поток - 7 + МодТел в день.

Классовые умения: Дипломатия (Обн), История (Инт), Лечение (Муд), Основы магии (Инт), Проницательность (Муд), Религия (Инт).

Тренировка умений. Натренировано умение Религия. На 1-ом уровне выберите ещё три умения из списка классовых умений.

Классовые способности. Божественный источник, знания лекаря, лечащее слово, сотворение ритуалов.

Жрецы - прирождённые лидеры, вдобавок наделённые многими божественными силами. Они бесстрашно поражают врагов духовными молитвами, укрепляют и лечат союзников, смело идут в бой со святым символом в одной руке и тяжелой булавой в другой. Жрецы могут быть как скромными служителями простого люда в какой-нибудь глуши, так и безжалостными адептами злых богов на пути к мировому господству.

Для жреца избранное им божество (или ряд божеств) во многом является отражением его самого, его характера, наклонностей, темперамента.

Защитите ли вы святыни своего бога, или отправитесь на поиски божественных артефактов, или будете нести святое слово язычникам - выберите что-то одно или же попробуйте все сразу.

### Классовые особенности.

#### Божественный источник.

Один раз за сражение вы можете использовать духовное дарование. Один раз за встречу вы можете задействовать божественную силу, наполняющую вас могуществом бога-покровителя.

Не имеет значения, сколько различных способов использования этой особенности вы знаете, вы можете применять его только один раз за сражение.

#### Знание лекаря.

Ваше благородное стремление исцелять других позволяет вам извлекать максимум пользы из всевозможных лечащих молитв. Всякий раз, используя одно из ваших классовых дарований с пометкой «Лечение», добавьте ваш МодМуд к восстанавливаемым ОЗ.

#### Лечащее слово.

Жрец при помощи лишь короткой молитвы наделяет своих товарищей способностью крайне быстро восстанавливаться от повреждений.

#### Сотворение ритуалов.

Вы получаете навык Сотворение ритуалов как бонусный навык. Жрец получает книгу ритуалов, содержащую два ритуала: Отличный отдых и любой другой ритуал 1-го уровня на ваш выбор.

#### Жрецы и божества.

Каждый жрец посвящает свою жизнь конкретной вере. Обычно это заключается в поклонении определённому божеству. Но есть и священники, которые почитают целые пантеоны, группы богов, и даже свою собственную философию.

Будучи жрецом, вы не будете получать свои дарования непосредственно от бога. Вместо этого их вам будет предоставлять ваше продвижение в духовном сане, всё более непоколебимая вера и само пребывание в роли жреца. Лишь в редких случаях божество напрямую возвышает своего верного служителя без какой-либо церковной иерархии. Вы вольны делать с каждым полученным дарованием всё, что захотите, но если это будет идти вразрез с принципами вашей веры, рано или поздно на вас ополчатся не только собственные единоверцы, но и объект поклонения.

Вы должны выбрать только то божество, которое напрямую совместимо с вашим мировоззрением: добрые жрецы служат добрым богам, законопослушно добрые - законопослушным добрым, и так далее. Если у божества отсутствует мировоззрение, то и ваше не имеет значения, поэтому. Соответственно, если и у вас отсутствует мировоззрение, то вы можете избрать любого бога.

#### Инструмент.

Жрецы часто используют святыне символы, чтобы лучше концентрировать и направлять свои божественные силы. Нередко это может принести им ощутимые бонусы к броскам атаки и урона для их дарований, но только в случае наличия у таких

дарований пометки «Инструмент». Конечно, жрец может использовать такие дарования и без святого символа, но тогда ему не придется ожидать от них какой-то сверхъестественной эффективности.

### Дарования жреца.

Дарования жреца называются молитвами. Некоторые из них предпочтительнее для боевого священника, другие - для лечащего, но с получением уровня вы вольны выбирать абсолютно любые из них.

### Классовые особенности.

Божественный источник:	Особенность жреца
<b>Божественная удача</b>	
Выйдя один на один с опасностью, вы не перестаете верить и обретаете благодать.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное</b>
<b>Свободное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус +1 к следующему броску атаки или спасброску до конца вашего следующего хода.	

Божественный источник:	Особенность жреца
<b>Изгнание нежити</b>	
Вы безжалостно жжете нежить, отталкиваете и приковываете её к месту.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 2 (5 на 11-ом уровне, 8 на 21-ом уровне)</b>
<b>Цель:</b> каждая нежить в зоне поражения.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к10+МодМуд, вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное 3+МодОбн. Цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	
На 5-ом уровне урон увеличивается до 2к10+МодМуд, на 11-ом - 3к10+МодМуд, на 15-ом - 4к10+МодМуд, на 21-ом - 5к10+МодМуд, на 25-ом - 6к10+МодМуд.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, цель не сдвинута и не обездвижена.	

Лечащее слово	Особенность жреца
Вы шепчете короткую молитву, и божественный свет омыкает цель, помогая закрыть её раны.	
<b>Боевое (особое)</b>	<b>Духовное, лечение</b>
<b>Особенность:</b> вы можете использовать это дарование два раза за сражение, но один раз за раунд. На 16-ом уровне - три раза за сражение.	
<b>Второстеп. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5 (10 на 11-ом уровне, 15 на 21-ом уровне)</b>
<b>Цель:</b> вы или один союзник.	
<b>Эффект:</b> цель может использовать Восстановление ран, а также дополнительно восстановить 1к6 ОЗ.	
На 6-ом уровне число доп. ОЗ увеличивается до 2к6, на 11-ом - 3к6, на 16-ом - 4к6, на 21-ом - 5к6, на 26-ом - 6к6.	

### 1 уровень. Мгновенные молитвы.

Копьё веры	Атака жреца 1
Сверкающий луч света опаляет врага золотым сиянием. Искры света висают над ним, освещая для союзников все уязвимые места.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к8+МодМуд. Один союзник, которого вы видите, получает бонус дарования +2 к своему следующему броску атаки против этой цели.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2к8+МодИнт.	

Щит жреца	Атака жреца 1
Вы читаете небольшую оборонительную молитву.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Вы и один смежный союзник получаете бонус дарования +1 к КЗ до конца вашего следующего хода.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

Клеймо воздаяния	Атака жреца 1
Вы смело поражаете врага своим оружием, клеймя его сияющим, призрачным символом злости вашего бога. Когда символ становится отчетливым, вы называете имя одного из своих союзников, даруя божественную силу к его атакам против врага.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Один союзник в пределах 5 квадратов получает бонус дарования к броскам рукопашной атаки против этой цели, равный вашему МодСил, до конца вашего следующего хода.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

Святое пламя	Атака жреца 1
Священный свет нисходит с небес и обжигает врага, в то время как его благодетельная сила помогает союзнику.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к6+МодМуд. Один союзник, которого вы видите, выбирает: получить временные ОЗ, равные 1/2 вашего уровня + МодОбн, или сделать спасбросок.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2к6+МодМуд.	

## 1 уровень. Боевые молитвы.

Вызвать страх	Атака жреца 1
Ваш святой символ возжигается божественной яростью. Неконтролируемый ужас охватывает врага, заставляя его немедленно бежать прочь.	
Боевое	Духовное, инструмент, страх
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: цель убегает от вас на кол-во квадратов, равное скорости + ваш МодОбн, по возможности избегая опасных для неё мест и труднопроходимых участков. Её движение может провоцировать атаки при возможности.	

Божественный свет	Атака жреца 1
Быстро пробормотав молитву своему богу, вы чувствуете, как из вашего святого символа вырывается сноп ослепительного белого света.	
Боевое	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Ближ. луч 3
Цель: все противники в зоне поражения.	
Атака: Муд против Реак.	
Попадание: урон лучами 1к8+МодМуд.	
Эффект: союзники в этой области получают бонус дарования +2 до конца вашего следующего хода.	

Удар излечения	Атака жреца 1
От вашего оружия исходит божественное сияние. За каждый удар, нанесённый им по врагу, ваш покровитель вознаграждает вас небольшим благословением.	
Боевое	Духовное, лечение, лучи, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон лучами 2[W]+МодСил и цель помечена до конца вашего следующего хода. Вы или ваш союзник в пределах 5 квадратов может потратить Восстановление ран.	

Яростный гром	Атака жреца 1
Ваша рука наполняется истинной силой бога. При каждом вашем ударе чудовищный раскат грома попадает во врага и ошеломляет его.	
Боевое	Духовное, звук, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон звуком 1[W]+МодСил и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	

## 1 уровень. Дневные молитвы.

Мстительное пламя	Атака жреца 1
Вы бьёте наотмашь своего врага, и он внезапно окутывается пламенем. Этот божественный огонь мстит врагу за каждую атаку, которую он только осмеливается сделать.	
Дневное	Духовное, огонь, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил и постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).	
Промех: 1/2 урона и нет урона огнём.	
Особенность: если цель атакует на этом ходе, то она не может сделать спасбросок.	

Маяк надежды	Атака жреца 1
Взрыв божественной энергии опалает врагов и излечивает друзей. Немного света собирается вокруг вашего святого символа и улучшает все ваши лечебные силы до самого конца битвы.	
Дневное	Духовное, лечение, инструмент
Стандартное действие	Ближ. взрыв 3
Цель: все противники в зоне поражения.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: цель ослаблена до конца её следующего хода.	
Эффект: вы и все ваши союзники в этой области восстанавливают 5 ОЗ, ваши лечебные дарования восстанавливают +5 ОЗ до конца сражения.	

Каскад света	Атака жреца 1
Взрыв божественного сияния поражает врагов.	
Дневное	Духовное, лучи, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: урон лучами 3к8+МодМуд и цель получает уязвимость 5 ко всем вашим атакам (спасбросок прекращает).	
Промех: 1/2 урона и нет уязвимости.	

Страж веры	Атака жреца 1
Вы вызываете призрачного стража, неясного, смутного, за исключением сверкающего щита с изображённым на нём символом вашего покровителя. Из него бьют яркие лучи света, наносящие урон врагам и неотступно следующие за ними.	
Дневное	Духовное, лучи, вызов, инструмент
Стандартное действие	Дист. 5
Эффект: Вы призываете стража, занимающего один квадрат в пределах дистанции. Каждый раунд вы можете потратить действие движения, чтобы переместить стража на 3 квадрата. Срок жизни стража – до конца сражения. Враг, заканчивающий свой ход рядом со стражем, подлежит атаке Муд против Стк. В случае успеха наносится урон лучами 1к8+МодМуд. Существа могут проходить через квадрат стража.	



## 2 уровень. Полезные молитвы.

Благословление	Приём жреца 2
Вы молитесь своего покровителя благословить вас и всех ваших союзников.	
Дневное	Духовное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 20
Цель: вы и все союзники в области эффекта.	
Эффект: до конца сражения все цели получают бонус дарования +1 к броскам атаки.	

Исцеление лёгких ран	Приём жреца 2
Вы произносите простую молитву, наделяющую вас властью немедленно залечивать раны, и при каждом прикосновении к поврежденной плоти с ваших рук нисходит прохладный серебристый свет.	
Дневное	Духовное, лечение
Стандартное действие	Рукоп. касание
Цель: вы или одно существо.	
Эффект: цель восстанавливает ОЗ, как если бы потратила Исцеляющий поток.	

Помощь свыше	Приём жреца 2
Вы молитесь своего покровителя наделить вас и ваших союзников достаточным количеством сил, чтобы преодолеть все преграды.	
Боевое	Духовное
Стандартное действие	Дист. 5
Цель: вы или один союзник.	
Эффект: цель выполняет спасбросок с бонусом, равным вашему МодОбн.	

Святылище	Приём жреца 2
Вы налагаете защитные чары на цель, делая все вражеские атаки против неё менее эффективными.	
Боевое	Духовное
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: вы или одно существо.	
Эффект: цель получает бонус +5 ко всем защитам. Эффект длится до атаки цели или до конца вашего следующего хода.	

Щит веры	Приём жреца 2
Внезапно над вами появляется сверкающий щит из божественной энергии, предоставляя вам и всем ближайшим союзникам защиту от любых атак.	
Дневное	Духовное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель: вы и все союзники в области эффекта.	
Эффект: цель получает бонус дарования +2 к КЗ до конца сражения.	

## 3 уровень. Боевые молитвы.

Горящий маяк	Атака жреца 3
Вы призываете своего покровителя по имени, и ваше оружие внезапно окутывается священным светом. Ударив врага, вы замечаете, как руна в виде горящего маяка загорается над его головой, чтобы позволить вашим союзникам стрелять по нему более метко.	
Боевое	Духовное, оружие, лучи
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон лучами 1[W]+МодСил. Все броски дистанционных атак против цели получают бонус дарования +4 до конца вашего следующего хода.	

Приказ	Атака жреца 3
Вы шепчете в сторону врага всего одно слово, и оно полностью подчиняет его. Вы можете заставить его отступить, подойти ближе или грубо бросить на землю.	
Боевое	Духовное, инструмент, чары
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: цель изумлена до конца вашего следующего хода. В дополнение, вы можете выбрать сбить цель с ног или сдвинуть цель на кол-во квадратов, равное 3+МодОбн.	

Пугающий свет	Атака жреца 3
Пылающая колонна света поглощает врага, обжигая его и на короткое время снижая его обороноспособность.	
Боевое	Духовное, инструмент, чары
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: урон лучами 2к10+МодМуд.	
Эффект: один союзник, которого вы видите, получает боевое преимущество против цели до конца вашего следующего хода.	

Раскол небес	Атака жреца 3
Атакуя своим оружием, вы приводите в действие древние слова гнева. Гремящая сила заставляет врага в ужасе отпрянуть и беспомощно пасть на землю.	
Боевое	Духовное, оружие, звук
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Стк.	
Попадание: урон звуком 1[W]+МодСил. Вы толкаете цель на 2 квадрата и она падает на землю.	

## 5 уровень. Дневные молитвы.

Благословенная земля	Атака жреца 5
Из вашей руки исходит волна ломаных, искривленных световых линий, с хрустом захватывающих землю вокруг вас подобно паутине, управляемой вашим разумом. Гнев богов обрушивается на всех неприятелей, посмевших вступить на эту благословленную землю.	
Дневное Духовное, лечение, лучи, зональное	
Стандартное действие Ближ. взрыв 1	
Эффект: взрыв создаёт область благословенной земли, существующей до конца вашего следующего хода. Вы можете сдвинуть исходный квадрат на 3 квадрата как действие движения. Противники, начинающие свой ход в области получают урон лучами 1к6+МодОбн. Вы и каждый союзник, если ранены и начинаете ход в области, то восстанавливаете ОЗ, равные 1+МодОбн.	
Поддержка втор.: область сохраняется.	

Руна спокойствия	Атака жреца 5
Отрывая своё оружие от врага после очередного удара, вы оставляете на его теле светящуюся руну, на короткое время сдерживая любые его атаки.	
Дневное Духовное, оружие, чары	
Стандартное действие Рукоп. оружие	
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против Воли.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил и цель не может атаковать (спасбросок прекращает).	
Промак: цель не может атаковать до конца вашего следующего хода.	

Духовное оружие	Атака жреца 5
Вы призываете сияющее оружие, украшенное прекрасным символом вашего покровителя. Оно атакует одного из врагов, а также лучше направляет на него все атаки ваших союзников.	
Дневное Духовное, инструмент, вызов	
Стандартное действие Дист. 10	
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против КЗ.	
Попадание: урон 1к10+МодМуд.	
Эффект: вы вызываете оружие, которое появляется в квадрате цели а сразу атакует. Ваши союзники получают боевое преимущество против цели. Вы можете двигать оружие до 10 квадратов к квадрату другого противника как действие движения. Оружие существует до конца вашего следующего хода.	
Поддержка втор.: когда вы поддерживаете дарование, повторите атаку. Ваши союзники по-прежнему получают боевое преимущество против цели оружия.	

Оружие богов	Атака жреца 5
Ваше оружие наполняется божественным светом, повышая все свои атаки.	
Дневное Духовное, оружие, лучи	
Втор. действие Рукоп. касание	
Цель: одно удерживаемое оружие.	
Эффект: до конца сражения все атаки выбранным оружием наносят доп. урон лучами 1к6. Когда оружие попадает по врагу, он получает штраф -2 к КЗ до конца следующего хода носителя оружия.	

## 6 уровень. Полезные молитвы.

Оплот здоровья	Приём жреца 6
Вы провозглашаете молитву, на долгое время укрепляющую одного из ваших соратников.	
Боевое Духовное, лечение	
Втор. действие Дист. 10	
Цель: вы или один союзник.	
Эффект: цель может потратить Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к кол-ву исцеляемых ОЗ.	

Исцеление серьёзных ран	Приём жреца 6
Вы произносите несложную молитву и обретаете силу немедленно исцелять практически любые раны, и от каждого вашего прикосновения цель будто озаряется ярко-серебряным светом.	
Дневное Духовное, лечение	
Стандартное действие Рукоп. касание	
Цель: вы или одно существо.	
Эффект: цель восстанавливает ОЗ, как будто тратит два Исцеляющих потока.	

Божественная бодрость	Приём жреца 6
Вы взываете к своему покровителю, чтобы он взбодрил и придал сил вам и вашим готовым к бою союзникам.	
Дневное Духовное, лечение	
Втор. действие Ближ. взрыв 5	
Цель: вы и каждый союзник в области эффекта.	
Эффект: каждая цель восстанавливает одно использование способности Второе дыхание.	

Святой фонарь	Приём жреца 6
Призванный маяк божественного света сияет, как фонарь, пронизывая тени и выявляя скрытое.	
Мгнов. Духовное, вызов	
Стандартное действие Дист. 3	
Эффект: вы призываете фонарь, занимающий 1 квадрат в пределах дальности и распространяющий свет на 5 квадратов во всех направлениях. Вы и все союзники в свете получают бонус дарования +2 к проверкам умений Восприятие и Проницательность. Вы можете сдвинуть фонарь на кол-во квадратов, равное вашей скорости, как втор. действие. Фонарь существует 10 часов, но вы можете иметь всего один фонарь активированный одновременно.	

## 7 уровень. Боевые молитвы.

Удар страха	Атака жреца 7
Вы излучаете волны сверхъестественного ужаса и страха, бросающие всех врагов в холодный пот при одном виде того, как вы размахиваете перед ними своим оружием.	
Боевое	Духовное, оружие, страх
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против Воли.
Попадание:	урон 1[W]+МодСил и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.

Слом боевого духа	Атака жреца 7
Воззав к силе своего бога, вы окунаете врага в иссушающее облако света, лишаящее сил все его последующие атаки.	
Боевое	Духовное, инструмент, чары, лучи
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Муд против Воли.
Попадание:	урон лучами 2к8+МодМуд и цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему МодОбн, до конца вашего следующего хода.

Обжигающий свет	Атака жреца 7
Вы призываете силу своего покровителя. Внезапно из вашего святого символа начинает бить обжигающий луч света, повреждающий врагов и ослепляющий их на короткое время.	
Боевое	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Муд против Реак.
Попадание:	урон лучами 2к6+МодМуд и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

Укрепление веры	Атака жреца 7
Опуская своё оружие на врага, вы торжественно произносите слова молитвы, и божественная сила нисходит с небес, укрепляя вас и ваших союзников.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил. Вы и все ваши союзники смежные с целью могут использовать Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к кол-ву восстанавливаемых ОЗ.

## 9 уровень. Дневные молитвы.

Астральные защитники	Атака жреца 9
Вы призываете двух призрачных воинов, полностью прозрачных за исключением сияющего оружия в руках. Воины яростно набрасываются на врагов, дрогнувших перед лицом божественной мощи.	
Дневное	Духовное, инструмент, вызов, лучи
Стандартное действие	Дист. 10
<b>Эффект:</b> вы призываете двух солдат, занимающих по одному квадрату в пределах дальности. Солдаты не атакуют как обычно, но при каждой атаке при возможности делает атаку Муд против Реак. Атака наносит урон лучами 1к10+МодМуд. Вы можете двигать солдат в сумме на 3 квадрата как действие движения. Существа могут проходить через пространство солдат. Солдаты существуют до конца сражения.	

Барьер клинков	Атака жреца 9
Внезапно появляется стена вертящихся клинков, больно режущих любого, кто подойдет слишком близко или тем более попытается преодолеть стену.	
Дневное	Духовное, инструмент, вызов
Стандартное действие	Площ. стена 5 дист. 10
<b>Эффект:</b> вы вызываете стену, состоящую из астральных клинков, существующую до конца вашего следующего хода. Стена может быть до 5 квадратов в длину и до 2 квадратов в высоту. Пространство, занятое стеной – это сложная местность. Если существо входит в область стены или начинает в нём ход, то оно получает урон 3к6+МодМуд и постоянный урон 5 (спасбросок превращает).	
<b>Поддержка втор.:</b> барьер сохраняется.	

Божественная сила	Атака жреца 9
Вы обводите своим оружием широкую дугу вокруг себя, создавая обширный ореол божественной энергии, обращающий в бегство врагов и укрепляющий друзей.	
Дневное	Духовное, оружие, лучи, лечение
Стандартное действие	Ближ. взрыв 2
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 2[W]+МодСил и вы толкаете цель на 1 квадрат.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения вы получаете регенерацию 5, и вы и каждый союзник в пределах взрыва получаете бонус дарования +2 к КЗ.	

Пламенный удар	Атака жреца 9
Столб огня с рёвом низвергается с небес, беспощадно поглощая врагов.	
Дневное	Духовное, инструмент, огонь
Стандартное действие	Площ. взрыв 2 дист. 10
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 2к10+МодМуд и постоянный урон огнём 5+МодМуд (спасбросок прекращает).	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, нет постоянного урона огнём.	

## 10 уровень. Полезные молитвы.

Астральное убежище	Приём жреца 10
Прикоснувшись к одному из соратников, вы отправляете его на уединённый островок в Астральном море, где он может быстро выздороветь и отдохнуть, прежде чем с новыми силами вернуться в бой.	
Дневное	Духовное, лечение, телепортация
Стандартное действие	Рукоп. касание
Цель: один согласный союзник.	
Эффект: цель мгновенно перемещается в безопасное место посреди Астрального моря на 3 раунда. Будучи там цель может использовать Исцеляющий поток каждый раунд, но не может выполнять других действий. При завершении эффекта цель возвращается в ближайший квадрат от того, из которого она была телепортирована.	

Рыцари негибкой доблести	Приём жреца 10
Вы призываете четырёх призрачных рыцарей, каждый из которых держит щит, отмеченный символом вашего покровителя.	
Дневное	Духовное, вызов
Стандартное действие	Дист. 10
Эффект: вы призываете четырёх призрачных воинов, каждый из которых занимает 1 квадрат. Как действие движения вы можете сдвинуть каждого воина на 2 квадрата. Они не могут атаковать или быть атакованными или повреждёнными. Они существуют до конца сражения. Противники не могут входить в квадраты, занятые воинами, но ваши союзники могут проходить через эти квадраты как если бы воины были бы союзниками. Воины гарантируют прикрытие союзникам, но не противникам.	

Всеобщее исцеление лёгких ран	Приём жреца 10
Вырвавшись хаотичной волной из ваших рук, исцеляющий поток серебристых пылинок с головой окутывает вас и всех ваших соратников.	
Дневное	Духовное, лечение
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель: вы и все союзники в области эффекта.	
Эффект: цель восстанавливает ОЗ, как если бы потратила Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к исцеляемому ОЗ.	

Ограждающее слово	Приём жреца 10
Вы оглашаете молитву, постоянно защищающую одного из ваших соратников.	
Боевое	Духовное
Мгновенное прерывание	Дист. 5
Событие: союзник в пределах дальности успешно атакован.	
Эффект: союзник получает бонус дарования +4 к КЗ до конца вашего следующего хода.	

## 13 уровень. Боевые молитвы.

Дуга благочестивого	Атака жреца 13
Вы направляете гнев своего покровителя в оружие, и с очередным успешным ударом врага поражает сверкающая изогнутая молния, которая затем перепрыгивает на другого врага.	
Боевое	Духовное, оружие, электричество
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон электричеством 2[W]+МодСил. Выполните вторичную атаку.	
Вторичная цель: одно существо в пределах 3 квадратов от вас.	
Вторичная атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон электричеством 1[W]+МодСил.	

Вдохновляющий удар	Атака жреца 13
Нанося удар врагу, вы зачитываете короткий стих. Удар достигает цели, и этот стих дарует исцеление вам или любому союзнику поблизости.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил. Вы или союзник в пределах 5 квадратов от вас восстанавливает кол-во ОЗ, равное 15 + ваш МодОбн.	

Мантия славы	Атака жреца 13
Прошептав тихую молитву своему покровителю, вы вызываете направленный взрыв белого сияния прямо из своего святого символа. Враги беспощадно горят в этом славном свете, союзники же укрепляют свой дух.	
Боевое	Духовное, инструмент, лечение, лучи
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель: все противники в области эффекта.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: урон лучами 2к10+МодМуд.	
Эффект: союзники в области эффекта могут использовать Исцеляющий поток.	

Роковая чума	Атака жреца 13
Вы концентрируете внимание на самом сильном враге, шепчете древнюю боевую молитву, и толчки разрушительной боли сотрясают его тело.	
Боевое	Духовное, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Стк.	
Попадание: урон 3к8+МодМуд. Цель получает штраф ко всем защита, равный вашему МодОбн, до конца вашего следующего хода.	



## 15 уровень. Дневные молитвы.

Святая искра	Атака жреца 15
Потрескивая от небесного электричества, ваше оружие поражает врага и множество сияющих дуг охватывают его со всех сторон. Молнии перепрыгивают на других врагов, стоящих неподалеку.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие, электричество</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b>	одно существо.
<b>Атака:</b>	Сил против Воли.
<b>Попадание:</b>	урон электричеством 2[W]+МодСил и постоянный урон электричеством 10 (спасбросок прекращает). Пока постоянный урон действует, союзник цели, начинающий свой ход в пределах 3 квадратов от цели, получает урон электричеством 2к10.
<b>Промак:</b>	1/2 урона, нет постоянного урона.

Очищающий огонь	Атака жреца 15
Божественный огонь охватывает ваших врагов и так и оставляет их воспламенёнными. Подобно маякам святого пламени, горящие враги исцеляют ваших ближайших союзников, пока держится пламя.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, лечение, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 10</b>
<b>Цель:</b>	все противники в области эффекта.
<b>Атака:</b>	Муд против Реак.
<b>Попадание:</b>	урон огнём 3к10+МодМуд и постоянный урон огнём 10 (спасбросок прекращает). Пока постоянный урон действует, вы и ваши союзники восстанавливаете ОЗ, равные 5+МодОбн, когда начинаете свой ход в смежной области с одной или более целью постоянного урона.
<b>Промак:</b>	1/2 урона, нет постоянного урона.

Печать охранения	Атака жреца 15
Вы создаёте вокруг себя круг из слабо светящихся божественных символов, препятствующих передвижению врагов, посмевших коснуться их, а также защищающих вас и ваших союзников от дистанционных атак.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, зональное, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 3</b>
<b>Цель:</b>	все противники в области эффекта.
<b>Атака:</b>	Муд против Воли.
<b>Попадание:</b>	урон лучами 4к10+МодМуд и цель замедлена до конца вашего следующего хода.
<b>Промак:</b>	1/2 урона, цель не замедлена.
<b>Эффект:</b>	взрыв создаёт область сложной местности, которая гарантирует укрытие вам и вашим союзникам против дистанционных атак до конца вашего следующего хода.
<b>Поддержка втор.:</b>	область сохраняется.

## 16 уровень. Полезные молитвы.

Астральный щит	Приём жреца 16
Вы призываете мерцающий серебряный щит, который вы можете с лёгкостью перемещать по полю боя, направляя его в места, нуждающиеся в защите.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, вызов</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Эффект:</b>	вы призываете щит, который находится в 1 квадрате в пределах дальности. Вы и любой ваш союзник получаете бонус +2 к КЗ. Каждый раунд вы можете сдвигать щит на 3 квадрата как действие движения. Он не может быть атакован или повреждён и существует до конца сражения.

Плащ спокойствия	Приём жреца 16
Указывая пальцем на ближайшего союзника, вы произносите молитву, и его окутывает бледно-серебристая мантия, отражающая все атаки от него, пока он сам не нападёт на кого-нибудь.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b>	вы или один союзник.
<b>Эффект:</b>	цель получает бонус дарования +5 к КЗ и бонус дарования +10 к другим защитах до конца сражения. Эффект прекращается, если цель выполняет атаку.

Божественная броня	Приём жреца 16
Как только вы заканчиваете горячо молиться своему покровителю, его сила обволакивает вас, и всех ближайших союзников окружают сотни исцеляющих серебряных пылинок.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 3</b>
<b>Цель:</b>	вы и все союзники в области эффекта.
<b>Эффект:</b>	вы получаете бонус дарования +2 к КЗ и все цели получают сопротивление 5 к любому урону до конца сражения.

Священная земля	Приём жреца 16
Вы во весь голос оглашаете молитву, и земля вокруг вас становится священной, даруя вам и всем союзникам, находящимся на ней, божественную защиту.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, зональное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Эффект:</b>	взрыв создаёт область освящённой земли. Вы и любой союзник в этой области получаете преимущества: бонус дарования +2 к спасброскам, ко всем защитах и к броскам атаки. Область остаётся освящённой до конца сражения.

## 17 уровень. Боевые молитвы.

Ослепляющий свет	Атака жреца 17
Вы молитесь, и сверкающий нимб золотистого света обволакивает ваше оружие, ослепляя врагов при близком контакте с ним.	
Боевое	Духовное, оружие, лучи
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против Стк.
Попадание:	урон лучами 2[W]+МодСил и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

Порабощение	Атака жреца 17
Вы начинаете зачитывать отрывок из одного очень древнего священного текста. Истины, оглашаемой вами, достаточно для того, чтобы остановить врага и причинить ему боль.	
Боевое	Духовное, инструмент, чары, психич. энергия
Стандартное действие	Площ. взрыв 3 дист. 10
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Муд против Воли.
Попадание:	урон психич. энергией 2к10+МодМуд. Цель обездвижена и не может выполнять атаки против вас до конца вашего следующего хода.

Удар часового	Атака жреца 17
Вы выкрикиваете призыв за призывом, и ваше оружие внезапно начинает тлеть, источая божественный серебристый дым. В дополнение к тому сильнейшему урону, который оно наносит врагу, часть божественной энергии затрагивает неприятеля и на короткое время сводит все его атаки к нулю.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил. Выберите одного союзника в пределах 5 квадратов от вас. Если цель атакует этого союзника до конца вашего следующего хода, то уменьшите наносимый целью урон этому союзнику до 0.

Громоподобное слово	Атака жреца 17
Вы выкрикиваете слово, решительно отбрасывающее врагов назад и с той же решительностью позволяющее вашим союзникам выбрать позицию получше.	
Боевое	Духовное, инструмент, звук
Стандартное действие	Ближ. луч 5
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Муд против Реак.
Попадание:	урон звуком 3к6+МодМуд и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное 3 + ваш МодОбн.
Эффект:	союзники в области эффекта могут переместиться на 1 квадрат.

## 19 уровень. Дневные молитвы.

Огненная буря	Атака жреца 19
Вздымающееся облако огня беспощадно очищает ряды врагов, после чего остаётся на поле боя до тех пор, пока вы не позволите ему выгореть полностью.	
Дневное	Духовное, инструмент, зональное, огонь
Стандартное действие	Площ. взрыв 5 дист. 10
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Муд против Реак.
Попадание:	урон огнём 5к10+МодМуд.
Промак:	1/2 урона.
Эффект:	взрыв создаёт область огня, существующего до конца вашего следующего хода. Противники, начинающий свой ход в этой области, получают урон огнём 1к10+МодМуд.
Поддержка втор.:	область сохраняется.

Святой гнев	Атака жреца 19
Взрыв безумного света окатывает врагов и поддерживает вас гневной силой божества.	
Дневное	Духовное, инструмент, лечение, лучи
Стандартное действие	Ближ. взрыв 3
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон лучами 2к10+МодСил.
Эффект:	вы получаете регенерацию 10 и бонус дарования +2 к броскам атаки до конца сражения.

Неукротимый дух	Атака жреца 19
Божественная сила ваших мощных атак также способна укреплять и союзников.	
Дневное	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодСил.
Промак:	1/2 урона.
Эффект:	вы и все ваши союзники в пределах 5 квадратов от вас восстанавливают ОЗ, как если бы потратили Исцеляющий поток.

Рыцарь славы	Атака жреца 19
Вы призываете призрачного воина, облачённого в церемониальную броню по всем канонам вашей веры. Взяв в руки острый меч, он набрасывается на врагов.	
Дневное	Духовное, инструмент, вызов
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо смежное с рыцарем.
Атака:	Муд против КЗ.
Попадание:	урон 3к10+МодМуд.
Эффект:	вы призываете рыцаря, занимающего 1 квадрат в пределах дальности, и он атакует смежное существо. Один раз за раунд как второстепенное действие вы можете провести атаку смежного существа. Каждый раунд вы можете двигать рыцаря на 5 квадратов как действие движения. Он существует до конца сражения.

## 22 уровень. Полезные молитвы.

Ангел одиннадцати ветров	Приём жреца 22
Вы призываете светящегося крылатого ангела. Он парит в одном метре над землёй, и наделяет остальных своей силой полета.	
Дневное Духовное, вызов	
Стандартное действие	Дист. 10
Эффект: вы призываете подобие ангела, занимающего 1 квадрат в пределах дальности. Ангел гарантирует цели, которую вы видите, скорость полёта 8 и бонус дарования +4 к КЗ против атак при возможности. Смена цели - втор. действие. Существо, которое больше не находится под действием эффекта, спускается на землю в безопасности. Ангел не может двигаться, его нельзя атаковать или наносить ему урон. Он существует до конца сражения.	

Зов горна из Астрального моря	Приём жреца 22
Вы молитесь своего покровителя о помощи. Раздаётся рёв небесных труб, и вы либо один из ваших союзников мгновенно оказывается в надёжной крепости в Астральном море, полностью восстанавливаете здоровье и тотчас же возвращаетесь на поле боя свежим и отдохнувшим.	
Дневное Духовное, лечение, телепортация	
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: вы или один согласный союзник.	
Эффект: цель телепортируется в безопасное место в Астральном море и восстанавливает ОЗ до максимума. В этот момент цель может воспринимать окружающий мир, но не может действовать. В начале своего следующего хода цель возвращается на незанятый квадрат на ваш выбор в пределах 5 квадратов от исходного квадрата.	

Облачная колесница	Приём жреца 22
Вы призываете белоснежное облако, которое мгновенно формируется в небесную колесницу, влекомую крылатой лошадью. Несмотря на кажущуюся аморфность и лошадь, и колесница сотканы из твёрдого, как камень, тумана.	
Дневное Духовное, вызов	
Стандартное действие	Дист. 2
Эффект: вы призываете облачную колесницу, занимающую пространство 2x2 квадрата в пределах дальности, и лошадь, занимающую такую же площадь в смежной области с колесницей. Лошадь и колесница имеют скорость полёта 8. Колесница может перевозить 4 маленьких или средних существа, а лошадь - 1 маленького или среднего наездника. Колесница гарантирует укрытие пассажирам. Колесница и лошадь не могут атаковать и наносить урон, их нельзя атаковать и повредить. Они существуют до вашего длительного отдыха или пока вы не отпустите их (втор. действие).	

Очищение	Приём жреца 22
Взмахнув рукой, вы выпускаете водопад ярких золотистых искр, омывающих ваших соратников и освобождающих их от всех замедляющих эффектов.	
Дневное Духовное	
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Цель: вы и каждый союзник в области эффекта.	
Эффект: каждый эффект, который может быть прекращён спасброском, снимается с цели.	

Дух здоровья	Приём жреца 22
Вы призываете нечёткого иллюзорного духа, парящего над землёй и исцеляющего ваших раненых компаньонов.	
Дневное Духовное, вызов, лечение	
Стандартное действие	Дист. 10
Эффект: вы призываете духа, занимающего 1 квадрат в пределах дальности. Вы или любой союзник, смежный с духом или находящийся в том же квадрате, можете потратить Исцеляющий поток как второстепенное действие. Дух может исцелить одну цель за раунд, он восстанавливает эту способность в начале каждого вашего хода. Существа могут проходить через духа без ограничений. Дух не может двигаться, его нельзя атаковать или наносить ему урон. Он существует до конца сражения.	

## 23 уровень. Боевые молитвы.

Факел исцеления	Атака жреца 23
Древняя молитва возжигает ваш святой символ, и божественный свет охватывает как врагов, так и всех друзей поблизости. Он беспощадно обжигает первых и на мгновение окунает вторых в укрепляющее, целебное сияние.	
Боевое Духовное, инструмент, лечение, лучи	
Стандартное действие	Площ. взрыв 5 дист. 10
Цель: все противники в области эффекта.	
Атака: Муд против Воли.	
Попадание: урон лучами 3к8+МодМуд.	
Эффект: вы и каждый союзник в области эффекта получаете бонус дарования к КЗ, равный вашему МодОбн, до конца вашего следующего хода, и можете потратить Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к восстанавливаемым ОЗ.	

Астральные клинки смерти	Атака жреца 23
Заранее заготовленная священная фраза срывается с ваших уст. Внезапно, без какого-либо предупреждения, вокруг врага возникает множество летающих серебристых клинков, которые тут же начинают беспощадно рубить его на куски.	
Боевое Духовное, инструмент, лучи	
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Муд против Реак.	
Попадание: урон лучами 6к6+МодМуд.	

<b>Суд богов</b>	<b>Атака жреца 23</b>
Произнеси лишь спокойную молитву, вы чувствуете, как ваше оружие насыщается божественной мощью, и один единственный удар на короткое время серьёзно ослабляет противника.	
<b>Боевое</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	

<b>Неотвратимый удар</b>	<b>Атака жреца 23</b>
Вы наносите врагу жестокие раны, и сквозь кровоточащие порезы в его тело проникает древнее божественное проклятие, делая его более уязвимым к последующим атакам.	
<b>Боевое</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил+2 против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. Следующий бросок атаки против цели получает бонус дарования +2.	

## 25 уровень. Дневные молитвы.

<b>Печать обязательства</b>	<b>Атака жреца 25</b>
Внезапно враг оказывается посреди непрерывного круга бледно-мерцающих символов, и он с опозданием понимает, что попал в ловушку.	
<b>Дневное</b> Духовное, инструмент	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 3к10+МодМуд. Цель ошеломлена и не может быть целью других атак до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка станд.:</b> каждый раз, когда вы поддерживаете дарование, вы и цель получаете урон 2к10+МодМуд. Цель по-прежнему ошеломлена и не может быть атакована другими атаками. Вы не можете поддерживать дарование, если вы ранены.	

<b>Печать защиты</b>	<b>Атака жреца 25</b>
Вы создаёте широкий круг светящихся символов, которые останавливают врагов и защищают вас вместе с компаньонами от их яростных атак.	
<b>Дневное</b> Духовное, инструмент, зональное, лучи	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 2	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3к10+МодСил.	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт защищённую область до конца вашего следующего хода. Вы и каждый союзник в области получаете бонус +2 к КЗ. Противники, входящий в область, прекращают своё движение.	
<b>Поддержка втор.:</b> область сохраняется.	

<b>Нимб гибели</b>	<b>Атака жреца 25</b>
Ваша атака освещает противника сиянием, позволяя союзникам целиться по нему точнее.	
<b>Дневное</b> Духовное, оружие, лучи	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 6[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> цель получает штраф -2 ко всем защита (спасбросок прекращает).	

<b>Священное слово</b>	<b>Атака жреца 25</b>
Единственное слово божественной силы повреждает и оглушает ближайших врагов.	
<b>Дневное</b> Духовное, инструмент, психич. энергия	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 5	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 4к10+МодМуд и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, цель не ошеломлена.	

## 27 боевые молитвы.

<b>Карающий удар</b>	<b>Атака жреца 27</b>
С молитвой в сердце вы ясно видите свою цель и оружие в ваших руках вдруг обретает неукротимую божественную силу.	
<b>Боевое</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил+4 против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	

<b>Кара недостойному</b>	<b>Атака жреца 27</b>
Священная фраза, сорвавшись с ваших уст, жестоко хлестает врагов и оставляет на их телах незаживляемые раны.	
<b>Боевое</b> Духовное, инструмент, некрот. энергия	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 20	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 4к10+МодМуд. Цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	

<b>Луч солнца</b>	<b>Атака жреца 27</b>
Когда вы заканчиваете древнюю священную молитву, перед вами расцветает сверкающий взрыв света, исцеляющий друзей и опаляющий врагов.	
<b>Боевое</b> Духовное, инструмент, лечение, лучи	
<b>Стандартное действие</b> Площ. взрыв 2 дист. 10	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3к8+МодМуд.	
<b>Эффект:</b> вы и каждый союзник в области эффекта восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 10 + ваш МодОбн, и делаете спасбросок.	



Жертвенное лечение	Атака жреца 27
Не в первый раз проливая кровь врага, вы шепчете короткую молитву своему покровителю, и он вознаграждает ваше боевое мастерство своевременным благословением, как вас, так и всех ближайших союзников.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил. Вы и каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас можете потратить Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к восстанавливаемым ОЗ.	

## 29 уровень. Дневные молитвы.

Астральный шторм	Атака жреца 29
Вы высвобождаете ужасную бурю прямо на головы своих врагов, к которому прибавляется ледяной град, огненный дождь, сверкающие молнии и оглушительный гром.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, зональное, огонь, холод, электричество, звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 5 дист. 20</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом, огнём, электричеством и звуком 6к10+МодМуд. Сопротивления не снижают урон, кроме случаев, когда у цели есть сопротивление ко всем этим видам урона, в этом случае учитывается наименьшее сопротивление. Цель, имеющая уязвимость к одному из этих типов урона, остаётся уязвимой.	
<b>Прوماх:</b> 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область бури до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> когда вы поддерживаете дарование, выполните бросок Муд против Реак против каждого противника в области. Если вы попадаете, то наносите урон электричеством 2к10+МодМуд, а при промахе вы наносите 1/2 этого урона.	

Божественный удар	Атака жреца 29
Поражая врага, вы видите, как ваше оружие взрывается сверкающим серебряным светом.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 7[W]+МодСил.	
<b>Прوماх:</b> 1/2 урона.	

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Ангельский мститель.

«Я подобен ангелу, мстящему за своего господина».

**Требование.** Класс жреца.

Вы становитесь особым слугой своего покровителя, обладающим многими ангельскими дарованиями, чтобы ещё лучше нести слово веры тёмным еретикам. Используя свои ангельские дарования, вы сами отчасти становитесь ангелом: лицо озаряется ангельской чистотой, из спины пробиваются могучие астральные крылья, а на место земного тела приходит ваш неукротимый бессмертный дух.

### Особенности пути Ангельского мстителя.

**Ангельское действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

**Астральный резонанс (11 уровень).** Выберите для данной способности предпочитаемую энергетическую форму: электричество, лучи или звук. Если какой-либо враг ранен и начинает свой ход в пределах 5 квадратов от вас, он получает энергетический урон, равный вашему МодОбн.

**Владение оружием (11 уровень).** Вы имеете навык владения тяжёлым клинком на ваш выбор.

**Кровь и сияние (16 уровень).** Если враг своей атакой ранил вас, то вы, а также все союзники, получаете против него боевое преимущество до конца следующего хода каждого из вас.

### Молитвы Ангельского мстителя.

Астральная волна	Атака ангельского мстителя 11
Обретя лик ангела, вы внезапно производите мощную волну астральной энергии, сея смерть в рядах врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент; электричество, лучи или звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 8</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон выбранным типом для Астрального резонанса 2к8+МодМуд.	

<b>Ангельское присутствие</b>	<b>Приём ангельского мстителя 12</b>
Ваши искусные способности концентрируются в святой покров ангела, и вы ощущаете, как нечто божественное благословляет ваше тело своим присутствием.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, страх</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> противники получают штраф -2 к броскам атаки против вас до конца сражения или пока вы не станете раненым.	

<b>Господство ангелов</b>	<b>Атака ангельского мстителя 20</b>
Вы собираете божественную энергию в один мощный, целенаправленный удар, одновременно трансформируясь в форму ангела. Из ваших лопаток вырастают лучистые световые крылья.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 5[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> вы получаете скорость полёта 6 (парение).	

### Божественный пророк.

«Я зрел твою судьбу, начертанную на волнах Астрального моря».

**Требование.** Класс жреца.

Вы становитесь гласом своего бога, полным пророчеств и всевозможных знаков. Всякий раз, когда вы задействуете свои пророческие дарование, ваши глаза приобретают тёмно-серебряный оттенок самых глубин Астрального моря.

### Особенности пути Божественного пророка.

**Предусмотрительность (11 уровень).** Вас и всех ваших союзников в пределах 5 квадратов от вас нельзя удивить. Также, вы имеете право сделать два броска инициативы, и использовать любой из двух полученных результатов.

**Действие пророка (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете одно доп. действие движения в следующем ходу, но только для текущего сражения.

**Ужасная проницательность (16 уровень).** Всякий раз, делая бросок атаки против Воли, бросьте его ещё раз и выберите любой результат. Если обе атаки неудачные, вы ошеломлены до конца вашего следующего хода.

### Молитвы Божественного пророка.

<b>Роковое пророчество</b>	<b>Атака божественного пророка 11</b>
Вы предрекаете летальный исход своему врагу.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Эффект:</b> вы или союзник, выполнив успешную атаку, можете выбрать нанесение крит. урона вместо обычного урона. Это дарование длится до конца вашего следующего хода или до момента, когда вы или ваш союзник использует его для нанесения критического удара.	

<b>Добрые предзнаменования</b>	<b>Приём божественного пророка 12</b>
Вы заглядываете в грядущее и предрекаете успех для себя и своих союзников.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> вы и каждый союзник в пределах дальности.	
<b>Эффект:</b> цель получает бонус дарования +5 к любым броскам к20 до конца вашего следующего хода, но цель не может наносить критические удары, когда использует это дарование.	

<b>Молот судьбы</b>	<b>Атака божественного пророка 20</b>
Вы буквально вбиваете в своего врага пророческие слова силы. Если же враг трусливо избегает их, вы заново распутываете линии судьбы и предпринимаете любое другое действие.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 20</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 5к10+МодМуд.	
<b>Промак:</b> вернитесь к моменту, когда вы ещё не выполнили атаку, на сей раз не используйте это дарование. Совершите другое стандартное действие. Вы не можете использовать Молот судьбы до следующего сражения.	

### Послушник света.

«Я светоч веры, разгоняющий тьму!»

**Требование.** Класс жреца.

Вы становитесь истинным светом для своего бога, озаряющим все самые тёмные уголки и самые глубокие тени в мире. Каждый раз, когда вы используете ваши светлые дарования, черты вашего лица наполняются невероятной солнечной яркостью.

### Особенности пути Послушника света.

**Светлые атаки (11 уровень).** Все дарования, в описании которых присутствует ключевое слово «Лучи», наносят крит. урон при бросках 19-20.

**Светлое действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы можете выбрать ещё одного врага в пределах 5 квадратов от вас и нанести ему постоянный урон лучами, равный вашему уровню (спасбросок прекращает).

**Извечный свет (16 уровень).** Все спасброски, которые совершают демоны или нежить против ваших эффектов, получают штраф -2.

### Молитвы Послушника света.

Солнечный гнев	Атака послушника света 11
Подобно вспышке солнца, от вас исходит множество ярко-золотых лучей, растворяя каждую тень и нанося обжигающие раны каждому врагу подле вас.	
Боевое	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Ближ. взрыв 8
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Муд против Воли.
Попадание:	урон лучами 3к8+МодМуд. Если цель нежить или демон, то она также ошеломлена до конца вашего следующего хода.

Солнце исцеления	Приём послушника света 12
Вы излучаете золотые лучи целебного света, держащие все создания тьмы на расстоянии и быстро заживляющие раны союзников.	
Дневное	Духовное, лечение, зональное, лучи
Стандартное действие	Ближ. взрыв 2
Эффект:	взрыв создаёт область божественного света до конца вашего следующего хода. Вы и каждый союзник, кто завершает свой ход в пределах области, восстанавливает кол-во ОЗ, равное 5 + ваш МодОбн. Демоны и нежить, входящие в область или начинающие свой ход в ней, получают урон лучами 1к10 + ваш МодОбн.
Поддержка станд.:	область сохраняется.
Особенность:	область исчезает в конце вашего хода, если вы ранены.

Сверкающие лучи	Атака послушника света 20
Вы выстреливаете во врага сверкающим лучом опалющего света, который поджигает его и делает похожим на небольшое солнце.	
Дневное	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Дист. 20
Цель:	одно существо.
Атака:	Муд против Реак.
Попадание:	урон лучами 3к10+МодМуд.
Эффект:	в начале вашего следующего хода цель становится центром взрыва 5 лучами, который влияет только на противников: Муд против Воли, урон лучами 3к10, 1/2 урона при промахе.

### Боевой жрец.

«Так давайте же вкусим плод битвы».

### Требование. Класс жреца.

Битва необходима для удовлетворения кровавых желаний вашего бога, и вы избраны им нести смерть в первых рядах. Каждый раз, когда вы взываете к божественным силам, ваше оружие наполняется священным светом.

### Особенности пути Боевого жреца.

**Действие дополнительного урона (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также прибавьте 1/2 своего уровня к урону для всех атак стандартным действием на этом ходу.

**Стратегия боевого жреца (11 уровень).** Один раз за встречу сделайте заново бросок атаки, если вы или смежный с вами союзник выбросил 1, выполняя рукопашную или ближнюю атаку.

**Тренировка боевого жреца (11 уровень).** Надев тяжёлую броню, прибавьте бонус +1 к вашему КЗ.

**Испытание боевого жреца (16 уровень).** Всякий раз, поражая врага мгновенной рукопашной атакой, вы можете отметить его до конца сражения. Когда отмеченный враг совершит передвижение или атаку по кому-нибудь, кроме вас, вы можете выполнить против него атаку при возможности. Одновременно может быть задействована только одна такая метка.

### Молитвы Боевого жреца.

Боевой клич	Атака боевого жреца 11
Атакуя очередного врага, вы внезапно издаёте оживляющий боевой клич, вселяющий надежду в сердца соратников.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	каждый смежный противник.
Атака:	Муд против Стк.
Попадание:	урон 2[W]+МодМуд.
Эффект:	вы и каждый раненый союзник в пределах 10 квадратов от вас можете потратить Исцеляющий поток.

Боевой задор	Приём боевого жреца 12
Нанеся критический урон врагу, вы чувствуете, как ваш покровитель предоставляет вам на выбор исцеление либо обновление одного из потраченных дарований.	
Дневное	Духовное, лечение
Свободное действие	Личное
Событие:	вы выбрасываете 20 при броске рукопашной атаки.
Эффект:	восстановите ОЗ, как если бы вы потратили 2 Исцеляющих потока, или восстановите 1 потраченное дневное дарование. Вы не можете восстановить это дарование, кроме как длительным отдыхом.



Боевые очаги	Атака боевого жреца 20
Вы вызываете к небесам с могущественной молитвой, и все враги превращаются в ярко-пылающие костры из жгущего глаза света.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Основная цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2к8+МодМуд и постоянный урон лучами 5 (спасбросок прекращает). Выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> одно существо, получающее постоянный урон лучами, в пределах 5 квадратов от вас.	
<b>Вторичная атака:</b> Муд против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 5к10+МодМуд.	
<b>Поддержка станд.:</b> вы можете выполнить вторичную атаку в последующих раундах до тех пор, пока хотя бы одна цель первичной атаки получает постоянный урон лучами.	

## ПАЛАДИН.

«Я справедливый щит Морадина и меч в его могущественной руке. Я не боюсь никакого зла».

### Классовые черты.

**Роль** - защитник.

**Источник силы** - духовный.

**Ключевые характеристики:** Сил, Обн, Муд.

**Ношение доспехов:** одежда, кожаный доспех, шкурный доспех, кольчуга, пластинчатый доспех, латы; лёгкий щит, тяжёлый щит.

**Владение оружием:** простое и воинское рукопашное, простое дистанционное.

**Инструмент:** святой символ.

**Бонус к защите** - +1 Стойкость, +1 Реакция, +1 Воля.

**Очки здоровья на 1-ом уровне** - 15 + Тел.

**Очки здоровья на следующих уровнях** - 6.

**Исцеляющий поток** - 10 + МодТел в день.

**Классовые умения:** Выносливость (Тел), Дипломатия (Обн), Запугивание (Обн), История (Инт), Лечение (Муд), Проницательность (Муд), Религия (Инт).

**Тренировка умений.** Натренировано умение Религия. На 1-ом уровне выберите ещё три умения из списка классовых умений.

**Классовые способности.** Божественный источник, духовное испытание, наложение рук.

Паладины - это упрямые воины, которые используют своё мастерство на что-то большее, чем просто на себя. Паладины атакуют врагов с божественной силой, поддерживают храбрость ближайших союзников и напоминают своими

действиями маяк неустрашимой надежды. Паладины преобразуются на полях сражений, превращаясь в божественный идеал в действии.

Вам даётся ответственность неустрашимо стоять перед натиском врага, ударяя их мечом при защите ваших союзников. Где другие дрогнули и задумались, ваше побуждение чисто и просто, а ваша преданность - ваша сила. Где другие крадут, вы выбираете высокий путь, отказываясь позволить иллюзиям искушения отговорить вас от ваших обязательств. Поднимите ваш благословлённый меч и освящённый щит, храбрый воин, и идите вперёд к освящённой славе.

### Инструмент.

Паладины используют святые символы, чтобы направить и управлять своими божественными дарованиями. Когда паладин носит или удерживает святой символ, то он может добавить бонус совершенства символа к броскам атаки и урона своих дарований, которые имеют ключевое слово «Инструмент». Без святого символа паладин по-прежнему может использовать дарования, но он не получает бонусы, даваемые магическим инструментом.

Святой мстителю - специальное волшебное оружие, которое может использоваться как инструмент для дарований паладина. Это оружие высоко ценится паладинами.

### Паладины и божества.

Как истинный рыцари выбранного пути, паладины должны выбрать божество. Паладины выбирают определённую веру, чтобы служить, также как и мировоззрение. Вы должны выбрать мировоззрение, схожее с мировоззрением вашего божества: паладин доброго божества должен быть добрым, паладин законопослушно доброго божества должен быть законопослушно добрым, паладин божества без мировоззрения должен быть тоже без мировоззрения. Злые и хаотично злые паладины действительно существуют в мире, но они почти всегда злодеи, не игровые персонажи (НИП).

Паладины не получают свои дарования напрямую от божества, вместо этого они получают их через различные обряды, когда они становятся паладинами. Большинство этих обрядов включают в себя дни молитв, служения, тесты и испытания, ритуальные очистки, сопровождаемой церемонией посвящения в рыцари. Эта церемония даёт паладину возможность использовать духовные дарования. Паладин остаётся паладином на всю жизнь.



## Классовые особенности.

### Божественный источник.

Один раз за сражение вы можете использовать духовное дарование. Один раз за встречу вы можете задействовать божественную силу, наполняющую вас могуществом бога-покровителя.

Не имеет значения, сколько различных способов использования этой особенности вы знаете, вы можете применять его только один раз за сражение.

### Духовное испытание.

Испытание паладина наполнено духовной угрозой. Вы можете использовать дарование Духовное испытание, чтобы отметить противника на ваш выбор.

### Наложение рук.

Используя дарование Наложение рук, паладины могут предоставить своим союзникам дополнительные возможности простым прикосновением рук и короткой молитвой.

### Дарования паладина.

Дарования паладина называются молитвами. В сражении паладины полагаются на своё божество, чтобы усилить оружие и укрепить себя против нападений врагов.

### Классовые особенности.

У паладина есть 3 классовых способности, которые работают как дарования: Божественный источник, Духовное испытание и Наложение рук.

Божественный источник:	Особенность паладина
<b>Божественный характер</b>	
Ваша непоколебимая вера в ваше божество вдохновляет ближайшее существо сопротивляться негативному эффекту.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Втор. действие</b> Ближ. взрыв 10	
<b>Цель:</b> одно существо в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> цель выполняет спасбросок с бонусом, равным вашему МодОбн.	

Божественный источник:	Особенность паладина
<b>Божественная сила</b>	
Вы просите своё божество дать вам силы, чтобы разгромить врага.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Втор. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> примените ваш МодСил как доп. урон к вашей следующей атаке на этом ходу.	

Духовное испытание	Особенность паладина
Вы смело противостояте ближайшему противнику, иссушая его силы божественным светом, если он игнорирует ваш вызов.	
<b>Мгнов. Духовное, лучи</b>	
<b>Втор. действие</b> Ближ. взрыв 5	
<b>Цель:</b> одно существо в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> вы отмечаете цель. Цель остаётся отмеченной, пока вы не используете это дарование на другой цели или вы не в состоянии вступить в бой. Существо может быть субъектом только одной отметки одновременно. Новая отметка заменяет старую.	
Когда цель отмечена, она получает штраф -2 к броскам атаки при любой атаке, цель которой не вы. Также цель получает урон лучами, равный 3 + ваш МодОбн, когда первый раз выполняет атаку, цель которой не вы, до начала вашего следующего хода. на 11-ом уровне урон увеличивается до 6 + ваш МодОбн, на 21-ом - 9 + ваш МодОбн.	
В свой ход вы должны вступить в бой с целью испытания или выбрать другую цель. Чтобы вступить в бой с целью, вы должны атаковать её или закончить свой ход в смежной с ней области. Если эти события не наступили к концу вашего хода, то состояние цели завершается, и вы не можете использовать Духовное испытание в ваш следующий ход. Вы можете использовать Духовное испытание один раз за ход.	
<b>Особенность:</b> даже притом, что эту способность называют испытанием, она не использует интеллект или языковые способности цели. Это магическое принуждение, которое воздействует на поведение существа, независимо от его природы. Вы не можете использовать Духовное испытание на существе, которое уже подвергается воздействию другого Духовного испытания.	

Наложение рук	Особенность паладина
Ваше божественное касание немедленно излечивает раны.	
<b>Мгнов. (Особое) Духовное, лечение</b>	
<b>Особенность:</b> вы можете использовать это дарование кол-во раз в день, равное вашему МодМуд (минимум 1), но только один раз за раунд.	
<b>Втор. действие</b> Рукоп. касание	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Эффект:</b> вы используете Исцеляющий поток, но не восстанавливаете ОЗ. Вместо этого цель восстанавливает ОЗ, как если бы она потратила Исцеляющий поток. Вы должны иметь в запасе, по крайней мере, один Исцеляющий поток, чтобы использовать это дарование.	

## 1 уровень. Мгновенные молитвы.

Поддерживающий удар	Атака паладина 1
Вы нападаете на противника без милосердия, и ваша точность вознаграждается божественным подарком.	
<b>Мгнов. Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодОбн и вы получаете временные ОЗ, равные вашему МодМуд.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодОбн.	

Ослабляющий удар	Атака паладина 1
Ваше зверское нападение оставляет противника ослабленным.	
<b>Мгнов. Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодОбн. Если вы отметили цель, то она получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодОбн.	

Святой удар	Атака паладина 1
Вы атакуете врага оружием, горящее святым светом.	
<b>Мгнов. Духовное, оружие, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1[W]+МодСил. Если вы отметили цель, то вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодМуд.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

Отважный удар	Атака паладина 1
Когда вы пускаете в ход оружие, негативные шансы добавляются вам силу к атаке.	
<b>Мгнов. Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил +1 за каждого смежного с вами противника против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	

## 1 уровень. Боевые молитвы.

Внушающий страх удар	Атака паладина 1
Когда вы атакуете противника, сила вашего удара заставляет его дрожать и пересмотреть свою тактику.	
<b>Боевое Духовное, оружие, страх</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн. До конца вашего следующего хода цель получает штраф к броскам атаки, равный вашему МодМуд.	

Проникающий удар	Атака паладина 1
Серебристые шипы, закрывающие ваше оружие, пробивают броню вашего противника.	
<b>Боевое Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн. Цель и кол-во противников смежных с вами, равное вашему МодМуд, отмечены до конца вашего следующего хода.	

Сияющий удар	Атака паладина 1
Ваше оружие сияет жемчужным цветом. Враги уклоняются от его чистого света, особенно демоны.	
<b>Боевое Духовное, оружие, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 2[W]+МодСил+МодМуд.	

Ограждающий удар	Атака паладина 1
Прозрачный золотой щит формируется перед ближайшим союзником, когда вы атакуете.	
<b>Боевое Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн.	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода один союзник в пределах 5 квадратов от вас получает бонус дарования к КЗ, равный вашему МодМуд.	

## 1 уровень. Дневные молитвы.

Смертельная боль	Атака паладина 1
Вы призываете молитву, которая разрушает вашего противника ужасной болью.	
<b>Дневное Духовное, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 5	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 3к8+МодОбн. Один раз за раунд цель получает урон 1к8 после выполнения любой атаки в свой ход (спасбросок прекращает).	
<b>Промак:</b> 1/2 урона. Один раз за раунд цель получает урон 1к4 после выполнения любой атаки в свой ход (спасбросок прекращает).	

Кара паладина	Атака паладина 1
Ваша атака наказывает противника и лечит союзника.	
<b>Дневное Духовное, оружие, лечение</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и один союзник в пределах 5 квадратов от вас может использовать Исцеляющий поток.	
<b>Промак:</b> один союзник в пределах 5 квадратов от вас может использовать Исцеляющий поток.	

Сияющий бред	Атака паладина 1
Вы охватываете противника жгучими лентами сияния.	
Дневное	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Дист. 5
Цель:	одно существо.
Атака:	Обн против Реак.
Попадание:	урон лучами 3к8+МодОбн и цель изумлена до конца вашего следующего хода. Также цель получает штраф -2 к КЗ (спасбросок прекращает).
Промех:	1/2 урона и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

## 2 уровень. Полезные молитвы.

Астральный разговор	Приём паладина 2
Вы говорите с таким неотразимым убеждением, что другие не могут опровергнуть ваши верования.	
Дневное	Духовное
Втор. действие	Личное
Эффект:	вы получаете бонус дарования +4 к проверкам умения Дипломатия до конца сражения.

Благословление мученика	Приём паладина 2
Вы подвергаете себя атаке, проведённой против союзника, чтобы спасти его.	
Дневное	Духовное
Мгновенное прерывание	Ближ. взрыв 1
Событие:	смежный союзник успешно атакован рукопашной или дистанционной атакой.
Эффект:	вместо союзника атакованы вы.

Священный круг	Приём паладина 2
Вы создаёте круг вокруг вас и он быстро расширяется в широкий круг сияющих рун, который ярко пылает и защищает вас и ваших союзников.	
Дневное	Духовное, инструмент, зональное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 3
Эффект:	взрыв создаёт область до конца сражения, которая даёт вам и вашим союзникам находящимся в ней бонус дарования +1 к КЗ.

## 3 уровень. Боевые молитвы.

Дуговой удар	Атака паладина 3
Вы размахиваете оружием по широкой дуге, атакуя не одного, а сразу двух существ в пределах вашей досягаемости.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно или два существа.
Атака:	Сил против КЗ, одна атака на цель.
Попадание:	урон 1[W]+МодСил и цель отмечена до конца вашего следующего хода.

Подбадривающий удар	Атака паладина 3
Когда вы атакуете врага, вы и ваши союзники чувствуете себя подбодрёнными силой вашей веры.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Обн против Воли.
Попадание:	урон 2[W]+МодОбн. Если вы ранены, то вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 5 + ваш МодМуд. Раненые союзники в пределах 5 квадратов от вас восстанавливают такое же кол-во ОЗ.

Справедливый удар	Атака паладина 3
Ваш удар наполняет вас и ваших ближайших союзников сверхъестественными возможностями.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Обн против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодОбн. Вы и каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас получаете временные ОЗ, равные 5 + ваш МодМуд.

Поражающий удар	Атака паладина 3
Могучим ударом оружия вы отбрасываете врага назад.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.

## 5 уровень. Дневные молитвы.

Освящённый круг	Атака паладина 5
Вы взмахиваете вашей рукой и широкий круг пылающих символов появляется вокруг вас, атакуя врагов и защищая союзников в своих пределах.	
Дневное	Духовное, инструмент, зональное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 3
Цель:	все противники в области эффекта.
Атака:	Обн против Реак.
Попадание:	урон 2к8+МодОбн.
Эффект:	взрыв создаёт область яркого света, которая существует до конца сражения. Вы и каждый союзник получаете бонус дарования +1 ко всем защита, когда находитесь в области эффекта.

Возмездие мученика	Атака паладина 5
Божественный свет охватывает ваше оружие, когда вы жертвуете свою способность лечить, чтобы поражать противника.	
Дневное	Духовное, оружие, лучи
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против КЗ, вы должны использовать Исцеляющий поток без восстановления ОЗ.
Попадание:	урон лучами 4[W]+МодСил.
Промех:	1/2 урона.

<b>Знак уязвимости</b>	<b>Атака паладина 5</b>
Вы заставляете ближайшего противника биться в конвульсиях от боли, потому что вы делаете его более восприимчивым к солнечной энергии.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3к8+МодОбн и цель получает уязвимость 5 лучи до конца сражения.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, цель не получает уязвимость.	

**6 уровень. Полезные молитвы.**

<b>Божественный телохранитель</b>	<b>Приём паладина 6</b>
Когда ваше оружие атакует врагов, тоже делает магия вашего божества, соединяясь с вашими союзниками.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Эффект:</b> выберите союзника в пределах 5 квадратов от вас. Вы принимаете на себя 1/2 урона, который наносится этому союзнику. до конца сражения или пока вы не отмените эффект как свободное действие. Никакие дарования не могут уменьшить этот урон.	

<b>Одно сердце, один разум</b>	<b>Приём паладина 6</b>
Вы и ваши союзники формируете телепатическую связь.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 6</b>
<b>Цель:</b> вы и все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения цели могут телепатически общаться между собой на расстоянии 20 квадратов. Ваше действие «Помощь союзнику» даёт бонус +4 вместо +2.	

<b>Гнев богов</b>	<b>Приём паладина 6</b>
Ореол божественного света исходит от вас, позволяя вам и вашим союзникам атаковать врагов с большей решительностью.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> вы и все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> цель добавляет ваш МодОбн к броскам урона до конца сражения.	

**7 уровень. Боевые молитвы.**

<b>Подозвать противника</b>	<b>Атака паладина 7</b>
Вы толкаете врага к себе, нанося ему печальные раны, когда он пробует упрекнуть вас.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодОбн и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	

<b>Мягкое перемещение</b>	<b>Атака паладина 7</b>
Вы взываете к силам вашего божества, чтобы он поменял вас местами с вашим союзником, а вы нанесли удар противнику на новой позиции	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Основная цель:</b> один союзник в пределах кол-ва квадратов, равного вашему МодМуд.	
<b>Эффект:</b> вы и цель меняетесь местами. Если сейчас противник в пределах вашей рукопашной досягаемости, то вы можете выполнить вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> один противник.	
<b>Вторичная атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн.	

<b>Божественное почтение</b>	<b>Атака паладина 7</b>
Вы представляете себя с таким убеждением, что ваших врагов охватывает страх мощи вашей веры.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к8+МодОбн и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

<b>Громовой удар</b>	<b>Атака паладина 7</b>
Ваше оружие вспыхивает, когда атакует, а мгновения спустя звук грома поражает вашего противника.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (если цель отмечена вами, то вы можете выбросить крит. удар при броске 19-20).	
<b>Попадание:</b> урон звуком 2[W]+МодСил и цель падает.	

**9 уровень. Дневные молитвы.**

<b>Корона славы</b>	<b>Атака паладина 9</b>
Сияющая корона появляется над вашей головой, затем внезапно расширяется, атакуя ближайших врагов.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 2к8+МодОбн.	
<b>Эффект:</b> любой противник, начинающий свой ход в смежной с вами области, замедлен до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> вы можете поддержать эффект дарования.	



Один в поле воин	Атака паладина 9
Когда вы не способны сражаться рядом с союзниками, вы обращаетесь к своей вере в поисках защиты.	
Дневное	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель: все противники в области эффекта.	
Атака: Обн против Воли.	
Попадание: урон лучами 2к8+МодОбн.	
Эффект: цель ослаблена (спасбросок прекращает).	
Особенность: вы не можете использовать это дарование, если кто-либо из союзников находится в пределах 5 квадратов от вас.	

Сияющие импульсы	Атака паладина 9
Вы атакуете врага пульсирующим светом, которые повреждает его ближайших союзников.	
Боевое	Духовное, инструмент, лучи
Стандартное действие	Дист. 10
Основная цель: одно существо.	
Атака: Обн против Стк.	
Попадание: урон лучами 1к10+МодОбн. Выполните вторичную атаку.	
Вторичная цель: каждый противник, смежный с основной целью.	
Вторичная атака: Обн против Стк.	
Попадание: урон лучами 1к10+МодОбн и вы толкаете цель на 3 квадрата.	
Поддержка втор.: когда вы поддерживаете дарование, повторите вторичную атаку (основная цель одинаковая каждый раз).	
Промех: 1/2 урона, нет вторичной атаки.	

### 10 уровень. Полезные молитвы.

Очищение духа	Приём паладина 10
Прозрачный контур появляется над существом, которое вы выберете. Жесты божественного духа уменьшают страдания существа, затем немедленно исчезают.	
Боевое	Духовное
Втор. действие	Дист. 5
Цель: вы или один союзник.	
Эффект: цель выполняет спасбросок с бонусом +2.	

Благородный щит	Приём паладина 10
Вы быстро взмахиваете рукой и вихрь энергии окружает вас и ваших друзей, ограждая их от вреда за ваш счёт.	
Дневное	Духовное
Мгновенное прерывание	Личное
Событие: вы цель ближней атаки или атаки по площади.	
Эффект: эта атака автоматически попадает по вам, а остальные атакованные союзники получают только 1/2 урона. Это дарование не изменяет другие эффекты атаки.	

Повернуть поток	Приём паладина 10
Вы шепчете торжественный гимн и божественный свет покрывает вас и ближайших союзников.	
Дневное	Духовное
Стандартное действие	Ближ. взрыв 3
Цель: вы и все союзники в области эффекта.	
Эффект: цель выполняет спасбросок против каждого эффекта, который может быть прерван спасброском.	

### 13 уровень. Боевые молитвы.

Запутывающий удар	Атака паладина 13
Волны энергии исходят из вашего оружия, окружая врагов и приковывая их к земле.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Обн против Воли.	
Попадание: урон 2[W]+МодОбн и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Сияющий натиск	Атака паладина 13
Вы перемещаете себя по воздуху к союзнику, как блестящие лучи света исходят от вашего оружия.	
Боевое	Духовное, оружие, лучи
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Эффект: вы можете пролететь кол-во квадратов, равное вашему МодМуд, и выполнить атаку.	
Цель: одно существо в пределах рукоп. досягаемости.	
Атака: Сил против КЗ.	
Особенность: вы должны использовать натиск как часть этого действия.	
Попадание: урон лучами 3[W]+МодСил и цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

Восстанавливающий удар	Атака паладина 13
Когда вы атакуете врага, вы бормочете молитву лечения, создавая нимб света, который лечит союзника.	
Боевое	Духовное, оружие, лечение
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Обн против КЗ.	
Попадание: урон звуком 2[W]+МодОбн. Один союзник в пределах 5 квадратов от вас восстанавливает кол-во ОЗ, равное 10 + ваш МодМуд.	

Ураганный удар	Атака паладина 13
Вы ведёте оружие по кругу, атакуя ближайших врагов и показывая отличное военное мастерство.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель: все противники в области эффекта, которых вы видите.	
Атака: Сил против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил и цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

## 15 уровень. Дневные молитвы.

<b>Кровавое возмездие</b>	<b>Атака паладина 15</b>
Разбитый и раненый вы взываете к силе вашего божества, чтобы нанести карающий удар врагу и излечить свои раны.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Особенность:</b> вы можете использовать это дарование только когда вы ранены.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> вы можете потратить Исцеляющий поток.	

<b>Сломать стену</b>	<b>Атака паладина 15</b>
Вы набросились на врага с силой вашей веры и разрушили его оборону.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3к10+МодОбн и цель получает штраф -2 ко всем защита (спасбросок прекращает).	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель получает штраф -1 ко всем защита (спасбросок прекращает).	

<b>Истинная Немезида</b>	<b>Атака паладина 15</b>
Вы направляете ваш святой символ на противника, нанося ему урон и выбирая его для божественного возмездия.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодОбн.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения, когда цель находится в пределах 5 квадратов от вас и атакует вас или вашего союзника, вы можете выполнить вторичную атаку против цели как мгновенную реакцию.	
<b>Вторичная атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодОбн.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	

## 16 уровень. Полезные молитвы.

<b>Заступничество ангела</b>	<b>Приём паладина 16</b>
Вы телепортируетесь к другу, находящемуся в беде, и принимаете на себя эффекты атаки, предназначенные для него.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, телепортация</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> союзник в пределах 5 квадратов от вас успешно атакован.	
<b>Эффект:</b> вы телепортируетесь в смежный с союзником квадрат и принимаете на себя этот удар.	

<b>Смертельная опека</b>	<b>Приём паладина 16</b>
Вы касаетесь умирающего существа, награждая его способностью сопротивляться зову смерти.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. касание</b>
<b>Цель:</b> одно умирающее существо.	
<b>Эффект:</b> вы тратите Исцеляющий поток, но не восстанавливаете ОЗ. Вместо этого цель восстанавливает ОЗ, как если бы она потратили два Исцеляющих потока. Добавьте ваш МодОбн к кол-ву восстанавливаемых ОЗ.	

## 17 уровень. Боевые молитвы.

<b>Обессиливающий удар</b>	<b>Атака паладина 17</b>
Могучим ударом вы оставляете противника без сил.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.	

<b>Укрепляющий удар</b>	<b>Атака паладина 17</b>
Симфония музыки иного мира резонирует по вашему телу, укрепляя его	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодОбн. До конца вашего следующего хода вы получаете бонус дарования к КЗ, равный вашему МодМуд.	

<b>Рука богов</b>	<b>Атака паладина 17</b>
Вы держите святой символ над головой и вспышка божественного света исходит от него. Лучи иссушают ваших противников и вдохновляют союзников.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 2к10+МодОбн и цель отмечена до конца вашего следующего хода.	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода союзники в области взрыва получают бонус дарования к броскам атаки, равный вашему МодМуд.	

<b>Ужасающий удар</b>	<b>Атака паладина 17</b>
Беспощадно атакуя, вы преследуете врага волнами божественного страха.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, страх</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодОбн. Цель не может двигаться к вам в свой следующий ход.	

## 19 уровень. Дневные молитвы.

<b>Корона ослепляющего сияния</b>	<b>Атака паладина 19</b>
Вы размахиваете оружием и блестящий свет взрывается вокруг вас, ослепляя противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3[W]+МодОбн и цель ослеплена (спасбросок прекращает).	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.	

<b>Благо рыцаря</b>	<b>Атака паладина 19</b>
Вы атакуете врага с таким убеждением, что ближайшие союзники чувствуют вдохновение.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> вы и смежные с вами союзники получаете бонус дарования +1 к броскам атаки до конца сражения.	

<b>Справедливый ад</b>	<b>Атака паладина 19</b>
Бушующий ад святого огня охватывает ваших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, зональное, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 2 дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 3к10+МодОбн и цель гарантирует боевое преимущество вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель не гарантирует боевое преимущество.	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область огня, которая существует до конца вашего следующего хода. Противники, входящие в область или начинающие свой ход в ней, получают урон огнём 1к10 и гарантируют боевое преимущество вам и вашим союзникам.	
<b>Поддержка втор.:</b> область сохраняется.	

## 22 уровень. Полезные молитвы.

<b>Ангельское спасение</b>	<b>Приём паладина 22</b>
Белые крылья астрального блеска окутывают союзника, а затем исчезают. Крылья вновь появляются недалеко от вас и переносят туда союзника.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. взгляд</b>
<b>Цель:</b> один согласный союзник.	
<b>Эффект:</b> цель телепортируется из любого квадрата, который вы видите, в квадрат в пределах 5 квадратов от вас, который ближе к вам, чем исходный квадрат цели.	

<b>Очищающий взрыв</b>	<b>Приём паладина 22</b>
Божественная энергия пробегает по вам и вашим союзникам, убирая негативные эффекты.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> вы и все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> каждая цель выполняет спасбросок против каждого эффекта, который можно прекратить спасброском. Все штрафы к броскам атаки и защитам, действующие на цель, снимаются.	

<b>Подарок жизни</b>	<b>Приём паладина 22</b>
Вы произносите величайшую молитву и касаетесь раненого или недавно убитого союзника, даря ему подарок жизни, жертвуя собственным здоровьем.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. касание</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Эффект:</b> если цель жива, то она восстанавливает кол-во ОЗ не больше, чем 1/2 от ваших макс. ОЗ (на ваш выбор), а вы получаете такое же кол-во урона. Если цель мертва с конца вашего последнего хода, то она возвращается к жизни с 0 ОЗ, а вы получаете урон, равный 1/2 от ваших макс. ОЗ. Вы не можете избежать этого урона или уменьшить его любым способом.	

<b>Союз в вере</b>	<b>Приём паладина 22</b>
Вы произносите слова веры, немедленно излечивая вас и ближайших союзников.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, лечение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> вы и каждый союзник в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> каждая цель может потратить Исцеляющий поток.	

## 23 уровень. Боевые молитвы.

<b>Здесь вас ждёт гибель</b>	<b>Атака паладина 23</b>
Вы притягиваете врага, иссушая его сияющей энергией.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 4к10+МодОбн и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд (минимум 1).	

<b>Удар мученика</b>	<b>Атака паладина 23</b>
Когда вы атакуете врага, вы произносите молитву, которая даёт вам силу поглотить урон от противника, даже если он направлен не на вас.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил. До конца вашего следующего хода, когда цель наносит урон, вы можете принять урон на себя. Цель атаки врага не получает урон, но подвергается другим эффектам атаки.	

<b>Звучный удар</b>	<b>Атака паладина 23</b>
Вы вращаете оружие по могучей дуге, издавая звонкий гром, который поражает смежных противников.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Основная цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 3[W]+МодСил и цель падает. Выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> каждый противник смежный с вами, но не основная цель.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 1[W]+МодСил и цель падает.	

<b>Возвышенное перемещение</b>	<b>Атака паладина 23</b>
Подняв руку, вы телепортируете союзника, находящегося в опасности, в безопасное место, а сами оказываетесь на его первоначальном месте, атакуя противников в пределах досягаемости.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Основная цель:</b> один согласный союзник.	
<b>Эффект:</b> вы можете телепортировать цель на 5 квадратов. До конца вашего следующего хода вы гарантируете цель бонус дарования ко всем защита, равный вашему МодМуд. Также вы телепортируетесь в исходный квадрат цели и выполняете вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> одно существо в пределах рукопашной досягаемости.	
<b>Вторичная атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодОбн.	

## 25 уровень. Дневные молитвы.

<b>Возвеличенное возмездие</b>	<b>Атака паладина 25</b>
Вы наносите могучий удар и над головой противника появляется символ вашего божества в виде пылающей красной руны, которую видите только вы, вспыхивая и предупреждая вас, когда он собирается атаковать.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодСил.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения цель провоцирует атаки при возможности от вас, когда атакует (спасбросок прекращает). Вы получаете бонус +2 к броску атаки при возможности и наносите доп. урон 1[W].	

<b>С тобой хоть в ад</b>	<b>Атака паладина 25</b>
Божественный свет исходит из вашего святого символа, разрушая ближайших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Духовное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 5</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 6к6+МодОбн и постоянный урон огнём 10 (спасбросок прекращает). Цель отмечена до конца вашего следующего хода.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона и постоянный урон огнём 10 (спасбросок прекращает). Цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

## 27 уровень. Боевые молитвы.

<b>Ошеломляющий удар</b>	<b>Атака паладина 27</b>
Вы вращаете оружие по могучей дуге, ошеломляя цель, когда попадаете.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Основная цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода. Выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> каждый противник смежный с вами, но не основная цель.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	

<b>Клеймо наказания</b>	<b>Атака паладина 27</b>
Вы прикасаетесь своим символом к врагу, клеймя его божественным сиянием символа вашего божества и вынуждая его получать урон от собственных атак.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. касание</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 4к8+МодОбн. Если цель выполняет атаку в свой следующий ход, она получает 1/2 урона от своей атаки, даже если промахивается.	

<b>Божественная месть</b>	<b>Атака паладина 27</b>
Вы произносите древнюю молитву, которая высвобождает ярость вашего божества на ближайшего противника, который напал на вас.	
<b>Боевое</b>	<b>Духовное, инструмент</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Дист. 20</b>
<b>Событие:</b> существо в пределах дальности атакует вас.	
<b>Цель:</b> атакующее существо.	
<b>Атака:</b> Обн+2 против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 4к10+МодОбн и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.	



Ограничивающий удар	Атака паладина 27
Вы атакуете врага с такой решимостью, что он слепнет к другим противникам, кроме вас.	
<b>Боевое</b> Духовное, инструмент, лучи	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодОбн и цель отмечена до конца вашего следующего хода. Также цель не получает линию эффекта против любого, кроме вас, до конца вашего следующего хода.	

Ослепляющий удар	Атака паладина 27
Ваше оружие сияет внутренним светом, а ваши враги ослеплены силой вашего удара.	
<b>Боевое</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3[W]+МодСил и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.	

## 29 уровень. Дневные молитвы.

Рука правосудия	Атака паладина 29
Вы объявляете божественное решение вашему врагу и вынуждаете его получать урон от собственных атак.	
<b>Дневное</b> Духовное, инструмент	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 5	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 5к10+МодОбн. Когда цель выполняет атаку, атака действует как обычно, но цель получает полный урон и эффекты от атаки (спасбросок прекращает). Спасброски для предотвращения этого эффекта получают штраф -2.	
<b>Промак:</b> урон 5к10+МодОбн.	
<b>Особенность:</b> многие существа имеют иммунитет или сопротивление против собственных атак. При получении урона от собственной атаки в результате этого дарования цель не получает преимуществ от иммунитета или сопротивлений.	

Мощная вера	Атака паладина 29
Вы наносите тяжёлые удары врагу, а свет, вырывающийся из вашего оружия, ослепляет его.	
<b>Дневное</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Основная цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 7[W]+МодСил. Выполните вторичную атаку.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона, нет вторичной атаки.	
<b>Вторичная цель:</b> все противники в пределах 10 квадратов от вас.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против Стк.	
<b>Попадание:</b> цель ослеплена до конца вашего следующего хода.	

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Астральный воин.

«С мощью Астрального моря, идущей через меня, и верой столь же мощной как моё оружие, я сражаюсь как повелит мой бог».

### Требование. Класс паладина.

Вы буквально становитесь оружием для вашего божества, наполненным дополнительной порцией мощи, происходящей из Астрального моря. Как Астральный воин вы не упустите врагов, против которых сможете выступить, нет такого вызова, на который вы не ответите, поскольку ваша вера сильна, а ваше оружие поёт с силой с высока. Когда вы выберете этот путь, ваше оружие будет излучать серебристый свет Звёздного моря.

### Особенности пути Астрального воина.

**Астральное наказание (11 уровень).** Отмеченные вами противники, которые атакуют ваших союзников без атаки по вам, получают штраф -2 ко всем защитами, пока они отмечены вами.

**Действие астрального омоложения (11 уровень).** Вы можете потратить ОД, чтобы восстановить одно потраченное боевое дарование паладина вместо получения доп. действия.

**Храбрость с высока (16 уровень).** Вы получаете бонус +2 к спасброскам против эффектов страха.

### Молитвы Астрального воина.

Дорога света	Атака астрального воина 11
Ваше оружие сияет астральным светом, а когда оно бьёт врага, то свет распространяется на ближайших врагов, теперь ваши союзники могут их лучше видеть.	
<b>Боевое</b> Духовное, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил. До конца вашего следующего хода ваши союзники имеют боевое преимущество против смежных с вами противников.	

Молите большего	Приём астрального воина 11
Вы атакуете врага, но молитесь об увеличении кол-ва наносимого урона.	
<b>Боевое</b> Духовное	
<b>Свободное действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> если вам не нравится урон, который вы выбросили для одной из атак, перебросьте бросок урона. Вы должны использовать второй бросок.	

Астральный вихрь	Атака астрального воина 20
Ваша вера направляет вас в вихревую атаку, которая попадает по каждому противнику в пределах досягаемости, ослабляя их обороноспособность.	
Дневное	Духовное, оружие, страх
Стандартное действие	Ближ. взрыв 1
Цель:	все противники в области эффекта, которых вы видите.
Атака:	Сил против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодСил. Также цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасбросок прекращает).
Особенность:	если атака убивает одного или более злых или хаотично злых существ, то бросьте к20. Если бросок равен 10 или больше, то вы можете снова использовать это дарование в этом сражении.

### Защитник порядка.

«Закон подавляет хаос, я поддерживаю закон каждым моим действием и делом».

### Требование. Класс паладина.

Вы становитесь образцом порядка, охватывая это понятие и доказывая его каждым своим словом и делом. Боги порядка благоприятно смотрят на вас, потому что вы олицетворяете их идеалы, которые они считают примерами для подражания, сражаясь с хаотично злыми силами при любой возможности. В присутствии хаотично злых существ ваше оружие пылает сияющим светом.

### Особенности пути Защитник порядка.

**Действие чемпиона (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы вспыхиваете сияющим светом, который заставляет смежных противников получить штраф -1 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

**В защиту порядка (11 уровень).** Когда вы смежны с целью вашего Духовного испытания, цель провоцирует атаку при возможности с вашей стороны, если выполняет атаку не против вас. Кроме того, ваш бросок атаки против демонов и элементарей, против которых вы проводите испытание, наносит доп. урон лучами 2к6.

**Молот чемпиона (16 уровень).** Ваши атаки игнорируют сопротивление демонов и элементарей.

### Молитвы Защитника порядка.

Уверенное правосудие	Атака защитника порядка 11
Вы призываете вашу преданность закону, чтобы нанести точный удар.	
Боевое	Духовное, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил+4 против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]. Если цель отмечена вами, то она также ослаблена и изумлена этой атакой на время, пока длится эффект вашей отметки.

Никто не пройдет	Приём защитника порядка 12
Вы удерживаете двух противников вместо одного.	
Дневное	Духовное
Свободное действие	Личное
Эффект:	до конца сражения каждое использование Духовного испытания может проводиться против двух существ, а не одного.

Правило закона	Атака защитника порядка 20
Вы взываете к закону через оружие, заставляя его пылать, когда наносите удары противникам.	
Дневное	Духовное, оружие, лучи
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Цель:	одно существо.
Атака:	Сил против Стк.
Особенность:	если цель выбросила крит. удар против вас или вашего союзника в этом сражении, то ваша атака получает бонус дарования +2 и наносит доп. урон лучами +2к10.
Попадание:	урон 4[W]+МодСил и вы толкаете цель на 1 квадрат. Цель ослаблена (спасбросок прекращает).
Промак:	урон 1[W]+МодСил и цель ослаблена (спасбросок прекращает).

### Госпитальер.

«Я целитель и защитник, вдохновение для союзников и пугающий облик для противников».

### Требование. Класс паладина.

Ваш духовный путь ведёт вас к специализации в искусстве лечения. Вы улучшаете лечение, которое оказываете союзникам, становясь светлым маяком надежды на поле битвы. Вы воплощаете милосердие и заботу, принося помощь раненым и возвращая к жизни убитых, особенно когда вы превращаете урон против врага в лечение для друга.

### Особенности пути Госпитальера.

**Благословение госпитальера (11 уровень).** Когда противник, против которого вы проводите испытание, атакует одного из ваших союзников,

этот союзник восстанавливает кол-во ОЗ, равное 1/2 вашего уровня + ваш МодМуд.

**Действие госпиталяера (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас восстанавливает кол-во ОЗ, равное вашему МодМуд.

**Забота госпиталяера (16 уровень).** Вы добавляете ваш МодОбн к лечению, проводимому всякий раз при использовании дарования Наложение рук.

### Молитвы Госпиталяера.

Опекающий удар	Атака госпиталяера 11
Вы атакуете врага, принося надежду и воодушевление союзникам.	
<b>Боевое Духовное, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо, которое отмечено вами.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодОбн. Каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас может выполнить спасбросок.	

Лечащая купель	Приём госпиталяера 12
Короткая молитва наполняет ваше оружие лечебными свойствами.	
<b>Дневное Духовное, лечение</b>	
<b>Втор. действие</b> Личное	
<b>Эффект:</b> до конца сражения, когда вы атакуете в свой ход и попадаете, вы лечите союзника. Выберите союзника в пределах 10 квадратов от вас. Этот союзник восстанавливает кол-во ОЗ, равное 1кб x ваш МодМуд.	

Живительный удар	Атака госпиталяера 20
Вы наполняете оружие сияющей мощью. Когда вы атакуете врага, эта сила лечит союзника.	
<b>Дневное Духовное, оружие, лечение, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 4[W]+МодОбн.	
<b>Эффект:</b> выберите союзника в пределах 10 квадратов от вас. Союзник может потратить Исцеляющий поток. Добавьте ваш МодОбн к восстанавливаемым ОЗ.	

### Юстициарий.

«Я сражаюсь за справедливость, моя вера и моя сильная рука защищает тех, кто в них нуждается».

### Требование. Класс паладина.

Вы становитесь воплощением правосудия, чемпионом справедливости и честности, по крайней мере, с точки зрения вашей веры. Вам предоставляются способности защищать союзников

и других, кто нуждается в помощи, а также дарования, которые позволяют вам делать правильные вещи согласно вере, которой вы придерживаетесь.

### Особенности пути Юстициария.

**Справедливое действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, каждый противник смежный с вами ослаблен до конца вашего следующего хода.

**Справедливый дух (11 уровень).** Каждый смежный с вами союзник может перебросить один спасбросок в конце своего хода.

**Справедливое убежище (16 уровень).** Каждый смежный с вами союзник получает иммунитет к эффектам страха и чарам и бонус +1 к спасброскам.

### Молитвы Юстициария.

Справедливое сияние	Атака юстициария 11
Взрыв света, подобный правосудию, исходит из вашего святого символа, посылая боль врагам.	
<b>Боевое Духовное, инструмент, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 5	
<b>Цель:</b> все противники, отмеченные вами, в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 2к8+МодОбн. До конца вашего следующего хода цель не может выполнить атаку, цель которой не вы.	

Лучше ударь меня	Приём юстициария 12
Вы взываете к своим внутренним чувствам справедливости и чистоте, читаете молитву и перенаправляете урон с союзника на себя, чтобы защитить его.	
<b>Дневное Духовное</b>	
<b>Мгновенное прерывание</b> Личное	
<b>Событие:</b> союзник в пределах 5 квадратов атакован.	
<b>Эффект:</b> атака промахивается по всем союзникам, но автоматически попадает по вам, даже если вы не цель атаки.	

Вызов несправедливости	Атака юстициария 20
Ваши враги окружают вас, вы не можете без правосудия. Вы фокусируетесь на мощной молитве, посылая световой взрыв, который не смогут игнорировать враги.	
<b>Дневное Духовное, инструмент, лучи</b>	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 10	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3к8+МодОбн и цель отмечена до конца вашего следующего хода.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона и цель отмечена до конца вашего следующего хода.	

## ПЛУТ.

«Вы наверное удивились, увидев меня. Если бы вы обратили внимание, вы были бы ещё живы».

### Классовые черты.

Роль - штурмовик.

Источник силы - боевой.

Ключевые характеристики: Лов, Сил, Обн.

Ношение доспехов: одежда, кожаный доспех.

Владение оружием: кинжал, ручной арбалет, сюрикен, праща, короткий меч.

Бонус к защите - +2 Реакция.

Очки здоровья на 1-ом уровне - 12 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях - 5.

Исцеляющий поток - 6 + МодТел в день.

Классовые умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Воровство (Лов), Восприятие (Муд), Запугивание (Обн), Знание улиц (Обн), Обман (Обн), Проницательность (Муд), Подземелья (Муд), Скрытность (Лов).

Тренировка умений. Натренированы умения Скрытность и Воровство. На 1-ом уровне выберите ещё четыре умения из списка классовых умений.

Классовые способности. Первый удар, тактика плута, оружейный талант плута, тайная атака.

Плуты - хитрые и неуловимые противники. Они скользят в тени, проходя через поле сражения без страха быть обнаруженным. Как плут вы могли бы столкнуться с предвзятым мнением других относительно вашей мотивации, но вы сами формируете свой характер. Вы могли бы быть агентом раскрытой разведывательной сети свергнутого короля, беглым преступником, пытающимся очистить своё имя или ищущим острых ощущений сорвиголовой, который не может получить достаточно адреналина. Или вы просто хотите получить золото. С лезвием, сокрытым в рукаве, и скрывающим плащом на плечах, вы шагаете вперёд, а ваши глаза светятся от нетерпения.

### Классовые особенности.

#### Первый удар.

В начале сражения вы имеете боевое преимущество против любого существа, которое пока ещё не действовало в этом сражении.

#### Тактика плута.

Плуты действуют различными способами. Некоторые плуты используют их естественное

обаяние и хитрые уловки, чтобы обмануть противников. Другие полагаются на грубую силу, чтобы преодолеть врагов. Выберите одну из двух особенностей.

**Изящное уклонение.** Вы получаете бонус к КЗ, равный вашему МодОбн, против атак при возможности.

**Зверский негодяй.** Вы получаете бонус к урону Тайной атакой, равный вашему МодСил.

Выбор, который вы сделаете влияет на определённые дарования плута.

#### Оружейный талант плута.

Когда вы используете сюрикен, ваш кубик урона увеличивается на 1. Когда вы используете кинжал, вы получаете бонус +1 к броскам атаки.

#### Тайная атака.

Один раз за раунд, когда вы имеете боевое преимущество против противника и успешно атакуете его, используя оружие из группы лёгких клинков, арбалетов или пращей, выполняемая атака наносит доп. урон. Если вы нанесли урон этой атакой с начала этого хода, то вы не можете нанести его снова до начала вашего следующего хода. Вы решаете, применять ли этот доп. урон или нет, после выполнения броска урона. Урон зависит от вашего уровня.

Уровень	Урон тайной атаки
1-10	+2к6
11-20	+3к6
21-30	+5к6

#### Дарования плута.

Ваши дарования - это смелые подвиги, которые основываются на вашей личной хитрости, проворстве и опыте. Некоторые дарования основываются на высоком Обаянии, что важно для плута-обманщика, а некоторые - на высокой Силе, они важны для мускулистого плута.

#### 1 уровень. Мгновенные подвиги.

Проникающий удар	Атака плута 1
Острая игла скользит через броню в чужую плоть.	
<b>Мгнов.</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодЛов.	



Ловкий удар	Атака плута 1
Заключительный выпад перемещает вас в выгодную позицию.	
Мгнов.	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Особенность:	вы можете двигаться на 2 квадрата до атаки.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов.
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодЛов.	

Ответный удар	Атака плута 1
Расчётливым ударом вы оставляете уязвимость в защите противника для ответного удара.	
Мгнов.	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов. Если цель атакует вас до начала вашего следующего хода, вы выполняете ответный удар против цели как мгновенное прерывание: Сил против КЗ, урон 1[W]+МодСил.
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодЛов, а урон ответного удара - до 2[W]+МодСил.	

Хитрый размах	Атака плута 1
Отвлекающий размах оружием заставляет противника о лезвие у горла.	
Мгнов.	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов+МодОбн.
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодЛов+МодОбн.	

1 уровень. Боевые подвиги.

Позиционный удар	Атака плута 1
Из-за ложной задержки противник оказывается точно там, где вы хотите.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Воли.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов и вы сдвигаете цель на 1 квадрат.
Изящное уклонение: вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодОбн.	

Изумляющий удар	Атака плута 1
Опытный удар застаёт врага врасплох и оставляет его страдающим от боли.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

Замок короля	Атака плута 1
Сложно достать маленького парня, который прячется за громиллой в доспехах.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Реак.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов.
Эффект: поменяйтесь местами с согласным смежным союзником.	

Мучительный удар	Атака плута 1
Если вы крутите лезвие в ране врага, то он страдает от невыносимой боли.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов.
Зверский негодяй: вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодСил.	

1 уровень. Дневные подвиги.

Ослепляющий заградительный огонь	Атака плута 1
Заградительный огонь снарядами заставляет врагов очищать кровь из своих глаз.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. луч 3
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.
Цель:	все противники в области эффекта, которых вы видите.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.
Промех: 1/2 урона и цель не ослеплена.	

Лёгкая цель	Атака плута 1
Вы наносите врагу удар, готовя следующее нападение.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов. Цель замедлена и гарантирует боевое преимущество вам (спасбросок прекращает оба).
Промех:	1/2 урона и цель гарантирует боевое преимущество вам до конца вашего следующего хода.

Обманный удар	Атака плута 1
Через серию манёвров и обманов противник оказывается там, где вам необходимо.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодЛов и вы сдвигаете цель на 1 квадрат.
Эффект:	до конца сражения, каждый раз, когда вы бьёте цель вы сдвигаете её на 1 квадрат.

## 2 уровень. Полезные подвиги.

Летающий призрак	Приём плута 2
Вы скрыты и быстро ходите в одно время.	
Мгнов.	Воинское
Действие движения	Личное
Требование:	тренированное умение Скрытность.
Эффект:	вы можете двигаться со своей скоростью и выполнять проверку умения Скрытность. Вы не получаете обычных штрафов при таком движении.

Большой прыжок	Приём плута 2
Вы прыгаете на большое расстояние без разбега.	
Мгнов.	Воинское
Действие движения	Личное
Требование:	тренированное умение Атлетика.
Эффект:	выполните прыжок в длину или в высоту. Определите УС прыжка, как будто у вас был разбег. Дистанция прыжка может превышать вашу скорость.

Мастер обмана	Приём плута 2
Линия между обманом и правдой настолько тонкая, что вы легко пересекаете её.	
Боевое	Воинское
Свободное действие	Личное
Событие:	вы делаете бросок проверки умения Обман и вам не нравится результат.
Требование:	тренированное умение Обман.
Эффект:	перебросьте проверку умения Обман. Вы решаете делать ли это до того, как МТП объявит результат.

Быстрые пальцы	Приём плута 2
Вы можете воровать со скоростью моргания глаз.	
Боевое	Воинское
Втор. действие	Личное
Требование:	тренированное умение Воровство.
Эффект:	выполните проверку умения Воровство как часть этого действия, даже если проверка обычно стандартное действие.

Кувырок	Приём плута 2
Вы кувырываетесь от пути боли, избегая нападений ваших врагов.	
Боевое	Воинское
Действие движения	Личное
Требование:	тренированное умение Акробатика.
Эффект:	вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное 1/2 вашей скорости.

## 3 уровень. Боевые подвиги.

Приманка и замена	Атака плута 3
Вы атакуете и заставляете врага покачнуться вперёд, занимая его место.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Воли.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов. также вы меняетесь местами с целью, а затем можете переместиться на 1 квадрат.
Изящное уклонение:	вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашему МодОбн.

Установочный удар	Атака плута 3
Вы наносите расчётливый удар, который ослабляет защиту противника для последующих нападений.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов и цель гарантирует боевое преимущество вам до конца вашего следующего хода.

Свалить с ног	Атака плута 3
Баланс и импульс ваши союзники, когда вы делаете выпад вперёд и опрокидываете противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Зверский негодяй:	вы получаете бонус к броску атаки, равный вашему МодСил.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов и цель падает.

<b>Лезвие обманщика</b>	<b>Атака плута 3</b>
Вы наносите опытный удар и делаете серию манёвров, которые озадачивают ваших врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов. Добавьте ваш МодОбн к вашему КЗ до начала вашего следующего хода.	

## 5 уровень. Дневные подвиги.

<b>Умный ответный удар</b>	<b>Атака плута 5</b>
Вы развиваете нападения рядом быстрых, болезненных ударов между атаками противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения цель получает урон, равный вашему МодЛов, каждый раз, когда атакует вас, и вы можете переместиться как мгновенная реакция после такой атаки.	

<b>Глубокий порез</b>	<b>Атака плута 5</b>
Каждая капля крови - это дополнительный гвоздь в гроб вашего противника.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов и постоянный урон, равный 5 + ваш МодСил (спасбросок прекращает).	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и нет постоянного урона.	

<b>Раненая ходьба</b>	<b>Атака плута 5</b>
Вы сваливаете врага вредоносным ударом и вынуждаете его запинаться на поле боя.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов и цель падает. До конца сражения, если цель двигается более 1/2 своей скорости как одно действие, то она падает в конце своего движения.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель не падает.	

## 6 уровень. Полезные подвиги.

<b>Хамелеон</b>	<b>Приём плута 6</b>
Вы растворяетесь в окружающем мире.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> вы скрыты и теряете укрытие или прикрытие от противника.	
<b>Требование:</b> тренированное умение Скрытность.	
<b>Эффект:</b> выполните проверку умения Скрытность. До конца вашего следующего хода вы по прежнему скрыты, если существо, имеющее линию взгляда до вас, не выбросило больше вас в свою проверку умения Восприятие. Если в конце хода вы не получили прикрытие или укрытие, то это существо автоматически видит вас.	

<b>Позорный побег</b>	<b>Приём плута 6</b>
С ловкой непринуждённостью вы обходите одну рискованную ситуацию за другой.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Акробатика.	
<b>Эффект:</b> если вы отмечены, это прекращается. Вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашей скорости.	

<b>Менталитет толпы</b>	<b>Приём плута 6</b>
Когда приходится лгать и убеждать, ваши союзники следуют за вами.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 10</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Запугивание.	
<b>Цель:</b> вы и все союзники в области эффекта.	
<b>Эффект:</b> цель получает бонус дарования +2 к проверкам умений, основанных на Обаянии, и к проверкам Обаяния до конца вашего следующего хода.	

<b>Ловкий подъём</b>	<b>Приём плута 6</b>
Вы поднимаетесь с поразительной ловкостью.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Атлетика.	
<b>Эффект:</b> выполните проверку умения Атлетика для лазания по поверхности. Вы можете двигаться с полной скоростью за это лазание.	

<b>Скользкий разум</b>	<b>Приём плута 6</b>
Вы закрываете разум неопределёнными мыслями для защиты от ментальных атак.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> вы успешно атакованы против вашей Воли.	
<b>Требование:</b> тренированное умение Обман.	
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +2 к Воле против этой атаки.	

## 7 уровень. Боевые подвиги.

Облако стали	Атака плута 7
Вы забрасываете врагов острым металлом.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Ближ. взрыв 5
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.
Цель:	все противники в области эффекта, которых вы видите.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов.

Опасный удар	Атака плута 7
Вы наносите удар, открывающий дыры в защите врага.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Стк.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов и цель получает штраф -1 к КЗ и Реак до конца вашего следующего хода.
Зверский негодяй:	штраф к КЗ и Реак равен вашему МодСил.

Удача плута	Атака плута 7
Одарённый плут может превратить провал в удачу.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование:	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против КЗ.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов.
Промех:	выполните вторичную атаку против цели.
Вторичная атака:	Лов против КЗ.
Изящное уклонение:	вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашему МодОбн.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов.

Песок в глазах	Атака плута 7
Вы набираете горсть песка и кидаете её в глаза противнику, чтобы ослепить его.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Реак.
Попадание:	урон 1[W]+МодЛов и цель ослеплена до конца вашего следующего хода.

## 9 уровень. Дневные подвиги.

Багровый край	Атака плута 9
Вы наносите врагу рану, которая продолжает кровоточить, а вы подобно акуле, продолжаете находиться рядом, ожидая смерти.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Стк.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов. Цель получает постоянный урон, равный 5 + ваш МодСил, и гарантирует боевое преимущество вам (спасбросок прекращает оба).
Промех:	1/2 урона и нет постоянного урона.

Смертельное расположение	Атака плута 9
Вы ловко маневрируете, толкая врага при каждом ударе.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. 1
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	вы сдвигаете цель на любой другой квадрат смежный с вами, а затем атака Лов против КЗ.
Попадание:	урон 3[W]+МодЛов.
Эффект:	до конца сражения так долго, как вы смежны с целью, вы сдвигаете цель на 1 квадрат до выполнения рукопашной атаки против цели.

Нокаут	Атака плута 9
Хорошо нанесённый удар выбивает противника из боя.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование:	вы должны использовать лёгкий клинок.
Цель:	одно существо.
Атака:	Лов против Стк.
Попадание:	урон 2[W]+МодЛов и цель падает без сознания (спасбросок прекращает). Если бессознательная цель получает урон, она больше не без сознания.
Промех:	1/2 урона и цель изумлена до конца вашего следующего хода.

## 10 уровень. Полезные подвиги.

Некоторая свобода	Приём плута 10
Вы такой же скользкий как угорь.	
Дневное	Воинское
Действие движения	Личное
Требование:	тренированное умение Акробатика.
Эффект:	вы автоматически получаете успех при проверке умения Акробатика для освобождения от захвата или для побега из удержания.



Ближний бой	Приём плута 10
Вы выбираете укрытие между большими существами, чтобы вас было труднее атаковать.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Акробатика.	
<b>Эффект:</b> двигайтесь в пространство смежного существа, которое больше вас и его размер минимум большой (оно получает как обычно атаку при возможности). Вы получаете боевое преимущество против него, а оно получает штраф -4 к броскам атаки против вас. Когда существо двигается, вы двигаетесь вместе с ним, оставаясь в его пространстве. Оно может выполнить атаку Сил или Лов против Реак, чтобы сдвинуть вас в смежный квадрат и завершить этот эффект.	
<b>Особенность:</b> союзники существа могут атаковать вас без штрафов.	

Опасное воровство	Приём плута 10
Вы крадёте предмет у противника во время сражения.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Свободное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Воровство.	
<b>Эффект:</b> в следующее действие игнорируйте штраф -10, когда делаете проверку умения Воровство для карманного воровства во время сражения.	

Теневой шаг	Приём плута 10
Вы тихо шагаете из тени в тень, скользя мимо противников.	
<b>Мгнов.</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Скрытность.	
<b>Эффект:</b> вы должны быть скрыты, чтобы использовать это дарование. Вы можете двигаться со своей скоростью. В конце этого движения, если у вас есть укрытие, вы можете сделать проверку умения Скрытность без штрафов за движение. Если вы выполнили проверку, то вы остаётесь скрытым во время движения.	

### 13 уровень. Боевые подвиги.

Возможность дурака	Атака плута 13
Вы приманиваете противника атаковать вас, а затем поворачиваете его удар в него самого.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Воли.	
<b>Попадание:</b> цель получает урон, как если бы она была атакована своей простой рукопашной атакой. Если у вас есть боевое преимущество против цели, то вы можете добавить урон Тайной атаки.	

Ошеломляющий удар	Атака плута 13
Вовремя нанесённый удар оставляет врага беспомощным на некоторое время.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	

Ураганный удар	Атака плута 13
Ваше оружие становится пятном, поскольку вы делаете быстрые атаки против двух противников, а затем убегаете.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов и вы сдвигаете цель на 2 квадрата.	
<b>Изящное уклонение:</b> вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодОбн.	
<b>Эффект:</b> вы можете пройти 3 квадрата после выполнения атаки.	

Несбалансированное нападение	Атака плута 13
Уворачиваясь вы наносите решающий удар, который поражает вашего противника и	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов и цель не может перемещаться до конца вашего следующего хода. Если цель провоцирует атаку при возможности для вас до начала вашего следующего хода, то вы получаете бонус к броску атаки и урона, равный вашему МодСил, при ударе цель падает.	

### 15 уровень. Дневные подвиги.

Кровавый путь	Атака плута 15
Вы мчитесь по полю боя, оставляя позади изумлённых и кровоточащих противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы можете двигаться со своей скоростью. Все противники, которые могут выполнить атаку при возможности против вас в результате этого движения, атакуют сами себя этой атакой вместо вас. Все противники, которые могут провести эту атаку, должны сделать её.	

Захват удавкой	Атака плута 15
Чем больше враг сопротивляется, тем меньше вы хотите позволить ему уйти.	
<b>Дневное Воинское, оружие, надёжное</b>	
<b>Стандартное действие (Особое) Рукоп. оружие</b>	
<b>Особенность:</b> вы можете использовать это дарование как втор. действие, если уже схватили существо. Если это так, то не требуется бросок атаки.	
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов и вы захватываете цель. До освобождения цели вы имеете укрытие, любая рукопашная или дист. атака, промахивающаяся по вам, попадает в захваченное существо.	
<b>Поддержка втор.:</b> захват поддерживается в другом раунде. Когда вы третий раз поддерживаете захват, цель падает без сознания. Если бессознательная цель получает урон, то она больше не без сознания.	

Убийственный удар	Атака плута 15
Безжалостный удар приводит к большой награде, потому что после убийства происходит грабёж.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие</b>	
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов.	
<b>Промах:</b> 1/2 урона.	
<b>Особенность:</b> если цель ранена, то атака наносит урон 5[W]+МодЛов+МодСил при ударе, крит. удар можно нанести при броске 17-20.	

## 16 уровень. Полезные подвиги.

Взломать замок	Приём плута 16
Вы взламываете замок определённым способом и он сразу открывается.	
<b>Дневное Воинское</b>	
<b>Втор. действие Личное</b>	
<b>Требование:</b> тренированное умение Воровство.	
<b>Эффект:</b> в следующее действие получите бонус дарования +10, когда пытаетесь взломать замок. Если проверка успешна, то замок сразу открывается.	

Спрятаться при взгляде	Приём плута 16
Вы скрываетесь посреди битвы, атакуя с места, где вы скрылись.	
<b>Боевое Воинское</b>	
<b>Втор. действие Личное</b>	
<b>Требование:</b> тренированное умение Скрытность.	
<b>Эффект:</b> вы должны быть скрыты для использования этого дарования. Вы невидимы, пока не покинете исходный квадрат. Другие действия не делают вас видимым.	

Уклонение прыжком	Приём плута 16
Вы отпрыгиваете от опасности, чтобы избежать нападения.	
<b>Боевое Воинское</b>	
<b>Мгновенное прерывание Личное</b>	
<b>Событие:</b> противник выбрал вас целью атаки.	
<b>Требование:</b> тренированное умение Атлетика.	
<b>Эффект:</b> выполните проверку умения Атлетика, чтобы прыгнуть, с бонусом дарования +5 и двигайтесь на соответствующую дистанцию.	

Повысить ставки	Приём плута 16
Вы сосредотачиваетесь на точности ваших атак за счёт ослабления собственной защиты.	
<b>Дневное Воинское</b>	
<b>Втор. действие Личное</b>	
<b>Требование:</b> тренированное умение Обман.	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода любая ваша атака может нанести крит. удар при броске 17-20, а любая атака против вас - 19-20.	

## 17 уровень. Боевые подвиги.

Удар «Хвост дракона»	Атака плута 17
Сначала вы настраиваетесь, а затем сбиваете их с ног.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие</b>	
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов. Если цель атакует вас до начала вашего следующего хода, то вы можете снова атаковать её как мгновенное прерывание и нанести урон при попадании 2[W]+МодЛов.	
<b>Зверский негодяй:</b> атака, выполняемая как мгновенное прерывание, получает бонус к броску атаки, равный вашему МодСил.	

Преследующий удар	Атака плута 17
Со свирепостью вы нападаете. Ваше оружие глубоко входит в плоть врага, наполняя его сердце сомнением.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие</b>	
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов. До конца вашего следующего хода вы получаете боевое преимущество против цели и бонус дарования +1 ко всем защитах против атак цели.	
<b>Изящное уклонение:</b> бонус дарования равен вашему МодОбн.	

Удар и захват	Атака плута 17
Держите друзей близко, а врагов на острие кинжала.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов и вы хватаете цель. Если она уже была схвачена, то она удерживается вместо обездвиживания до высвобождения из захвата. Цель может пытаться высвободиться как обычно.	

## 19 уровень. Дневные подвиги.

Поток ложных атак	Атака плута 19
Ряд финтов делает врага беспомощной лёгкой целью.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 5[W]+МодЛов.	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода все защиты цели против ваших атак получают штраф, равный вашему МодОбн.	
<b>Поддержка втор.:</b> эффект поддерживается на следующий раунд.	

Летающий противник	Атака плута 19
Справившись с реакциями противника, вы можете бросить его подобно тряпичной кукле.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов и вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодСил. Если на пути сдвигания есть препятствие, то цель и препятствие получают урон 1к6 и цель заканчивает своё движение в последнем занимаемом квадрате.	
<b>Промак:</b> вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодСил, урона от препятствий нет.	

Отступление змеи	Атака плута 19
После смелого удара вы рассеиваете врага, смещаясь назад, когда он хочет атаковать.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодЛов.	
<b>Эффект:</b> когда цель выполняет рукопашную или дист. атаку против вас, вы можете переместиться на 1 квадрат как мгновенное прерывание. Цель может сделать сбросок, чтобы прекратить этот эффект.	

## 22 уровень. Полезные подвиги.

Прыжок в облака	Приём плута 22
Вы прыгаете на феноменальную дистанцию.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Атлетика.	
<b>Эффект:</b> выполните две независимые проверки умения Атлетика, чтобы прыгнуть, с бонусом дарования +5 к каждой. Вы не приземляетесь между прыжками и можете превысить нормальное движение.	

Изумляющая акробатика	Приём плута 22
С почти нечеловеческой скоростью вы избегаете нападения противника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Акробатика.	
<b>Эффект:</b> вы можете переместиться с двойной скоростью. Вы можете лазить с полной скоростью как часть этого движения. Если противник атакует вас, когда вы перемещаетесь, то вы получаете бонус +4 к КЗ против этой атаки.	

Скрыться со света	Приём плута 22
Пока вы не торопитесь, вы можете незаметно перемещаться по полю битвы.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> тренированное умение Скрытность.	
<b>Эффект:</b> вы должны быть скрыты для использования этого дарования. Вы невидимы до конца сражения или пока вы не прервёте эффект, пройдя более 2 квадратов за ход, или выполните атаку, кроме простой или мгновенной атаки.	

## 23 уровень. Боевые подвиги.

Гамбит негодяя	Атака плута 23
Вы выполняете решающее нападение. Промакнувшись, вы заставляете поражённого врага атаковать другого противника, а не вас.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов.	
<b>Промак:</b> цель выполняет простую рукопашную атаку как свободное действие против смежной цели, но не против вас. Вы выбираете цель атаки.	
<b>Изящное уклонение:</b> атака, которую вы выбираете при промахе, получает бонус к броску атаки и урона, равный вашему МодОбн.	

Удар скорпиона	Атака плута 23
Один из ваших союзников наносит своевременный удар и вы тоже атакуете, подобно скорпиону.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Рукоп. 1</b>
<b>Событие:</b> союзник наносит урон смежному с вами существу.	
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> атакованное союзником существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов.	
<b>Зверский негодяй:</b> переместитесь на кол-во квадратов, равное вашему МодСил, после атаки, попала она или нет.	

Стальная ловушка	Атака плута 23
Блестящие лезвия приковывают ваших врагов на месте прежде, чем кто-либо успеет моргнуть.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 5</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкое метательное оружие или пращу.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

## 25 уровень. Дневные подвиги.

Резкое нападение	Атака плута 25
Вы атакуете со смертельной свирепостью, чтобы обессилить врага.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов. Цель получает постоянный урон 10 и ослаблена (спасбросок прекращает оба).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона и цель получает постоянный урон 10 (спасбросок прекращает).	

Тиски	Атака плута 25
Вы атакуете врага безжалостным ударом поперёк ног, так что он почти не может ходить.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов. Цель получает постоянный урон 10 и замедлена (спасбросок прекращает оба).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона, цель получает постоянный урон 5 и замедлена (спасбросок прекращает оба).	

Призрак в ветре	Атака плута 25
Вы исчезаете, затем атакуете из ниоткуда.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 6[W]+МодЛов и вы становитесь невидимым. Вы перемещаетесь в любой квадрат, смежный с целью, а снова появляетесь в начале вашего следующего хода. Вы имеете боевое преимущество против цели до конца вашего следующего хода.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона. Вы можете переместиться на 1 квадрат в другой квадрат, смежный с целью, и вы имеете боевое преимущество против цели до конца вашего следующего хода.	

## 27 уровень. Боевые подвиги.

Танец смерти	Атака плута 27
Вы уклоняетесь от атак противника, атакуя, когда позволят возможности при отклонении вражеских атак.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов. Если цель выполняет рукопашную атаку против вас до конца вашего следующего хода, то вы можете сделать так, что цель атакует другое существо вместо вас.	
<b>Изящное уклонение:</b> цели получают бонус к броскам атаки, вызванные этим дарованием, равный вашему МодОбн.	

Идеальный удар	Атака плута 27
Ваш враг не знает, что его ударило.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, Стк и Реак.	
<b>Особенность:</b> вы делаете один бросок атаки и попадаете, если бросок не меньше хотя бы одной защиты.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов. Добавьте доп. урон 1[W], если атака пробилла две защиты. Цель также ошеломлена до конца вашего следующего хода, если атака пробилла три защиты.	



Ураган крови	Атака плута 27
Вы беспощадно атакуете и режете противника, проливая большое кол-во крови.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b>	вы должны использовать лёгкий клинок.
<b>Цель:</b>	одно существо.
<b>Атака:</b>	Лов против КЗ.
<b>Зверский негодяй:</b>	атака получает бонус к броску атаки, равный вашему МодСил.
<b>Попадание:</b>	урон 5[W]+МодЛов.

## 29 уровень. Дневные подвиги.

Острые убийцы	Атака плута 29
Перерезанное горло, стрела в сердце - всё это хорошо.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b>	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
<b>Цель:</b>	одно существо.
<b>Атака:</b>	Лов против КЗ.
<b>Попадание:</b>	урон 7[W]+МодЛов.
<b>Промех:</b>	1/2 урона.
<b>Особенность:</b>	если у вас есть боевое преимущество против цели, удвойте любой доп. урон от Тайной атаки или крит. удара.

Обездвиживающий удар	Атака плута 29
Вы перерезаете сухожилия противника и оставляете его обездвиженным.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b>	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
<b>Цель:</b>	одно существо.
<b>Атака:</b>	Лов против Стк.
<b>Попадание:</b>	урон 5[W]+МодЛов и цель обездвижена (спасбросок прекращает). Если спасбросок успешен, то цель замедлена (спасбросок прекращает). Спасброски против этих эффектов получают штраф -5.
<b>Промех:</b>	1/2 урона и цель замедлена (спасбросок прекращает). Спасбросок получает штраф -5.

Смена цели	Атака плута 29
Атака, предназначенная для вас, поражает другого.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Событие:</b>	существо выполняет рукопашную или дист. атаку против вас.
<b>Требование:</b>	вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.
<b>Цель:</b>	атакующее существо.
<b>Атака:</b>	Обн против Воли.
<b>Попадание:</b>	вместо атаки против вас цель атакует существо на ваш выбор в пределах 2 квадратов от вас. Вы должны выбрать существо, которое может быть атаковано целью.
<b>Промех:</b>	атака цели наносит 1/2 урона, если попадает.

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Вор-домушник.

«Я акробат, способный прыгать и вращаться с удивительной проворностью. У меня есть изящество и быстрота великих котов».

### Требование. Класс плута.

Вы затачиваете ваше тело как лезвие бритвы, прибавляя высокий уровень атлетических умений к вашему репертуару уловок плута. Как мастер-атлет вы становитесь вором высочайшего калибра, который удивляет противников невероятными движениями и удивительными навыками физической стойкости при сохранении верности воровским корням.

### Особенности пути Вора-домушника.

**Акробатическое действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете доп. действие движения.

**Контроль тела (11 уровень).** Когда вас толкают, тащат или сдвигают, вы можете уменьшить кол-во квадратов, на которое вас передвигают, на 1.

**Мастер-атлет (16 уровень).** Когда вы выполняете проверку умения Атлетика, сделайте бросок дважды. Используйте результат, который хотите.

### Подвиги вора-домушника.

Гамбит вора-домушника	Атака вора-домушника 11
Вы переходите к действию, опытно атакуете, а затем отступаете.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b>	вы должны использовать лёгкий клинок.
<b>Цель:</b>	одно существо.
<b>Особенность:</b>	вы можете переместиться на 3 квадрата до проведения атаки.
<b>Атака:</b>	Лов против КЗ.
<b>Попадание:</b>	урон 3[W]+МодЛов.
<b>Эффект:</b>	переместитесь в любой квадрат смежный с целью.

Мгновенное спасение	Приём вора-домушника 12
С наивысшим усилием вы убегаете.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b>	вы становитесь обездвиженным, удержанным или замедленным.
<b>Эффект:</b>	вы заканчиваете эффект, воздействующий на вас. Затем вы можете переместиться на 2 квадрата.

Переадресация смерти	Атака вора-домушника 20
Оружие стремится к вам, но вы направляете его к другой цели.	
Дневное	Воинское, оружие
Мгновенное прерывание	Рукоп. или дист. оружие
<b>Событие:</b> противник успешно атакует вас рукопашной атакой, в пределах его досягаемости есть другой противник.	
<b>Требование:</b> вы должны использовать лёгкий клинок.	
<b>Цель:</b> атакующий противник.	
<b>Атака:</b> Лов против Реак.	
<b>Попадание:</b> атака противника промахивается по вам и попадает по другому противнику на ваш выбор в пределах дальности атаки цели.	
<b>Промех:</b> урон 2[W]+МодЛов против цели.	
<b>Эффект:</b> переместитесь на 1 квадрат.	

### Мастер кинжала.

«Смотри как кинжалы танцуют на моих пальцах. Я знаю больше способов использовать этот кинжал, чем вы можете себе вообразить».

**Требование.** Класс плута.

Вы и ваш кинжал становитесь едины, поскольку вы становитесь мастером запутанной борьбы с кинжалом. Вы мастер кинжала, способный использовать оружие столькими способами, которые другой плут не может себе вообразить.

### Особенности пути Мастера кинжала.

**Действие мастера кинжала (11 уровень).** Вы можете потратить ОД, чтобы перебросить бросок атаки или урона, который вы сделали при использовании кинжала, вместо получения доп. действия.

**Точность кинжала (11 уровень).** Вы можете выбросить крит. попадание, используя кинжал, при броске 18-20.

**Преимущество кинжала (16 уровень).** Когда вы выбрасываете крит. попадание, используя кинжал, цель гарантирует боевое преимущество вам до конца вашего следующего хода.

### Подвиги Мастера кинжала.

Критическая возможность	Атака мастера кинжала 11
Ваша первая атака наносит крит. раны, так что вы продолжаете атаковать.	
Боевое	Воинское, оружие
Втор. действие	Рукоп. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать кинжал и нанести крит. удар кинжалом противнику в этот ход.	
<b>Цель:</b> существо, которому вы нанесли крит. удар.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов.	

Медитация клинка	Приём мастера кинжала 12
В момент концентрации вы фокусируете волю на острие вашего клинка.	
Дневное	Воинское, оружие
Втор. действие	Личное
<b>Эффект:</b> до конца сражения ваш кубик урона кинжала увеличивается на 1 размер.	

Глубокие раны	Атака мастера кинжала 20
Ваш кинжал стремится вперёд, глубоко погружаясь в тело противника.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать кинжал.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов и постоянный урон 10 (спасбросок прекращает). При крит. ударе постоянный урон 20 (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> урон 2[W]+МодЛов и нет постоянного урона.	

### Мастер-шпион.

«Я могу войти там. Никаких проблем».

**Требование.** Класс плута.

Вы мастер незаметного проникновения в различные места. Кроме того, вы имеете умения и тренировку, чтобы справиться с любым проникновением, которое возникает на вашем пути, от шпионажа и разведки до снайперских атак и тайных убийств.

### Особенности пути Мастера-шпиона.

**Действие шпиона (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете доп. действие движения.

**Квалифицированный шпион (11 уровень).** Вы получаете бонус +2 к проверкам умений Акробатика, Атлетика и Скрытность.

**Невидимый шпион (16 уровень).** Когда вы снижаете ОЗ цели, которая вашего уровня или выше, до 0 или ниже или когда вы наносите крит. удар цели, которая вашего уровня или выше, вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода.

## Подвиги Мастера-шпиона.

Отвлекающая рана	Атака мастера-шпиона 11
Вы наносите рану из тени, которая отвлекает противника и заставляет его ослабить защиту.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие	
Требование: вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
Цель: одно существо, против которого у вас есть боевое преимущество.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодЛов и цель гарантирует боевое преимущество вам и всем вашим союзникам до конца вашего следующего хода.	

Невозможно поймать	Приём мастера-шпиона 12
С непринуждённостью вы шагаете в тень и исчезаете из вида.	
Боевое	Воинское
Втор. действие Личное	
Эффект: вы становитесь невидимым до начала вашего следующего хода.	

Болезненный прокол	Атака мастера-шпиона 20
Ваше оружие глубоко проникает в тело противника, оставляя кровоточащие раны.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие	
Требование: вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
Цель: одно существо.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодЛов и постоянный урон 10 (спасбросок прекращает).	
Промех: 1/2 урона и нет постоянного урона.	

## Теневой убийца.

«Когда вам нужно кого-то убить, вы не найдёте никого лучше для этой работы, чем я».

**Требование.** Класс плута.

Вы становитесь машиной для убийств, атакуя из тени со смертельной и кровавой эффективностью, превращая атаки против вас в боль и страдания для ваших врагов. Вы верите, что можете выполнить действия до ваших противников, и знаете как доставить наказание так, как может только штурмовик.

## Особенности пути Теневого убийцы.

**Действие теневого убийцы (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы получаете бонус +4 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

**Ответный удар теневого убийцы (11 уровень).** Любой смежный противник, который промахивается по вам рукопашной атакой, получает урон, равный вашему МодЛов.

**Кровавое месиво (16 уровень).** Получите доп. урон к Тайной атаке, равный 1к6, когда атакуете раненых противников.

## Подвиги Теневого убийцы.

Глаз убийцы	Атака теневого убийцы 11
Вы атакуете с глазом убийцы, стремясь как можно быстрее и эффективнее разбить противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие	
Требование: вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
Цель: одно существо.	
Атака: Лов против Реак.	
Попадание: урон 2[W]+МодЛов и цель гарантирует боевое преимущество вам и всем вашим союзникам до конца вашего следующего хода.	
Особенность: если атака проводится до того, как цель действует в сражении, то увеличьте урон до 3[W].	

Плохая идея, друг	Приём теневого убийцы 12
Когда противник первый раз атакует вас, он понимает, что это была плохая идея.	
Дневное	Воинское
Мгновенное прерывание Личное	
Событие: смежный противник выполняет рукопашную атаку против вас первый раз в сражении.	
Особенность: если вы гарантируете боевое преимущество, то вы не можете использовать это дарование.	
Эффект: получите бонус дарования +10 ко всем защитах против атаки противника. Если атака промахивается, то противник получает удвоенный урон от Ответного удара теневого убийцы.	

Заключительный удар	Атака теневого убийцы 20
Ваш враг ранен. Этот выстрел прикончит его.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие Рукоп. или дист. оружие	
Требование: вы должны использовать арбалет, лёгкий клинок или пращу.	
Цель: одно раненое существо.	
Атака: Лов против Реак.	
Попадание: урон 5[W]+МодЛов и вы перемещаетесь на кол-во квадратов, равное вашему МодОбн. Вы должны закончить это движение в смежной области с противником.	
Промех: 1/2 урона и нет перемещения.	

## СЛЕДОПЫТ.

«Я позабочусь о том, который сзади. Это один хобгоблин, который пожалеет, что взял в руки лук».

### Классовые черты.

Роль - штурмовик.

Источник силы - боевой.

Ключевые характеристики: Сил, Пов, Муд.

Ношение доспехов: одежда, кожаный доспех, шкурный доспех.

Владение оружием: простое и воинское рукопашное, простое и воинское дистанционное.

Инструмент: святой символ.

Бонус к защите - +1 Стойкость, +1 Реакция.

Очки здоровья на 1-ом уровне - 12 + Тел.

Очки здоровья на следующих уровнях - 5.

Исцеляющий поток - 6 + МодТел в день.

Классовые умения: Акробатика (Пов), Атлетика (Сил), Восприятие (Муд), Выносливость (Тел), Лечение (Муд), Подземелья (Муд), Природа (Муд), Скрытность (Пов).

Тренировка умений. Натренировано умение Подземелья или Природа (на ваш выбор). На 1-ом уровне выберите ещё четыре умения из списка классовых умений.

Классовые способности. Боевой стиль, жертва охотника, главный выстрел.

Следопыты - это осторожные воины, которые бродят по местности, чтобы охранять области, принципы или образ жизни. Мастера лука и клинка, следопыты превосходят других в использовании тактики «ударь и беги». Следопыты организуют превосходные засады и превосходят других в избегании опасности.

Вы обладаете сверхъестественным чутьём и глубокими знаниями дикой местности. С вашим знанием естественного мира, вы можете легко отследить противника, используя малейшую зацепку, чтобы установить направление движения.

Когда вы заметите вашу цель, она погибнет от быстрых выстрелов из лука или от двух лезвий, которые блестят в ваших руках.

### Классовые особенности.

#### Стиль боя.

Выберите один из двух стилей боя и получите его преимущества.

**Стиль лучника.** Так как вы сосредоточились на дистанционных атаках, вы получаете бонусный навык Защитная мобильность.

**Стиль боя двумя клинками.** Так как вы сосредоточились на стиле боя двумя клинками, вы можете использовать одноручное оружие в вашей второстепенной руке как если бы это было неосновное оружие. Также вы получаете бонусный навык Крепкое тело.

#### Жертва охотника.

Один раз за ход как второстепенное действие вы можете выбрать ближайшего к вам противника, которого вы видите, как вашу жертву.

Один раз за раунд, когда вы успешно атакуете, вы наносите доп. урон вашей жертве. Доп. урон зависит от вашего уровня. Если вы выполняете несколько атак за раунд, то вам необходимо выбрать к какой атаке вы примените доп. урон. Если вы нанесли урон от этой способности с начала этого хода, то вы не можете ещё раз нанести его до начала вашего следующего хода.

Эффект сохраняется до конца сражения, пока жертва не будет уничтожена или пока вы не смените жертву. Вы можете выбрать только одну жертву в один момент времени.

Уровень	Доп. урон
1-10	+1к6
11-20	+2к6
21-30	+3к6

#### Главный выстрел.

Если никто из ваших союзников не находится ближе к вашей цели, чем вы, то вы получаете бонус +1 к броску дистанционной атаки против этой цели.

#### Дарования следопыта.

Ваши дарования - это смелые подвиги, полученные при обучении стрельбе из лука и владению мечом. На высоких уровнях вы получаете доступ к специальным позиционным дарованиям.

#### 1 уровень. Мгновенные подвиги.

Ловкий удар	Атака следопыта 1
Вы скользите через защиту противника, чтобы нанести ему удар, или выполняете атаку, а затем отступаете.	
<b>Мгнов.</b> Воинское, оружие	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. или дист. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Особенность:</b> переместитесь на 1 квадрат до или после атаки.	
<b>Атака:</b> Пов против КЗ.	
<b>Тпопадание:</b> урон 1[W]+МодПов.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодПов.	



<b>Осторожная атака</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Вы изучаете противника, ища изъяны в его защите, а когда находите, тогда наносите удар.	
<b>Мгнов. Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. или дист. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил+2 против КЗ (рукоп) или Лов+2 против КЗ (дист).	
<b>Попадание:</b> урон 1[W] (рукоп) или урон 1[W] (дист).	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W] (рукоп) или до 2[W] (дист).	

<b>Удар и отступление</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Позвольте воину встать лицом к лицу с монстром. Вы предпочитаете проводить атаку, а затем отступать в безопасное место.	
<b>Мгнов. Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> если вы двигаетесь в один ход после выполнения атаки, то выход из первого смежного с целью квадрата не провоцирует атаку при возможности от цели.	

<b>Удар близнец</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Если первая атака не убьёт противника, то вторая сможет.	
<b>Мгнов. Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Дист. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W] за атаку.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W].	

### 1 уровень. Боевые подвиги.

<b>Удар ужасной росомехи</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Враги окружают вас, к их огорчению, поскольку вы режете их со свирепостью ужасной росомехи.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 1	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	

<b>Уклончивый удар</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Вы путаете врагов, передвигаясь через поле битвы, когда вы проводите свои атаки.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. или дист. оружие	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Особенность:</b> вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодМуд, до или после атаки.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп) или Лов против КЗ (дист).	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (рукоп) или урон 2[W]+МодЛов (дист).	

<b>Хитрость лисы</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Используя момент удара врага, чтобы уклониться, вы проводите внезапную контратаку.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Мгновенная реакция</b> Рукоп. или дист. оружие	
<b>Событие:</b> противник выполняет рукопашную атаку против вас.	
<b>Атака:</b> вы можете переместиться на 1 квадрат, затем проведите простую атаку против противника.	
<b>Особенность:</b> получите бонус дарования к вашему броску простой атаки, равный вашему МодМуд.	

<b>Двойной удар</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Вы используете две стрелы или оба ваших клинка, чтобы поразить противника, заставляя его выть от боли.	
<b>Боевое Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. или дист. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил (рукоп) или урон 1[W]+МодЛов (дист) за атаку. Если обе атаки попадают, то вы наносите доп. урон, равный вашему МодМуд.	

### 1 уровень. Дневные подвиги.

<b>Внезапный удар</b>	<b>Атака следопыта 1</b>
Вы держите оружие лезвием вниз и атакуете противника по лицу одним из них. Он ослабит защиту, а вы нанесёте ему удар вторым клинком в спину.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Рукоп. оружие	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (неосновное оружие).	
<b>Попадание:</b> урон 1[W] (неосновное оружие).	
<b>Эффект:</b> вы перемещаетесь на 1 квадрат и выполняете вторичную атаку против цели.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против КЗ (основное оружие).	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (основное оружие) и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.	

Ловушка для медведя	Атака следопыта 1
Хороший выстрел по ногам врагу, вынуждает его хромать и кровоточить.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ (рукоп) или Лов против КЗ (дист).	
Попадание: урон 2[W]+МодСил (рукоп) или урон 2[W]+МодЛов (дист). Цель замедлена и получает постоянный урон 5 (спасбросок прекращает оба).	
Промак: 1/2 урона и цель замедлена до конца вашего следующего хода.	

Челюсти волка	Атака следопыта 1
Вы используете оружие, чтобы уклониться от противника и ударить его в слабое место.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование: вы должны использовать два рукопашных оружия.	
Цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
Попадание: урон 2[W]+МодСил за атаку.	
Промак: 1/2 урона за атаку.	

Расколоть дерево	Атака следопыта 1
Вы пускаете одновременно две стрелы, которые атакуют различные цели.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: два существа в пределах 3 квадратов друг от друга.	
Атака: Лов против КЗ. Сделайте два броска атаки, выберите больший и примените против обеих целей.	
Попадание: урон 2[W]+МодЛов.	

## 2 уровень. Полезные подвиги.

Критический совет	Приём следопыта 2
Вы мудры во всём. Чем быстрее ваши друзья поймут это, тем лучше и безопаснее будет им.	
Боевое	Воинское
Мгновенная реакция	Дист. 5
Событие: союзник в пределах дальности, которого вы видите или слышите, выполняет проверку умения, используя умения, которые у вас тренированы.	
Эффект: вы гарантируете союзнику способность перебросить проверку умения с бонусом дарования, равным вашему МодМуд.	

Ловкое парирование	Приём следопыта 2
Вы ловко блокируете удар противника и используете его же силу против него самого.	
Боевое	Воинское, оружие
Мгновенная реакция	Рукоп. 1
Событие: противник промахивается против вас рукопашной атакой.	
Эффект: сдвиньте противника в смежный с вами квадрат и получите боевое преимущество против него до конца вашего следующего хода.	

Урожайная земля	Приём следопыта 2
Даже когда враг готов нанести вам удар, вы отпрыгиваете назад, чтобы избежать его.	
Боевое	Воинское
Мгновенная реакция	Личное
Событие: противник наносит вам урон рукопашной атакой.	
Эффект: вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд. Получите бонус дарования +2 ко всем защитах до конца вашего следующего хода.	

## 3 уровень. Боевые подвиги.

Резать и бежать	Атака следопыта 3
Вы дважды атакуете, когда перемещаетесь в более выгодную позицию.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование: вы должны использовать два рукопашных оружия или дист. оружие.	
Цель: одно или два существа.	
Атака: Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
Особенность: после первой или второй атаки вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодМуд.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил (рукоп) или урон 1[W]+МодЛов (дист) за атаку.	

Удар грозового бора	Атака следопыта 3
Вы дважды атакуете, вынуждая врагов отойти назад.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Требование: вы должны использовать два рукопашных оружия или дист. оружие.	
Цель: одно или два существа.	
Атака: Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил (рукоп) или урон 1[W]+МодЛов (дист) за атаку. С каждым ударом вы толкаете цель на 1 квадрат. Если обе атаки попадают по одной цели, то вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодМуд.	

Подрывной удар	Атака следопыта 3
Вы срываете нападение врага своевременным ударом лезвия или быстрым выстрелом из лука.	
Боевое	Воинское, оружие
Мгновенное прерывание	Рукоп. или дист. оружие
Событие: вы или союзник атакованы существом.	
Цель: атакующее существо.	
Атака: Сил против КЗ (рукоп) или Лов против КЗ (дист).	
Попадание: урон 1[W]+МодСил (рукоп) или урон 1[W]+МодЛов (дист). Цель получает штраф к броску атаки, равный 3 + ваш МодМуд.	

Удар теневой осы	Атака следопыта 3
Вы быстро атакуете, подобно теневой осе, которая атакует наиболее уязвимые места противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
Цель: одно существо, которое является вашей жертвой.	
Атака: Сил против Реак (рукоп) или Лов против Реак (дист).	
Попадание: урон 2[W]+МодСил (рукоп) или урон 2[W]+МодЛов (дист).	

## 5 уровень. Дневные дарования.

Бешеная перестрелка	Атака следопыта 5
Вы прыгаете в драку и выливаете поток стали на ничего не подозревающих противников.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование: вы должны использовать два рукопашных оружия.	
Цель: одно или два существа.	
Атака: Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
Особенность: до или после атаки вы можете двигаться с вашей скоростью без провоцирования атак при возможности.	
Попадание: урон 1[W]+МодСил за атаку. Если атака попадает, то цель изумлена до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попадают по одной цели, то она изумлена и замедлена до конца вашего следующего хода.	

Раскалывающий удар	Атака следопыта 5
Ваши стрелы вгрызаются в плоть противника, направляя осколки дерева глубоко в рану.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодЛов и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца сражения.	
Промех: 1/2 урона и цель получает штраф -1 к броскам атаки до конца сражения.	

Мучительный выстрел	Атака следопыта 5
Одна стрела может заставить противника выть от боли.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодЛов и цель ослаблена (спасбросок прекращает).	
Промех: 1/2 урона и цель не замедлена.	

Атака двух волков	Атака следопыта 5
Вы нападаете на врага с обнажённым оружием, атакуя его в бок, затем вы атакуете другого противника.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
Требование: вы должны использовать два рукопашных оружия.	
Особенность: вы можете переместиться на 2 квадрата до проведения этой атаки.	
Основная цель: одно существо.	
Атака: Сил против КЗ, 2 атаки (основное и неосновное оружие).	
Попадание: урон 2[W]+МодСил (основное оружие) и 1[W]+МодСил (неосновное оружие).	
Эффект: после атаки против основной цели вы можете переместиться на 2 квадрата и провести вторичную атаку.	
Вторичная цель: одно существо, но не основная цель.	
Вторичная атака: Сил против КЗ (неосновное оружие).	
Попадание: урон 2[W] (неосновное оружие).	

## 6 уровень. Полезные подвиги.

Избежать засаду	Приём следопыта 6
Вы глаза и уши группы, легко обнаруживающий признаки засады.	
Дневное	Воинское
Нет действия	Дист. взгляд
Эффект: в начале раунда неожиданности, в котором есть удивлённые союзники, используйте это дарование, чтобы убрать эффект неожиданности для кол-ва союзников, равного вашему МодМуд.	

Умелый союзник	Приём следопыта 6
Ваши союзники извлекают выгоду из вещей, которые вы узнали.	
Дневное	Воинское
Втор. действие	Дист. 10
Цель: один союзник.	
Эффект: любой союзник в пределах 10 квадратов от вас, который делает проверку нетренированного умения, которое у вас тренировано, получает бонус дарования к проверкам одного умения на ваш выбор, равный вашему МодМуд. Союзник должен видеть или слышать вас, чтобы получить бонус. Преимущества длятся до конца сражения или на 5 минут.	

Пройти сквозь битву	Приём следопыта 6
Вы пробираетесь через толщу боя, не давая шансов для противников успешно атаковать вас.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> противник становится смежным с вами.	
<b>Эффект:</b> вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	

## 7 уровень. Боевые подвиги.

Когти грифона	Атака следопыта 7
Ваши стальные клинки угрожающе вспыхивают, когда вы надсмехаетесь над противниками и наносите им глубокие раны.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (основное оружие) и 1[W]+МодСил (неосновное оружие).	

Коготь ястреба	Атака следопыта 7
Подобно ястребу вы бьёте с выверенной точностью.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп) или Лов против КЗ (дист). Получите бонус дарования к этому броску атаки, равный вашему МодМуд. Игнорируйте штрафы от укрытия или прикрытия (не от отличного укрытия или полного прикрытия).	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (рукоп) или урон 2[W]+МодЛов (дист).	

Шипы мантикоры	Атака следопыта 7
Вы быстро пускаете две стрелы.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов (первый выстрел), урон 1[W]+МодЛов (второй выстрел).	

Широкий вихрь	Атака следопыта 7
С развязанной яростью вы наносите удары в окружении врагов, выбивая их из равновесия.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд, и цель падает.	

## 9 уровень. Дневные дарования.

Атака на бегу	Атака следопыта 9
Не изменяя шаг, вы проводите две быстрые атаки.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> вы можете двигаться с вашей скоростью. В любой точке, пока вы двигаетесь, вы можете выполнить две атаки рукопашным (Сил против КЗ) или дистанционным (Лов против КЗ) оружием.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил (рукоп) или урон 3[W]+МодЛов (дист) за атаку.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку.	

Ближний выстрел	Атака следопыта 9
Под угрозой клыков и когтей вы спокойно пускаете стрелу в пасть монстра, находящегося в шаге от вас.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 1</b>
<b>Цель:</b> один смежный противник.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ. Эта атака не провоцирует атаки при возможности.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона.	

Брызги стрел	Атака следопыта 9
Вы делаете быстрые выстрелы, забрасывая стрелами ближайших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 3</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать дист. оружие.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона.	

Кружащиеся листья стали	Атака следопыта 9
Вы кружитесь с вытянутыми клинками, используя умение проникать сквозь защиту противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку.	

## 10 уровень. Полезные подвиги.

Неустршимый шаг	Приём следопыта 10
Вы легко проходите по сложной местности.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> на ваше движение не влияет сложная местность.	



Быстрый шаг	Приём следопыта 10
Вы поражаете союзников и врагов вашей стремительностью.	
Боевое	Воинское
Втор. действие	Личное
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода ваша скорость увеличивается на 4, а когда вы перемещаетесь, то можете переместиться на 1 квадрат больше.	

Открытая дистанция	Приём следопыта 10
Вы держитесь на расстоянии от приближающегося противника.	
Дневное	Воинское
Мгновенное прерывание	Личное
<b>Событие:</b> противник становится смежным с вами.	
<b>Эффект:</b> вы можете переместиться на 1 квадрат, а затем пройти кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодМуд. Вы не можете закончить движение в смежном квадрате с противником, который инициировал дарование.	

### 13 уровень. Боевые подвиги.

Осколок доспеха	Атака следопыта 13
Вы атакуете слабые места доспеха вашего противника, не только нанося урон, но и подготавливая последующие атаки.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если одна атака попадает, то цель получает штраф к КЗ, равный вашему МодМуд, до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попадают, то цель получает штраф к КЗ, равный 2 + ваш МодМуд, до конца вашего следующего хода.	

Ловкая защита	Атака следопыта 13
Между ударами вы используете клинки, чтобы отражать удары противников.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если вы попадаете любой из атак, то вы получаете бонус дарования к КЗ, равный 2 + ваш МодМуд, до конца вашего следующего хода.	

Сокрушительный выстрел	Атака следопыта 13
Один выстрел сокрушает противника.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
<b>Цель:</b> одно существо вашего размера или меньше.	
<b>Атака:</b> Лов против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов и цель падает.	

Приковывающий удар	Атака следопыта 13
Хорошо нацеленной атакой вы приковываете противника к земле или к стене.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. или дист. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил (рукоп) или урон 1[W]+МодЛов (дист) за атаку. Цель обездвижена до начала вашего следующего хода.	

### 15 уровень. Дневные подвиги.

Каскад клинков	Атака следопыта 15
Кажется что время замедляется, когда вы опускаете оружие на несчастных врагов.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Рукоп. оружие
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ. Чередуйте атаки основным и неосновным оружием, пока вы не промахнётесь или не попадёте 5 раз. После этого атака заканчивается.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если одна атака попадает, то цель ошеломлена (спасбросок прекращает). Если обе атаки попадают, то цель ошеломлена и обездвижена (спасбросок прекращает оба).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку. Цель не ошеломлена и не обездвижена.	

Кровоточащие раны	Атака следопыта 15
Ваши стрелы прокалывают плоть, из которых течёт поток крови.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, три атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов за атаку и получает постоянный урон 5 (спасбросок прекращает). Цель, которая атакована дважды, получает постоянный урон 10 (спасбросок прекращает). Цель, которая атакована трижды, получает постоянный урон 15 (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку и нет постоянного урона.	

Ошеломляющая сталь	Атака следопыта 15
Вы атакуете через щиты и доспехи противника, оставляя его неспособным реагировать на ваши атаки.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против Стк (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если одна атака попадает, то цель ошеломлена (спасбросок прекращает). Если обе атаки попадают, то цель ошеломлена и обездвижена (спасбросок прекращает оба).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку. Цель не ошеломлена и не обездвижена.	

Путающие стрелы	Атака следопыта 15
Ваши цели не узнают, кто их атаковал.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, три атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов за атаку. Цель, которая атакована единожды, изумлена (спасбросок прекращает). Цель, которая атакована дважды, ошеломлена (спасбросок прекращает). Цель, которая атакована трижды, ошеломлена (спасбросок прекращает) и получает урон +2[W].	
<b>Промех:</b> цель изумлена (спасбросок прекращает).	

## 16 уровень. Полезные подвиги.

Уклонение от ударов	Приём следопыта 16
Когда ваш враг начинает выполнять атаку, вы отпрыгиваете, а враг поражает только воздух.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> противник успешно атакует вас рукопашной атакой.	
<b>Эффект:</b> переместитесь на 1 квадрат от противника.	

Длинные шаги	Приём следопыта 16
У вас есть неожиданная способность оказываться на нужном месте в нужное время.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> ваша скорость увеличивается на 2.	

Мгновенная отсрочка	Приём следопыта 16
Среди хаоса боя вы способны успокоиться и избавиться от негативных эффектов.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> переместитесь на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд, и выполните спасбросок. Вы больше не отмечены ни одним противником.	

## 17 уровень. Боевые подвиги.

Тройной выстрел	Атака следопыта 17
Вы делаете залп из трёх стрел, которые проносятся через поле боя.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, 3 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов за атаку.	

Извлечение двух клинков	Атака следопыта 17
Вы качаете клинки в смертельных дугах, окуная поле битвы в крови вашего врага.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если обе атаки попадают, то цель получает доп. урон 1к10 и ослаблена до конца вашего следующего хода.	

Стрела мести	Атака следопыта 17
Вы направляете свой лук на врага, который ранил вашего союзника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Событие:</b> существо в пределах дальности атакует вашего союзника.	
<b>Цель:</b> атакующее существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ и вы получаете бонус дарования к этой атаке, равный вашему МодМуд.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов.	

Обстрел гепарда	Атака следопыта 17
Вы кружитесь вокруг с вытянутыми клинками, атакуя ноги противников, вынуждая их падать.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил. Цель обездвижена и падает на землю до конца вашего следующего хода.	

## 19 уровень. Дневные подвиги.

<b>Жестокая клетка стали</b>	<b>Атака следопыта 19</b>
Вы стремительно двигаетесь вокруг врага, нанося удары с каждым шагом.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Сил+2 против КЗ, 3 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (1-ая атака, основное), урон 2[W]+МодСил (2-ая атака, неосновное), урон 1[W]+МодСил (3-я атака, основное). Цель, которая атакована единожды, изумлена до конца вашего следующего хода. Цель, которая атакована дважды, ошеломлена до конца вашего следующего хода. Цель, которая атакована трижды, ослаблена и ошеломлена до конца вашего следующего хода.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку. Цель не ошеломлена, не изумлена и не ослаблена.	
<b>Эффект:</b> после первой и после второй атаки вы можете переместиться на 1 квадрат.	

<b>Два в одном</b>	<b>Атака следопыта 19</b>
Первый выстрел всегда самый мощный.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, 2 атаки. Если 1-ая атака попадает, то вы получаете бонус +5 к броску 2-ой атаки. Если 1-ая атака промахивается, то вы полните 2-ую атаку как обычно.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов за атаку.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку.	

<b>Поражающий вихрь</b>	<b>Атака следопыта 19</b>
Тёмно-красные капли брызгают во все стороны, когда вы поражаете ближайших противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если вы попадаете по противнику одним оружием, то он получает постоянный урон 5 (спасбросок прекращает). Если вы попадаете по противнику обоими оружиями, то он получает постоянный урон 10 (спасбросок прекращает).	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку, нет постоянного урона.	

<b>Большая стрела</b>	<b>Атака следопыта 19</b>
Вы выпускаете стрелу, которая проникает в вашего врага и отталкивает его назад, сбивая с ног.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов. Также вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное вашему МодСил, и цель падает.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона, вы толкаете цель на 1 квадрат и она падает.	

## 22 уровень. Полезные подвиги.

<b>Призрак леса</b>	<b>Приём следопыта 22</b>
Вы исчезаете в окружающей среде с такой скоростью и умением, что ваши враги не могут и предположить, где вы можете быть.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, иллюзия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> когда не ваш ход, противники считают вас невидимым, если у вас есть прикрытие или укрытие против него. Противник по-прежнему знает занимаемый вами квадрат, если он видел вас в этом квадрате в любой момент раунда. Эффект длится до конца сражения или 5 минут.	

<b>Упасть на грунт</b>	<b>Приём следопыта 22</b>
Вы кидаетесь на землю и делаете кувырок на безопасное расстояние.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> вы успешно атакованы ближней атакой или атакой по площади.	
<b>Эффект:</b> переместитесь на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	

<b>Мастер охоты</b>	<b>Приём следопыта 22</b>
Вы осторожно прицеливаетесь при каждом выстреле.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус к броскам урона, равный вашему МодМуд.	

<b>Безопасный шаг</b>	<b>Приём следопыта 22</b>
Вы ловко маневрируете между ваших противников.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> переместитесь на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	

## 23 уровень. Боевые подвиги.

Защита клинком	Атака следопыта 23
Ваш противник атакует, а поскольку вы защищаетесь одним клинком, то другим вы вспарываете живот врага.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Событие:</b> существо выполняет рукопашную атаку против вас.	
<b>Цель:</b> атакующее существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода броски атаки цели против вас получают штраф, равный вашему МодМуд.	

Плащ шипов	Атака следопыта 23
Вы наносите удар и режете ближайших врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно или два существа.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил за атаку. Если одна атака попадает, то цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода. Если обе атаки попадают по одной цели, то этот штраф становится равен -4.	
<b>Эффект:</b> если любое смежное существо выполняет атаку против вас и промахивается до начала вашего следующего хода, то проведите простую рукопашную атаку против существа основным и неосновным оружием как мгновенную реакцию	

Выстрел молотом	Атака следопыта 23
Вы проверяете силу тетивы, отводя стрелу как можно дальше, чтобы она поразила противника.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 4[W]+МодЛов и вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное 2 + ваш МодМуд.	

Залп мантикоры	Атака следопыта 23
Вы поливаете вашего врага стрелами.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, 3 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку. Если две атаки попадают, то вы наносите доп. урон 1[W]. Если три атаки попадают, то вы наносите доп. урон 2[W].	

## 25 уровень. Дневные подвиги.

Кровавый ураган	Атака следопыта 25
Луком или клинками вы наносите серию смертельных ударов вашим противникам.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. или дист. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных или дист. оружие.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (рукоп., основное и неосновное оружие) или Лов против КЗ (дист), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (рукоп) или урон 2[W]+МодЛов (дист) за атаку.	
<b>Промах:</b> 1/2 урона за атаку.	
<b>Эффект:</b> после выполнения этих атак вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	

Реакция тигра	Атака следопыта 25
Вы противостоите нападению противников своими собственными ударами.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы можете провести простую атаку против противника на ваш выбор как мгновенное прерывание, если он атакует вас.	

Неостанавливаемые стрелы	Атака следопыта 25
Вы делаете залп стрел с такой силой, что они поражают несколько противников.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 5</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать дист. оружие.	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодЛов.	
<b>Промах:</b> 1/2 урона.	

## 27 уровень. Боевые подвиги.

Смертельное разрывание	Атака следопыта 27
Вы погружаете клинки во врага и срываете их со свирепостью тигра, оставляя добычу желать жизни.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил за атаку. Если обе атаки попадают, то цель получает доп. урон 1к10 и ошеломлена до конца вашего следующего хода.	



Град стрел	Атака следопыта 27
Вы выпускаете град стрел, которые поражают всех врагов перед вами.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> все противники в пределах дальности.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодЛов.	

Молниеносный выстрел	Атака следопыта 27
Поскольку враг раскачивается от ужасной раны, вы быстро пускаете стрелу, чтобы прикончить его.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Событие:</b> одно существо, которого вы видите, только что получило урон.	
<b>Цель:</b> это существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов или урон 3[W]+МодЛов, если цель ранена.	

Блуждающий ураган	Атака следопыта 27
Вы атакуете врагов во все направления. Тогда подобно урагану, вы передвигаетесь через поле битвы и начинаете второе кружение стали.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил.	
<b>Эффект:</b> вы можете переместиться на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодМуд, и выполнить другую ближнюю атаку, аналогичную этой.	

## 29 уровень. Дневные подвиги.

Соткать паутину стали	Атака следопыта 29
Пересекая клинки, вы формируете защиту столь же твёрдую как могущественный щит, готовый к ответу, если враг не удачлив.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Событие:</b> противник успешно атакует вас рукопашной атакой.	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> атакующее существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ, 2 атаки (основное и неосновное оружие).	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил (основное оружие) и урон 1[W]+МодСил (неосновное оружие). Если обе атаки попадают, то атака цели промахивается.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона основным оружием и нет урона неосновным оружием.	

Три в одном	Атака следопыта 29
Если вы можете попасть первой стрелой, другие тоже попадут.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. оружие</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Лов против КЗ, 3 атаки. Если 1-ая атака попадает, то вы получаете бонус +5 к броску 2-ой и 3-ей атак. В случае промаха 1-ой атаки, проведите 2-ую и 3-ью атаку как обычно.	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодЛов за атаку.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона за атаку.	

Последующий удар	Атака следопыта 29
За каждой вашей атакой следует сильный удар, который пробивает защиту вашего противника.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Эффект:</b> вы можете использовать ваше неосновное оружие для проведения простых рукопашных атак со штрафом -2 против каждого противника, которого вы ударили, используя рукопашное атакующее дарование.	

## ОБРАЗЦОВЫЕ ПУТИ.

### Военный лучник.

«Нет такой цели, которую я бы не смог поразить, независимо от дальности до неё и её размера».

**Требование.** Класс следопыта, стиль лучника.

Вы становитесь идеалом для меткого стрелка, неповторимым лучником, который остаётся хладнокровным и собранным в самых напряжённых боевых ситуациях. Ваш опыт и умения демонстрируются в каждом выстреле во врага, а каждое сражение проходит гораздо лучше, когда вы рядом.

### Особенности пути Военного лучника.

**Действие лучника (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, вы можете перебросить бросок дист. атаки или бросок урона дист. атаки, вместо получения доп. действия.

**Боевой опыт (11 уровень).** Вы можете выбрать несколько существ в качестве жертвы одновременно. Кол-во равно вашему МодМуд. Также атаки против жертвы получают бонус +1 к броскам атаки.

**Боевая волна (16 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие или преимущества от Действия лучника, вы также получаете бонус +5 к КЗ против атак при возможности до конца сражения.

## Подвиги Военного лучника.

Комбинированный огонь	Атака военного лучника 11
Вы комбинируете огонь с вашим союзником, чтобы нанести сокрушительный удар.	
Боевое	Воинское, оружие
Мгновенная реакция	Дист. оружие
Событие: союзник выполняет дист. атаку или атаку по площади.	
Цель: одно существо, атакованное союзником.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 3[W]+МодЛов.	

Слава лучника	Приём военного лучника 12
Один враг пал, а те, кто остался, собираются изучить, что такое героизм.	
Боевое	Воинское
Свободное действие	Личное
Событие: одна из ваших дист. атак снижает ОЗ противника до 0 или меньше.	
Эффект: вы получаете ОД, которое должны потратить до конца вашего следующего хода.	

Яд добычи	Атака военного лучника 20
У вас есть несколько жертв, которых вы видите, так что вы делаете смертельный залп в каждую жертву.	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: каждый противник, определённый как жертва.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 3[W].	
Промак: цель падает, потому что уклонилась от вашей атаки.	

## Охотник на зверей.

«Я - охотник. Вы - моя добыча».

**Требование.** Класс следопыта, стиль лучника.

Вы становитесь непревзойдённым охотником на обычных и магических животных, преследуя свою добычу с неторопливой хитростью и удивительной лёгкостью. Каждая стрела, выпущенная в вашу выбранную добычу, поражает цель с безошибочной точностью.

### Особенности пути Охотника на зверей.

**Действие охотника (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы получаете бонус +4 к броскам атаки против жертвы до начала вашего следующего хода.

**Выбранная добыча (11 уровень).** Выберите одно ключевое слово: зверь или магический зверь. Ваша классовая способность Жертва охотника наносит доп. урон 2 против существ выбранного типа.

**Изменение действия (16 уровень).** После того как вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы можете перемещаться как второстепенное действие до конца сражения.

## Подвиги Охотника на зверей.

Точная стрела	Атака охотника на зверей 11
Преграды и магические препятствия не остановят ваши стрелы.	
Боевое	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: одно существо, определённое как жертва.	
Особенность: Игнорируйте штрафы за укрытие (но не за отличное укрытие), прикрытие и полное прикрытие. Вы можете атаковать невидимые цели, как если бы они были видимые.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 2[W]+МодЛов.	

Грация охотника	Приём охотника на зверей 12
Даже когда союзники окружают ваших врагов, вы выбираете лучшую позицию.	
Дневное	Воинское
Нет действия	Личное
Эффект: выполните проверку умения Скрытность и используйте её в порядке инициативы. Если вы получаете первый ход в сражении, то вы можете переместиться со своей скоростью как свободное действие до выполнения других действий.	

Цель охотника	Атака охотника на зверей 20
«Этот противник - моя добыча».	
Дневное	Воинское, оружие
Стандартное действие	Дист. оружие
Цель: одно существо.	
Атака: Лов против КЗ.	
Попадание: урон 4[W]+МодЛов.	
Эффект: цель определена вашей жертвой до конца сражения, а вы можете определить жертвой доп. существо по обычным правилам.	

## Первопроходец.

«Я могу найти для нас путь через лабиринт ужаса и я могу благополучно провести нас до другого конца».

**Требование.** Класс следопыта, стиль боя двумя клинками.

Вы становитесь непревзойдённым разведчиком, находящим путь в любой ситуации. Иногда вы находите самый лучший путь, а иногда вы должны вырезать дорогу через дикую местность двумя вашими клинками.

### Особенности пути Первопроходца.

**Боевое лечение (11 уровень).** Вы получаете 2 дополнительных Исцеляющих потоков в день.

**Действие первопроходца (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы получаете действие движения.

**Жестокое восстановление (16 уровень).** Когда вы успешно атакуете врага и он получает урон от Жертвы охотника, вы получаете временные ОЗ, равные кол-ву урона, который вы нанесли, используя Жертву охотника, + ваш МодМуд.

### Подвиги Первопроходца.

Ошибочный шаг	Атака первопроходца 11
Ваш враг вступает в вашу ловушку, а вы атакуете его неожиданным, парализующим ударом.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Мгновенное прерывание</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Событие:</b> смежный противник перемещается или двигается.	
<b>Цель:</b> этот противник.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	

Действовать вместе	Приём первопроходца 12
Вы находите силы действовать, когда ваш союзник выполняет смелое действие.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское</b>
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> союзник тратит ОД, чтобы получить доп. действие.	
<b>Попадание:</b> вы получаете ОД, которое вы должны потратить до конца вашего следующего хода.	

Отметка кромсателя	Атака первопроходца 20
Вы воодушевляете себя, поднимаете оружие и вырезаете глубокие раны в плоти противника.	
<b>Дневное</b>	<b>Воинское, оружие, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Рукоп. оружие</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Особенность:</b> вы можете потратить Исцеляющий поток до выполнения атаки.	
<b>Основная цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное оружие).	
<b>Попадание:</b> урон 3[W]+МодСил (основное оружие).	
<b>Эффект:</b> цель отмечена до конца сражения. Выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> одно существо, но не основная цель.	
<b>Вторичная атака:</b> Сил против КЗ (неосновное оружие).	
<b>Попадание:</b> урон 2[W]+МодСил (неосновное оружие).	
<b>Эффект:</b> цель отмечена до конца сражения.	

### Хранитель ураганов.

«Я принял бремя хранителей ураганов Глуши Фей, теперь этот регион под моей защитой».

**Требование.** Класс следопыта, стиль боя двумя клинками.

Теперь ваша роль - быть хозяином и защитником дикой природы, поскольку вы изучили древние пути хранителей ураганов Глуши Фей. Эти методы превратили ваши клинки в ураган разрушения, который опускает на врагов сокрушительные удары. С каждым взмахом оружия, ветер завывает в ожидании приближающегося урагана.

### Особенности пути Хранителя ураганов.

**Ураган клинков (11 уровень).** Пока вы вооружены рукопашным оружием и способны выполнять атаки при возможности, один смежный противник (на ваш выбор) получает урон, равный вашему МодПов, в конце вашего хода.

**Действие ураганного шага (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы можете телепортироваться на 3 квадрата до или после использования доп. действия.

**Двухклиновый ураган (16 уровень).** Пока вы вооружены рукопашным оружием и способны выполнять атаки при возможности, два смежных противника (на ваш выбор) получают урон электричеством, равный вашему МодПов, в конце вашего хода.

### Подвиги Хранителя ураганов.

Очистка земли	Атака хранителя ураганов 11
Вы размахиваете вашими клинками по дуге вокруг вас, круша врагов, которые оказываются слишком близко к вам.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, оружие</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Цель:</b> все противника в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил и вы толкаете цель на 1 квадрат.	

Бросок к ветру	Приём хранителя ураганов 12
А, чёрт побери. Вы живёте только раз.	
<b>Боевое</b>	<b>Воинское, позиционное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете штраф -2 ко всем защита и бонус +2 к броскам атаки.	

Ураган холодной стали	Атака хранителя ураганов 20
Вы врываетесь в гущу ваших врагов и, подобно замораживающему ветру, снимаете с них кожу.	
<b>Дневное Воинское, оружие</b>	
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 1	
<b>Требование:</b> вы должны использовать два рукопашных оружия.	
<b>Особенность:</b> до атаки переместитесь на кол-во квадратов, равное вашему МодМуд.	
<b>Цель:</b> все противника в области эффекта, которых вы видите.	
<b>Атака:</b> Сил против КЗ (основное и неосновное оружие), 2 атаки на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 1[W]+МодСил за атаку.	
<b>Эффект:</b> вы восстанавливаете Второе дыхание, если вы уже использовали его в этом сражении.	

## ЧЕРНОКНИЖНИК.

«Темнота не вселяет в меня ужас, демон. Я проклинаю тебя».

### Классовые черты.

**Роль** - штурмовик.

**Источник силы** - волшебный.

**Ключевые характеристики:** Обн, Тел, Инт.

**Ношение доспехов:** одежда, кожаный доспех.

**Владение оружием:** простое рукопашное, простое дистанционное.

**Инструмент:** палочка, жезл.

**Бонус к защите** - +1 Реакция, +1 Воля.

**Очки здоровья на 1-ом уровне** - 12 + Тел.

**Очки здоровья на следующих уровнях** - 5.

**Исцеляющий поток** - 6 + МодТел в день.

**Классовые умения:** Воровство (Лов), Запугивание (Обн), Знание улиц (Обн), История (Инт), Обман (Обн), Основы магии (Инт), Проницательность (Муд), Религия (Инт).

**Тренировка умений.** На 1-ом уровне выберите четыре умения из списка классовых умений.

**Классовые способности.** Сверхъестественный луч, сверхъестественный договор, главный выстрел, теневое хождение, проклятье чернокнижника.

Канал волшебной энергии чернокнижников вырывается из первобытных объектов. Они общаются с адскими созданиями и с духами фей, покрывая врагов мощными лучами сверхъестественной энергии и проклиная их. Вооружённые эзотерическими секретами и опасными знаниями, чернокнижники - умные и находчивые противники.

Как только вы будете использовать ваши магические знания, вы не должны поддерживать

плохую репутацию чернокнижников. Вы можете быть учёным, очарованным зловещими знаниями, свободным странником, ищущим неуловимые истины, дьявольским охотником, использующим адские заклинания, или даже наёмником, который использует зловещие ловушки. С другой стороны вы могли бы быть истинным дьяволистом, использующим свои таланты, чтобы угнетать слабых.

Договор заключён. Обряды закончились. Знаки оказались в крови, а печати сломаны. Судьба ждёт вас.

### Классовые особенности.

#### Сверхъестественный луч.

Все чернокнижники знают мгновенное дарование Сверхъестественный луч. Это дарование может использоваться как простая атака. Вы получаете это дарование так же, как и другое мгновенное дарование, определённое вашим Сверхъестественным договором.

#### Сверхъестественный договор.

Вы заключили договор с мистической сущностью, которая гарантирует вам волшебные дарования. Выберите один из следующих договоров: договор с феями, адский договор или звёздный договор. Выбранный договор определяет следующие способности:

◆ **Мгновенные заклинания.** Договор определяет одно из мгновенных заклинаний, которое вы знаете.

◆ **Благо договора.** У каждого договора есть благо. Благо договора - это гарантированное дарование, которое вы можете использовать для поражения противников.

Договор также определяет бонусы к различным дарованиям.

#### Договор с феями.

Вы заключили сделку с древними, аморальными силами Глуши Фей. Некоторые - примитивные духи земли, некоторые - древесные, воздушные или водные духи, другие - это воплощения сезонов или естественных сил, которые бродят по царству фей, подобно диким богам. Они даруют волшебство в промежутке от дикого до чарующего.

**Глазной удар.** Вы знаете мгновенное дарование Глазной удар.

**Туманный шаг.** Вы имеете благо договора Туманный шаг. Вы мгновенно превращаетесь в



серебряный туман, который переносится на короткое расстояние и преобразовывается, что позволяет вам маневрировать для нанесения смертельных атак.

Когда ОЗ противника, который находится под воздействием вашего Проклятья чернокнижника, уменьшаются до 0 или меньше, вы можете мгновенно телепортироваться на 3 квадрата как свободное действие.

#### **Адский договор.**

Давным-давно забытая раса демонов создала секретный путь к власти и обучала ему тифлингов, чтобы ослабить их верность Асмодею. В гневе Асмодей уничтожил коварных дьяволов и удалил их имена из памяти всех существ, но вы смогли изучить их рискованные тайны так или иначе.

**Адский упрёк.** Вы знаете мгновенное дарование Адский упрёк.

**Благословление Тёмного.** Вы имеете благо договора Благословление Тёмного. Вы мгновенно получаете живучесть проклятого противника, когда он падает.

Когда ОЗ противника, который находится под воздействием вашего Проклятья чернокнижника, уменьшаются до 0 или меньше, вы мгновенно получаете временные ОЗ, равные вашему уровню.

#### **Звёздный договор.**

Вы изучили искусство астролога, узнав секретные названия звёзд и пристально смотря в Далёкое Королевство, получая большую власть таким образом. Вы можете призвать дарования, которые будут раздражать или пугать ваших противников, манипулировать судьбой или покрывать противников ледяными отравками и проклятиями.

**Ужасное сияние.** Вы знаете мгновенное дарование Ужасное сияние.

**Судьба свободного.** Вы имеете благо договора Судьба свободного. Ваше проклятье смешивается с потерянной живучестью проклятого врага, чтобы показать вам будущее.

Когда ОЗ противника, который находится под воздействием вашего Проклятья чернокнижника, уменьшаются до 0 или меньше, вы получаете бонус +1 любому одному броску к20, который вы проведёте в течение следующего хода (бросок атаки, сбросок, проверка умения или характеристики). Если вы не используете этот бонус к концу вашего хода, то он теряется.

Этот бонус кумулятивный, т.е. если у трёх проклятых врагов ОЗ снижаются до 0 или меньше

до вашего следующего хода, то вы получаете бонус +3 к броску к20 в течение следующего хода.

#### **Главный выстрел.**

Если никто из ваших союзников не находится ближе к вашей цели, чем вы, то вы получаете бонус +1 к броскам дистанционной атаки против этой цели.

#### **Теневое хождение.**

В свой ход, если вы двигаетесь, по крайней мере, 3 квадрата от места, где вы начали свой ход, то вы получаете прикрытие до конца вашего следующего хода.

#### **Проклятье чернокнижника.**

Один раз за ход как второстепенное действие вы можете наложить Проклятье чернокнижника на самого близкого союзника, которого вы видите. Проклятый враг более уязвим к вашим атакам. Если вы успешно атакуете проклятого врага, то вы наносите доп. урон. Вы решаете применять или нет доп. урон после выполнения броска урона. Вы можете нанести этот доп. урон 1 раз за раунд, поэтому если вы нанесли урон Проклятием чернокнижника с начала вашего хода, то вы не можете нанести его снова до начала вашего следующего хода.

Проклятье чернокнижника остаётся в силе до конца сражения или пока ОЗ проклятого противника не опустятся до 0 или ниже.

Вы можете наложить проклятье на несколько целей в течение сражения. Каждое проклятье требует использования второстепенного действия. Вы не можете наложить Проклятье чернокнижника на существо, которое уже находится под воздействием вашего Проклятья чернокнижника или другого персонажа.

Доп. урон зависит от вашего уровня.

Уровень	Доп. урон
1-10	+1к6
11-20	+2к6
21-30	+3к6

#### **Инструменты.**

Чернокнижники используют палочки и жезлы, чтобы направлять их волшебные дарования. Чернокнижник, владеющий магической палочкой или жезлом, может добавить бонус совершенства предмета к броскам атаки и урона для дарований чернокнижника, так же как и дарования образцового

пути чернокнижника, которые имеют ключевое слово «инструмент». Без палочки и жезла вы по-прежнему можете использовать эти дарования, но вы не получаете бонус без инструмента.

Ритуальный клинок (специальный магический кинжал) также может использоваться как инструмент для дарований чернокнижника. Эти кинжалы высоко ценятся чернокнижниками.

### Дарования чернокнижника.

Дарования чернокнижника называются заклинаниями. Каждое дарование связано с одним из трёх договоров, но вы не ограничены в выборе дарований. Фактически, большинство чернокнижников выбирают, по крайней мере, несколько дарований от другого договора, чтобы иметь широкий диапазон вариантов.

Заклинания Адского договора используют ваше значение Телосложения. Тёмная энергия, которой вы владеете, неотъемлемо вредна для смертного тела, только при помощи дисциплины вы можете безопасно с ней обращаться. Заклинания Договора с феями используют Обаяние. Ваша сила воли и ваши способности заключать сделку с феями являются ключевыми для заклинаний этого типа. Заклинания Звёздного договора требуют, чтобы вы были хорошо физически подготовленными к использованию энергии других миров (Телосложение), а также амбициозным и достаточно управляемым для наложения силы воли на линии судьбы (Обаяние).

### 1 уровень. Мгновенные заклинания.

Сверхъестественный луч	Атака чернокнижника (все) 1
Вы выстреливаете тёмной стрелой, которая потрескивает сверхъестественной энергией.	
<b>Мгнов.</b> Волшебное, инструмент	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн или Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 1к10 + МодОбн или МодТел.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2к10 + МодОбн или МодТел.	
<b>Особенность:</b> на 1-ом уровне вы определяете, что будете использовать Обн или Тел для атак этим дарованием. Вы не сможете изменить ваш выбор. Это дарование считается простой дистанционной атакой.	

Глазной удар	Атака чернокнижника (феи) 1
Вы впиваетесь взглядом в вашего врага, а ваши глаза мерцают блестящими цветами. Ваш противник слабеет под вашим ментальным воздействием.	
<b>Мгнов.</b> Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 1к6+МодОбн. Вы невидимы для цели до начала вашего следующего хода.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2к6+МодОбн.	

Адский упрёк	Атака чернокнижника (ад) 1
Вы указываете пальцем и ваш противник покрывается адским пламенем, который подтапливается вашим собственным гневом.	
<b>Мгнов.</b> Волшебное, инструмент, огонь	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 1к6+МодТел. Если вам наносят урон до конца вашего следующего хода, то цель получает доп. урон огнём 1к6+МодТел.	
На 21-ом уровне урон и доп. урон увеличивается до 2к6+МодТел.	

Ужасное сияние	Атака чернокнижника (звз) 1
Вы обжигаете врага холодным солнечным светом, который опускается сверху. Чем ближе враг приближается, тем ярче и смертельнее становится свет.	
<b>Мгнов.</b> Волшебное, инструмент, страх, лучи	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к6+МодТел. Если цель движется к вам в свой ход, то она получает доп. урон 1к6+МодТел.	
На 21-ом уровне урон увеличивается до 2к6+МодТел.	

### 1 уровень. Боевые заклинания.

Дьявольский захват	Атака чернокнижника (ад) 1
Ваша рука принимает форму когтя и большой коготь тьмы формируется вокруг вашего врага. Это вызывает в нём отчаяние.	
<b>Боевое</b> Волшебное, инструмент	
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо, размер больше среднего.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 2к8+МодТел и вы сдвигаете цель на 2 квадрата.	
<b>Адский договор:</b> вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодИнт.	

<b>Ужасное слово</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 1</b>
Вы шепчете одно слово невероятной космической тайны вашему противнику. Его разум дрожит от ужаса.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, страх, психич. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2к8+МодОбн и цель получает штраф -1 к Воле до конца вашего следующего хода.	
<b>Звёздный договор:</b> штраф к Воле равен 1 + ваш МодИнт.	

<b>Объятия вампира</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 1</b>
Лента скручивающейся тьмы идёт от вашей руки в сердце врага, питаясь его жизненной силой, чтобы стать сильнее.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 2к8+МодТел и вы получаете 5 временных ОЗ.	
<b>Адский договор:</b> вы получаете кол-во временных ОЗ, равное 5 + ваш МодИнт.	

<b>Ведьмин огонь</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 1</b>
Благодаря мистической энергии Глуши Фей от вас тянется белое блестящее пламя и попадает в тело и разум противника. Ручьи серебряного огня из его глаз разрезают воздух, агония разрушает его мысли.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 2к6+МодОбн и цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца вашего следующего хода.	
<b>Договор с феями:</b> штраф к броскам атаки равен 2 + ваш МодИнт.	

## 1 уровень. Дневные заклинания.

<b>Звезда страха</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 1</b>
Вы создаёте шар сине-белого излучения, которое кружится вокруг вашего врага, иссушая его.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, страх, лучи</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 3к6+МодОбн и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	
<b>Эффект:</b> цель получает штраф -2 к Воле (спасбросок прекращает).	

<b>Защита Агатиса</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 1</b>
Вы окружаете себя ножами чёрного льда из тёмных царств. Они защищают вас и излучают жестокий холод.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, холод</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете кол-во временных ОЗ, равное 10 + ваш МодИнт. До конца сражения противник, начинающих свой ход в смежном квадрате, получает урон холодом 1к6+МодТел.	

<b>Проклятье тёмного сна</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 1</b>
Вы причиняете кошмар вашему врагу так, чтобы он больше не мог сказать, что реально, а что существует только в его разуме. Под этим влиянием он колеблется, пробуя избежать нереальных ситуаций.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 3к8+МодОбн и вы сдвигаете цель на 3 квадрата.	
<b>Поддержка втор.:</b> вы сдвигаете цель на 1 квадрат, даже если вы промахнулись (спасбросок прекращает).	

<b>Огни Флегетоса</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 1</b>
Ручьи жидкого огня появляются и накрывают вашего врага. Огнеопасные вещи загораются сразу.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 3к10+МодТел.	
<b>Эффект:</b> цель получает постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).	

## 2 уровень. Полезные заклинания.

<b>Обманчивый язык</b>	<b>Приём чернокнижника (феи) 2</b>
Вы используете изящество и бойкость ваших покровителей. Ваш голос получает большую силу и красноречие.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +5 к вашей следующей проверке умения Дипломатия, Запугивание или Обман в течение этого сражения.	

<b>Нереальный шаг</b>	<b>Приём чернокнижника (звз) 2</b>
Вы перемещаете своё тело из этого мира и телепортируетесь на короткую дистанцию. Когда вы снова появляетесь, вы всё ещё трудно навредить.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, телепортация</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы можете телепортироваться на 3 квадрата и вы получаете бонус дарования +2 ко всем защитах до конца вашего следующего хода.	

<b>Жестокая упругость</b>	<b>Приём чернокнижника (ад) 2</b>
Вы вызываете к вашему покровителю, чтобы защитить вас их силами. Ваша плоть наполняется мистической силой, уменьшая эффект вражеских ударов.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете кол-во временных ОЗ, равное 5+ ваш МодТел.	

<b>Теневое покрывало</b>	<b>Приём чернокнижника (звз) 2</b>
Вы накрываете себя покровом тьмы. Пока длится тьма, вас сложно увидеть и услышать.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, иллюзия</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы получаете бонус дарования +5 к проверкам умения Скрытность до конца вашего следующего хода.	

### 3 уровень. Боевые заклинания.

<b>Сверхъестественный дождь</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 3</b>
Вы стреляете фиолетовыми лучами сверхъестественной силы в ваших противников.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо или два существа, но не более, чем в 5 квадратах друг от друга.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак, 1 атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон 1к10+МодОбн.	
<b>Договор с феями:</b> получите бонус к каждому броску урона от этой атаки, равный вашему МодИнт.	

<b>Пламенная стрела</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 3</b>
Вы призываете стрелу золотого пламени и кидаете её в вашего врага. Кто стоит близко к этому противнику также загорается.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 3к6+МодТел. Смежные с целью существа получают урон огнём 1к6+МодТел.	
<b>Адский договор:</b> смежные с целью существа получают доп. урон, равный вашему МодИнт.	

<b>Холодная тьма</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 3</b>
Вы создаёте замораживающую чёрную тень вокруг врага, маленький привкус ледяной тьмы в глубинах ночного неба. Теперь он не способен хорошо видеть.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, страх, холод</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 2к8+МодОбн и цель гарантирует боевое преимущество вам и вашим союзникам до конца вашего следующего хода.	
<b>Звёздный договор:</b> цель получает штраф к КЗ, равный вашему МодИнт, до конца вашего следующего хода.	

<b>Ветреный шаг</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 3</b>
Вы призываете невидимый вихрь мощи фей, который хлестает ближайших противников, а вы вступаете в него и появляетесь где-нибудь недалеко.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. взрыв 1</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 1к8+МодОбн и цель обездвижена до конца вашего следующего хода.	
<b>Эффект:</b> вы телепортируетесь на 5 квадратов.	
<b>Договор с феями:</b> вы телепортируетесь на кол-во квадратов, равное 5 + ваш МодИнт.	

### 5 уровень. Дневные заклинания.

<b>Огненное извержение</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 5</b>
Оранжевая субстанция появляется из-под земли, а затем внезапно загорается при взрыве. Любое существо в области сжигается жгучим огнём.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 1 дист. 10</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём 2к10+МодТел.	
<b>Эффект:</b> цель получает постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).	

<b>Корона безумия</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 5</b>
Вы создаёте иллюзорную корону, которая появляется у головы врага. Под вашим психич. воздействием он теряет способность различать друзей и врагов.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, чары, психич. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2к6+МодОбн.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	
<b>Поддержка втор.:</b> цель выполняет простую рукопашную атаку против одного смежного союзника на ваш выбор (спасбросок прекращает).	

<b>Проклятье кровавых клыков</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 5</b>
Вы призываете набор свирепых призрачных животных из глубин Глуши Фей. Только их острые клыки появляются в этом мире, хватая и разрывая противника, которого вы проклинали.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против КЗ.	
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодОбн.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона.	
<b>Поддержка втор.:</b> цель и каждый смежный с ней ваш противник получает урон 1к10 (спасбросок прекращает).	



<b>Голод Хадара</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 5</b>
Вы создаёте область полной тьмы, заполненную летающими тенями. Тени разрывают вполне живыми силами оказавшихся в области существ.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия, зональное</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Площ. взрыв 1 дист. 10</b>
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область тьмы до конца вашего следующего хода, блокируя линию взгляда. Существа, входящие в область или начинающие там свой ход, получают урон некрот. энергией 2к10.	
<b>Поддержка втор.:</b> когда вы поддерживаете дарование, выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> все существа в пределах области.	
<b>Вторичная атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 1к6+МодТел.	

## 6 уровень. Полезные заклинания.

<b>Собственная удача</b>	<b>Приём чернокнижника (звз) 6</b>
<b>Тёмного</b>	
Откажитесь от результата, который сделала вам судьба. Вы призываете звёзды и пробуете переписать то, что было написано.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Свободное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> вы выбрасываете бросок, который вам не нравится.	
<b>Эффект:</b> перебросьте бросок атаки, проверку умения, проверку характеристики или спасбросок, используйте наибольший бросок.	

<b>Перемещение фей</b>	<b>Приём чернокнижника (феи) 6</b>
Вы проходите через Глушь Фей и вступаете в то место, где стоял союзник. Этот союзник мгновенно перемещается на ваше прошлое место.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, телепортация</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> вы или один согласный союзник.	
<b>Эффект:</b> вы и ваш союзник меняетесь местами.	

<b>Саван чёрной стали</b>	<b>Приём чернокнижника (ад) 6</b>
Призывая силу вашего покровителя, вы преобразовываете кожу в жидкую сталь, почерневшую и твёрдую, но всё ещё достаточно податливую.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, превращение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы изменяете кожу, превращая её в жидкую сталь. Вы получаете бонус дарования +2 к КЗ и Стк и штраф -2 к скорости до конца сражения. Вы можете закончить этот эффект как втор. действие.	

<b>Лазание паука</b>	<b>Приём чернокнижника (ад) 6</b>
Вы можете цепляться почти за любую поверхность.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> в это действие движения вы лазаете со скоростью, равной вашей базовой скорости.	

## 7 уровень. Боевые заклинания.

<b>Завывание гибели</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 7</b>
Вы издаёте разрушительный крик, который ломает камни. Сверхъестественный ужас идёт с вашим лучом.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, страх, звук</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 3</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 2к6+МодТел и вы толкаете цель на 2 квадрата.	
<b>Адский договор:</b> вы толкаете цель на кол-во квадратов, равное 1 + ваш МодИнт.	

<b>Адское проклятье луны</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 7</b>
Мерцания призрачного серебра окутывают вашего врага и поднимают его в воздух. Это сияние отравляет его тело смертельным ядом.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, яд</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон ядом 2к8+МодТел и цель удерживается обездвиженной над землёй на высоте 1.5 метра до конца вашего следующего хода.	
<b>Адский договор:</b> вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодИнт.	

<b>Трясина разума</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 7</b>
Вы атакуете разум врага нереальными образами, пока он не может видеть ничто иное.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, психич. энергия, иллюзия</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 1к10+МодОбн. Вы и все ваши союзники в пределах дальности невидимы для цели до конца вашего следующего хода.	
<b>Договор с феями:</b> вы получаете бонус дарования к проверке умения Скрытность, равный вашему МодИнт, до конца сражения.	

<b>Подпись плохого предзнаменования</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 7</b>
Вы рисуете в воздухе пылающую руну, призывая неудачи на врага. Линии сверхъестественной силы бьют его тело. Сама судьба отворачивается от него на короткое время.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 2к6+МодОбн. Цель должна сделать два броска для следующей атаки и использовать наименьшее значение.	
<b>Звёздный договор:</b> когда цель делает два броска, она получает штраф к обоим, равный вашему МодИнт.	

## 9 уровень. Дневные заклинания.

Проклятье чёрного льда	Атака чернокнижника (феи) 9
Вы создаёте забор из острых ледяных игл вокруг вашего врага. Они медленно замораживают его, а, если он двигается, то причиняют боль.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 2к8+МодОбн.	
<b>Эффект:</b> если цель двигается по любой причине, то она получает урон холодом 1к8 (спасбросок прекращает). Если спасбросок успешен, то вы не можете поддерживать дарование.	
<b>Поддержка втор.:</b> цель получает урон холодом 2к8.	

Вызов Хирады	Атака чернокнижника (звз) 9
Синее пламя возникает у ваших бровей, поскольку вы призываете Хираду - звезду страшного предзнаменования. Разум врага сгорает в пламени Хирады.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент, психич. энергия, телепортация</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2к10+МодТел и вы телепортируете цель в свободный квадрат в пределах 3 квадратов от вас.	
<b>Поддержка втор.:</b> выполните атаку против цели Тел против Воли. При попадании вы телепортируете цель в свободный квадрат в пределах 3 квадратов от вас. При промахе эффект заканчивается.	

Вор пяти судеб	Атака чернокнижника (звз) 9
Вы связываете удачу вашей цели с пятью зловещими звёздами. Под их влиянием все виды неудачи постигают его.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> до конца вашего следующего хода, когда цель выполняет спасбросок или бросок атаки, вы делаете бросок к20 без модификаторов. Если ваш результат больше, чем бросок цели без модификаторов, атака или спасбросок цели неуспешны.	
<b>Поддержка втор.:</b> выполните атаку против цели Обн против Воли. При попадании эффект продолжается. При промахе эффект заканчивается.	

Железные шипы	Атака чернокнижника (ад) 9
Вы призываете копьё из красного железа из ада и кидаете его в противника.	
<b>Дневное Волшебное, инструмент</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 3к10+МодТел и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
<b>Промах:</b> 1/2 урона, цель не обездвижена.	

## 10 уровень. Полезные заклинания.

Бес-посол	Приём чернокнижника (ад) 10
Вы призываете подобие беса, чтобы передать через него сообщение другому персонажу.	
<b>Дневное Волшебное</b>	
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 160 км</b>
<b>Эффект:</b> вы шепчете послание в воздух. Перед существом, которому вы направляете сообщение появляется бес, который доставляет сообщение. Если у существа есть ответ, то бес становится смежным с вами в конце вашего следующего хода и передаёт ответ. Если ответа нет или адресат находится вне дальности, то бес появляется перед вами в конце вашего следующего хода и сообщает об этом. Затем бес исчезает.	

Форма тени	Приём чернокнижника (звз) 10
Вы летите в форме тени.	
<b>Дневное Волшебное, превращение</b>	
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы принимаете форму тени до конца сражения или на 5 минут. В этой форме вы нематериальны, получаете скорость полёта 6 и не можете выполнять станд. действий. Возвращение к нормальной форме - втор. действие.	

Защитные тени	Приём чернокнижника (звз) 10
Вы призываете щит тьмы, который оказывается между вами и опасностью, угрожающей вам.	
<b>Дневное Волшебное</b>	
<b>Мгновенная реакция</b>	<b>Личное</b>
<b>Событие:</b> вы успешно атакованы атакой.	
<b>Эффект:</b> уменьшите урон от атаки до 0. Если атака попадает по другим существам, то они получают урон как обычно.	

Прыжок чернокнижника	Приём чернокнижника (феи) 10
Вы прыгаете через мистическую завесу в Глушь Фей. Мгновение спустя вы возвращаетесь недалеко.	
<b>Дневное Волшебное, телепортация</b>	
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы телепортируетесь на 6 квадратов. Вам не нужна линия взгляда до места назначения, но если вы телепортируетесь в занятый квадрат, то вы не двигаетесь.	

### 13 уровень. Боевые заклинания.

Околдовывающий шёпот	Атака чернокнижника (феи) 13
Вы шепчете слова силы, которые ведут к безумию.	
Боевое	Волшебное, инструмент, чары
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> до конца вашего следующего хода цель трактует всех существ как противников при выборе цели для атак при возможности и должна выполнить все возможные атаки при возможности.	
<b>Договор с феями:</b> цель получает бонус дарования к этим броскам атаки, равный вашему МодИнт.	

Вихрь холодного огня	Атака чернокнижника (звз) 13
Вы создаёте вихрь блестящей, но холодной энергии вокруг врага.	
Боевое	Волшебное, инструмент; холод или лучи
Стандартное действие	Дист. 10
Основная цель: одно существо.	
Атака: Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодТел (выберите тип урона). Выполните вторичную атаку.	
<b>Вторичная цель:</b> все существа смежные с основной целью.	
<b>Вторичная атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 1к10+МодТел (выберите тип урона).	
<b>Звёздный договор:</b> вы получаете бонус к броскам урона против вторичных целей, равный вашему МодИнт.	

Нервирующий ураган	Атака чернокнижника (ад) 13
Вы призываете ураган с нижних планов. Он окружает врага, разбивая его оглушительными ударами грома.	
Боевое	Волшебное, инструмент, звук
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон звуком 2к10+МодТел и вы сдвигаете цель на 5 квадратов.	
<b>Адский договор:</b> вы сдвигаете цель на кол-во квадратов, равное 5 + ваш МодИнт.	

Похищение души	Атака чернокнижника (ад) 13
Вы иссушаете душу врага изумрудной энергией, которая ослабляет его за короткое время.	
Боевое	Волшебное, инструмент, некрот. энергия
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Тел против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 2к8+МодТел и цель ослаблена до конца вашего следующего хода.	
<b>Адский договор:</b> атака наносит доп. урон, равный вашему МодИнт.	

### 15 уровень. Дневные заклинания.

Проклятье золотого тумана	Атака чернокнижника (феи) 15
Враг видит себя в царстве красоты и чувствует реальный мир как призрачную тень себя.	
Дневное	Волшебное, инструмент, чары
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> цель теряет следующее станд. действие.	
<b>Поддержка втор.:</b> выполните атаку против цели Обн против Воли. При попадании цель теряет следующее станд. действие. При промахе эффект заканчивается.	

Огненный рой	Атака чернокнижника (ад) 15
Пламенные скорпионы выползают из-под земли и окружают ваших врагов, безумно жалея их.	
Дневное	Волшебное, инструмент, огонь, яд
Стандартное действие	Дист. 10
Цель: одно существо.	
Атака: Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон огнём и ядом 4к10+МодТел.	
<b>Поддержка втор.:</b> выполните атаку против цели Тел против Стк. При попадании цель и каждое смежное к ней существо получает урон огнём и ядом 2к10+МодТел. При промахе вы наносите 1/2 урона, эффект заканчивается.	

Усики Тюбана	Атака чернокнижника (звз) 15
Из ледяных морей под звездой Тюбана вы призываете множество зелёных щупалец. Они хватают ваших врагов, иссушают и сковывают их.	
Дневное	Волшебное, инструмент, зональное, холод
Стандартное действие	Площ. взрыв 1 дист. 10
Цель: все существа в области эффекта.	
Атака: Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон холодом 4к10+МодТел и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	
<b>Эффект:</b> взрыв создаёт область усиков, которая существует до конца вашего следующего хода.	
<b>Поддержка втор.:</b> выполните атаку против всех целей в области Тел против Стк. При попадании цель получает урон холодом 1к10+МодТел и она обездвижена (спасбросок прекращает).	

Жажда крови	Атака чернокнижника (ад) 15
Вы создаёте иллюзию угря и кидаете его во врага. Угорь начинает пить его кровь, придавая вам сил.	
Дневное	Волшебное, инструмент
Стандартное действие	Дист. 5
Цель: одно существо.	
Атака: Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 4к8+МодТел и вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное кол-ву нанесённого урона.	
<b>Поддержка втор.:</b> цель получает урон 2к8 (спасбросок прекращает). Каждый раз, когда цель получает этот урон, вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 1/2 урона.	

## 16 уровень. Полезные заклинания.

Плащ теней	Приём чернокнижника (ад) 16
На короткое время вы становитесь летящей тенью.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> пролетите кол-во квадратов, равное вашей скорости + 2. Если вы не приземлитесь в конце движения, то вы упадёте. До конца вашего следующего хода вы нематериальны, вы не можете воздействовать, атаковать или использовать дарования на существах или объектах.	

Глаз чернокнижника	Приём чернокнижника (звз) 16
У вас на лбу появляется мистический третий глаз и связывает его чувства с чувствами другого существа.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Эффект:</b> вы видите из глаз цели. Цель этого не знает. Вы имеете линию взгляда и эффекта от цели для ваших атак. Ваши дарования могут действовать из квадрата цели. Каждый раз, когда вы так делаете, то у цели на лбу появляется третий глаз (спасбросок прекращает).	

Бешеная неуловимость	Приём чернокнижника (феи) 16
Вы проходите через границу между мирами, телепортируясь на короткую дистанцию. Когда вы появляетесь из Глуши Фей, то вы невидимы.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, иллюзия, телепортация</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы становитесь невидимым, а затем телепортируетесь на 4 квадрата. Невидимость длится до начала вашего следующего хода.	

## 17 уровень. Боевые заклинания.

Жаждающие усики	Атака чернокнижника (феи) 17
Вы опускаете руку и из неё появляются корнеподобные усики, стремящиеся к земле. Затем они появляются из земли около ног врага, хватают его и пополняют вас его жизненной силой.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, лечение</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон 3к6+МодОбн. Вы можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Договор с феями:</b> вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 2 x ваш МодИнт.	

Пряжа судьбы	Атака чернокнижника (звз) 17
Вы призываете к пряже очищенной судьбы, которая стремится к врагу. Если он не сможет от неё увернуться, то его будут преследовать неудачи.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 1к8+МодОбн и цель получает уязвимость 10 ко всем атакам до конца вашего следующего хода.	
<b>Звёздный договор:</b> уязвимость увеличивается до 10 + ваш МодИнт.	

Сделка чернокнижника	Атака чернокнижника (ад) 17
Вы создаёте связь между душой врага и вашей, а затем вы отдаёте её вашим жестоким покровителям. Это травмирует вас, но враг страдает больше.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 5</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк.	
<b>Попадание:</b> вы получаете урон, равный вашему уровню. Цель получает урон 3к10+МодТел и доп. урон, равный 1/2 вашего уровня.	
<b>Адский договор:</b> если вы попадаете, то получаете урон, равный вашему уровню - ваш МодИнт.	

## 19 уровень. Дневные заклинания.

Заблуждение лояльности	Атака чернокнижника (феи) 19
Ваше волшебство заставляет думать врага, что вы его товарищ, которого он должен защищать.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, чары</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> в свой следующий ход цель использует станд. действие, чтобы выполнить простую атаку против существа, которое последним атаковало вас в ваш последний ход. Если никто вас не атаковал в ваш последний ход или цель не может атаковать, то цель теряет стандартное действие.	
<b>Поддержка втор.:</b> когда вы поддерживаете дарование, вы можете повторить атаку против цели. Если вы промахиваетесь, то больше не можете поддерживать дарование.	



<b>Слуги Малболджа</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 19</b>
Вы призываете огонь в форме маленьких бесов из Малболджа, шестого Круга Ада. Они кружатся вблизи вас и атакуют любого приблизившегося врага.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, огонь, вызов</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы призываете пламя в форме дьявольского беса, который появляется у ваших ног. Вы получаете 25 временных ОЗ. Любой противник, входящий в смежный с вами квадрат, получает урон огнём 2к10 и толкается на 3 квадрата. Этот эффект применяется один раз на существо за раунд. Эффект заканчивается, когда у вас не остаётся временных ОЗ.	

<b>Гнев Акамар</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 19</b>
Вы пускаете во врага луч чёрной энергии. При попадании его душа мгновенно направляется в глубины Акамар - тёмной, отдалённой звезды.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 4к10+МодОбн и цель исчезает в потусторонний мир (спасбросок прекращает).	
<b>Особенность:</b> когда цель находится в потустороннем мире, она не может выполнять действия, быть целью атак и получает урон некрот. энергией 1к10 в начале своего хода. При спасении цель возвращается в ближайший свободный квадрат от того места, откуда цель попала в потусторонний мир.	

## 22 уровень. Полезные заклинания.

<b>Энтропическое ограждение</b>	<b>Приём чернокнижника (звз) 22</b>
Удача благоволит вам, звёзды преклоняются перед вами, мрачно смотря на ваших врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода любой, кто атакует вас, должен выполнить два броска атаки и использовать наименьший. Каждый раз, когда атака промахивается под воздействием этого эффекта, вы получаете кумулятивный бонус дарования +1 к вашему следующему броску атаки.	

<b>Крылья злодея</b>	<b>Приём чернокнижника (ад) 22</b>
Из спины у вас вырастает пара больших крыльев.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, превращение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> у вас вырастают крылья и вы получаете скорость полёта, равную вашей базовой скорости, до конца сражения или на 5 минут.	

<b>Очарование ворона</b>	<b>Приём чернокнижника (феи) 22</b>
Вы телепортируетесь от неизбежной опасности, но оставляете позади вас иллюзию, отвлекающую врагов.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, телепортация, иллюзия</b>
<b>Действие движения</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> вы становитесь невидимым до начала вашего следующего хода и телепортируетесь на 20 квадратов. Вы оставляете позади себя своё иллюзорное изображение, которое сохраняется, пока вы невидимы. Это изображение стоит на месте, не предпринимает действий и использует ваши защиты, когда её атакуют. Если иллюзию касаются или она получает урон, она превращается в груды мёртвых листьев. Если вы атакуете, то теряете невидимость.	
<b>Поддержка станд.:</b> вы остаётесь невидимым, пока не выполняете атаки.	

## 23 уровень. Боевые заклинания.

<b>Тёмный транспорт</b>	<b>Атака чернокнижника (звз) 23</b>
Ненадолго вы создаёте ворота между измерениями, которые двигаются через вашего врага. Если вы захотите, то можете прыгнуть во врата и поменяться с врагом местами.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон 4к10+МодОбн и вы можете поменяться местами с целью.	
<b>Звёздный договор:</b> после обмена местами с целью, вы можете телепортироваться на кол-во квадратов, равное вашему МодИнт.	

<b>Злобные дротики</b>	<b>Атака чернокнижника (ад) 23</b>
Вы создаёте множество больших дротиков и атакуете ими врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Ближ. луч 5</b>
<b>Цель:</b> все существа в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Тел против Реак.	
<b>Попадание:</b> урон 4к8+МодТел и вы толкаете цель на 3 квадрата.	
<b>Адский договор:</b> вы толкаете каждую цель на кол-во квадратов, равное 3 + ваш МодИнт.	

<b>Шипы яда</b>	<b>Атака чернокнижника (феи) 23</b>
Подняв руки, вы призываете из земли виноградную лозу с ядовитыми шипами, которая оплетает врагов.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, яд</b>
<b>Стандартное действие</b>	<b>Дист. 10</b>
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Стк.	
<b>Попадание:</b> урон ядом 3к8+МодОбн. Цель обездвижена и получает штраф -2 к КЗ и Реак до конца вашего следующего хода.	
<b>Договор с феями:</b> штраф к КЗ и Реак равен 1 + ваш МодИнт.	

## 25 уровень. Дневные заклинания.

Проклятье принцев-близнецов	Атака чернокнижника (феи) 25
Вы начинаете красть подобие вашей цели. Кто находится около вас, затрудняются с определением различий между вами.	
Дневное	Волшебное, инструмент, психич. энергия, иллюзия
Стандартное действие	Дист. 5
Цель:	одно существо.
Атака:	Обн против Воли.
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 4к10+МодОбн. До конца сражения каждый раз, когда вы получаете урон, вы выполняете атаку против цели Обн против Воли. Если атака попадает, то вы получаете 1/2 урона, а цель - другую 1/2 урона.	
<b>Эффект:</b> до конца сражения, когда вы смежны с целью, ваши изображения сливаются, поэтому, если кто-то атакует одного из вас, то он имеет шанс 50% попасть по другому персонажу.	

Адская могила	Атака чернокнижника (ад) 25
Вы создаёте разбивающий ураган чёрных пластин вокруг врага. Когда они кружат и атакуют, они собираются в подобную гробу тюрму железа.	
Дневное	Волшебное, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Тел против Реак.
<b>Попадание:</b> урон 5к10+МодТел и цель заточена (спасбросок прекращает). Заточённая цель обездвижена и не имеет линию взгляда и эффекта до любого квадрата, кроме своего. Все существа кроме вас не имеют линию взгляда и эффекта до цели.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель обездвижена (спасбросок прекращает).	

Тринадцать мрачных звёзд	Атака чернокнижника (звз) 25
Вы создаёте 13 крошечных звёзд, которые кружатся вокруг вашего врага, взрывая его бесчисленными уколами огня и волнами сверхъестественного ужаса.	
Дневное	Волшебное, инструмент, психич. энергия, страх, огонь
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Тел против Воли.
<b>Попадание:</b> урон огнём и психич. энергией 5к10+МодТел и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель изумлена до конца вашего следующего хода.	

## 27 уровень. Боевые заклинания.

Изгнание в пустоту	Атака чернокнижника (звз) 27
Вы швыряете кричащего противника в небеса, а он исчезает в ужасном углу космоса. Когда он возвращается, безумие сокрушает его.	
Боевое	Волшебное, инструмент, телепортация, страх
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Тел против Воли.
<b>Попадание:</b> урон 2к10+МодТел. Цель исчезает в потустороннем мире. В начале своего следующего хода цель появляется в ближайшем свободном квадрате к исходному. Цель выполняет простую рукопашную атаку против ближайшего существа в свой следующий ход. До конца вашего следующего хода все существа считают цель противником при провоцировании атак при возможности. Цель должна использовать каждую возможность для атаки при возможности.	
<b>Звёздный договор:</b> цель получает бонус дарования к броскам атаки, равный вашему МодИнт. Этот бонус применяется для атак, выполненных под влиянием этого дарования.	

Проклятье короля фей	Атака чернокнижника (феи) 27
Вы взываете к силе могучего духа фей. Блестящее кольцо сверхъестественной силы разрушает противника и крадёт у него удачу.	
Боевое	Волшебное, инструмент
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Обн против Воли.
<b>Попадание:</b> урон 3к10+МодОбн. Также, когда цель первый раз делает бросок к20 в свой следующий ход, вы можете украсть этот бросок. Цель делает новый бросок, а вы можете использовать похищенный бросок для вашего следующего броска к20.	
<b>Договор с феями:</b> вы получаете бонус к украденному броску, равный вашему МодИнт.	

Проклятье адского огня	Атака чернокнижника (ад) 27
Разжав сжатый кулак, вы выпускаете ужасающий луч чёрного пламени.	
Боевое	Волшебное, инструмент, огонь
Стандартное действие	Дист. 10
Цель:	одно существо.
Атака:	Тел против Стк.
<b>Попадание:</b> урон огнём 5к10+МодТел.	
<b>Адский договор:</b> вы получаете бонус к броску урона, равный вашему МодИнт.	

**Проклятье тёмного Атака чернокнижника (феи) 29 иступления**

Вы захватываете разум противника силой фей. Он видит и слышит то, что вы хотите. Вы становитесь как зловещий кукольник, управляющий им.

**Дневное Волшебное, инструмент, чары**  
**Стандартное действие** Дист. 10

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Обн против Воли.

**Попадание:** в следующий ход цели вы определяете стандартное, втор. и действие движения цели. Цель не может использовать мгновенные действия. Она не может использовать дарования, кроме простых атак, и не может выполнять суицидальных действий.

**Промак:** если цель смежна хотя бы с одним из своих союзников в начале своего следующего хода, то она должна начать свой ход использованием станд. действия для выполнения простой рукопашной атаки против этого союзника.

**Поддержка станд.:** повторите атаку против цели, пока цель находится в пределах дальности. При промахе вы не можете поддерживать дарование.

**Гибель Делбана Атака чернокнижника (звз) 29**

Единственный солнечный луч бьёт вашего врага.

**Дневное Волшебное, инструмент, холод, страх**  
**Стандартное действие** Дист. 10

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Тел против Стк.

**Попадание:** урон холодом 5к10+МодТел.

**Промак:** 1/2 урона.

**Поддержка станд.:** вы можете атаковать ту же цель или выбрать новую цель в пределах дальности. Выполните атаку (как указано выше) и увеличьте урон холодом на 1к10 всякий раз, когда это дарование попадает. Каждый раз, когда вы поддерживаете дарование, вы получаете урон 2к10.

**Бросок через ад Атака чернокнижника (ад) 29**

Вы открываете трещину к глубинам Девяти кругов Ада. Враг падает в эту щель и исчезает в ней. Через несколько моментов его обугленное тело появляется.

**Дневное Волшебное, инструмент, телепортация, страх, огонь**

**Стандартное действие** Дист. 10

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Тел против Воли.

**Попадание:** урон огнём 7к10+МодТел и цель исчезает в Девяти кругах Ада до конца вашего следующего хода. Цель возвращается в ближайший свободный квадрат, а также падает и ошеломлена (спасбросок прекращает).

**Поддержка втор.:** если вы поддерживаете дарование, то возвращение цели откладывается до конца вашего следующего хода. Вы не можете поддерживать дарование более 3 раз.

**Промак:** 1/2 урона и цель не исчезает.

**Предвестник гибели.**

«Я говорю в холодной тьме среди звёзд. Я вижу бесчисленные пути, которыми гибель настигнет вас».

**Требование.** Класс чернокнижника, звёздный договор.

Вы окутаны страхом тьмы среди звёзд и используете это как щит против ваших врагов. Также вы исследуете пряжу судьбы, чтобы выпустить провозглашение гибели всем, кто противостоит вам.

**Особенности пути Предвестника гибели.****Действие предвестника гибели (11 уровень).**

Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также наносите доп. урон вашим Проклятием чернокнижника всем вашим противникам, на которых оно воздействует.

**Провозглашение предвестника гибели (11 уровень).** Враги в пределах 10 квадратов от вас должны делать 2 броска, когда выполняют спасбросок против эффектов страха. Они должны использовать наименьший из двух бросков.

**Присяга предвестника гибели (16 уровень).** Когда вы ранены, вы получаете бонус дарования +2 к броскам атаки при использовании дарования, которое имеет ключевое слово «страх».

**Заклинания Предвестника гибели.****Переплетение судеб Атака предвестника гибели 11**

Вы причиняете сильную боль мозгу вашего врага, которая даёт о себе знать, когда вам наносят урон.

**Боевое Волшебное, инструмент, психич. энергия, страх**

**Стандартное действие** Дист. 5

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Обн против Воли.

**Попадание:** урон психич. энергией 2к8+МодОбн. До конца вашего следующего хода, если вам наносят урон, то цель получает 1/2 этого урона психич. энергией.

**Проклятый саван Приём предвестника гибели 12**

Вы окутываете врага плащом тени, который наматывается на него, крутя его атаки против вас.

**Дневное Волшебное**

**Стандартное действие** Дист. 5

**Цель:** одно существо.

**Эффект:** вы направляете Проклятье чернокнижника на цель. Также цель должна перебросить успешную атаку, которая будет выполнена под воздействием проклятья, и использовать новый результат.

Долгое падение во тьму	Атака предвестника гибели 20
Вы указываете пальцем на врага, а под ним открывается яма. Яма - это вымысел в его разуме, но он всё равно погружается во тьму.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, психич. энергия, страх, иллюзия</b>
<b>Стандартное действие</b> Дист. 20	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2к8+МодОбн. Цель ошеломлена до конца своего следующего хода и падает.	
<b>Промак:</b> 1/2 урона и цель изумлена до конца своего следующего хода.	

### Затронутый феями.

«Я был затронут силой фей, и это сделало меня безумным .. но сила, которую я получил от безумия, дала мне здравие».

**Требование.** Класс чернокнижника, договор с феями.

Ваши постоянный посещения Глуши Фей и вашей общины с феями, которые заключили с вами договор, затронули вас до самой души и сделали немного безумным. Но с этим безумием вы нашли силу повысить ваш уровень существования. Секреты Глуши Фей могут быть безумными, но они дают вам новые возможности достигать своих целей и поражать врагов. Вы получаете удовольствие от безумия и можете его контролировать.

### Особенности пути Затронутого феями.

**Действие затронутого феями (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, вы также получаете бонус +4 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.

**Рубящее пробуждение (11 уровень).** Когда вы выходите из квадрата при телепортировании, смежные с этим квадратом противники получают урон, равный вашему МодИнт.

**Благоволение покровителя (16 уровень).** Используйте Благоволение покровителя вместо способности Туманный шаг, когда ОЗ противника, находящегося под воздействием вашего Проклятья чернокнижника, падают до 0 или ниже. Бросьте 1к6. Используйте преимущества определённые результатом броска или ниже.

1-2. Используйте Туманный шаг как обычно.

3. Мгновенно выполните спасбросок.

4. Телепортируйтесь на 10 квадратов как свободное действие.

5. Вы получаете +2 к скорости до конца вашего следующего хода.

6. Используйте к8 вместо к6 при определении доп. урона вашего Проклятья чернокнижника до конца сражения.

### Заклинания Затронутого феями.

Воля Глуши Фей	Атака затронутого феями 11
Вы сгибаете волю врага к вашей прихоти. Существо телепортируется к выбранному вами месту и в безумии атакует своего союзника.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, психич. энергия, чары, телепортация</b>
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон психич. энергией 2к8+МодОбн. Вы можете телепортировать цель на 5 квадратов, после чего она выполняет простую рукопашную атаку против смежного существа на ваш выбор.	

Сумеречный телепорт	Приём затронутого феями 12
Враг падает под вашим проклятьем, а другое существо появляется на его месте.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, телепортация</b>
<b>Свободное действие</b> Дист. 20	
<b>Событие:</b> ОЗ существа в пределах дальности, которое находится под воздействием вашего Проклятья, падают до 0 или ниже.	
<b>Эффект:</b> вы телепортируете себя или другое существо в пространство этого существа.	

Шёпоты фей	Атака затронутого феями 20
Беспокоящие шёпоты фей окружают вас, заполняя умы ваших врагов нарушающими восприятие мыслями.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, психич. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b> Ближ. взрыв 5	
<b>Цель:</b> все противники в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Обн против Воли.	
<b>Попадание:</b> цель должна выполнить простую атаку против своего ближайшего союзника (на ваш выбор). Если цель не может выполнить атаку, то она получает урон психич. энергией 2к8+МодОбн.	
<b>Эффект:</b> после атаки или получения урона цель изумлена (спасбросок прекращает).	

### Похититель жизни.

«Враги повсюду вокруг нас, предлагая свою жизненную энергию мне, чтобы я использовал её против них».

**Требование.** Класс чернокнижника, адский договор.

Ваш договор с адскими силами дал вам способности похищать и использовать жизненную



энергию ваших врагов. Эта жизненная энергия обеспечивает вас новыми возможностями силы, вы жаждете её, как вампир жаждет крови.

### Особенности пути Похитителя жизни.

**Адское действие (11 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, если вы используете ваше действие, чтобы выполнить атаку, которая попадает, то эта атака наносит постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).

**Собирание искры жизни (11 уровень).** Когда ОЗ существа, находящегося под воздействием вашего Проклятья чернокнижника, падают до 0 или ниже, вы получаете часть его жизненной энергии, собирая искру жизни. Как втор. действие вы можете использовать эту искру жизни, чтобы получить преимущества, основанные на происхождении существа. В конце сражения любая неиспользованная искра жизни исчезает.

**Аберрации.** Вы получаете бонус дарования +2 ко всем защитах до конца вашего следующего хода.

**Бессмертные.** Вы получаете сопротивление 5 против любого типа урона до конца вашего следующего хода.

**Элементали.** Вы наносите атакой доп. урон 5 следующей атакованной цели в ваш текущий ход.

**Феи.** Успешная атака на текущем ходу делает цель изумлённой до конца вашего следующего хода.

**Обычные.** Вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 1/2 вашего уровня.

**Тени.** Вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода.

**Поддержка искры жизни (16 уровень).** Если вы имеете больше искр жизни в конце сражения, чем Исцеляющих потоков, то вы восстанавливаете ОЗ, как если бы вы потратили Исцеляющий поток.

### Заклинания Похитителя жизни.

Обжигание души	Атака похитителя жизни 11
Когда чёрный огонь поглощает вашу жертву, вы выпускаете одну искру жизни. Ваш противник кричит от боли, потому что он чувствует отлив жизни.	
<b>Боевое</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия, огонь</b>
<b>Стандартное действие</b> Дист. 10	
<b>Цель:</b> одно существо.	
<b>Атака:</b> Тел против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон огнём и некрот. энергией 3к8+МодТел.	
<b>Эффект:</b> если цель имеет тот же тип существа, что и у искры жизни, которой вы владеете, вы можете использовать эту искру, чтобы нанести доп. урон цели 10.	

Призыв искры жизни	Приём похитителя жизни 12
Вы расходуете одну искру жизни, чтобы воссоздать существо, которого вы лишили этой искры.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное</b>
<b>Втор. действие</b> Дист. 10	
<b>Эффект:</b> потратите искру жизни, которой вы владеете. Верните существо, у которого вы забрали искру жизни, в сражение в пределах дальности дарования. У него есть 10 ОЗ, оно действует с начала вашего следующего хода как независимое существо, которое вы контролируете, с полным набором действий. Существо может проводить только простые атаки и двигаться. Когда ОЗ существа снижаются до 0, оно умирает и исчезает в конце вашего следующего хода.	

Вор души	Атака похитителя жизни 20
Вы охватываете врагов фиолетовой энергией. Когда они погибают, сверкающие пятна их душ взмывают из их тел и летят в ваши руки.	
<b>Дневное</b>	<b>Волшебное, инструмент, некрот. энергия</b>
<b>Стандартное действие</b> Дист. 5	
<b>Цель:</b> одно, два или три существа.	
<b>Атака:</b> Тел против Стк, одна атака на цель.	
<b>Попадание:</b> урон некрот. энергией 3к8+МодТел. Вы получаете искру жизни от любой цели, ОЗ которой падают до 0 или ниже в результате атаки.	
<b>Промех:</b> 1/2 урона.	

## ЛЕГЕНДАРНЫЕ СУДЬБЫ.

Ваша легендарная судьба описывает мифический архетип, который вы стремитесь достичь. Некоторые персонажи имеют ясную легендарную судьбу в уме с момента, когда они начинают свои приключения, а другие - где-то по мере развития. Ваша легендарная судьба выделяет вас из массы обычных людей, вы знаете, что предназначены для великих дел, и вы имеете возможности, чтобы достичь их.

### Экстраординарные дарования.

По сравнению с классом или Образцовым путём, Легендарная судьба даёт вам уникальные возможности. Некоторые законы вселенной начнут работать по-другому для вас. Ваша Легендарная судьба определяет ваше место во вселенной.

### Бессмертие.

Каждая судьба определяет ваше длительное воздействие на мир: что будут помнить и говорить о вас люди. Ваша судьба гарантирует то, что ваше имя и подвиги будут помнить вечно.

## **Конец.**

Ваша Легендарная судьба в целом описывает выход вашего персонажа из мира, когда вы закончите последнее приключение. После стольких приключений вы наконец-то покидаете мир смертных и куда-то уходите.

## **Приобретение Легендарной судьбы.**

Характеристики судьбы накапливаются с 21-го по 30-ый уровень. Ваши легендарные способности начинаются там, где заканчиваются образцовые.

После получения всех преимуществ достижения 21-го уровня, вы можете выбрать Легендарную судьбу. Судьба имеет более широкие возможности, чем класс или Образцовый путь. Если вы не выберете судьбу на 21-ом уровне, то сможете сделать это позже. Вы получите все преимущества Легендарной судьбы в зависимости от вашего текущего уровня.

## **Выполнение Легендарной судьбы.**

Вы не получаете бессмертность судьбы на 30-ом уровне. Вы получаете её, когда вы и ваши союзники выполните Квест судьбы. Квест судьбы - это заключительное великое приключение кампании, в течение которого вы сталкиваетесь с величайшим испытанием в своей жизни. Квест может начаться до получения 30-го уровня, но кульминация квеста может произойти только после получения 30-го уровня. После выполнения Квеста судьбы ваша карьера приключенца и ваша жизнь, как у обычного смертного, фактически заканчивается. Ваш МП мог бы дать вашему персонажу немного времени, чтобы завершить дела, перед повышением, или это может наступить спонтанно после завершения квеста.

Когда вы завершили Квест судьбы и ваш персонаж стал бессмертным, то его история заканчивается. Теперь он живёт в легендах и не принимает участия в событиях смертных.

## **Погружение в судьбу вашего персонажа.**

Легендарные судьбы как о месте игрового персонажа в мире, так и о получении новых способностей. Поэтому кампании, которые будут играть на легендарном этапе, обычно предполагают ожидаемые Легендарные судьбы ИП до 21-го уровня.

## **Квесты судьбы.**

Квест судьбы - это опасное эпическое приключение, привязанное к определённой Легендарной судьбе, которое высокоуровневая

группа может предпринять, чтобы закончить историю легендарного персонажа. Возможно, что планы МП о кампании не ведут через Квест судьбы. Если МП не имеет определённых планов для кампании на легендарном уровне, то вы можете провести сессии вокруг квестов, привязанных к Легендарной судьбе каждого персонажа.

## **Квесты судьбы и бессмертие.**

Группы, которые хотят определить конечную точку приключений их ИП, могут использовать Квест судьбы как трамплин для того, чтобы показать, как их персонаж 30-го уровня в конечном счёте оставляет смертный мир и поднимается в мир богов и легенд. Многие МП имеют своё представление, как должно заканчиваться приключение. Другие группы предпочтут попридержать их персонажей 30-го уровня для высокоуровневой игры.

## **Введение в Легендарные судьбы.**

Легендарные судьбы представлены по алфавиту.

**Требования.** Здесь указаны требования для приобретения Легендарной судьбы.

**Особенности судьбы.** Здесь описаны уникальные особенности Легендарной судьбы.

**Дарования.** Здесь описаны дарования, предоставляемые Легендарной судьбой.

**Бессмертие.** Здесь описана специфическая форма бессмертия, когда вы заканчиваете выполнение Квеста судьбы.

## **Архимаг.**

Как архимаг вы выбрали такой путь, чтобы стать величайшим волшебником.

## **Требование.** Волшебник 21-го уровня.

Ваша жизнь, проведённая за чтением гримуаров, томов и книг заклинаний, наконец-то показала вам основу действительности: каждое заклинание - это маленькая часть большей волшебной истины. Каждое заклинание - это часть некоторой далёкой превосходной работы, вызывающей только крохотную часть фракции окончательной формулы. Когда вы продолжаете изучение, вы увеличиваете мастерство заклинаний настолько, что начинают вселяться в вашу плоть, предоставляя вам средства их использования, которые даже не снились другим практикам. Время от времени вы изучаете древние реликвии и разрушительные заклинания. Ваша судьба ожидает, что вы выберете, быть архимагом или сатаной.

### Вид бессмертия.

Архимаг - это особенная судьба. Следующий раздел описывает дорогу, по которой шли архимаги, но ваша дорога может быть другой.

**Волшебное уединение.** Когда вы завершите ваш Квест судьбы, вы отойдёте от мира, чтобы использовать всё рабочее время для изучения окончательной волшебной формулы - Полузаклинание, гиперплановое существование которого охватывает все меньшие заклинания, которые когда-либо были или будут.

Чтобы помочь себе в изучении, вы построили обсерваторию. Возможно, что ваше отречение обеспечивает вам полное уединение, поэтому ваше здание могло принять форму башни где-то в Элементальном хаосе. Также вы можете основать школу магии, в которой будете работать.

Когда поток времени идёт вперёд, ваше изучение фундаментальной структуры космоса удаляет вас от обычного течения времени. Ваш материальная форма исчезает и сливается с Полузаклинанием.

После этого ваше имя становится привязанным к мощным заклинаниям и ритуалам, используемым меньшими волшебниками.

### Особенности Архимага.

**Вспомнить заклинание (21 уровень).** В начале каждого дня выберите одно дневное заклинание, которое вы знаете. Вы можете использовать это заклинание 2 раза за этот день.

**Волшебный дух (24 уровень).** Один раз в день, когда вы умираете, вы можете отделить дух от тела. В волшебной форме духа вы лечитесь до макс. кол-ва ОЗ, становитесь нематериальным и можете парить. Вы можете сотворять мгновенные и боевые заклинания пока находитесь в форме духа, но вы не можете использовать дневные заклинания, активировать вол. предметы ил проводить ритуалы. Если вы умираете в форме духа, то вы мертвы.

В конце сражения после короткого отдыха ваш дух воссоединяется с телом, если тело ещё присутствует. Ваши текущие ОЗ не изменяются, но вы больше не получаете преимуществ и недостатков от формы духа.

Если ваше тело пропало, то вам необходима другая магия, чтобы вернуться к жизни, но вы можете путешествовать в волшебной форме духа.

**Архизаклинание (30 уровень).** Вы понимаете окончательную волшебную формулу и заклинания, которые её составляют. Выберите дневное заклинание, которое вы знаете. Теперь вы можете использовать это заклинание как боевое, а не дневное.

### Дарование Архимага.

Образование магии	Приём архимага 26
Вы достигаете потока волшебной энергии и собираете заклинание, которое вы уже использовали, немедленно вспоминая его в памяти.	
Дневное	
Стандартное действие	Личное
Эффект: вы восстанавливаете одно использованное волшебное дарование.	

### Вечный ищущий.

Вы продолжаете искать вашу судьбу, но это не останавливает вас от участия в событиях, которые сосрясают мир.

### Требование. 21-ый уровень.

Вы можете быть героем, судьба которого ещё не определена. Может вы свободный дух, кто хочет испытать всё, что может предложить вселенная. Вы можете быть мятежником, которые не признаёт предопределённость судьбы. У вас есть такой широкий выбор возможностей, что вам не трудно будет найти свою судьбу.

### Поиск бессмертия?

Никто не может предсказать ваше предназначение. У вашей судьбы есть преимущество над остальными, она может полностью измениться. Так что вы можете найти свою судьбу, помогая вашим друзьям найти их судьбу.

### Особенности Вечного ищущего.

**Ищущий на многих путях (21 уровень).** Когда вы получаете классовое боевое или дневное дарование с получением нового уровня, вы можете выбрать новое дарование из любого класса. Изучение дарования не означает, что вы изучите все необходимые атрибуты для его эффективного использования.

**Вечное действие (24 уровень).** Когда вы тратите ОД, чтобы получить доп. действие, также вы получаете доп. действие на следующий ход. Доп. действие на следующий ход не получает преимуществ от способностей, которые происходят тогда, когда вы тратите ОД.

**Знание ищущего (26 уровень).** Вы получаете одно полезное дарование 22-го уровня любого класса.

**Поиск судьбы (30 уровень).** Вы получаете особенность Легендарной судьбы 24-го уровня от другой Легендарной судьбы, для которой вы выполняете требования.

## Полубог.

Божественная искра зажигает вашу душу, направив вас на путь к идеалу.

### Требование. 21-ый уровень.

Ваша плоть становится больше, чем просто смертной. Вы получаете божественную энергию, которой наслаждаются боги. Ваши высокоуровневые союзники быстры, сильны и умны, но у вас есть искра божественности, которая возвеличивает вас над всеми смертными.

Божества с каждого плана скоро выучат ваше имя, вашу природу и ваши цели. Кто-то могущественный следит за вашим прогрессом, чтобы определить, обладаете ли вы характером истинного полубога. От вас зависит, сможете ли вы впечатлить лордов создания или разочаруете их. Если вы выживете и достигнете высот, до которых не могут добраться простые смертные, то вы достойны подняться в ранг божества.

### Служение или свободный выбор?

Один или несколько богов могут попросить, чтобы вы служили им, пока ищете свои божественные цели. Вы не получите особых способностей, но у вас будет связь с божествами, которые могут предоставлять вам информацию. С другой стороны вы можете выполнять задачи, которые задержат выполнение ваших целей. Никто не сказал, что божественность будет легка.

### Путь к бессмертию.

**Божественный подъём.** Когда вы завершаете Квест судьбы, ваша божественная природа хочет закончить ваш идеал. После завершения смертных дел астральное пламя внутри вас взрывается и поглощает вашу смертную плоть. Астральное пламя остаётся позади бога. Вы поднимаетесь, сверкая подобно восходу солнца или тьме подобно затмению. Вы поднимаетесь в царство установленного бога, который приветствует вашу силу. Скоро вы начинаете различать молитвы простых смертных, направленные вам.

### Особенности Полубога.

**Божественная искра (21 уровень).** Увеличьте две основные характеристики на 2 каждую.

**Божественное восстановление (24 уровень).** Когда ваши ОЗ первый раз за день уменьшаются до 0 или ниже, вы восстанавливаете кол-во ОЗ, равное 1/2 макс. кол-ва ОЗ.

**Божественное чудо (30 уровень).** Когда вы использовали последнее боевое дарование, вы восстанавливаете одно боевое дарование на ваш выбор. У вас никогда не заканчиваются боевые дарования.

### Дарование Полубога.

Божественная регенерация	Приём полубога 26
Вы зажигаете божественную искру, которая пылает внутри вас, давая вам на короткое время регенерацию.	
Дневное	Лечение
Втор. действие	Личное
Эффект: вы получаете регенерацию, равную наибольшему значению основной характеристики, до конца сражения.	

### Смертельный обманщик.

Вселенная - это обширная область, созданная, чтобы развлекать вас.

**Требование. 21-ый уровень;** Лов 21 или Обн 21; тренировка в Акробатике, Воровстве, Обмане или Скрытности.

Как смертельный обманщик вы можете быть странником, вором, обманщиком или прагматиком. Или чем-то ранее незнакомым для вас - героем. Поскольку вы знаете свою судьбу, вы шокируете, очаровываете, вознаграждаете или путаете тех, кто вокруг вас. Некоторые пророчества говорят, что обманщик предаст сначала своих товарищей, а затем целые королевства. Однако, находясь в противоречии с предсказаниями, некоторые помогают создать новую эру процветания.

### Бессмертность?

**Путешествие изогнутыми путями.** Когда вы заканчиваете последний квест, ваша легендарная репутация гарантирована. Истории ваших подвигов будут жить вечно. Если вы помогаете вашим друзьям с последним квестом, то вас провозглашают истинным героем. Вы приглашены в царство сущности, в котором вы восхищаетесь дворцом, богатствами, настоящими друзьями и наследством, в котором будет говорить тысячу лет, что изменчивая природа обманщика стала целомудренной в конце его приключений. Но если вы предатите друзей, то вы будете выброшены всеми, кто вас любил и доверял вам, а ваше имя становится тёмным проклятием, навсегда презираемым теми, кто его слышит.



### **Особенности Смертельного обманщика.**

#### **Покровительство хитрой судьбы (21 уровень).**

Вы можете выйти из самых жёстких ситуаций. Три раза в день как свободное действие вы можете перебросить бросок к20 (бросок атаки, проверка умения или характеристики, спасбросок).

**Контроль обманщика (24 уровень).** Если при броске к20 вы выбрасываете 18 или выше, когда выполняете первый бросок атаки для боевого или дневное атакующего дарования, то это дарование не расходуется.

**Расположение обманщика (30 уровень).** Один раз в день вы можете сказать МП, чтобы он рассматривал бросок к20, который он только что сделал, равным 1. Никакие повторные броски не применяются.

### **Дарование Смертельного обманщика.**

<b>Легендарный обман</b>	<b>Приём смертельного обманщика 26</b>
Когда вам нужно что-то великое, вы делаете невероятный трюк прямо из воздуха.	
<b>Дневное</b>	<b>Лечение</b>
<b>Втор. действие</b>	<b>Личное</b>
<b>Эффект:</b> восстановите все ваши ОЗ и Исцеляющие потоки, прекращаются все эффекты, наложенные на вас, восстановите все боевые или дневные использованные дарования. Когда вы использовали это дарование, вы не можете восстановить его ничем, кроме длительного отдыха.	

## Глава 5. Умения.

Как приключенец, вы имеете базовый уровень развития всех умений, но, становясь опытнее, вы совершенствуете свои умения. На ваши умения влияют основные характеристики.

### ТРЕНИРОВКА УМЕНИЙ.

Тренировка умений – это комбинация теоретических занятий, практических опытов и природного таланта использования умения. Когда вы тренируете умение, вы получаете постоянный бонус +5 к этому умению (нельзя тренировать одно умение несколько раз).

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УМЕНИЙ.

Когда вы используете умение, вы должны сделать проверку умения. Проверка – это показатель натренированности, опыта, таланта и удачи.

#### БОНУСЫ К ПРОВЕРКЕ УМЕНИЯ.

Когда вы создаёте персонажа, вы должны определить его базовый бонус умения, который включает в себя:

- 1/2 уровня,
- модификатор основной характеристики,
- бонус +5, если умение натренировано,
- штраф за ношение брони,
- расовые бонусы,
- бонусы навыков,
- бонусы предметов от магических вещей,
- бонусы дарований,
- другие бонусы.

#### ПРОВЕРКА УМЕНИЯ.

Чтобы выполнить проверку умения необходимо бросить к20 и добавить модификаторы:

- базовый бонус умения,
- возможные ситуационные модификаторы,
- бонусы или штрафы от воздействий на вас.

#### Уровень сложности.

Когда вы выполняете проверку умения, вы сравниваете результат проверки с фиксированным числом. Это число – уровень сложности проверки умения. Уровень сложности задаётся Мастером Подземелий в зависимости от ситуации. МП

должен применять проверки умений только в решающие моменты.

#### Встречная проверка.

Иногда необходимо выполнить проверку умений персонажа и его противника. Оба персонажа выполняют проверку умений. Побеждает тот, у кого значение проверки будет больше. В случае ничьи побеждает обладатель большего модификатора. Если опять ничья, то проверка проводится ещё один раз.

#### Проверки без бросков.

Иногда происходят ситуации, когда удача не влияет на исход проверки. В обычном окружении при выполнении обычного задания, вы можете упростить процедуру проверки умения.

#### Взять 10.

Когда вы не участвуете в сражении, вы спокойны и выполняете обычное задание, можно «взять 10». Это означает, что вы используете среднее значение броска к20 равное 10.

#### Пассивные проверки.

Когда вы активно не используете умение, то считается, что для любой встречной проверки значение броска к20 равно 10. Обычно пассивные проверки проводятся для умений Восприятие и Проницательность. МП может использовать пассивные проверки умений Основы магии и Подземелья, чтобы определить количество информации, которое вы знаете на начало сражения.

#### Совместное использование умений.

В некоторых ситуациях союзники могут помочь вам выполнять умения. Каждый союзник, с результатом проверки умения больше 10, даёт вам бонус к проверке умения +2. Максимально возможный бонус, полученный таким способом, равен +8.

#### Испытание умений.

Испытание умений – это сражение, в котором главную роль играют ваши умения, а не боевые способности. Во время испытания умений требуется несколько успешных проверок различных умений для успешности испытания.

Ваша задача – набрать определённое число побед (в форме успешных проверок умений) до того, как вы наберёте некоторое кол-во поражений (неудачные проверки умений).

## ЗНАНИЯ.

Некоторые умения зависят от знаний в определённой области: История, Основы магии, Подземелья, Природа и Религия. Вы можете использовать данные умения для запоминания информации, относящейся к определённой области знаний. Вы также можете использовать эти умения для идентификации монстров.

Проверка знаний проводится против Уровня сложности. Общеизвестные факты уменьшают УС, а малоизвестные - увеличивают. При успешной проверке вы знаете ответ на вопрос, в обратном случае - нет.

Уровень знания	УС
Лёгкий вопрос	10
Обычный вопрос	20
Сложный вопрос	25
Образцовое знание	+5
Легендарное знание	+10

### Знание монстров.

Для идентификации монстров можно использовать проверки знаний. В случае успеха вы получаете немного полезной информации, в обратном случае - никакой информации.

Тип знания	УС
Имя, тип и ключевая информация	15
Дарования	20
Сопротивления и уязвимости	25
Образцовое существо	+5
Легендарное существо	+10

## ОПИСАНИЕ УМЕНИЙ.

### Акробатика (Повкость).

Штраф за доспех.

Вы можете выполнять акробатические трюки, сохраняя равновесие на узкой или наклонной поверхности, скользить, освобождаться от захвата и получать меньше повреждений от падения.

### Акробатический трюк.

Делайте проверку умения Акробатика, чтобы раскачаться на люстре, перекувыркнуться через противника, скатиться с лестницы на щите, или попробовать любой другой акробатический трюк, который только можете представить, и который позволить ваш МП. Он устанавливает УС, основываясь на сложности трюка и опасности

ситуации. Если трюк терпит неудачу, вы падаете в том квадрате, где начали трюк (МП может изменить место падения, в зависимости от трюка и ситуации). Ваш МП всегда имеет право сказать, что трюк сработает в специфической ситуации, или может установить высокий УС.

**Акробатический трюк.** Стандартное действие, или действие передвижения, в зависимости от трюка.

➤ **УС.** Основной УС 15.

➤ **Успех.** Вы выполняете акробатический трюк.

➤ **Провал.** Вы не смогли провести трюк и могли упасть или перенести различные повреждения.

### Баланс.

Делайте проверку умения Акробатика, чтобы пройти по узкой поверхности, типа карниза или каната, или по неустойчивым поверхностям, таким как бревно на воде.

**Баланс.** Часть действия передвижения.

➤ **УС.** Смотрите таблицу.

➤ **Успех.** Вы можете двигаться с 1/2 вашей скорости по узкой или неустойчивой поверхности.

➤ **Провал на 4 и меньше.** Вы остаётесь в квадрате, из которого начали двигаться, но вы не падаете. Вы можете попробовать ещё раз, как часть действия передвижения.

➤ **Провал на 5 и больше.** Вы падаете (см. «Падение») и теряете остальную часть вашего действия передвижения. Если вы пробуете двигаться по неустойчивой поверхности, которая не является очень узкой, вы падаете в квадрат, в котором начали движение. Вы можете попробовать ещё раз, как часть действия передвижения, если вы находитесь всё ещё на поверхности.

➤ **Боевое преимущество.** Во время действия, враги имеют боевое преимущество против вас.

➤ **Получение урона.** Если вы получили урон, вы должны сделать дополнительную проверку Акробатики, чтобы сохранить баланс.

Поверхность	УС
Узкая или неустойчивая	20
Очень узкая	+5
Узкая и неустойчивая	+5

### Освобождение от захвата.

Делайте проверку умения Акробатика, чтобы освободиться от захвата (см. «Высвобождение»). Вы можете также сделать попытки освобождения от других эффектов сковывающих ваши действия.

### Побег из удержания.

Делайте проверку умения Акробатика, если выскальзываете из удержания.

#### Побег из удержания. 5 минут.

- **УС.** Основной УС 20. УС определяется типом и качеством удержания.
- **Быстрый побег.** Вы можете сделать попытку спасения как стандартное действие, но увеличения, при этом, УС на 10.
- **Успех.** Вы выбрались из удержания.
- **Провал.** Вы можете попробовать еще раз, только если кто-то еще поможет вам.

### Уменьшение урона от падения (только тренированный).

Если вы падаете или спрыгиваете с высоты, вы можете сделать проверку умения Акробатика, чтобы уменьшить повреждение от падения.

**Уменьшение урона от падения.** Свободное действие если вы падаете или действие передвижения, если спрыгиваете вниз.

- **Уменьшение урона.** Сделайте проверку умения Акробатика, и уменьшите урон от падения на 1/2 (округлять вниз).

Пример. В полу под Корой, открывается яма, и она делает проверку умения Акробатика, чтобы уменьшить повреждение от падения. Яма глубиной 13 метров, приводит к 24 очкам урона (бросок 4d10). Её бросок Акробатики равен 21, что уменьшает повреждение на 10. Она получает 14 очков урона от падения.

### Атлетика (Сила).

Штраф за доспех.

Делайте проверку умения Атлетика, чтобы совершить действие, основанное на физической силе, включая лазание, освобождение от захвата, прыжки и плавание.

### Лазание.

Делайте проверку умения Атлетика, чтобы подняться или спуститься вниз по поверхности.

**Лазание.** Часть действия передвижения.

- **УС.** Смотрите таблицу. Если вы используете набор альпиниста, то получаете бонус +2 к проверке умения Атлетика. Если вы можете удерживаться между двумя поверхностями, то вы получаете бонус +5.
- **Успех.** Вы поднимаетесь с 1/2 вашей скорости. Когда вы поднимаетесь, чтобы достигнуть вершины поверхности, расстояние включает возможность вам прибыть в квадрат смежный с поверхностью. Последний квадрат движения размещает вас в это квадрат.
- **Провал на 4 и меньше.** Вы остаётесь на месте и теряете остальную часть вашего действия передвижения, но вы не падаете, вы можете попробовать снова, как часть действия передвижения.
- **Провал на 5 и больше.** Вы падаете (см. «Падение») и теряете остальную часть вашего действия передвижения.
- **Боевое преимущество.** Во время действия, все враги имеют преимущество против Вас.
- **Использование движения.** Считайте число квадратов, на которое вы поднимаетесь как число вашего движения.
- **Получение урона.** Если вы получили урон во время лазания, вы должны сделать новую проверку, используя УС поверхности, на которую поднимаетесь. Если вы ранены, увеличьте УС на 5, если вы проваливаете проверку, вы падаете со своей текущей высоты. Если вы пытаетесь при этом ухватиться, добавьте полученный урон к УС броска попытки схватиться.
- **Попытка схватиться.** Если вы падаете с высоты, вы можете сделать проверку умения Атлетика, чтобы схватиться за поверхность, как свободное действие. Базовый УС, чтобы хвататься - УС поверхности, на которую Вы поднимались + 5 за изменение обстоятельств. Вы можете сделать одну проверку, чтобы схватить. Если вы терпите неудачу, вы не можете попытаться снова, если МП не позволит иначе.
- **Скоростное лазание.** Некоторые существа, используют скоростное лазание. При этом они игнорируют сложные поверхности и не предоставляют боевое преимущество врагам. Скоростное лазание не требует проверки умения Атлетика на лазание.



Поверхность	УС
Лестница	0
Верёвка	10
Неровная поверхность (стена пещеры)	15
Грубая поверхность (кирпичная стена)	20
Скользкая поверхность	+5
Необычно гладкая поверхность	+5

#### Освобождение от захвата.

Делайте проверку умения Атлетика, чтобы освободиться от захвата (см. «Высвобождение»). Вы можете также сделать попытки освобождения от других эффектов сковывающих ваши действия.

#### Прыжок.

Делайте проверку умения Атлетика, чтобы прыгнуть в высоту и дотянуться к повисшей верёвке или до высокого выступа, или прыгнуть в длину, через глубокую яму, или перепрыгнуть трудный участок ландшафта, низкую стену, или другое препятствие.

**Прыжок в высоту.** Часть действия движения.

- **Расстояние прыжка в высоту.** Сделайте проверку умения Атлетика и разделите результат на 10 (округляя вниз). Это расстояние в квадратах, которое вы можете преодолеть. Результат определяет высоту, которую ваши ноги проходят с прыжком. Чтобы определить, сможете ли вы прыгнуть на данную высоту, прибавьте к росту персонажа, одну треть его роста, округляя вниз (1.8-метровый персонаж, прыгнет на 2.4 метра).
- **Разбег.** Если перед прыжком вы пробежали 2 квадрата, то разделите результат проверки не на 10, а на 5.
- **Использование движения.** Считайте количество квадратов, на которые вы запрыгиваете, как часть вашего передвижения. Если движение окончено, вы падаете. Вы можете закончить ваше первое движение в воздухе, если вы удваиваете движение.

**Прыжок в длину.** Часть действия движения.

- **Расстояние прыжка в длину.** Сделайте проверку умения Атлетика и разделите результат на 10 (не округляя результат). Это количество квадратов, которое вы можете преодолеть в прыжке. Вы приземляетесь в квадрат, определенный вашим результатом. Если вы заканчиваете прыжок в яме или пропасти, вы падаете и теряете остальную часть действия передвижения.

- **Высота прыжка в длину.** Высота вашего прыжка в длину, равна 1/4 преодолеваемого расстояния. Если вы прыгаете недостаточно высоко и задеваете препятствие, то вы падаете и теряете остальную часть действия передвижения.
- **Разбег.** Если перед прыжком вы пробежали 2 квадрата, то разделите результат проверки не на 10, а на 5.
- **Использование движения.** Считайте количество квадратов, на которые вы прыгаете, как часть вашего передвижения. Если движение окончено, вы падаете. Вы можете закончить ваше первое движение в воздухе, если вы удваиваете движение.

#### Плавание.

Делайте проверку умения Атлетика, чтобы плавать или держаться на воде.

**Плавание или удержание на воде.** Часть или действие передвижения.

- **УС.** См. таблицу.
- **Успех.** Вы плаваете с половиной вашей скорости, или вы остаётесь держаться на воде.
- **Провал на 4 меньше.** Вы остаётесь на месте и теряете остальную часть вашего действия передвижения. Вы можете попытаться снова как часть действия передвижения.
- **Провал на 5 и больше.** Вы погрузились под воду на 1 квадрат и рискуете захлебнуться.
- **Использование движения.** Считайте количество квадратов, которое вы переплываете, как часть вашего движения.
- **Скоростное плавание.** Некоторые существа используют скоростное плавание. При этом их скорость не уменьшается в 2 раза и это не требует проверки умения Атлетика.

Вода	УС
Спокойная	10
Волны	15
Шторм	20

#### Воровство (Повкость).

Штраф за ношение доспехов.

Вы имеете способности вора и можете выполнить задачи, которые требуют нервов, стали и твердой руки: обезвреживание ловушек, открывание замков, карманные кражи. МП может решить, что вы обязаны тренировать это умение, чтобы сделать успешную проверку особой способности.

### Обезвреживание ловушек.

Делайте проверку умения Воровство, чтобы не дать ловушке сработать. Вы должны знать о ловушке, чтобы её отключить. Сделайте проверку умения Восприятие, чтобы её обнаружить.

**Обезвреживание ловушек.** Стандартное действие в бою или часть проверки навыков.

- **УС.** Смотрите таблицу. Вы имеете бонус +2, если используете набор вора.
- **Задержка ловушки.** Вы получаете бонус +5, если вы пытаетесь задержать ловушку.
- **Успех.** Вы обезвредили или задержали ловушку. Обезвреженная ловушка становится безопасной, если её не зарядить. Задержанная ловушка, делает зону безопасной, до конца вашего следующего хода.
- **Провал на 4 и меньше.** Ничего не случилось, вы можете попробовать снова в следующем ходу.
- **Провал на 5 и больше.** Ловушка сработала.

Ловушка	УС
Героическая	20
Великая	30
Эпическая	35

### Взлом замков.

Делайте проверку умения Воровство, чтобы вскрыть замок.

**Взлом замков.** Стандартное действие в бою, или часть проверки навыков.

- **УС.** Смотрите таблицу. Вы имеете бонус +2, если используете набор вора.
- **Успех.** Вы взломали замок.
- **Провал.** Вы можете попробовать ещё, в новом раунде.

Замок	УС
Героический	20
Великий	30
Эпический	35

### Карманное воровство.

Делайте проверку умения Воровство, если хотите снять маленький объект с существа, если он его не держит.

**Карманное воровство.** Стандартное действие.  
➤ **УС.** УС 20 + 1/2 уровня цели. Во время битвы вы получаете штраф -10.

➤ **Успех.** Вы сняли маленький объект с цели, без её ведома.

➤ **Провал на 4 и меньше.** Вы не сняли объект, но цель вас не заметила. Вы можете попробовать снова, в новый ход.

➤ **Провал на 5 и больше.** Вы не сняли объект, и цель вас заметила.

### Ловкость рук.

Делайте проверку умения Воровство, чтобы манипулировать объектом, достаточно маленьким, чтобы он смог войти в вашу руку и выполнить какой-нибудь фокус.

**Ловкость рук.** Стандартное действие в бою, или часть проверки навыков.

- **УС.** Основное УС 15.
- **Успех.** Вы удачно выполняете фокус с небольшим объектом.
- **Провал.** Вы прячете объект, но зрители видят, как вы это делаете.

### Восприятие (Мудрость).

Делайте проверку умения Восприятие, чтобы обнаружить секретные двери, ключи, определить надвигающуюся опасность, найти ловушку, идти по следам, прислушаться к звукам за закрытой дверью, или определить местонахождение скрытых объектов. Это умение используется против проверки умения Скрытность другого персонажа или против УС, установленного МП. В большинстве ситуаций, МП использует ваш пассивный результат проверки Восприятия, чтобы определить, обращает ли Вы внимание на предмет или неизбежную опасность.

**Восприятие.** Не действие - вы либо видите предмет, либо нет. МП обычно использует ваш пассивный результат проверки Восприятия. Если вы хотите использовать умение активно, вы должны предпринять втор. действие или потратить 1 минуту.

➤ **Взаимные проверки.** Восприятие против Скрытности, когда пытаетесь обнаружить или услышать существо, применяющее Скрытность. Ваша проверка может иметь модификатор расстояния, препятствия, если вы слушаете через стену (см. таблицу).

➤ **УС.** См. таблицу УС.

➤ **Успех.** Вы обнаружили или услышали искомое.

➤ **Провал.** Вы не можете делать новую проверку, пока не изменятся обстоятельства.

➤ **Поиск.** Когда вы активно ищите в определённой области, или ищите что-то определённое, представьте, что вы обыскиваете и каждый квадрат, находящийся рядом. МП может позволить вам делать это, как стандартное действие, но обычно поиск требует, по крайней мере, 1 минуту.

Слышимость	УС
Битва	0
Нормальная слышимость	10
Шёпот	20
Сквозь дверь	+5
Сквозь стену	+10
Дальше, чем 10 квадратов	+2

Поиск	УС
Только что спрятанный	10
Хорошо спрятанный	25
Дальше, чем 10 квадратов	+2

Поиск следов	УС
Мягкая поверхность (снег, грязь)	15
Твёрдая поверхность (дерево, камень)	25
Прошёл дождь или снег	+10
Один день с момента оставления следов	+2
Поиск в темноте	+5
Большое или огромное существо	-5
Группа из 10 и более	-5

### Выносливость (Телосложение).

Штраф за ношение доспехов.

Делайте проверку умения Выносливость, если хотите избежать болезненных эффектов и сохранять себя в хорошем физическом состоянии. Вы можете задерживать дыхание на длительные промежутки времени, не чувствовать голода и жажды, плавать и держаться на воде долгое время. Некоторые природные опасности включают высокие температуры, штормовую погоду и болезни, при которых вы должны пройти проверку умения Выносливость, чтобы избежать негативных эффектов.

**Выносливость.** Не действие.

- **УС.** См. таблицу. УС в основном зависит от ситуации и уровне опасности.
- **Успех.** Вы переносите ситуацию.
- **Провал.** Вы не можете снова провести проверку умения Выносливость в данный период времени.

Задание	УС
Пережить экстремальную погоду	15
Сопrotивление болезни	разл.
Игнорировать голод (после 3 недель)	20 + 5 за день
Игнорировать жажду (после 3 дней)	20 + 5 за день
Задержка дыхания (каждый раунд после 3 минут)	20 + 5 за раунд
Задержка дыхания (в раунде, в котором вы получаете урон)	20
Плавать, держаться на воде (после 1 часа)	15 + 2 за час

### Дипломатия (Обаяние).

Вы можете влиять на других людей, используя ваш такт, искусство разговора и общественное изящество. Делайте проверку умения Дипломатия, чтобы изменить чужое мнение, вдохновить на добрый поступок, при переговорах с послом, для демонстрации вашего этикета, или договориться о выгодной сделке. Проверка умения Дипломатия проводится против УС, установленного МП. УС складывается из отношения к вам и других условных модификаторов. Дипломатия обычно используется в проверке умений, которые требуют несколько успешных проверок, но Дипломатия может понадобиться и в других ситуациях.

### Запугивание (Обаяние).

Делайте проверку умения Запугивание, чтобы влиять на других, через враждебные действия, открытые угрозы и угрозы смерти. Запугивание можно использовать во время боя, как бросок умения, который требует множества успешных проверок. Ваша проверка умения Запугивание, противопоставляется Воле оппонента или УС, установленному МП. Отношение цели к вам и другие модификаторы складываются в УС.

**Запугивание.** Стандартное действие, или часть броска умений.

- **Взаимная проверка.** Запугивание против Воли (см. таблицу). Если вы не говорите на языке вашего оппонента, вы получаете штраф -5. Если вы пытаетесь запугать несколько врагов, то нужно делать проверку против Воли каждого врага. Цель должна слышать и видеть вас.
- **Успех.** Вы вынуждаете окровавленного оппонента сдаться, заставляете открыть тайну против его желания, или заставляете совершить другое действие.

- **Провал.** Если Вы пытались запугать оппонента в бою, вы не можете снова запугивать его в этом столкновении.
- **Оппонент становится враждебным.** Запугивание, обычно делает оппонента враждебным, даже если вы не преуспели в проверке навыка.

Враг...	Модификатор Воли
Враждебен	+10
Недружественен	+5

### Знание улиц (Обаяние).

Когда вы находитесь в населённом пункте, деревне или городе - делайте проверку умения Знание улиц, чтобы выбрать правильное направление, и достичь вашей цели кратчайшим путем, собрать слухи и т.д.

**Знание улиц.** Использование этого умения занимает 1 час, так же может быть частью проверки навыков.

- **УС.** См. таблицу.
- **Успех.** Вы собрали полезную информацию, слухи, нашли работу или дешёвый магазин.
- **Провал.** Вы можете попытаться снова, но вы можете привлечь внимание, если вы будете спрашивать тот же самый вопрос.

Население или информация	УС
Типичное население	15
Враждебное население	20
Иностранное население	30
Доступная информация	-2
Труднодоступная информация	+5
Секретная информация	+10

### История (Интеллект).

Вы собрали информацию, связанную с хронологией времени, историей земель, важными событиями и их причинами. Информацию о королях и лидерах, воинах, легендах, законах и традициях. Если вы выбрали этот навык тренированным, то ваши знания представляют академическое изучение, или хобби, и вы имеете больше шансов знать тайную информацию в этой области. Делайте проверку Истории, чтобы вспомнить полезный исторический факт. См. «Проверка знаний».

### Лечение (Мудрость).

Вы знаете, как исцелить раны и можете помочь избавиться от болезни.

### Первая помощь.

Делайте проверку умения Лечение, чтобы оказать первую помощь.

### Первая помощь. Стандартное действие.

- **УС.** Зависит от задачи.
- **Использовать Второе дыхание.** Сделайте проверку умения Лечение (УС 10), чтобы открыть в персонаже, который пропустил ход, Второе дыхание. Персонаж, при этом, не получает бонус защиты, обычно предоставляемый Вторым дыханием.
- **Стабилизировать смертельные раны.** Сделайте проверку умения Лечение (УС 15), чтобы стабилизировать смертельные раны умирающего персонажа. Если проверка успешна, то персонаж больше не умирает и не получает урон. Текущие хиты не изменяются.
- **Помочь в спасброске.** Сделайте проверку умения Лечение (УС 15). Успешный бросок, даёт вашему союзнику бонус +2 к спасброску в конце его следующего раунда.

### Излечение болезни.

Делайте проверку лечения, чтобы вылечить персонажа от болезни.

**Излечение болезни.** Часть длительного отдыха, больного персонажа. Вы должны периодически посещать персонажа, во время его отдыха и сделать проверку умения Лечение по окончании отдыха.

- **Замена Выносливости.** Ваша проверка умения Лечение определяет эффективность болезни, если результат вашей проверки выше, чем результат проверки Выносливости персонажа.

### Обман (Обаяние).

Вы можете сделать так, что ложь покажется истиной, возмутительное - вероятным, а подозрительное - обычным. Делайте проверку умения Обман, во время быстрого разговора с охраной, торговли с продавцом, игры в азартные игры, маскировки или подделки документов. Проверки умения Обман противостоит проверка умения Проницательность наблюдателя. Ваша проверка может противостоять множеству проверок умения Проницательность, в зависимости от количества лиц, наблюдающих за вами. В течение проверки умения, вы должны превзойти проверки умения Проницательность наблюдателей, чтобы вам поверили.



**Обман.** Стандартное действие в битве, или часть проверки навыка.

➤ **Взаимная проверка.** Обман против Проницательности.

➤ **Боевое преимущество.** Один раз за сражение, вы можете попробовать получить боевое преимущество, обманывая врага. Как стандартное действие, сделайте проверку умения Обман против проверки умения Проницательность. Если вы выигрываете, то получаете боевое преимущество против этого врага до конца следующего раунда.

➤ **Отвлечь внимание.** Один раз за сражение, вы можете отвлечь внимание врага, чтобы скрыться. Как стандартное действие, сделайте проверку умения Обман против пассивной проверки умения Проницательность врага, который может видеть вас. Если у вас успех, то выполните проверку умения Скрытность против пассивной проверки умения Восприятие всех противников. Если проверка умения Скрытность против противника успешна, то вы скрылись от этого противника до конца вашего хода или пока вы не атакуете.

### Основы магии (Интеллект).

Вы собрали знания о магии и магических эффектах. Это информация о других планах существования, и об их обитателях. Если вы выбрали это умение как натренированный, ваши знания представлены как академические исследования, формальный или как хобби. Кроме того, тренируемые в этом умении имеют шанс знать кое-что о таинственном Далёком Королевстве (но не о его существах, которые подпадают под Знания Подземелий).

#### Знание магии.

Делайте проверку умения Основы магии, чтобы вспомнить полезные знания о магии или принять верное решение в вопросе магии. Смотрите «Проверка знаний». Вы должны быть натренированным в умении Основы магии, чтобы вспомнить информацию о Далёком Королевстве, которое требует, по крайней мере, УС 25.

#### Знание монстров.

Элементали, Феи и Тени.

Делайте проверку умения Основы магии, чтобы опознать элементалей, фей или теней. Смотрите «Знание монстров».

### Обнаружение магии (только тренированный).

Ваше знание умения Основы магии позволяет вам идентифицировать магические эффекты и ощущать присутствие волшебства.

**Определение вызова или зоны.** Незначительное действие.

➤ **УС.** УС 15 + 1/2 уровня дарования. Вы должны видеть эффект вызова или зону.

➤ **Успех.** Вы определили дарование, создавшее данный эффект, источник силы и ключевое слово.

➤ **Провал.** Вы не можете определить эффект снова в течение этого сражения.

**Определение ритуала.** Стандартное действие.

➤ **УС.** УС 20 + 1/2 уровня ритуала. Вы должны видеть или ощущать эффект ритуала.

➤ **Успех.** Вы определили ритуал и его категорию.

➤ **Провал.** Вы не можете определить ритуал снова, до окончания длительного отдыха.

**Определение эффекта заклинания.** Стандартное действие.

➤ **УС.** УС 20 + 1/2 уровня эффекта, либо другой. Вы должны видеть или ощущать эффект.

➤ **Не дарование или ритуал.** Магический эффект исходит не от магической вещи, и не является результатом действия дарования или ритуала.

➤ **Успех.** Вы изучаете название эффекта, источник силы, и ключевое слово, если они применяются.

➤ **Провал.** Вы не можете определить ритуал снова, до окончания длительного отдыха.

**Ощутить присутствие магии.** 1 минута.

➤ **УС.** УС 20 + 1/2 уровня магического предмета, дарования (вызова или зоны), ритуала, или магического явления в диапазоне.

➤ **Область обнаружения.** Вы можете обнаружить магию в пределах множества квадратов, равного 5 + ваш уровень, в каждом направлении, и вы можете игнорировать любые источники магической энергии, о которой вы уже знаете. Игнорируйте все барьеры; вы можете обнаружить магию через стены, двери, и т.д.

➤ **Успех.** Вы обнаруживаете каждый источник магической энергии, УС которого вы выкинули. Вы изучаете источник силы волшебства. Если источник волшебной энергии - в пределах зоны видимости, вы точно определяете его местоположение. Если он за пределами

видимости, вы знаете направление, от которого исходит магическая энергия, но вы не знаете расстояния до него.

❖ **Провал.** Вы не обнаружили ничто в зоне обследования. Вы не можете попробовать обнаружить магию ещё раз в этой области до окончания длительного отдыха.

### **Подземелья (Мудрость).**

Вы собрали знания и умения связанные с подземельями, включая поиск нужного пути через комплекс пещер, ориентирование по ветру, оценка опасности подземелий, поиск пищи в Подземье.

Если вы выбрали это умение как натренированное, ваши знания представляют длительные исследования и обширный опыт, и вы имеете больший шанс на получение скрытой информации в этой области. Также тренируя это умение, вы можете опознавать существ из Далёкого Королевства, которые обитают и охотятся в подземных пещерах.

### **Знания подземелий.**

Делайте проверку умения Подземелья, чтобы вспомнить полезную информацию о подземной среде, обнаружить опасность или принять правильное решение. См. «Знания».

Примеры знания подземелий, включают определение направления в подземельях (общее), определение опасности подземелья (эксперт), изучение необычных конструкций и поиск необычных изменений в области (эксперт).

### **Выживание.**

Делайте проверку умения Подземелья, чтобы обнаружить и собрать еду и воду на 24 часа. Вы можете это делать только в подземной среде обитания, которая представляет собой комплекс пещер. Проверка поможет обнаружить подземные озёра и реки, съедобные грибы и личинки, и т.д.

### **Выживание. 1 час.**

❖ **УС.** УС 15, чтобы найти еду и воду на одну персону, УС 25, чтобы найти еду и воду на 5 персон. МП может изменить УС в разных ситуациях (-5 за обжитые пещеры или -5 на пустынных тоннелях).

❖ **Успех.** Вы нашли достаточно еды и воды на 24 часа.

❖ **Провал.** Вы не нашли ни еды ни воды. Вы можете попробовать снова в другой зоне.

### **Знание монстров.**

Аберрация.

Делайте проверку умения Подземелья для определения существ, которые имеют тип происхождения - аберрация.

### **Природа (Мудрость).**

Вы собрали знание и опыт, связанные с природой, включая обнаружение пути через дикую местность, обнаружение естественных опасностей, контакт и идентификация животных, и выживания за счет природы. Если вы выбрали это умение как натренированное, то ваше знание представляет исследование или обширный опыт, и у вас есть лучший шанс, узнать тайную информацию в этой области.

### **Выживание.**

Делайте проверку умения Природа, чтобы собрать еду и воду на 24 часа.

### **Выживание. 1 час.**

❖ **УС.** УС 15, чтобы найти еду и воду на одну персону, УС 25, чтобы найти еду и воду на 5 персон. МП может изменить УС в разных ситуациях (-5 за обжитые пещеры или -5 на пустынных тоннелях).

❖ **Успех.** Вы нашли достаточно еды и воды на 24 часа.

❖ **Провал.** Вы не нашли ни еды ни воды. Вы можете попробовать снова в другой зоне.

### **Приручение животных.**

Делайте проверку умения Природа, чтобы успокоить дикое животное, научить некоторым трюкам, или по-другому общаться с животными. Тренировка дикого зверя, обычно включает проверку многих навыков.

### **Знания природы.**

Делайте проверку умения Природа, чтобы вспомнить полезную информацию о мире природы, о ландшафте, климате, погоде, лесах и сезонах, или принять правильное решение в данной области. См. «Знания». Примеры знания природы, включают определение направления на местности (общее), определение опасности, (эксперт), предсказание погоды (эксперт).

### Знание монстров.

Обычные.

Делайте проверку умения Природа, чтобы опознать обычное существо (животное). См. «Знание монстров».

### Проницательность (Мудрость).

Вы можете различать намерения, понимать язык движений, во время разговора. Используйте Проницательность, чтобы делать верные выводы, читать между строк, чувствовать ложь и скрытый смысл. Используйте умение Проницательность, чтобы противостоять проверке умения Обман. В испытании умений, которые требуют нескольких успехов, используйте проверку умения Проницательность против проверок умения Обман. Проницательность, так же, можно использовать для определения верных решений, выяснить насколько хорошо вы проявили себя в той или иной ситуации, и узнать, кто управляет действиями собеседника. Всякий раз, когда вы используете Проницательность, вы лучше понимаете то, что на самом деле думают о вас люди. Проницательность отражает вашу способность чувствовать собеседника.

**Проницательность.** Не требует действия, противостоя проверки Обмана, в бою или как часть испытания умений, требует взаимодействия.

- **УС.** См. таблицу. Если идёт противостояние обману, то нужно смотреть на бросок умения Обман.
- **Успех.** Вы противостояли проверке умения Обман и видите истинную ситуацию, игнорируя обман или иллюзию.
- **Провал.** Вы не можете пробовать снова, пока обстоятельства не изменятся.
- **Признание эффекта как иллюзия.** МП может использовать вашу пассивную проверку умения Проницательность, чтобы определить, обращаете ли вы внимание на некоторые признаки эффекта иллюзии. Обращая внимание, вы не развеиваете иллюзию, но можете заметить нереальную ситуацию.

Задача	УС
Почувствовать мотив, ориентацию	10 + 1/2 уровня персонажа
Почувствовать внешнее влияние	25 + 1/2 уровня эффекта
Выявить иллюзию	15 + 1/2 уровня эффекта

### Религия (Интеллект).

Вы собрали знание о богах, религиозных традициях и церемониях, знаете эффекты, святыне символы, и теологию. Это знание включает информацию о бессмертных Астрального Моря, включая созданий этого плана. Если вы выбрали это умения как натренированное, ваше знание представляет академическое исследование, или хобби, и вы имеете лучший шанс, чтобы вспомнить тайную информацию в этой области.

### Знания религии.

Делайте проверку умения Религия, чтобы вспомнить полезную информацию, или принять правильное решение в данной области. См. «Знания».

### Знание монстров.

Бессмертные и нежить.

Делайте проверку религии, чтобы определить бессмертное создание (из Астрального моря) или нежить. Смотрите «Знание монстров».

### Скрытность (Ловкость).

Штраф за ношение брони.

Делайте проверку умения Скрытность, чтобы скрыть себя от врагов, проходящих охранников, пробежать мимо, не обращая на себя внимания, и подкрадываться к людям, не будучи замеченным. Это умение используется против проверки умения Восприятие другого персонажа или против УС.

**Скрытность.** В конце действия движения.

- **Взаимная проверка.** Скрытность против Восприятия (см. таблицу). Если вы делаете проверку против нескольких врагов, то нужно делать проверку против пассивной проверки умения Восприятие каждого врага. Если вы двигаетесь более 2 квадратов за действие движения, то вы получаете штраф -5 к проверке умения. Если вы бежите, то штраф равен -10.
- **Стать скрытым.** Вы можете выполнить проверку умения Скрытность против противника, только если у вас есть отличное укрытие или полное прикрытие против противника или вы находитесь вне линии взгляда противника. Вне сражения МП может позволить вам сделать проверку умения Скрытность против отвлечённого противника, даже если у вас нет отличного укрытия или полного прикрытия и вы находитесь на линии взгляда противника. Отвлечённый противник должен быть

сосредоточен на чём-то другом в другом направлении от вас, чтобы позволить вам скрыться.

❖ **Успех.** Вы скрылись. Это значит, что вы невидимы и неслышимы для противника.

❖ **Провал.** Вы можете попробовать снова в конце другого действия движения.

❖ **Оставаться скрытым.** Вы остаётесь скрытым пока выполняете требования.

*Вне взгляда.* Если у вас больше нет укрытия или прикрытия против противника, то вы больше не скрыты от него. Вам не нужно отличное укрытие, полное прикрытие или оставаться вне линии взгляда, но вам необходимо совсем немного укрытия или прикрытия, чтобы оставаться скрытым. Вы не можете использовать другое существо в качестве укрытия, чтобы оставаться скрытым.

*Тишина.* Если вы говорите, то вы привлекаете к себе внимание, поэтому вы не скрыты от противника, который слышит вас.

*Неподвижность.* Если вы проходите более 2 квадратов за действие, то вы должны сделать новую проверку умения Скрытность со штрафом -5. Если вы бежите, то штраф равен -10. Если любая пассивная проверка умения Восприятие противника больше вашей проверки, то вы не скрыты от этого противника.

*Не атакуйте.* Если вы атакуете, то вы больше не скрыты.

❖ **Не оставаться скрытым.** Если вы берёте действие, которое заставляет вас не оставаться скрытым, то вы сохраняете преимущества от того, что вы скрыты, пока вы не выполните действие. Вы не можете снова стать скрытым, как часть этого же действия.

❖ **Активность противника.** Противник в свой ход может попробовать найти вас. Если противник выполняет активную проверку умения Восприятие и его результат проверки превышает ваш результата проверки умения Скрытность (вам не надо делать новую проверку), то вы больше не скрыты от него. Также если противник пробует войти в ваше пространство, то вы больше не скрыты от этого противника.



## Глава 6. Навыки.

Когда вы получаете новый уровень, вы улучшаете свои способности. Эти улучшения называются навыками. Обычно навыки не дают новых способностей, они улучшают то, что вы могли делать ранее. Навыки могут давать бонусы к умениям, бонусы к защите, позволять игнорировать штрафы.

### ВЫБОР НАВЫКОВ.

Когда вы начинаете игру, вы выбираете один навык (люди начинают игру с двумя навыками). Затем вы получаете дополнительные навыки на каждом чётном уровне, а также на 11-ом и 21-ом уровнях. Когда вы выбираете навык, вы должны соответствовать его требованиям. Большинство навыков нельзя брать несколько раз, но есть те, которые можно.

#### Как работают навыки.

Большинство навыков даёт маленький постоянный бонус к какому-либо параметру. Выбирая навык, вы должны помнить, что бонусы одинакового типа не складываются.

Если у вас есть два бонуса навыков, применяющихся к одному параметру, то используется только один максимальный бонус.

Бонусы, у которых не указан тип бонуса, могут складываться вместе. Также можно складывать бонусы с различными типами.

Если вы теряете необходимые требования навыка, то вы не можете использовать навык, пока не восстановите требования.

#### Типы навыков.

##### Классовые навыки.

Классовые навыки позволяют персонажам улучшить возможности своего класса. Классовый навык обозначается в названии навыка названием класса в квадратных скобках. Классовые навыки доступны персонажам, которые выбрали мультиклассовый навык, относящийся к другому классу.

##### Духовные навыки.

Духовные навыки позволяют персонажам, владеющим способностью Божественный источник, использовать специальные дарования их божества.

##### Мультиклассовые навыки.

Эти навыки позволяют вам изменить дарования вашего основного класса на дарования другого класса.

##### Расовые навыки.

Расовые навыки доступны только определённым расам. Они построены на особенностях расы и позволяют создать идеального представителя определённой расы.

### ГЕРОИЧЕСКИЕ НАВЫКИ.

#### Адская кровь [Тифлинг].

**Требования.** Тифлинг.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к броскам атаки и урона, когда вы используете дарование, имеющее ключевые слова огонь или страх.

#### Астральный огонь.

**Требования.** Лов 13, Обн 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к броскам урона, когда вы используете дарование, имеющее ключевые слова огонь или лучи. На 11-ом уровне бонус увеличивается до +2. На 21-ом уровне бонус увеличивается до +3.

#### Бдительность.

**Преимущества.** Противник не получает боевого преимущества, если вы удивлены. Вы также получаете бонус навыка +2 к проверкам умения Восприятие.

#### Безумие драконорожденного [Драконорожденный].

**Требования.** Драконорожденный.

**Преимущества.** Когда вы ранены, то получаете бонус +2 к броскам урона.

#### Боевая реакция.

**Требования.** Лов 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +1 к броскам атаки при возможности.

#### Бой двумя руками.

**Требования.** Лов 13.

**Преимущества.** Когда вы пользуетесь рукопашным оружием каждой рукой, то вы получаете бонус +1 к броскам урона основным оружием.

### **Бушующий шторм.**

**Требования.** Тел 13, Лов 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к броскам урона, когда используете дарование, имеющее ключевые слова электричество или звук. На 11-ом уровне бонус увеличивается до +2. На 21-ом уровне бонус увеличивается до +3.

### **Быстрая готовность.**

**Требования.** Лов 13.

**Преимущества.** Вы можете выхватить оружие или объект с пояса, используя действие, требующееся для использования этого оружия или объекта. Вы получаете бонус навыка +2 к инициативе.

### **Быстрый бег.**

**Требования.** Тел 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к скорости, когда бежите или используете натиск.

### **Вдохновлённое восстановление**

**[Военачальник].**

**Требования.** Военачальник, классовая способность Вдохновлённое присутствие.

**Преимущества.** Когда союзник, который может видеть вас, тратит очко действия, чтобы получить дополнительное стандартное действие, этот союзник может бросить спасбросок как свободное действие, добавив к результату ваш МодОбн.

### **Верховой бой.**

**Преимущества.** Когда вы едете верхом, то вы получаете доступ к любой особой возможности животного. Животное может делать проверки умений Акробатика, Атлетика, Выносливость и Скрытность, используя ваш базовый бонус умения.

### **Владение оружием.**

**Преимущества.** Вы получаете навык владения одним видом оружия.

**Дополнительно.** Вы можете выбрать этот навык несколько раз, каждый раз для нового оружия.

### **Владение щитом (лёгкий).**

**Требования.** Сил 13.

**Преимущества.** Вы получаете навык владения лёгким щитом.

### **Владение щитом (тяжёлый).**

**Требования.** Сил 15.

**Преимущества.** Вы получаете навык владения тяжёлым щитом.

### **Возможности клинка.**

**Требования.** Сил 13, Лов 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к броскам атаки при возможности, используя тяжёлый или лёгкий клинок.

### **Волна действия [Человек].**

**Требования.** Человек.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +3 к броскам атаки, которые вы делаете в течение действия, которые вы получаете, используя очки действия.

### **Высвобождение.**

**Требования.** Тренировка в Акробатике.

**Преимущества.** Вы можете попытаться освободиться от захвата в качестве второстепенного действия. Вы получаете бонус навыка +2 к проверкам умения Акробатика.

### **Групповое понимание [Полуэльф].**

**Требования.** Полуэльф.

**Преимущества.** Все союзники в пределах 10 квадратов от вас получают расовый бонус +1 к проверкам умения Проницательность и проверкам инициативы.

### **Далёкий бросок.**

**Требования.** Сил 13.

**Преимущества.** Когда вы используете метательное оружие, увеличьте дальность броска на 2 квадрата.

### **Далёкий выстрел.**

**Требования.** Лов 13.

**Преимущества.** Когда вы используете дистанционное оружие, увеличьте дальность выстрела на 5 квадратов.

### **Дварфийская оружейная выучка [Дварф].**

**Требования.** Дварф.

**Преимущества.** Вы получаете навык владения и бонус навыка +2 к броскам урона при использовании топоров и молотов.

### **Длинный прыжок.**

**Требования.** Тренировка в Атлетике.

**Преимущества.** Вы можете всегда выполнять длинные прыжки, как будто у вас был длинный разбег. Вы получаете бонус навыка +1 к проверкам умения Атлетика.

### **Затерявшийся в толпе [Полурослик].**

**Требования.** Полурослик.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к КЗ, когда находитесь в смежной области с одним или более противником, которые больше вас.

### **Защита двумя руками.**

**Требования.** Лов 13, Бой двумя руками.

**Преимущества.** Когда вы используете два рукопашных оружия, то получаете бонус щита +1 к КЗ и Реакции.

### **Защитная мобильность.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к КЗ против атак при возможности.

### **Использовать преимущество [Плут].**

**Требования.** Обн 15, Плут.

**Преимущества.** Если вы наносите критический удар, когда имеете боевое преимущество, вы получаете боевое преимущество против этой цели до конца своего следующего хода.

### **Крепкое тело.**

**Преимущества.** Когда вы берёте этот навык, вы получаете дополнительные ОЗ. Вы получаете дополнительные 5 ОЗ на 1-ом, 11-ом и 21-ом уровнях.

### **Лёгкий шаг [Эльф].**

**Требования.** Эльф.

**Преимущества.** Для длительных путешествий добавьте 1 к вашей сухопутной скорости и скорости всех ваших союзников. Увеличьте УС на 5 для поиска и преследования по вашим следам. При путешествии с союзниками вы можете разделить это преимущество с пятью персонажами. Вы получаете бонус навыка +1 к проверкам умений Акробатика и Скрытность.

### **Лечащие руки [Паладин].**

**Требования.** Паладин, дарование Наложение рук.

**Преимущества.** Когда вы используете Возложение рук, то у союзника, которого вы лечите, исцеляются доп. ОЗ, равные вашему МодОбн.

### **Лингвист.**

**Требования.** Инт 13.

**Преимущества.** Выберите 3 языка. Вы можете свободно читать, писать и говорить на этих языках.

**Дополнительно.** Вы можете выбрать этот навык несколько раз, каждый раз для новых трёх языков.

### **Ловкий клинок.**

**Требование.** Лов 15.

**Преимущества.** Когда вы атакуете, используя лёгкое лезвие, и имеете боевое преимущество, то вы получаете бонус +1 к броскам атаки.

### **Ловкость полурослика [Полурослик].**

**Требования.** Полурослик, расовое дарование Второй шанс.

**Преимущества.** Когда вы используете Второй шанс, то противник получает штраф -2 к новому броску атаки.

### **Любимое оружие.**

**Преимущества.** Выберите любую группу оружия. Вы получаете бонус навыка +1 к броскам урона выбранным оружием. На 11-ом уровне бонус увеличивается до +2. На 21-ом уровне бонус увеличивается до +3.

**Дополнительно.** Вы можете выбрать этот навык несколько раз, каждый раз для нового типа оружия.

### **Любимое умение.**

**Требования.** Тренировка в выбранном умении.

**Преимущества.** Выберите натренированное умение. Вы получаете бонус навыка +3 к проверкам этого умения.

**Дополнительно.** Вы можете выбрать этот навык несколько раз, каждый раз для нового натренированного умения.

### **Мастер на все руки.**

**Требования.** Инт 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +2 ко всем не натренированным умениям.

### **Мощная атака.**

**Требования.** Сил 15.

**Преимущества.** Во время рукопашной атаки вы можете взять штраф -2 к броску атаки. Если атака попала, то вы получаете бонус +2 к броску урона (+3 для двуручного оружия). На 11-ом уровне бонус увеличивается до +4 (+6). На 21-ом уровне бонус увеличивается до +6 (+9). Штраф к броскам атаки остаётся прежним.

### **Мощное дыхание дракона [Драконорожденный].**

**Требования.** Драконорожденный, расовое дарование Дыхание дракона.

**Преимущества.** Когда вы используете это дарование, то вы можете использовать его как луч 5.

### **Мощный вызов [Воин].**

**Требования.** Тел 15, Воин, классовая особенность Боевое превосходство.

**Преимущества.** Если вы бьёте врага атакой, гарантированной способностью Боевое преимущество, то добавьте МодТел к броску урона.

**Дополнительно.** Этот навык работает только для двуручного оружия.

### **Мощный натиск.**

**Требования.** Сил 13.

**Преимущества.** Когда вы используете натиск, вы получаете бонус +2 к броскам урона и бонус +2 к попыткам напора.

### **Неожиданный нокаут [Плут].**

**Требования.** Сил 15, Плут.

**Преимущества.** Если вы наносите критический удар, когда имеете боевое преимущество, то цель падает.

### **Ношение доспехов (кожаный доспех).**

**Преимущества.** Вы получаете навык ношения кожаного доспеха.

### **Ношение доспехов (шкурный доспех).**

**Требования.** Сил 13, Тел 13, навык Ношение доспехов (кожаный доспех).

**Преимущества.** Вы получаете навык ношения шкурного доспеха.

### **Ношение доспехов (кольчуга).**

**Требования.** Сил 13, Тел 13, навык Ношение доспехов (кожаный или шкурный доспех).

**Преимущества.** Вы получаете навык ношения кольчуги.

### **Ношение доспехов (пластинчатый доспех).**

**Требования.** Сил 15, Тел 15, навык Ношение доспехов (кольчуга).

**Преимущества.** Вы получаете навык ношения пластинчатого доспеха.

### **Ношение доспехов (латы).**

**Требования.** Сил 15, Тел 15, навык Ношение доспехов (пластинчатый доспех).

**Преимущества.** Вы получаете навык ношения лат.

### **Отвлекающий щит [Воин].**

**Требования.** Муд 15, Воин, классовая способность Боевое превосходство.

**Преимущества.** Если вы бьёте врага атакой, гарантированной способностью Боевое преимущество, то цель получает штраф -2 к броскам атаки до старта вашего следующего хода.

**Дополнительно.** Вы должны быть экипированы щитом.

### **Проворный охотник [Следопыт].**

**Требования.** Лов 15, Следопыт, классовая особенность Жертва охотника.

**Преимущества.** Когда вы наносите критический удар рукопашным оружием против цели, выбранной Добычей охотника, вы можете переместиться как свободное действие, а цель получает штраф -2 к броскам атаки против вас до конца вашего следующего хода.

### **Прочность.**

**Преимущества.** Увеличьте ваше количество Исцеляющих потоков на 2.

### **Расширенная книга заклинаний [Волшебник].**

**Требования.** Муд 13, Волшебник.

**Преимущества.** Выберите одно дневное атакующее заклинание волшебника каждого известного уровня. Добавьте это заклинание в вашу книгу заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень дневных атакующих заклинаний волшебника, вы изучаете одно новое заклинание этого уровня. Навык не изменяет число дневных атакующих заклинаний, которые вы можете приготовить каждый день.

### **Свирепый удар [Тифлинг].**

**Требования.** Тифлинг, расовое дарование Адский гнев.

**Преимущества.** Когда вы используете дарование Адский гнев и наносите удар, то вы можете толкнуть врага на 1 квадрат.

### **Сжигающая буря.**

**Требования.** Инт 13, Муд 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к броскам урона, когда используете дарование, имеющее ключевые слова кислота или холод. На 11-ом уровне бонус увеличивается до +2. На 21-ом уровне бонус увеличивается до +3.



### **Смертельный охотник [Следопыт].**

**Требования.** Следопыт, классовая особенность Жертва охотника.

**Преимущества.** Дополнительный урон для способности Добыча охотника увеличивается до к8.

### **Сотворение ритуалов.**

**Требования.** Тренированное умение Основы магии или Религия.

**Преимущества.** Вы можете изучать и использовать ритуалы. Умение Основы магии или Религия необходимы для понимания ритуалов.

### **Тактическое нападение [Военачальник].**

**Требования.** Военачальник, классовая способность Тактическое присутствие.

**Преимущества.** Когда союзник, видящий вас, тратит ОД для проведения атаки, то его бросок урона получает бонус, равный вашему МодИнт.

### **Тёмная ярость.**

**Требования.** Тел 13, Муд 13.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к броскам урона, когда используете дарование, имеющее ключевые слова некрот. энергия или силовое поле. На 11-ом уровне бонус увеличивается до +2. На 21-ом уровне бонус увеличивается до +3.

### **Толчок щитом [Воин].**

**Требования.** Воин, классовая особенность Боевое превосходство.

**Преимущества.** Если вы бьёте врага атакой, а у вас есть Боевое превосходство, то вы толкаете цель на 1 квадрат после нанесения урона.

**Дополнительно.** Вы должны использовать щит, чтобы получить преимущества этого навыка.

### **Точный охотник [Следопыт].**

**Требования.** Муд 15, Следопыт, классовая особенность Жертва охотника.

**Преимущества.** Когда вы наносите критический удар дистанционным оружием против цели, выбранной Добычей охотника, ваши союзники получают бонус +1 к броскам атаки против этого противника до старта вашего следующего хода.

### **Тренировка умения.**

**Преимущества.** Вы тренируетесь в одном умении. Умение может быть не из списка классовых умений.

**Дополнительно.** Вы можете выбрать этот навык несколько раз, каждый раз для нового не натренированного умения.

### **Уверенный альпинист.**

**Требования.** Тренировка в Атлетике.

**Преимущества.** Успешная проверка умения Атлетика позволяет вам лазать с нормальной скоростью. Вы получаете бонус навыка +1 к проверкам умения Атлетика.

### **Удар сзади [Плут].**

**Требования.** Плут, классовая особенность Тайная атака.

**Преимущества.** Дополнительный урон для способности Тайная атака увеличивается до к8.

### **Уклонение от гигантов [Дварф].**

**Требования.** Дварф.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +1 к КЗ и Реакции против атак существ размером больше среднего.

### **Улучшенная инициатива.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +4 к проверкам инициативы.

### **Улучшенная судьба свободного [Чернокнижник].**

**Требования.** Тел 13 или Обн 13, чернокнижник, звёздный договор.

**Преимущества.** Ваша Судьба свободного гарантирует доп. бонус +1 к броску к20.

### **Улучшенное благословление Тёмного [Чернокнижник].**

**Требования.** Тел 15, чернокнижник, адский договор.

**Преимущества.** Ваше Благословление Тёмного теперь даёт вам 3 дополнительных ОЗ.

### **Улучшенный туманный шаг [Чернокнижник].**

**Требования.** Инт 13, чернокнижник, договор с феями.

**Преимущества.** Ваш Туманный шаг теперь позволяет вам телепортироваться на 2 дополнительных квадрата.

### **Хладнокровный.**

**Преимущества.** Когда вы атакуете существо с уязвимостью к холоду, то вы получаете боевое преимущество при использовании дарования с ключевым словом холод.

### **Человеческая настойчивость [Человек].**

**Требования.** Человек.

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к спасброскам.

### **Чувства драконорожденного [Драконорожденный].**

**Требования.** Драконорожденный.

**Преимущества.** Вы получаете сумеречное зрение и бонус навыка +1 к проверкам умения Восприятие.

### **Эладрин-солдат [Эладрин].**

**Требования.** Эладрин.

**Преимущества.** Вы получаете навык владения всеми копиями и бонус навыка +2 к броскам урона длинным мечом и всеми копиями.

### **Эльфийская точность [Эльф].**

**Требования.** Эльф, расовое дарование Эльфийская аккуратность.

**Преимущества.** Когда вы используете дарование Эльфийская аккуратность, то вы получаете бонус +2 к новому броску атаки.

## **ОБРАЗЦОВЫЕ НАВЫКИ.**

Эти навыки доступны персонажам 11-го уровня и выше.

### **Боевой командир [Военачальник].**

**Требования.** Военачальник, классовая особенность Боевой лидер.

**Преимущества.** Бонус к инициативе, обеспеченный классовой способностью Боевой командир, равен МодИнт или МодОбн, смотря, что больше.

### **Быстроногий.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к скорости.

### **Возможности тяжёлого клинка.**

**Требования.** Сил 15, Лов 15.

**Преимущества.** Когда вы проводите атаку при возможности тяжёлым клинком, вы можете использовать мгновенную атаку, которая имеет ключевое слово оружие, вместо простой атаки.

### **Волшебное достижение.**

**Требования.** Лов 15.

**Преимущества.** Когда вы используете ближнее волшебное атакующее дарование, то вы можете выбрать квадрат в пределах 2 квадратов от вас в качестве эпицентра действия дарования. Дарование по-прежнему придерживается правил для ближних атак.

### **Второй инструмент [Волшебник].**

**Требования.** Волшебник, классовая особенность Мастерство волшебного инструмента.

**Преимущества.** Вы получаете вторую классовую способность Мастерство волшебного инструмента.

### **Восстановление действий [Человек].**

**Требования.** Человек.

**Преимущества.** Когда вы тратите очко действия для получения дополнительного стандартного действия, вы можете мгновенно бросить спасбросок против любого воздействия на вас, которое спасбросок может остановить.

### **Выстрел на бегу [Эльф].**

**Требования.** Эльф.

**Преимущества.** Вы не получаете штрафов к атаке при проведении дистанционных атак после действия бега.

### **Дварфийская прочность [Дварф].**

**Требования.** Дварф.

**Преимущества.** Увеличьте ваше количество Исцеляющих потоков на 2, а значение Исцеляющего потока - на МодТел.

### **Двойное проклятие [Чернокнижник].**

**Требования.** Чернокнижник, классовая особенность Проклятье чернокнижника.

**Преимущества.** Когда вы используете классовую особенность Проклятье чернокнижника, то вы можете наложить проклятье на двух ближайших противников.

### **Длительный холод.**

**Преимущества.** Если вы наносите удар по цели, используя дарование с ключевым словом холод, то эта цель получает уязвимость к холоду 5 до конца вашего следующего хода.

### **Дуга молний.**

**Преимущества.** Когда вы наносите критический удар, используя дарование с ключевым словом электричество, вы можете выбрать нанесение обычного урона вместо критического урона. Если выбрали, то выберите цель в пределах 10 квадратов от первой цели, которая ещё не была подвержена воздействию дарования. Вторая цель получает урон, равный урону, полученному первоначальной целью.

### **Жажда крови.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к броскам рукопашного урона против противников, у которых есть кровь.

### **Железная воля.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +2 к Воле.

### **Захват мгновения.**

**Требования.** Пов 17.

**Преимущества.** Во время первого раунда боя и раунда внезапности, вы автоматически получаете боевое преимущество против противников с меньшим результатом броска инициативы.

### **Защита фей [Эладрин].**

**Требования.** Эладрин, расовое дарование Шаг фей.

**Преимущества.** Когда вы используете дарование Шаг фей, то вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего хода.

### **Звучный гром.**

**Преимущества.** Вы можете добавить 1 к размеру взрыва или луча, имеющего ключевое слово звук.

### **Инстинктивное уклонение.**

**Требования.** Муд 15.

**Преимущества.** Противник не получает нормальный бонус +2 к броскам атаки против вас, когда он имеет боевое преимущество. Другие бонусы по-прежнему применяются.

### **Ловкий атлет.**

**Преимущества.** Когда вы выполняете проверку умения Акробатика или Атлетика, сделайте бросок два раза и выберите лучший результат броска.

### **Любимое заклинание [Волшебник].**

**Требования.** Волшебник, Обн 13.

**Преимущества.** Существа, предпринимающие попытки спасбросков против ваших дарований, получают штраф -2 к броскам.

### **Мгновенная реакция.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +2 к Реакции.

### **Неизбежная сила.**

**Преимущества.** Когда вы используете дарование с ключевым словом сила, вы наносите полный урон (вместо 1/2 урона) иллюзорным существам, также вы наносите дополнительный урон 1к10 таким существам.

### **Оборонительное преимущество.**

**Требования.** Пов 17.

**Преимущества.** Когда вы имеете боевое преимущество против противника, то вы получаете бонус +2 к КЗ против атак этого противника.

### **Обратно к стене.**

**Преимущества.** Когда вы находитесь в смежной области со стеной, то вы получаете бонус +1 к броскам рукопашных атак, рукопашного урона и к КЗ.

### **Отдалённый выстрел.**

**Преимущества.** Вы игнорируете штраф -2 для дистанционных атак на большую дальность.

### **Отменная стойкость.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +2 к Стойкости.

### **Пламенный удар [Тифлинг].**

**Требования.** Тифлинг, расовое дарование Адский гнев.

**Преимущества.** Когда вы используете дарование Адский гнев и наносите удар, то цель получаете урон огнём, равный 5 + 1/2 вашего уровня, в дополнение к любому другому урону.

### **Под ногами [Полурослик].**

**Требования.** Полурослик, тренировка в Акробатике.

**Преимущества.** Вы можете перемещаться через пространство, занимаемое существами на 2 размера больше, чем вы, без вызывания атаки при возможности. Вы не вызываете атаку при

возможности, когда вы выходите из смежного квадрата и входите в пространство существа, а также, когда выходите из пространства существа и входите в смежный квадрат. Вы не можете завершить движение в пространстве другого существа.

#### **Предчувствие боя.**

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 ко всем защитах против дистанционных, ближних атак и атак по площади.

#### **Психический замок.**

**Преимущества.** Когда вы наносите удар цели, используя дарование с ключевым словом «психическая энергия», цель получает штраф -2 к следующему броску атаки.

#### **Размах цепи.**

**Требования.** Сил 15, Лов 15.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку, используя цеп, против цели, экипированной щитом, вы получаете бонус +2 к броскам атаки.

#### **Разрушительный критический удар.**

**Преимущества.** Когда вы наносите критический удар, то вы причиняете дополнительный урон 1к10.

#### **Ритм молота.**

**Требования.** Сил 15, Тел 17.

**Преимущества.** Если вы промахиваетесь рукопашной атакой молотом или палицей и не наносите урона при промахе, то вы наносите урон первоначальной цели, равный вашему МодТел. Этот урон не получает никаких бонусов или преимуществ.

#### **Рукопашный азарт.**

**Требования.** Сил 15, Муд 15.

**Преимущества.** Когда не смежный противник входит в смежный с вами квадрат, вы можете провести атаку при возможности древковым оружием против этого противника, но вы гарантируете боевое преимущество этому противнику до конца его следующего хода.

#### **Секретный шаг.**

**Требования.** Тренировка в Скрытности.

**Преимущества.** Вы не получаете штрафов к проверкам умения Скрытность, когда крадётесь с обычной скоростью.

#### **Смертельный топор.**

**Требования.** Сил 17, Тел 13.

**Преимущества.** Вы используете все топоры как оружие, наносящее высокие критические поражения.

#### **Специализация в доспехах (шкурный доспех).**

**Требования.** Тел 15, навык Ношение доспеха (шкурный доспех).

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к КЗ при ношении шкурного доспеха. Штраф за ношение доспеха уменьшается на 1 при ношении шкурного доспеха.

#### **Специализация в доспехах (кольчуга).**

**Требования.** Лов 15, навык Ношение доспеха (кольчуга).

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к КЗ при ношении кольчуги. Штраф за ношение доспеха уменьшается на 1 при ношении кольчуги.

#### **Специализация в доспехах (пластинчатый доспех).**

**Требования.** Лов 15, навык Ношение доспеха (пластинчатый доспех).

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к КЗ при ношении пластинчатого доспеха. Вы игнорируете штраф скорости при ношении пластинчатого доспеха.

#### **Специализация в доспехах (латы).**

**Требования.** Тел 15, навык Ношение доспеха (латы).

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к КЗ при ношении лат.

#### **Специализация в щитах.**

**Требования.** Лов 15, навык Владение щитом (тяжёлый или лёгкий).

**Преимущества.** Вы получаете бонус навыка +1 к КЗ и Реак, когда используете тяж. или лёгкий щит.

#### **Сплошной звук.**

**Требования.** Тел 13.

**Преимущества.** До конца вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к Стойкости, Реакции или Воли, после того, как используете дарования с ключевым словом звук или силовое поле. Выберите защиту, когда используете дарование.



### **Танец сабель.**

**Требования.** Сил 15, Пов 17.

**Преимущества.** Если вы промахиваетесь рукопашной атакой саблей и не наносите урона при промахе, то вы наносите урон первоначальной цели, равный вашему МодПов. Этот урон не получает никаких бонусов или преимуществ.

### **Толчок копьем.**

**Требования.** Сил 15, Пов 13.

**Преимущества.** Когда вы толкаете противника, используя копье или древковое оружие, то вы можете его толкнуть на 1 квадрат дальше.

### **Точность лёгких клинков.**

**Требования.** Пов 13, средний или маленький размер.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +2 к броскам урона лёгкими клинками против больших существ.

### **Точный выстрел.**

**Преимущества.** Если вы проводите дистанционную атаку против цели, находящейся в пределах 5 квадратов от вас, ваша атака игнорирует прикрытия и укрытия цели, но не общее прикрытие.

### **Уклонение.**

**Требования.** Пов 15.

**Преимущества.** Когда ближняя атака или атака по площади, воздействующая на ваш КЗ или Реак, промахивается, но наносит урон при промахе, то такая атака не наносит вам урон.

### **Улучшенное второе дыхание.**

**Преимущества.** Когда вы используете Второе дыхание, то вы восстанавливаете дополнительно 5 ОЗ.

### **Усиленное дыхание дракона [Драконорожденный].**

**Требования.** Драконорожденный, расовое дарование Дыхание дракона.

**Преимущества.** Для бросков урона Дыхания дракона используйте к10 вместо к6.

### **Устойчивый стрелок.**

**Требования.** Тел 15.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +3 к броскам урона при использовании арбалета, если вы не двигались с конца вашего предыдущего хода.

### **Характер.**

**Преимущества.** Когда ближняя атака или атака по площади воздействует на вашу Стойкость или Волю, промахивается, но наносит урон, вы не получаете этот урон.

### **Хитрый охотник.**

**Требования.** Муд 15.

**Преимущества.** Вы получаете бонус +3 к броскам урона при использовании лука против любой цели, у которой в радиусе 3 квадратов нет существ.

### **Чувство опасности.**

**Преимущества.** Когда вы выполняете проверку инициативы, бросьте кубик два раза и выберите больший результат.

## **ЛЕГЕНДАРНЫЕ НАВЫКИ.**

Эти навыки доступны персонажам 21-го уровня и выше.

### **Бой в слепую.**

**Требования.** Муд 13 или тренированное умение Восприятие.

**Преимущества.** Смежный противник не получает преимуществ за прикрытие или невидимость против вас. Вы можете делать атаки при возможности против противников, которых не видите.

### **Источник сияния.**

**Преимущества.** Когда вы наносите критический удар дарованием, имеющим ключевое слово «лучи», цель начинает испускать свет (спасбросок прекращает).

Пространство цели и смежные с ним квадраты заполняются ярким светом. Невидимые существа становятся видимыми в этой области, броски атаки против существ в этой области не получают штрафов за прикрытие. Любой противник, заканчивающий свой ход в этой области получает урон лучами 3к6.

### **Мастерство волшебства [Волшебник].**

**Требование.** Волшебник.

**Преимущества.** Один раз за сражение вы можете потратить очко действия, чтобы восстановить одно использование дневного дарования волшебника, которое вы уже использовали вместо получения дополнительного действия.

### **Мастерство клевца.**

**Требования.** Сил 21, Тел 17.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку клевцом, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство копий.**

**Требования.** Сил 19, Лов 19.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку копьём, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство лёгкого клинка.**

**Требования.** Сил 17, Лов 21.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку лёгким клинком, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство топора.**

**Требования.** Сил 21, Тел 17.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку топором, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство тяжёлого клинка.**

**Требования.** Сил 21, Лов 17.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку тяжёлым клинком, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство ударного оружия.**

**Требования.** Сил 19, Тел 19.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку молотом, палицей или посохом, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Мастерство цепи.**

**Требования.** Сил 19, Лов 19.

**Преимущества.** Когда вы выполняете рукопашную атаку цепом, то можете нанести критический удар при броске 19 или 20.

### **Непреодолимое пламя.**

**Преимущества.** Считайте, что сопротивление огню у цели меньше на 20 единиц при подсчёте урона вашими атаками.

### **Обходной манёвр.**

**Требования.** Лов 17, тренированное умение Акробатика.

**Преимущества.** Вы можете двигаться по диагонали, даже если угол стены блокирует такое движение.

Вы можете двигаться через область, занимаемую противником. Вы провоцируете атаки при возможности при таком движении. Вы не можете завершить ход в квадрате противника.

### **Свободный шаг.**

**Требование.** Тренированное умение Акробатика.

**Преимущества.** Вы можете игнорировать эффект труднопроходимой местности при движении.

### **Торжествующее нападение.**

**Преимущества.** Если вы наносите критический удар рукопашной атакой, то цель вашей атаки получает штраф -2 к броскам атак и защитам до конца сражения (спасбросок прекращает).

### **Точность заклинаний [Волшебник].**

**Требование.** Волшебник.

**Преимущества.** Вы можете пренебречь числом квадратов от области эффекта любого вашего ближнего дарования или дарования, действующего на площадь. Число не может превысить ваш МодМуд.

### **Шквал атак двумя руками.**

**Требования.** Лов 19, Бой двумя руками.

**Преимущества.** Когда вы сражаетесь с оружием в двух руках, если вы выполняете успешную атаку при возможности своим основным оружием, вы можете выполнить атаку при возможности вторым оружием против этой же цели (правда, со штрафом -5 к броску атаки).

### **Эпический всплеск.**

**Преимущества.** Нанося первый критический удар за сражение, вы восстанавливаете одно боевое атакующее дарование на ваш выбор. Если вы используете атаку против нескольких противников, то получаете преимущество только для первого броска атаки.

## ДУХОВНЫЕ НАВЫКИ.

Это духовные навыки, зависящие от божеств. Эти навыки доступны персонажам с 1-го уровня.

### Аннулирование Сеанин [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Сеанин.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Аннулирование Сеанин.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Аннулирование Сеанин</b>	
Благословление Сеанин поворачивает силы вашего врага против него самого.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Нет действия Дист. 5</b>	
<b>Событие:</b> вы выбрасываете 20 при броске спасброска.	
<b>Эффект:</b> выберите противника в пределах дальности, выбранное существо получает эффект, от которого вы избавились.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Аннулирование Сеанин, чтобы использовать это дарование.	

### Благословление Королевы воронов [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Королевы воронов.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Благословление Королевы воронов.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Благословление Королевы воронов</b>	
Королева воронов предоставляет благо тем, кто оставляет мёртвых на своём пути.	
<b>Боевое Духовное, лечение</b>	
<b>Свободное действие Дист. 10</b>	
<b>Событие:</b> ваша атака снижает ОЗ противника в пределах дальности до 0 или ниже.	
<b>Эффект:</b> вы или союзник в пределах 5 квадратов от противника можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Благословление Королевы воронов, чтобы использовать это дарование.	

### Гармония Эратис [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Эратис.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Гармонию Эратис.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Гармония Эратис</b>	
Эратис приносит гармонию вашим союзникам.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Втор. действие Дист. 10</b>	
<b>Цель:</b> один союзник.	
<b>Эффект:</b> если у вас есть три союзника в пределах дальности, то гарантируйте одному союзнику бонус дарования +2 к броску первой атаки, который цель сделает до начала вашего следующего хода.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Гармония Эратис, чтобы использовать это дарование.	

### Защита Бахамута [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Бахамута.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Защиту Бахамута.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Защита Бахамута</b>	
Бахамут защищает вас или вашего друга от разрушительного урона.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Мгновенное прерывание Дист. 5</b>	
<b>Событие:</b> противник выбрасывает крит. удар при нападении на вас или вашего союзника.	
<b>Эффект:</b> преобразуйте крит. удар по вам или вашему союзнику в пределах дальности в обычный удар.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Защита Бахамута, чтобы использовать это дарование.	

### Изящность Кореллона [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Кореллона.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Изящность Кореллона.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Изящность Кореллона</b>	
Изящность Кореллона позволяет вам двигаться, когда другие действуют.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Мгновенное прерывание Дист. 10</b>	
<b>Событие:</b> другое существо в пределах дальности тратит ОД, чтобы получить доп. действие.	
<b>Эффект:</b> вы получаете действие движения.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Изящность Кореллона, чтобы использовать это дарование.	

### Покровительство Корда [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Корда.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Покровительство Корда.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Покровительство Корда</b>	
Корд помогает сильному удару лечением.	
<b>Боевое Духовное, лечение</b>	
<b>Свободное действие Дист. 5</b>	
<b>Событие:</b> вы или ваш союзник в пределах дальности выбрасывает крит. атаку рукопашной атакой.	
<b>Эффект:</b> вы или ваш союзник можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Покровительство Корда, чтобы использовать это дарование.	

### Поток Мелоры [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Мелоры.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Поток Мелоры.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Поток Мелоры</b>	
Мелора посылает поток лечебной энергии, чтобы помочь вам или раненому союзнику.	
<b>Боевое Духовное, лечение</b>	
<b>Втор. действие Дист. 5</b>	
<b>Цель:</b> вы или ваш союзник; цель должна быть ранена.	
<b>Эффект:</b> цель получает регенерацию 2 до конца сражения или пока перестанет быть раненой. Если вы 11-го уровня или выше, то регенерация 4, 21-го - 6.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Поток Мелоры, чтобы использовать это дарование.	

### Равновесие Йоун [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Йоун.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Равновесие Йоун.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Равновесие Йоун</b>	
Йоун дарует силу воли её последователям.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Втор. действие Дист. 5</b>	
<b>Цель:</b> вы или ваш союзник.	
<b>Эффект:</b> цель получает бонус дарования +5 к Воле до начала вашего следующего хода.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Равновесие Йоун, чтобы использовать это дарование.	

### Решение Морадина [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Морадина.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Решение Морадина.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Решение Морадина</b>	
Благословение Морадина делает маленького наравне с большим.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Втор. действие Личное</b>	
<b>Эффект:</b> до конца вашего следующего хода вы получаете бонус +2 к броскам атаки против существ, размером больше среднего.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Решение Морадина, чтобы использовать это дарование.	

### Сияние Телора [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Телора.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Сияние Телора.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Сияние Телора</b>	
Когда нежить вокруг вас, сияние помогает верным.	
<b>Боевое Духовное, инструмент, лучи</b>	
<b>Стандартное действие Ближ. взрыв 1 (3 на 11-ом уровне, 5 на 21-ом уровне)</b>	
<b>Цель:</b> вся нежить в области эффекта.	
<b>Атака:</b> Муд против Воли.	
<b>Попадание:</b> урон лучами 1к12+МодМуд и цель ошеломлена до конца вашего следующего хода.	
Урон увеличивается на 5-ом уровне до 2к12, 11 - 3к12, 15 - 4к12, 21 - 5к12, 25 - 6к12.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Сияние Телора, чтобы использовать это дарование.	

### Спасение Авандры [Духовный].

**Требования.** Классовая особенность Божественный источник, последователь Авандры.

**Преимущества.** Вы можете призвать силу божества, чтобы использовать Спасение Авандры.

Божественный источник:	Дарование-навык
<b>Спасение Авандры</b>	
Авандра помогает вам спасти друга.	
<b>Боевое Духовное</b>	
<b>Действие движения Рукоп. 1</b>	
<b>Цель:</b> один союзник.	
<b>Эффект:</b> переместитесь в пространство смежного союзника, а ваш союзник - на ваше место. Ваши пространства должны быть одного размера.	
<b>Особенность:</b> вы должны взять навык Спасение Авандры, чтобы использовать это дарование.	



## **МУЛЬТИКЛАССОВЫЕ НАВЫКИ.**

Мультиклассовые навыки позволяют вам использовать способности и дарования другого класса. Вы можете быть воином, который интересуется волшебством, или чернокнижником, который хочет немного изучить способности плута. Каждый класс имеет специфичный для класса мультиклассовый навык, который даёт вам доступ к особенностям этого класса.

### **Специфичные навыки.**

Существует два ограничения на ваш выбор специфичного мультиклассового навыка. Во-первых, вы не можете выбрать навык своего собственного класса. Во-вторых, когда вы выберете мультиклассовый навык, вы больше не сможете выбрать специфичный навык для третьего класса. Вы можете брать навыки второго класса, но не третьего.

Персонаж, который выбирает специфичный мультиклассовый навык, считается представителем этого класса для выполнения требований при выборе навыков и Образцовых путей. Например, персонаж, который выбирает навык Принятие веры, считается жрецом для ситуаций, когда он хочет выбрать навык с требованием класса жреца. Эти навыки могут подготовить вас для выбора других навыков. Например, чернокнижник, который выбирает навык Тайна теней, может использовать классовую особенность плута Тайная атака, а это значит, что он выполняет требования для навыка Удар сзади.

### **Воин природы [Мультиклассовый следопыт].**

**Требования.** Сил 13 или Лов 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в одном умении из списка классовых умений следопыта. Один раз за сражение вы можете использовать классовую особенность следопыта Жертва охотника. Выбранная вами цель считается жертвой до конца вашего следующего хода.

### **Принятие веры [Мультиклассовый жрец].**

**Требования.** Муд 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в умении Религия. Один раз в день вы можете использовать дарование жреца Лечащее слово. Также вы можете использовать святой символ как инструмент, когда используете дарования жреца или Образцового пути жреца.

### **Принятие волшебства [Мультиклассовый волшебник].**

**Требования.** Инт 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в умении Основы магии. Выберите мгновенное дарование волшебника 1-го уровня. Вы можете использовать это дарование один раз за сражение. Также вы можете использовать сферу, посох или жезл как инструмент, когда используете дарования волшебника или Образцового пути волшебника.

### **Принятие договора [Мультиклассовый чернокнижник].**

**Требования.** Обн 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в одном умении из списка классовых умений чернокнижника. Выберите договор чернокнижника. Вы получаете мгновенное дарование договора как боевое дарование, вы можете выбрать Образцовый путь чернокнижника, основанный на этом договоре. Также вы можете использовать палочку, жезл или ритуальный клинок как инструмент, когда используете дарования чернокнижника или Образцового пути чернокнижника.

### **Солдат веры [Мультиклассовый паладин].**

**Требования.** Сил 13, Обн 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в одном умении из списка классовых умений паладина. Один раз за сражение вы можете использовать дарование паладина Духовное испытание. Также вы можете использовать святой символ или святой мститель как инструмент, когда используете дарования паладин или Образцового пути паладина.

### **Тайна теней [Мультиклассовый плут].**

**Требования.** Лов 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в умении Воровство. Один раз за сражение вы можете использовать классовую особенность плута Тайная атака.

### **Ученик битвы [Мультиклассовый военачальник].**

**Требования.** Сил 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в одном умении из списка классовых умений военачальника. Один раз в день вы можете использовать дарование военачальника Вдохновляющее слово.

### **Ученик меча [Мультиклассовый воин].**

**Требования.** Сил 13.

**Преимущества.** Вы получаете тренировку в одном умении из списка классовых умений воина. Выберите одноручное или двуручное рукопашное оружие. Один раз за сражение как свободное действие вы можете добавить бонус +1 к следующему броску атаки, который вы выполните оружием выбранной категории. Независимо от успешности атаки вы отмечаете цель до конца вашего следующего хода.

### **Навыки обмена дарований.**

Навыки Дарование новичка, Дарование послушника и Дарование адепта дают вам доступ к дарованиям класса, для которого вы выбрали специфичный мультиклассовый навык. Это дарование заменяет дарование, которое вы получили обычным способом от вашего основного класса. Когда вы берёте навык обмена дарований, вы лишаетесь дарования на ваш выбор из основного класса и заменяете его дарованием такого же уровня или ниже из вашего второго класса.

Когда вы получаете уровень, вы можете изменить это решение. Фактически, притворитесь, что вы выбрали навык обмена дарований первый раз на новом уровне, который вы только что получили. Вы получаете назад дарование основного класса, которого вы лишились, и теряете дарование второго класса. Вы можете лишиться разных дарований основного класса и заменить их на новое дарование второго класса того же уровня. Вы не можете использовать навыки обмена дарований для замены дарований, которые вы получили от Образцового пути или Легендарной судьбы. Если вы используете повторную тренировку, чтобы заменить навык обмена дарований на другой навык, то вы теряете любое дарование, полученное от навыка обмена дарований, и восстанавливаете дарование основного класса того же уровня.

### **Дарование новичка [Мультиклассовый боевой].**

**Требования.** Любой специфичный мультиклассовый навык, 4 уровень.

**Преимущества.** Вы можете обменять одно боевое атакующее дарование, которое вы знаете, на одно боевое атакующее дарование того же уровня или ниже от второго класса.

### **Дарование послушника [Мультиклассовый полезный].**

**Требования.** Любой специфичный мультиклассовый навык, 8 уровень.

**Преимущества.** Вы можете обменять одно полезное дарование, которое вы знаете, на одно полезное дарование того же уровня или ниже от второго класса.

### **Дарование адепта [Мультиклассовый дневной].**

**Требования.** Любой специфичный мультиклассовый навык, 10 уровень.

**Преимущества.** Вы можете обменять одно дневное атакующее дарование, которое вы знаете, на одно дневное атакующее дарование того же уровня или ниже от второго класса.

### **Образцовое мультиклассирование.**

Если у вас есть навыки Дарование новичка, Дарование послушника и Дарование адепта для класса, то вы можете выбрать продолжать получать дарования этого класса, а не вступить на Образцовый путь. Если вы сделаете такой выбор, то вы получите несколько преимуществ.

На 11-ом уровне вы можете заменить одно ваше мгновенное дарование на мгновенное дарование второго класса.

Вместо боевого дарования Образцового пути, получаемого на 11-ом уровне, вы можете выбрать любое боевое дарование 7-го уровня или ниже от второго класса.

Вместо полезного дарования Образцового пути, получаемого на 12-ом уровне, вы можете выбрать любое полезное дарование 10-го уровня или ниже от второго класса.

Вместо дневного дарования Образцового пути, получаемого на 20-ом уровне, вы можете выбрать любое дневное дарование 19-го уровня или ниже от второго класса.

## Глава 7. Снаряжение.

Когда вы начинаете игру, то у вас есть простая одежда и 100 золотых монет (зм), которые вы можете потратить на оружие, доспехи и другое снаряжение. Эти 100 зм – это абстракция. На самом деле эти деньги описывают всё снаряжение, которые вы получили от родителей, во время военной службы и т.п.

### ДОСПЕХИ.

Доспехи – это барьер между вами и вашим врагом, а если быть точнее, то между вами и вашей смертью. У каждого класса есть доступ к навыкам ношения доспехов. Это в ваших же интересах носить самые лучшие доспехи.

#### Категории доспехов.

Доспехи различаются по категориям. Эти категории помогают вам определить лучшую для вас броню.

В описании классов сказано, навыки ношения какого доспеха у них есть. Вы можете изучить навыки ношения других доспехов. Если вы используете доспех, навыка ношения которого у вас нет, то вы получаете штраф -2 к броскам атаки и Реакции. На надевание доспеха всегда тратиться около 5 минут.

Доспехи делятся на лёгкие и тяжёлые. В лёгких доспехах легко передвигаться. К лёгким доспехам относится одежда, кожаный доспех и шкурный доспех. Когда вы носите лёгкий доспех, добавьте ваш МодИнт или МодПов к КЗ. Тяжёлые доспехи немного сковывают движения. К тяжёлым доспехам относится кольчуга, пластинчатый доспех и латы. Когда вы носите тяжёлый доспех, то не получаете бонус к КЗ.

Некоторые виды доспехов изготовлены с использованием магических и эзотерических методов. Различные виды высококачественных доспехов попадают в те же категории, что и обычные доспехи, но у них более высокий КЗ.

**Одежда.** Куртки, мантии, робы и другое. Одежда не обеспечивает существенной защиты. Одежда не замедляет действия. Её могут использовать любые персонажи. Одежда Фей сплетена с использованием технологий, созданных эладринами. Звёздная одежда разработана с образцов из Астрального Моря.

**Кожаный доспех.** Кожаный доспех твёрже, чем одежда. Этот доспех защищает важные точки при помощи многослойной кожи. Кожаный доспех Фей

изготовлен эльфийским методом, что сделало кожу более податливой, но и более толстой. Звёздный кожаный доспех впитал в себя духовные принципы Астрального Моря.

**Шкурный доспех.** Этот доспех толще и тяжелее, чем кожаный доспех. Он изготавливается из кожи существ с меховой подкладкой. Шкурный доспех может связать и немного препятствовать вашим движениям, но он не ограничивает скорость. Тёмный шкурный доспех – это отличный доспех для тифлингов. Древний шкурный доспех создан с использованием элементарных сил.

**Кольчуга.** Металлические кольца, сплетённые в рубашу, капюшон и поножи образуют кольчугу. Кольчуга обеспечивает хорошую защиту, но она ограничивает мобильность и ловкость. Кованая кольчуга изготовлена из отличной стали по технологиям dwarфов. Духовная кольчуга изготовлена по технологиям Астрального Моря.

**Пластинчатый доспех.** При изготовлении пластинчатого доспеха пластины высокопрочного материала накладываются друг на друга. Несмотря на тяжесть, этот доспех легко носить. В обычном доспехе используются металлические пластины. Драконий доспех создан при помощи древней технологии, изобретённой драконорожденными, чтобы преобразовать силу чешуи дракона. Древний пластинчатый доспех создан с использованием элементарных сил.

**Латы.** Наиболее тяжёлый тип доспеха, изготовленный из форменных пластин металла или другого материала. Легенда гласит, что первые божественные латы изготовил Морадин. Древние dwarфы скопировали его образец, чтобы изготовить боевые латы.



1 – одежда, 2 – кожаный доспех, 3 – шкурный доспех, 4 – кольчуга, 5 – пластинчатый доспех, 6 – латы, 7 – лёгкий щит, 8 – тяжёлый щит.

Одежда, лёгкий доспех	Бонус к КЗ	Мин. бонус совершенства	Проверка	Скорость	Цена, зм	Масса, кг
Одежда	-	-	-	-	1	2
Ткань Фей	+1	+4	-	-	особо	2.5
Звёздная ткань	+2	+6	-	-	особо	1.5
<b>Кожаный доспех, лёгкий доспех</b>						
Кожаный доспех	+2	-	-	-	25	7.5
Кожаный доспех Фей	+3	+4	-	-	особо	7.5
Звёздный кожаный доспех	+4	+6	-	-	особо	7.5
<b>Шкурный доспех, лёгкий доспех</b>						
Шкурный доспех	+3	-	-1	-	30	12.5
Тёмный шкурный доспех	+4	+4	-1	-	особо	12.5
Древний шкурный доспех	+5	+6	-1	-	особо	12.5
<b>Кольчуга, тяжёлый доспех</b>						
Кольчуга	+6	-	-1	-1	40	20
Кованая кольчуга	+9	+4	-1	-1	особо	20
Духовная кольчуга	+12	+6	-1	-1	особо	20
<b>Пластиначатый доспех, тяжёлый доспех</b>						
Пластиначатый доспех	+7	-	-	-1	45	22.5
Драконий доспех	+10	+4	-	-1	особо	22.5
Древний пластиначатый доспех	+13	+6	-	-1	особо	22.5
<b>Латы, тяжёлый доспех</b>						
Латы	+8	-	-2	-1	50	25
Боевые латы	+11	+4	-2	-1	особо	25
Божественные латы	+14	+6	-2	-1	особо	25
<b>Щиты</b>						
Лёгкий щит	+1	-	-	-	5	3
Тяжёлый щит	+2	-	-2	-	10	7.5

Бонус к КЗ доспеха. Доспехи добавляют этот бонус к КЗ.

Бонус к КЗ щита. Щиты добавляют этот бонус к КЗ и Реакции.

Мин. бонус совершенства. Высококачественные доспехи требуют мин. бонус совершенства.

Проверка. Когда вы носите доспех или щит, то получаете штраф к проверкам умений, основанных на Сил, Лов и Тел. Вы не получаете штраф к проверкам характеристик.

Скорость. Когда вы носите доспех, то получаете штраф к скорости (в квадратах).

### Категории щитов.

Чтобы эффективно использовать щиты, вам необходимо иметь навык владения щитом. Для использования вы надеваете щит на руку. Щит обеспечивает бонус щита, добавляемый к КЗ и Реакции. Если у вас нет навыка владения щитом, то вы не получаете бонусы к КЗ и Реакции.

**Лёгкий щит.** Такой щит удерживается одной рукой. Кроме этого вы можете выполнять некоторые действия этой рукой, лазание, удерживание другого предмета. Вы не можете использовать щит для проведения атак.

**Тяжёлый щит.** Этот щит даёт большой бонус к КЗ и Реакции, но вы не можете использовать занятую руку для выполнения каких-либо других действий.

### Монеты.

Путешественники любят использовать золотые монеты (зм), как обычное средство обмена. Обычные люди привыкли использовать серебряные монеты (см) и медные монеты (мм). Люди ежедневно используют зм, см и мм, но в древних империях использовались также платиновые монеты (пм). Диаметр каждой монеты примерно 2 см, а масса 10 г. В иных мирах также используются астральные бриллианты (аб). Такой бриллиант весит всего 1 г, а его ценность примерно равна 10 000 зм.

	мм	см	зм	пм	аб	Масса, г
Медная монета	1	1/10	1/100	1/10000	1/1000000	10
Серебряная монета	10	1	1/10	1/1000	1/10000	10
Золотая монета	100	10	1	1/100	1/100	10
Платиновая монета	10 000	1 000	100	1	1/10	10
Астральный бриллиант	1000000	100 000	10 000	100	1	1



## ОРУЖИЕ.

Когда вы сражаетесь с монстрами в их логове, вам стоит рассчитывать только на свои руки и магию. Если вы не владеете магией, то вам лучше иметь при себе пару клинков.

### Категории оружия.

Оружие делится на четыре категории. Импровизированное оружие - это всего лишь предметы, которые вы можете использовать в сражении. Простое оружие - это основные виды оружия, требующие совсем немного навыков обращения. Воинское оружие создано для опытных владельцев. Балансировка и точность - важные факторы при использовании этого оружия. Простые люди без подготовки не смогут эффективно его использовать. Незаурядное оружие более эффективно, чем воинское оружие, но требует особой тренировки.

Оружие всех четырёх категорий подразделяется на рукопашное оружие, которое используется для поражения противника в пределах досягаемости оружия, и дистанционное оружие, при помощи которого противник атакуется на дистанции. Вы не можете использовать дистанционное оружие как рукопашное. Рукопашное оружие со свойством лёгкое или тяжёлое метательное считается дистанционным оружием при броске и может использоваться с дистанционным атакующим дарованием с ключевым словом оружие.

Наконец оружие делится на одноручное и двуручное.

### Группы оружия.

Группы оружия - это семейства оружия с похожими свойствами. Некоторые дарования и навыки работают, только если вы пользуетесь оружием определённой группы. Некоторые образцы оружия могут входить в несколько групп. Вы можете использовать оружие с дарованиями, требующими оружие одной из этих групп. Существуют следующие группы оружия:

- ◆ топоры;
- ◆ луки;
- ◆ арбалеты;
- ◆ цепи;
- ◆ молоты;
- ◆ тяжёлые клинки;
- ◆ лёгкие клинки;
- ◆ палицы;

- ◆ клевцы;
- ◆ древковое;
- ◆ пращи;
- ◆ копья;
- ◆ посохи;
- ◆ безоружная атака.



1 - боевой посох, 2 - сулица, 3 - ослоп, 4 - кинжал, 5 - ручной арбалет, 6 - моргенштерн, 7 - коса, 8 - арбалет, 9 - дубина, 10 - праща, 11 - палица, 12 - боевой серп, 13 - копье.



1 - алебарда, 2 - длинный лук, 3 - ручной топор, 4 - короткий меч, 5 - короткий лук, 6 - длинный меч, 7 - кувалда, 8 - двуручный топор, 9 - клевец, 10 - полоторный меч, 11 - чекан, 12 - цеп, 13 - боевой топор, 14 - метательный молот, 15 - сабля, 16 - глевия.

### Свойства оружия.

**Тяжёлое метательное.** Во время простой дистанционной атаки тяжёлым метательным оружием используется Сил вместо Лов для бросков атаки и урона.

**Высокие критические.** Критический удар наносит макс. урон оружия и доп. урон 1[W] на 1-10 уровнях, 2[W] на 11-20 уровнях и 3[W] на 21-30 уровнях. Этот урон добавляется к любому критическому урону, который наносит оружие, если оно магическое.

## Рукопашное оружие.

### Простое рукопашное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Боевой серп	+2	1к6	-	2	1	Лёг. клинки	Неосновное
Дубина	+2	1к6	-	1	1.5	Палицы	-
Кинжал	+3	1к4	5/10	1	0.5	Лёг. клинки	Неосновное, лёг. метательное
Копьё	+2	1к8	-	5	3	Копья	Универсальное
Палица	+2	1к8	-	5	3	Палицы	Универсальное
Сулица	+2	1к6	10/20	5	1	Копья	Тяж. метательное

Двуручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Боевой посох	+2	1к8	-	5	2	Посохи	-
Коса	+2	2к4	-	5	5	Тяж. клинки	-
Моргенштерн	+2	1к10	-	10	4	Палицы	-
Ослоп	+2	2к4	-	1	5	Палицы	-

### Воинское рукопашное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Боевой топор	+2	1к10	-	15	3	Топоры	Универсальное
Длинный меч	+3	1к8	-	15	2	Тяж. клинки	Универсальное
Клевец	+2	1к8	-	15	3	Клевцы	Выс. критические, универсальное
Короткий меч	+3	1к8	-	10	1	Лёг. клинки	Неосновное
Метательный молот	+2	1к6	5/10	5	1	Молоты	Неосновное, тяж. метательное
Ручной топор	+2	1к8	5/10	5	1.5	Топоры	Неосновное, тяж. метательное
Сабля	+2	1к8	-	10	2	Тяж. клинки	Выс. критические
Цеп	+2	1к10	-	10	2.5	Цепы	Универсальное
Чекан	+2	1к10	-	15	2.5	Молоты	Универсальное

Двуручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Алебарда	+2	1к10	-	25	6	Топоры, древковое	Длинное
Глевия	+2	2к4	-	25	5	Древковое, тяж. клинки	Длинное
Двуручный меч	+3	1к10	-	30	4	Тяж. клинки	-
Двуручный топор	+2	1к12	-	30	6	Топоры	Выс. критические
Длинное копье	+2	1к10	-	10	4.5	Древковое, копье	Длинное
Кувалда	+2	2к6	-	30	6	Молоты	-
Тяжёлый цеп	+2	2к6	-	25	5	Цепы	-
Фальшион	+3	2к4	-	25	3.5	Тяж. клинки	Выс. критические

### Незаурядное рукопашное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Катар	+3	1к6	-	3	0.5	Лёг. клинки	Неосновное, выс. критические
Полуторный меч	+3	1к10	-	30	3	Тяж. клинки	Универсальное
Рапира	+3	1к8	-	25	1	Лёг. клинки	-

Двуручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Шипованная цепь	+3	2к4	-	30	5	Цепы	Длинное

### Импровизированное рукопашное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Безоружная атака	-	1к4	-	-	-	Безоружное	-
Любое*	-	1к4	-	-	0.5-2.5	Нет	-

Двуручное.-

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Любое	-	1к8	-	-	3-6	Нет	-

### Дистанционное оружие.

#### Простое дистанционное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Трацца	+2	1к6	10/20	1	0	Траци	Лёг. перезарядка
Ручной арбалет	+2	1к6	10/20	25	1	Арбалеты	Лёг. перезарядка

Двуручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Арбалет	+2	1к8	15/30	25	2	Арбалеты	Слож. перезарядка

#### Воинское дистанционное оружие.

Двуручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Длинный лук	+2	1к10	20/40	30	1.5	Луки	Лёг. перезарядка
Короткий лук	+2	1к8	15/30	25	1	Луки	Лёг. перезарядка, маленькое

#### Незаурядное дистанционное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Сюрикен (5)	+3	1к4	6/12	1	0.25	Лёг. клинки	Лёг. метательное

#### Импровизированное дистанционное оружие.

Одноручное.

	Навык	Урон	Дист.	Цена, зм	Масса, кг	Группа	Свойства
Любое*	-	1к4	5/10	-	0.5	Нет	-

\* - Импровизированное оружие включает в себя всё, что вы можете поднять, от камня до стула.

Навык. Навык владения оружием даёт вам бонус к броскам атаки.

Урон. Урон, который наносит оружие. Если указан множитель, то бросьте кубик указанное кол-во раз.

Дистанция. Первое число указывает нормальную дистанцию (в квадратах) для атаки, второе число - дальнюю дистанцию для атаки. Атаки на дальнюю дистанцию получают штраф -2 к броску атаки. Нельзя атаковать цели за пределами дальней дистанции.

Группа и свойства. Эти характеристики описаны выше.

**Лёгкое метательное.** Простая дистанционная атака лёгким метательным оружием использует Пов.

**Заряжаемое.** Дистанционное оружие, которое тратит снаряды, луки, арбалеты и пращи, требует некоторого времени для перезарядки. Если в свойствах оружия указано «лёгкая перезарядка», то

это значит, что взять и зарядить амуницию это свободное действие. Любое оружие со свойством «заряжаемое» требует двух рук для перезарядки. Если в свойствах оружия указано «сложная перезарядка», то это значит, что взять и зарядить амуницию это второстепенное действие.



**Неосновное.** Это оружие настолько лёгкое, что вы можете использовать его эффективно, держа в не основной руке. Вы не можете атаковать обоими образцами в один ход, если только у вас есть дарование, позволяющее это делать.

**Длинное.** Длинным оружием вы можете атаковать противников на расстоянии двух квадратов без штрафов к атаке. Вы по-прежнему можете выполнять атаки при возможности только против смежных противников. Аналогично вы можете окружать только смежных противников.

**Маленькое.** Это свойство указывается у двуручного или универсального оружия, которое маленький персонаж может использовать также как и персонаж среднего размера.

**Универсальное.** Это оружие является одноручным, но вы можете использовать его двуручным. Тогда вы наносите доп. урон 1. Маленькие персонажи обязаны использовать универсальное оружие как двуручное и они не наносят доп. Урон.

## Оружие и размер.

Оружие в таблице рассчитано для персонажей среднего размера. Оружие для маленьких и больших персонажей подчиняется особым правилам.

Маленькие персонажи не могут использовать двуручное оружие. Когда маленький персонаж использует универсальное оружие, он должен использовать его как двуручное и не наносит доп. урон.

Большие, огромные и гигантские существа используют оружие, специально созданное для них. Каждая категория размера больше среднего размера увеличивает кубик урона оружия на одну категорию.

**Одноручное:** 1к4->1к6->1к8->1к10->1к12->2к6->2к8->2к10.

**Двуручное:** 1к8->2к4->1к10->1к12->2к6->2к8->2к10.

Большие существа могут использовать двуручное оружие, созданное для существ размером на одну категорию меньше, в качестве одноручного. Существа вообще не могут использовать одноручное оружие, предназначенное для существ меньшего размера.

Существа не могут использовать оружие, созданное для существ большего размера.

Если существо, которое имеет природную досягаемость, использует длинное оружие, то оружие увеличивает природную досягаемость существа на 1.

## Серебряное оружие.

Некоторые монстры восприимчивы к атакам серебряным оружием. Один образец оружия, 30 стрел, 10 арбалетных болтов, 20 пуль для пращи или 5 сюрикенов могут быть посеребрены за 500 зм. В цену входит цена не только серебра, но и трудозатраты на серебрение без потери качества оружия.

## Продажа снаряжения.

Обычное снаряжение можно продать за 1/5 от его цены в магазине. Объекты искусства и отличные вещи, имеющие специфическую цену, могут продаваться по обычной цене.



1 - шипованная цепь, 2 - рапира, 3 - сюрикен, 4 - двуручный меч, 5 - фальшион, 6 - рапира.



## СНАРЯЖЕНИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

Вы начинаете игру с обычной одеждой, но с первого приключения вы будете экипироваться оружием, доспехами и другим снаряжением.

**Стандартный набор путешественника.** Этот набор включает в себя множество предметов: рюкзак, спальник, кремь и огниво, поясной мешочек, 2 солнечных жезла, сухой паёк охотника на 10 дней, 15 метров пеньковой верёвки, бурдюк для воды.

**Амуниция.** 30 стрелы помещаются в колчан, 20 арбалетных болтов помещаются в упаковку, 10 пуль для пращи помещаются в мешочек.

**Волшебные инструменты.** Волшебники используют сферы, посохи и жезлы для своих заклинаний, а чернокнижники используют палочки и жезлы. Вы можете использовать волшебные инструменты, чтобы получить бонус совершенства к броскам атаки и урона при использовании волшебных дарований. Посох может использоваться в качестве боевого посоха.

**Набор скалолаза.** Этот набор включает в себя захватывающий крюк, маленький молотов и 10 крючков. Если вы используете набор скалолаза, то вы получаете бонус +2 к проверкам умения Атлетика для лазания.

**Вечногорящий факел.** Этот факел никогда не прекращает гореть. Он излучает магический свет, но не тепло. При помощи него ничего нельзя поджечь.

**Святой символ.** Это отлично изготовленный символ из металла, который используют жрецы и паладины для фокусировки своих молитв. Вы можете использовать святой символ, чтобы получить бонус совершенства к броскам атаки и урона при использовании духовных дарований.

**Хлеб для путешественника.** Этот волшебный хлеб утолит голод любого путешественника в дальних странствиях.

**Книга ритуалов.** Заклинатели, творящие ритуалы, хранят в этой книге записи о ритуалах.

**Компоненты ритуалов.** Это предметы, которые необходимы для сотворения ритуалов.

**Книга заклинаний.** Волшебники записывают дневные и полезные заклинания, а также ритуалы, которые они знают, в эту книгу.

**Солнечный жезл.** Этот волшебный предмет излучает яркий свет в радиусе 20 квадратов в течение 4 часов.

**Воровской набор.** Чтобы эффективно использовать воровские умения, вам необходимы отмычки, зажимы, ключи и т.п.

	Цена	Масса, кг
Набор путешественника	15 зм	16.5
Рюкзак	2 зм	1
Спальник	1 см	2.5
Кремь и огниво	1 зм	-
Поясной мешочек	1 зм	0.25
Сухой паёк (10 дней)	5 зм	5
Пеньковая верёвка (15 м)	1 зм	5
Солнечный жезл (2)	4 зм	1
Бурдюк	1 зм	2
Амуниция		
Стрелы (30)	1 зм	1.5
Арбалетные болты (20)	1 зм	1
Пули (20)	1 зм	2.5
Волшебные инструменты		
Сфера	15 зм	1
Палочка	12 зм	1
Посох	5 зм	2
Жезл	7 зм	-
Свеча	1 мм	-
Цепь (3 м)	30 зм	1
Ящик	2 зм	12.5
Набор скалолаза	2 зм	5.5
Захватывающий крюк	1 зм	2
Молоток	5 см	1
Крючок (10)	5 см	2.5
Вечногорящий факел	50 зм	0.5
Хорошая одежда	30 зм	3
Фляга	3 мм	0.5
Святой символ	10 зм	0.5
Хлеб для путешественника	50 зм	0.5
Фонарь	7 зм	1
Масло (0.5 л)	1 см	0.5
Книга ритуалов	50 зм	1.5
Компоненты ритуалов	разл.	-
Шёлковая верёвка (15 м)	10 зм	2.5
Книга заклинаний	50 зм	1.5
Палатка	10 зм	10
Воровской набор	20 зм	0.5
Факел	1 см	0.5

### Еда, напитки и жильё.

Когда вы не путешествуете по дикой местности, вы можете насладиться комфортом города или деревни: чистая кровать и горячая пища.

### Верховые животные и транспорт.

Верховые животные и транспорт могут увеличить скорость перемещения и массу перевозимого груза. В следующей таблице для животных указано три числа: обычная загрузка, тяжёлая загрузка и максимальная загрузка.

Цена	
Еда	
Обычная еда	2 см
Отличная еда	5 зм
Напитки	
Кувшин эля	2 см
Бутылка вина	5 зм
Жильё	
Обычная комната	5 см
Люкс	2 зм

	Цена	Груз, кг
Телега или фургон	20 зм	1 000
Ездовая лошадь	75 зм	118/237/593
Шлюпка	50 зм	300
Корабль	10 000 зм	150 000
Военная лошадь	680 зм	131/262/656

### Грузоподъёмность.

Путешественники носят много вещей. Когда кол-во вещей становится огромным, это замедляет персонажей.

Умножьте ваш показатель Силы на 5. Это масса предметов в кг, которую вы можете переносить без штрафов. Такое кол-во груза называется нормальной загрузкой.

Умножьте ваш показатель Силы на 10. Это макс. масса груза, который вы можете поднять с земли. Если вы пытаетесь поднять такое кол-во груза, то вы замедлены. Также вы не можете эффективно использовать руки. Такое кол-во груза называется тяжёлой загрузкой.

Умножьте ваш показатель Силы на 25. Это макс. масса груза, которую вы можете толкать по земле. Вы замедлены, если пытаетесь толкать больше груза, чем вы можете перенести без получения штрафа. Такое кол-во груза называется максимальной загрузкой.

Ваш МТП может решить, что вы не можете нести определённый объект с нормальной скоростью. Также МТП может потребовать, чтобы вы сделали проверку Сил, если находитесь в стрессовой ситуации.

## МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ.

Когда вы получаете новый уровень, старое снаряжение становится менее важным, оно затмевается магическими предметами, которые вы добываете в приключениях.

Магические предметы имеют уровни, также как персонажи, дарования и монстры. Уровень предмета

– это основной показатель силы предмета, а также средний уровень персонажей, использующих его. Персонаж не ограничивается в применении предметов по их уровню.

Иногда вам можно будет купить магический предмет. Их редко можно найти в магазинах и на рынках, только если какой-то низкоуровневый предмет.

Вы также можете использовать ритуал Зачарование магического предмета, чтобы создать предмет вашего уровня. По сути дела, создание предмета – это то же самое, что и покупка предмета.

### Идентификация предметов.

В большинстве случаев вам необходим короткий отдых, чтобы идентифицировать магический предмет. Подержав предмет в руке, вы можете определить его свойства. За один короткий отдых вы можете идентифицировать только один предмет.

Некоторые вещи может быть трудно идентифицировать (мощные артефакты, проклятые предметы). Ваш МТП может потребовать, чтобы вы выполнили проверку умения Основы магии или выполнили специальный квест по поиску ритуала, который может разблокировать силу предмета.

### Цены.

Цена покупки магического предмета зависит от его уровня. Цена продажи предмета составляет 1/5 от цены покупки. Эти цены показывают обычную цену на предмет в магазине. На самом деле такой предмет может стоить на 10-40 % дороже.

Уровень	Цена покупки	Цена продажи
1	360	72
2	520	104
3	680	136
4	840	168
5	1 000	200
6	1 800	360
7	2 600	520
8	3 400	680
9	4 200	840
10	5 000	1 000
11	9 000	1 800
12	13 000	2 600
13	17 000	3 400
14	21 000	4 200
15	25 000	5 000
16	45 000	9 000
17	65 000	13 000
18	85 000	17 000

19	105 000	21 000
20	125 000	25 000
21	225 000	45 000
22	325 000	65 000
23	425 000	85 000
24	525 000	105 000
25	625 000	125 000
26	1 125 000	225 000
27	1 625 000	325 000
28	2 125 000	425 000
29	2 625 000	525 000
30	3 125 000	625 000

### Категории магических предметов.

Магические предметы попадают в семь общих категорий: доспех, оружие, инструмент, одежда, кольцо, чудесный предмет и зелье. Предметы одной категории обладают схожими свойствами.

Предметы также различаются по способу их ношения. Различают следующие ячейки для предметов: руки, кисти, ноги, голова, шея, пояс. В одной ячейке может быть только один предмет. Вы получаете преимущество от первого надетого предмета.

### Описание магических предметов.

Святой мститель	Уровень 25+
Лучшее оружие для паладинов.	
Ур 25 +5 625 000 зм	Ур 30 +6 3 125 000 зм
<b>Оружие:</b> топор, молот, тяжёлый клинок.	
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.	
<b>Крит.:</b> урон лучами +1к6 за единицу совершенства, вы можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Свойство:</b> оружие наносит доп. урон лучами 1к10, когда вы используете дарование, чтобы выполнить атаку, у которого есть ключевое слово «лучи».	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы и каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас получаете бонус дарования +5 к Стк, Реак и Воли до конца вашего следующего хода.	
<b>Особенность:</b> оружие может использоваться как святой символ. Оружие добавляет бонус совершенства к броскам атаки и урона и доп. урону от свойства оружия, когда используется таким способом. Вы не получаете бонус владения оружием к броскам атаки, когда используете Святой мститель как инструмент.	

### Название и уровень.

В начале указывается название предмета и его уровень. Если после числа уровня стоит «+», то предмет доступен более чем на одном уровне.

### Описание.

В этом поле даётся описание объекта, иногда указывается его происхождение, эффекты, место в мире.

### Категория и цена.

В следующем поле указываются доступные уровни предмета, его бонусы совершенства, а также цена за каждый уровень предмета. Для оружия, доспехов и инструментов указывается группа предметов, которая может быть зачарована для получения указанных свойств. Для одежды указывается ячейка.

### Резидюум.

Это магическая субстанция, образующаяся в результате применения ритуала Развеять магию предмета. Это серебряный порошок, некоторые говорят, что это концентрированное волшебство. 1 монета резидюума массой 10 г стоит 10 000 зм, а 500-граммовый мешочек – 500 000 зм.

### Зачарование.

В этом поле указывается, к чему применяется бонус совершенства: КЗ, другие защиты, броски атаки и урона.

Магическое оружие и инструменты гарантировано добавляют свой бонус совершенства к броскам атаки и урона во время использования дарования, действующего через оружие или инструмент (или напрямую через оружие или инструмент, для предметов, имеющих атакующие дарования).

Уровень магического предмета и его бонус совершенства всегда взаимосвязаны.

Уровень	Бонус совершенства
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6

### Критический удар.

В этом поле описаны эффекты, происходящие при нанесении критического удара этим предметом. Эти эффекты происходят при атаках произведённых при помощи оружия или инструмента.

Всё магическое оружие и инструменты наносят один и более кубиков урона при критическом ударе. Число кубиков урона равно бонусу совершенства.

Если не сказано другого, то тип доп. урона идентичен типу урона оружия.

При критическом ударе могут быть и другие эффекты, кроме урона.

#### Свойства.

У некоторых предметов есть свойства, которые постоянно активны. Обычно не требуется выполнить каких-либо действий, чтобы использовать свойства.

#### Дарования.

У некоторых предметов есть дарования. Это поле содержит требуемые действия для активации дарования. В общем, дарования предметов работают по схожим принципам, что и другие дарования.

Когда вы используете дарование магического предмета и классовое или расовое дарование, то ключевые слова дарований складываются.

Как и другие дарования, дарования предметов бывают мгновенными, боевыми и дневными. Кроме того, есть ещё две категории дарований: восстановление ран, которые действуют, когда вы используете способность Исцеляющий поток, и потребляемое, когда вы используете одноразовые магические предметы.

Вы всегда можете использовать мгновенные дарования. Вы можете использовать боевые дарования один раз за сражение, они восстановятся после короткого отдыха. Вы можете использовать дневные дарования один раз в день, они восстановятся после длительного отдыха.

С 1-го по 10-ый уровень вы можете использовать только одно дневное дарования, дающееся от магического предмета. С 11-го по 20-ый уровень - 2. С 21-го по 30-ый уровень - 3.

Каждое использование дневного дарования должно происходить от разных предметов. Когда вы получаете вежу, то вы получаете одно дополнительное использование дневного дарования. Это преимущество можно использовать для не потраченных дневных дарований.

После длительного отдыха все ваши дневные дарования восстанавливаются.

**Исцеляющий поток.** Вы начинаете с одного использования дарования в день. Вы можете обновить дарования предмета, взяв стандартное действие, используя способность Исцеляющий поток. Использование этой способности не восстановит ваших ОЗ. Это стандартное действие выполняется отдельно от действия, требуемого для активации дарования предмета.

**Потребление.** Некоторые предметы (эликсиры и зелья) содержат дарования для одного применения.

#### Доспехи.

Магические доспехи добавляют бонус совершенства к КЗ. Если вы не владеете навыком ношения доспеха, то вы получаете штраф -2 к броскам атаки и Реак, но по-прежнему добавляете бонус совершенства к КЗ.

Категория определяет типы доспехов, которые могут быть зачарованы данным набором свойств.

Вы можете изменить размер доспеха при помощи ритуала Зачарование магического предмета.

Магический доспех						Уровень 1+
Набор простых, но всё же эффективных зачарованных доспехов.						
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм	
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм	
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм	
<b>Доспех:</b> любой.						
<b>Зачарование:</b> КЗ.						

Дварфийский доспех						Уровень 2+
Созданная лучшими кузнецами dwarфов, этот доспех был доступен только dwarфам, а теперь есть кузнецы, которые создадут любой такой доспех.						
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм	
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм	
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм	
<b>Доспех:</b> кольчуга, пластинчатый доспех, латы.						
<b>Зачарование:</b> КЗ.						
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета к проверкам умения Выносливость, равный бонусу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное; Лечение):</b> своб. действие. Восстановите ОЗ, как если бы вы потратили Исцеляющий поток.						

Шипованный доспех						Уровень 2+
На каждой пластине этого доспеха находятся шипы и острые грани.						
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм	
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм	
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм	
<b>Доспех:</b> пластинчатый доспех.						
<b>Зачарование:</b> КЗ.						
<b>Свойство:</b> когда противник выбрасывает рукопашный крит. удар против вас, этот противник получает урон 1к10+МодПов.						
Уровень 12 или 17: урон 2к10+МодПов.						
Уровень 22 или 27: урон 3к10+МодПов.						



Доспех огненного взрыва						Уровень 3+	
Эладрины магически вплетают нити волшебного огня в обычную одежду.							
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм		
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Доспех: одежда.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: ваши спасброски против постоянного урона огнём автоматически успешны.							
Дарование (Дневное; Огонь): втор. действие. До конца вашего следующего хода, любое существо, которое успешно атакует вас рукопашной атакой, получает урон огнём 1к8+МодОбн.							
Уровень 13 или 18: урон огнём 2к8+МодОбн.							
Уровень 23 или 28: урон огнём 3к8+МодОбн.							

Доспех приключенца						Уровень 3+	
Это самый популярный доспех среди приключенцев.							
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм		
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Доспех: любой.							
Зачарование: КЗ.							
Дарование (Дневное): своб. действие. Получите бонус дарования +2 к спасброску, который вы выполнили, используйте новый результат.							

Доспех проклятой ковки				Уровень 3+	
В древние времена тифлинги создавали это оружие как урок тем, кто их предавал.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
<b>Доспех:</b> кольчуга, пластинчатый доспех.					
<b>Зачарование:</b> КЗ.					
<b>Дарование (Дневное):</b> мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда по вам попали атакой. Этот враг получает штраф -2 к броскам атаки (спасбросок прекращает). При успешном спасброске, враг получает штраф -1 к броскам атаки (спасбросок прекращает).					
Уровень 13 или 18: штраф -3.					
Уровень 23 или 28: штраф -4.					

Доспех эладрина						Уровень 3+	
Этот доспех был создан кузнецом-эладрином.							
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм		
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Доспех: кольчуга.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: добавьте 1 к расстоянию телепортации. Этот доспех не имеет штрафов к скорости или проверкам умений.							
Уровень 13 или 18: +2 квадрата.							
Уровень 23 или 28: +3 квадрата.							

Лесные доспехи						Уровень 3+	
Этот коричневый и серый доспех любим теми, кто предпочитает передвигаться по лесу.							
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм		
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
<b>Доспех:</b> одежда, кожаный доспех, шкурный доспех.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета к проверкам умений Атлетика и Скрытность, равный бонусу совершенства.							

Доспех из темнолиста						Уровень 4+	
Тёмные листья могильных деревьев Царства теней даруют этим доспехам их защитные свойства.							
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм		
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм		
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм		
<b>Доспех:</b> одежда, кожаный доспех, шкурный доспех.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к КЗ против первой атаки в сражении, выполненной против вас.							

Доспех из чёрного железа						Уровень 4+	
Чёрный металл этого доспеха сияет красным цветом, когда начинается насилие.							
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм		
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм		
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм		
<b>Доспех:</b> пластинчатый доспех, латы.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойство:</b> сопротивление 5 огонь и 5 некрот. энергия.							
Уровень 14 или 19: сопротивление 10 огонь и 10 некрот. энергия.							
Уровень 24 или 29: сопротивление 15 огонь и 15 некрот. энергия.							

Доспехи кровавых ран				Уровень 4+	
Эти доспехи алого оттенка сверкают кроваво-красным, когда их дарование активировано.					
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
<b>Доспех:</b> кольчуга, пластинчатый доспех.					
<b>Зачарование:</b> КЗ.					
<b>Дарование (Дневное):</b> мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда по вам попали атакой. Этот враг получает штраф -2 к броскам атаки (спасбросок прекращает). При успешном спасброске, враг получает штраф -1 к броскам атаки (спасбросок прекращает).					
Уровень 13 или 18: штраф -3.					
Уровень 23 или 28: штраф -4.					

Возвышенные доспехи				Уровень 5+			
Возвышенные доспехи желанны военачальниками и жрецами, так как они улучшают их исцеляющие таланты.							
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм		
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм		
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм		
Доспех: кольчуга.							
Зачарование: КЗ.							
Дарование (Дневное; Лечение): втор. действие. До конца вашего хода каждый персонаж, вылеченный одним из ваших боевых или дневных дарований, восстанавливает доп. кол-во ОЗ, равное 1к10 + ваш МодОбн.							

Доспехи боевой ковки				Уровень 5+	
В споре дварфов и драконорождённых родились эти доспехи.					
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Доспех: латы.					
Зачарование: КЗ.					
Свойство: если вы используете Второе дыхание, когда ранены, то восстановите доп. 1к10 ОЗ.					
Уровень 15 или 20: восстановите доп. 2к10 ОЗ.					
Уровень 25 или 30: восстановите доп. 3к10 ОЗ.					

Доспехи древесной коры				Уровень 5+			
Зачарование делает материал доспехов прочнее и обеспечивает текстурой, похожей на кору дерева.							
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм		
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм		
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм		
Доспех: шкурный доспех, пластинчатый доспех.							
Зачарование: КЗ.							
Дарование (Дневное): втор. действие. Получите бонус дарования +2 к КЗ до конца сражения. Каждый раз, когда ваш КЗ успешно атакован, он уменьшается на 1 (минимум 0).							
Уровень 15 или 20: бонус дарования +3.							
Уровень 25 или 30: бонус дарования +4.							

Доспехи кровавых нитей				Уровень 5+			
Мастера-портные		эладрины		вплетали		нити	
зачарованной крови в мягкую ткань				для создания рубаш или жакетов.			
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм		
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм		
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм		
Доспех: одежда.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: когда вы ранены, вы получаете бонус предмета +2 к КЗ и спасброскам.							

Доспехи смертельных ран				Уровень 5+			
Изготовленные из шкур существ, убитых некромантией, эти доспехи излучают предчувствие беды и предлагают защиту от подобной магии.							
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм		
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм		
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм		
<b>Доспех:</b> кожаный доспех, шкурный доспех.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойство:</b> сопротивление 5 некрот. энергии и яду.							
<b>Дарование (Дневное; Некрот. энергия):</b> мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда враг успешно атакует вас рукопашной атакой. Нанесите урон некрот. энергией 1к10+МодОбн этому врагу.							
Уровень 15 или 20: урон некрот. энергией 2к10+МодОбн							
Уровень 25 или 30: урон некрот. энергией 3к10+МодОбн.							

Доспехи из солнечных листьев				Уровень 7+			
Эльфийские мастера используют листву солнечных деревьев для создания сияющих доспехов из ткани, кожи или шкур.							
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм		
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм		
Ур 17	+4	65 000 зм					
Доспех: одежда, кожаный доспех, шкурный доспех.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: сопротивление 5 лучам.							
Уровень 17 или 22: сопротивление 10 лучам.							
Уровень 27: сопротивление 15 лучам.							
Дарование (Дневное; Лучи): своб. действие. Вы можете использовать это дарование, когда враг успешно атакует вас атакой при возможности. Нанесите урон лучами 1к10+МодЛов этому врагу.							
Уровень 12 или 17: урон лучами 2к10+МодЛов.							
Уровень 22 или 27: урон лучами 3к10+МодЛов.							

Боевые эльфийские доспехи				Уровень 8+			
Узор боевых эльфийских доспехов всегда содержит лесные мотивы.							
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Ур 18	+4	85 000 зм					
<b>Доспех:</b> кожаный доспех, шкурный доспех.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойства:</b> получите бонус предмета +5 к спасброскам против обездвиживания и замедления.							
<b>Дарование (Боевое):</b> втор. действие. Получите бонус дарования +2 к скорости до конца вашего следующего хода.							

Горные доспехи				Уровень 8+			
Дварфы-кузнецы объединили стихию земли с металлами, чтобы создать эти тяжёлые доспехи.							
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Ур 18	+4	85 000 зм					
Доспех: латы.							
Зачарование: КЗ.							
Дарование (Боевое): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вы субъект действия эффекта толкания, таскания или сдвигания. Уменьшите вынужденное движение на 1 квадрат.							
Уровень 18 или 23: уменьшите вынужденное движение на 2 квадрата.							
Уровень 28: уменьшите вынужденное движение на 3 квадрата.							

Призрачные доспехи				Уровень 9+			
Эта бело-серая накидка в нижней части просто растворяется в воздухе.							
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм		
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм		
Ур 19	+4	105 000 зм					
Доспех: одежда.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: нет.							
Уровень 14: сопротивление 5 некрот. энергия.							
Уровень 19 или 24: сопротивление 10 некрот. энергия.							
Уровень 29: сопротивление 15 некрот. энергия.							
Дарование (Дневное): втор. действие. Станьте нематериальным до конца вашего следующего хода.							
Уровень 24 или 29: станьте нематериальным и получите парение до конца вашего следующего хода.							

Доспехи гидры				Уровень 13+			
Для создания этого доспеха используется настоящая чешуя гидры.							
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Доспех: пластинчатый доспех.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: когда враг наносит вам крит. удар, получите регенерацию 5 до конца сражения.							
Уровень 23 или 28: регенерация 10.							

Доспехи движения тени				Уровень 13+			
Чернильные завитки ночи струятся из этих абсолютно чёрных доспехов.							
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 23	+5	425 000 зм		
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Доспех: одежда, кожаный доспех.							
Зачарование: КЗ.							
Свойство: получите бонус предмета к проверкам умения Скрытность, равный бонусу совершенства доспеха.							
Дарование (Боевое): втор. действие. Получите прикрытие до начала вашего следующего хода.							
Уровень 23 или 28: получите невидимость до начала вашего следующего хода.							

Огнепоглощающие доспехи				Уровень 14+	
Эти доспехи превосходной работы поглощают пламя, обеспечивая некоторую защиту от огня.					
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Доспех: латы.					
Зачарование: КЗ.					
Свойство: сопротивление 10 огонь.					
Уровень 24 или 29: сопротивление 15 огонь.					
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вас успешно атакуют атакой, у которой есть ключевой слово «огонь». Вы и каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас получаете сопротивление 20 огонь до начала вашего следующего хода.					
Уровень 24 или 29: сопротивление 30 огонь.					

Погребальные доспехи				Уровень 14+			
В этих доспехах присутствует единственное кольцо из погребального доспеха героя, умершего как минимум 100 лет назад.							
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 24	+5	525 000 зм		
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм		
<b>Доспех:</b> кольчуга.							
<b>Зачарование:</b> КЗ.							
<b>Свойство:</b> сопротивление 10 некрот. энергия.							
Уровень 24 или 29: сопротивление 15 некрот. энергия.							
<b>Дарование (Дневное; Лечение):</b> мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда союзник в пределах 5 квадратов от вас получает урон. Вы тратите Исц. поток, но не восстанавливаете ОЗ, а союзник восстанавливает ОЗ, как если бы он потратил Исц. поток.							
Уровень 24 или 29: союзник в пределах 10 квадратов от вас.							

Доспехи шкуры тролля				Уровень 15+			
Тролли всех ненавидят, но, в особенности, вас и ваш бородавчатый зелёный доспех.							
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм		
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм		
Доспех: латы							
Зачарование: КЗ.							
Дарование (Дневное; Лечение): станд. действие. Получите регенерацию 5 до конца сражения или пока ваши ОЗ не уменьшатся до 0 или меньше. Если вы получаете урон кислотой или огнём, то регенерация длится до конца вашего следующего хода.							
Уровень 25 или 30: регенерация 10.							

Доспехи душевной ковки		Уровень 19+	
Частица вашей жизненной силы пропитывает эти латные доспехи, гарантируя вам моментальное облегчение там, где другие падут от боевых ран.			
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29 +6 2 625 000 зм
Ур 24	+5	525 000 зм	
Доспех: латы.			
Зачарование: КЗ.			
Свойство: когда ваши ОЗ уменьшаются до 0 или меньше, вы остаётесь в сознании до конца вашего следующего хода. Если ваши ОЗ по-прежнему равны 0 или меньше, то вы падаете без сознания.			

Доспех из ангельской стали				Уровень 19+	
Плетение этих доспехов сверкает серебристым светом Астрального моря.					
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 24	+5	525 000 зм			
Доспех: кольчуга.					
Зачарование: КЗ.					
Дарование (Дневное): мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда по вам попали атакой. Получите бонус дарования +2 к защите, против которой вас атакуют. до конца сражения.					

Накидка седьмого ветра				Уровень 23+							
Эта зачарованная мантия или жакет улавливает легчайший ветерок, чтобы вознести вас наверх.											
Ур 23		+5		425 000 зм		Ур 28		+6		2 125 000 зм	
Доспех: одежда.											
Зачарование: КЗ.											
Свойство: вы имеете скорость полёта, равную вашей скорости, но вы должны заканчивать каждый свой ход на твёрдой поверхности, иначе падаете.											

### Оружие.

Магическое оружие добавляет бонус совершенства к броскам атаки и урона. Этот бонус не применяется к постоянному урону или к другому урону при выполнении этой атаки. Если у вас нет навыка владения этим типом оружия, то вы не получаете бонус владения оружием к броскам атаки, но вы по-прежнему добавляете бонус совершенства к броскам атаки и урона. Категория определяет типы оружия, которые могут быть зачарованы данным набором свойств. «Любое дист» включает в себя дист. оружие, а также лёгкое и тяж. метательное оружие.

**Амуниция.** Дист. оружие передаёт свои волшебные силы амуниции.

**Метательное оружие.** Любое магическое лёгкое или тяж. метательное оружие автоматически возвращается в руку владельца после дистанционной атаки. Поймать возвращающееся мет. оружие - это свободное действие. Если вы не желаете его ловить, то оно падает к вашим ногам в вашем пространстве.

Магическое оружие				Уровень 1+	
Простое зачарованное оружие.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Оружие: любое.					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Жестокое оружие				Уровень 2+	
Кое-кто из владельцев утверждает, что этому оружию нравится причинять боль.					
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Оружие: любое.					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к12 за единицу совершенства.					

Звонящее оружие				Уровень 2+	
При попадании, оружие громко звенит, ошеломляя свою цель.					
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
<b>Оружие:</b> молот, цеп, палица, праща, посох.					
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.					
<b>Крит. :</b> урон звуком +1к6 за единицу совершенства.					
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда успешно атакуете этим оружием. Цель изумлена до конца вашего следующего хода.					

Пылающее оружие				Уровень 3+	
Это дистанционное оружие хранит огненный сюрприз.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
<b>Оружие:</b> любое дистанционное.					
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.					
<b>Крит.:</b> урон +1к6 за единицу совершенства.					
<b>Дарование (Дневное; Огонь):</b> втор. действие.					
Следующая простая дист. атака, выполненная этим оружием до конца вашего хода, становится взрывом 1 с центром в квадрате цели. Используйте ваш обычный бонус атаки для простой атаки, но против Реак. Вместо обычного урона каждая цель получает постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).					
Уровень 13 или 18: взрыв 2, постоянный урон огнём 10.					
Уровень 23 или 28: взрыв 3, постоянный урон огнём 15.					



Громовое оружие						Уровень 3+
Вы можете высвободить раскат грома попаданием этим оружием, отталкивая противника волной смертоносного звука.						
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм	
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм	
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон звуком +1кб за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное; Звук):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда успешно атакуете этим оружием. Нанесите доп. урон звуком 1к8 и толкните цель на 1 квадрат.						
Уровень 13 или 18: доп. урон звуком 2к8.						
Уровень 23 или 28: доп. урон звуком 3к8.						

Морозное оружие						Уровень 3+
Боевая часть этого оружия покрыта тонким слоем изморози.						
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм	
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм	
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон холодом +1кб за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Мгновенное; Холод):</b> своб. действие. Любой урон этого оружия - холодом. Другое своб. действие делает урон опять обычным.						
<b>Дарование (Дневное; Холод):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете этим оружием. Нанесите доп. урон холодом 1к8 и цель замедлена до конца вашего следующего хода.						
Уровень 13 или 18: урон холодом 2к8.						
Уровень 23 или 28: урон холодом 3к8.						

Ритуальный клинок						Уровень 3+
Чернокнижники высоко ценят это нечистое оружие.						
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм	
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм	
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> лёгкий клинок (обычно кинжал, боевой серп).						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1кб за единицу совершенства.						
<b>Свойство:</b> этот клинок работает как инструмент чернокнижника, добавляя бонус совершенства к броскам атаки и урона дарований чернокнижника, которые используют инструмент.						
<b>Свойство:</b> когда существо, на которое наложено ваше Проклятие чернокнижника, выполняет рукоп. атаку против вас, нанесите урон существу, равный бонусу совершенства клинка.						
<b>Особенность:</b> вы не получаете бонус навыка владения к броскам атаки, когда используете его как инструмент.						

Оружие дуэлянта						Уровень 3+
Излюбленное оружие плута.						
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм	
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм	
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> лёгкий клинок.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1кб за единицу совершенства или +1к8 за единицу совершенства, если у вас есть боевое преимущество.						
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы имеете боевое преимущество против следующего атакуемого существа этим оружием на этом ходу.						

Раскатистое оружие						Уровень 4+
Внезапно снаряд взрывается жутким звуком.						
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм	
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм	
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое дистанционное.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон звуком +1кб за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное; Звук):</b> втор. действие. Следующая простая дист. атака, выполненная вами этим оружием до конца вашего хода, становится взрывом 1 с центром в квадрате цели. Используйте ваш обычный бонус атаки для простой атаки, но против Стк. Попадание наносит урон звуком, равный вашему обычному урону, наносимому простой дист. атакой.						
Уровень 14 или 19: взрыв 2.						
Уровень 24 или 29: взрыв 3.						

Ужасное оружие						Уровень 4+
Есть что-то пугающее в этом оружии.						
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм	
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм	
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм	
<b>Оружие:</b> топор, молот, тяжёлый клинок.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1к8 за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное; Страх):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда успешно атакуете этим оружием. Цель получает штраф -2 ко всем защита (спасбросок прекращает).						

Пьющее жизнь оружие						Уровень 5+
Это оружие передаёт жизненную силу противника вам.						
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм	
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм	
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое рукопашное.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон некрот. энергией +1кб за единицу совершенства.						
<b>Свойство:</b> когда вы снижаете ОЗ противника до 0 или меньше рукоп. атакой, выполненной этим оружием, получите 5 временных ОЗ.						
Уровень 15 или 20: получите 10 временных ОЗ.						
Уровень 25 или 30: получите 15 временных ОЗ.						

Молниеносное оружие						Уровень 5+
Это оружие потрясывает разрядами молний.						
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм	
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм	
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон электричеством +1к6 за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Мгновенное; Электричество):</b> своб. действие. Любой урон этого оружия - электр. Другое своб. действие делает урон опять обычным.						
<b>Дарование (Дневное; Электричество):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете этим оружием. Цель и каждый противник в пределах 2 квадратов от неё получает урон электр. 1к6.						
Уровень 15 или 20: урон электр. 2к6.						
Уровень 25 или 30: урон электр. 3к6.						

Пламенное оружие						Уровень 5+
Вы можете заставить это оружие покрыться пламенем.						
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм	
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм	
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон огнём +1к6 за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Мгновенное; Огонь):</b> своб. действие. Любой урон этого оружия - огненный. Другое своб. действие делает урон опять обычным.						
<b>Дарование (Дневное; Огонь):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете этим оружием. Нанесите доп. урон огнём 1к6 и цель получает постоянный урон огнём 5 (спасбросок прекращает).						
Уровень 15 или 20: урон огнём 2к6 и цель получает постоянный урон огнём 10.						
Уровень 25 или 30: урон огнём 3к6 и цель получает постоянный урон огнём 15.						

Оружие убийцы драконов						Уровень 9+
Убийца драконоподобных.						
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм	
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм	
Ур 19	+4	105 000 зм				
<b>Оружие:</b> любое.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1к8 за единицу совершенства или урон +1к12 за единицу совершенства против драконов.						
<b>Свойства:</b> оружие даёт сопротивление против дыхания драконов.						
Уровень 9: сопротивление 5.						
Уровень 14 или 19: сопротивление 10.						
Уровень 24 или 29: сопротивление 15.						
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Ваша следующая атака этим оружием против дракона, если выполняется до конца вашего хода, получает бонус дарования +5 к броску атаки и автоматически игнорирует любое сопротивление, которое имеет дракон.						

Оружие берсеркера						Уровень 10+
Оружие дикой ярости.						
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм	
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм	
Ур 20	+4	125 000 зм				
<b>Оружие:</b> топор, тяжёлый клинок.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1к10 за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Получите бонус дарования +2 к броскам атаки и урона этим оружием и штраф -5 ко всем защита. Также вы получаете сопротивление 5 против любого урона. Эффекты длятся до конца сражения или пока вы не упадёте без сознания.						
Уровень 20 или 25: сопротивление 10 против любого урона.						
Уровень 30: сопротивление 15 против любого урона.						

Оружие фазирования						Уровень 14+
Снаряды этого метательного оружия пролетают по другим мирам, когда выпущены, проходя сквозь укрытие, как если бы его не было вовсе.						
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 24	+5	525 000 зм	
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое дистанционное.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1к6 за единицу совершенства.						
<b>Свойство:</b> ваши дист. атаки этим оружием игнорируют штрафы к броскам атаки за укрытие или отличное укрытие.						

Танцующее оружие						Уровень 20+
Такое лезвие парит перед вами, рассекая воздух как танцор на балу.						
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм	
Ур 25	+5	625 000 зм				
<b>Оружие:</b> лёгкий или тяжёлый клинок.						
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.						
<b>Крит.:</b> урон +1к6 за единицу совершенства.						
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы отпускаете оружие и оно кружится вокруг вас до конца вашего следующего хода или пока ваши ОЗ не уменьшатся до 0 или меньше. Вы можете проводить простые атаки и атакующие дарования через оружие, как если бы вы его удерживали (включая модификаторы атак и урона). Если вы не провели атаку этим оружием до конца вашего хода, оно выполняет простую рукоп. атаку против врага на ваш выбор в пределах 2 квадратов от вас, как если бы вы его использовали. Оно не может проводить атаки при возможности.						
Это оружие всегда находится в вашем пространстве. Враги не могут его схватить. В любой момент сражения вы можете схватить оружие, эффект заканчивается.						
<i>Поддержка втор.:</i> эффект продолжается до конца вашего следующего хода.						

Святой мститель	Уровень 25+
Лучшее оружие для паладинов.	
Ур 25 +5 625 000 зм	Ур 30 +6 3 125 000 зм
<b>Оружие:</b> топор, молот, тяжёлый клинок.	
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.	
<b>Крит.:</b> урон лучами +1к6 за единицу совершенства, вы можете потратить Исцеляющий поток.	
<b>Свойство:</b> оружие наносит доп. урон лучами 1к10, когда вы используете дарование, чтобы выполнить атаку, у которого есть ключевое слово «лучи».	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы и каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас получаете бонус дарования +5 к Стк, Реак и Воли до конца вашего следующего хода.	
<b>Особенность:</b> оружие может использоваться как святой символ. Оружие добавляет бонус совершенства к броскам атаки и урона и доп. урону от свойства оружия, когда используется таким способом. Вы не получаете бонус владения оружием к броскам атаки, когда используете Святой мститель как инструмент.	

Оружие опытного охотника	Уровень 30+
Это оружие игнорирует укрытие и прикрытие, когда его сила активна.	
Ур 30 +6 3 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> любое дистанционное.	
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.	
<b>Крит.:</b> урон +1к12 за единицу совершенства.	
<b>Дарование (Дневное):</b> станд. действие. Когда вы используете это дарование, вы точно определяете положение всех существ в пределах 10 квадратов от вас, даже если не имеете линий эффекта и взгляда. Эффект длится до конца вашего хода. Вы можете выбирать этих существ целью, как если бы у них не было прикрытия и укрытия. Затем вы можете выполнить простую дист. атаку этим оружием с бонусом +5 к броску атаки.	

Отсекающее оружие	Уровень 30+
Нет ничего острее отсекающего оружия.	
Ур 30 +6 3 125 000 зм	
<b>Оружие:</b> топор, тяжёлый клинок.	
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.	
<b>Крит.:</b> урон +1к12 за единицу совершенства.	
<b>Свойство:</b> когда вы выбрасываете макс. результат на любом кубике этого оружия, бросьте этот кубик ещё раз и добавьте доп. результат к урону. Если бросок снова макс., то бросайте ещё раз и продолжайте добавлять.	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда успешно атакуете этим оружием. Нанесите доп. урон 3к12 этой атакой.	

### Святые символы.

Если вы представитель класса, который может использовать святой символ как инструмент, то вы можете применять бонус совершенства святого символа к броскам атаки и урона любого вашего

классового дарования, имеющего ключевое слово «инструмент», и вы можете использовать свойства и дарования святого символа. Представители других классов не получают преимуществ от использования святого символа.

Святой символ представляет ваше божество и принимает форму символа божества. Вы не можете выполнять рукопашные атаки святым символом.

Для использования свойств и дарований святого символа вам необходимо лишь носить его. Если вы носите или используете более одного святого символа, то ни один из них не работает.

Магический святой символ				Уровень 1+	
Святой символ вашего божества.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Символ жизни				Уровень 2+	
Сила вашей веры наделяет энергией ваши исцеляющие молитвы.					
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Лечение): втор. действие. До конца вашего хода любой персонаж, вылеченный одним из ваших боевых или дневных дарований, восстанавливает доп. кол-во ОЗ, равное 1к6.					
Уровень 12 или 17: доп. кол-во ОЗ равно 2к6.					
Уровень 22 или 27: доп. кол-во ОЗ равно 3к6.					

Символ надежды				Уровень 3+	
Сила вашей веры помогает союзникам переносить ослабляющие эффекты.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда вы или ваш союзник в пределах 5 квадратов от вас успешно атакованы эффектом, который может быть прерван спасброском. Вы или ваш союзник получаете бонус дарования +5 к спасброску против этого эффекта.					



Символ битвы				Уровень 5+	
Этот символ почитаем боевыми жрецами.					
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете атакой с использованием святого символа. Нанесите доп. урон 1к10.					
Уровень 15 или 20: доп. урон равен 2к10.					
Уровень 25 или 30: доп. урон равен 3к10.					

Символ силы			Уровень 7+		
Сила	вашей	веры	понижает	сопротивление	
противников ослабляющим эффектам.					
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Ур 17	+4	65 000 зм			
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Свойство: когда вы используете этот символ при наложении эффекта, который может быть прерван спасброском, цель получает штраф -2 к спасброскам против этого эффекта.					

Символ победы				Уровень 9+	
Бережёного бог бережёт.					
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм			
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Вы можете использовать это дарование, когда вы или один ваш союзник в пределах 5 квадратов от вас наносите крит. удар. Этот персонаж получает ОД.					

Символ сияния			Уровень 23+		
Этот символ сияет силой вашей веры.					
Ур 23	+5	425 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (святой символ).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон лучами +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Лечение): своб. действие. Используйте это дарование, когда используете символ для атаки дарованием, имеющим ключевое слово «лучи». Один союзник в пределах 10 квадратов от вас на ваш выбор может потратить Исцеляющий поток.					

## Сферы.

Если вы представитель класса, который может использовать сферу как инструмент, то вы можете применять бонус совершенства сферы к броскам атаки и урона любого вашего классового дарования, имеющего ключевое слово «инструмент», и вы можете использовать свойства и дарования сферы. Представители других классов не получают преимуществ от использования сферы.

Сфера - это тяжёлый, круглый объект, обычно сделанный из стекла или кристаллов. Сферы имеют различные цвета. Вы не можете выполнять рукопашные атаки сферой.

Магическая сфера				Уровень 1+	
Обычная кристаллическая сфера, зачарованная, чтобы направлять волшебную энергию.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Сфера неизбежного продолжения				Уровень 3+	
Сфера серого хрусталя выглядит как сгусток тумана.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): втор. действие. Одно ваше дарование, которое заканчивается в конце этого хода, продолжает длиться до конца вашего следующего хода.					

Сфера кровавых последствий				Уровень 5+	
Блестяще-красная сфера.					
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства или урон +1к10 за единицу совершенства против раненых существ.					
Дарование (Дневное): втор. действие. Нанесите урон 1к6+МодИнт каждому раненому существу в пределах 5 квадратов от вас.					
Уровень 15 или 20: урон 2к6+МодИнт.					
Уровень 25 или 30: урон 3к6+МодИнт.					



Сфера бесспорного тяготения				Уровень 7+	
Сфера небесно-голубого хрусталя.					
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Ур 17	+4	65 000 зм			
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): втор. действие. До конца вашего следующего хода любая атака, которая атакует летающее существо в пределах 10 квадратов от вас, также принуждает это существо упасть на 10 квадратов. Если существо, пролетев эту дистанцию, долетает до земли, то оно падает, но не получает урон.					

Сфера обратной полярности				Уровень 9+	
Сфера полированного хрусталя выглядит как шар штормового неба.					
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм			
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): втор. действие. До конца вашего следующего хода ваши атаки игнорируют сопротивление цели уязвимость 5 к урону этого же типа.					
Уровень 14 или 19: уязвимость 10.					
Уровень 24 или 29: уязвимость 15.					

Сфера твёрдой решимости				Уровень 13+	
Под блестящим пурпурным стеклом извивается алая лента.					
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Вы можете использовать это дарование, когда ОЗ противника в пределах 10 квадратов от вас падают до 0 или ниже. Обездвижьте или ослабьте (спасбросок прекращает) другого противника в пределах 10 квадратов от вас.					

Сфера навязчивой удачи				Уровень 20+	
Хрустальная сфера, содержащая золотые и оранжевые завитки.					
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Ур 25	+5	625 000 зм			
Инструмент (сфера).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда противник в пределах 10 квадратов от вас успешно выполняет повтор дарования. Вместо этого повтор проваливается, а вы восстанавливаете использованное боевое дарование.					

## Палочки.

Если вы представитель класса, который может использовать палочку как инструмент, то вы можете применять бонус совершенства палочки к броскам атаки и урона любого вашего классового дарования, имеющего ключевое слово «инструмент», и вы можете использовать свойства и дарования палочки. Представители других классов не получают преимуществ от использования палочки.

Палочка - это короткий, тяжёлый цилиндр, покрытый рунами и инкрустированный кристаллами. Вы не можете выполнять рукопашные атаки палочкой.

Магическая палочка				Уровень 1+	
Обычная палочка, зачарованная, чтобы направлять волшебную энергию.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Палочка тёмного вознаграждения				Уровень 2+	
Эта палочка проводит ваше Проклятие чернокнижника и повышает ваши защиты.					
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Свойство: когда вы накладываете Проклятие чернокнижника на противника, вы получаете бонус дарования +1 к КЗ до начала вашего следующего хода.					

Палочка порчи				Уровень 3+	
Эта палочка увеличивает и умножает Проклятие чернокнижника.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит. : урон +1к6 за единицу совершенства.					
Свойство: когда происходит событие, инициирующее благо договора, вместо получения обычных преимуществ вы можете направить ваше Проклятие чернокнижника на каждого противника в пределах 5 квадратов от основной цели.					

Палочка лишения			Уровень 5+		
Эта палочка усиливает урон, наносимый находящимся под вашим Проклятием чернокнижника.					
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.					
Свойство: когда вы накладываете Проклятие чернокнижника на цель, существо получает доп. урон, равный бонусу совершенства палочки.					

Палочка первой крови				Уровень 8+	
Палочка требует, чтобы ей ударили первой.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
<b>Инструмент (палочка).</b>					
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.					
<b>Крит.:</b> урон +1к6 за единицу совершенства или урон +1к8 за единицу совершенства против существ с макс. кол-вом ОЗ.					
<b>Свойство:</b> когда вы успешно атакуете существо с макс. кол-вом ОЗ атакой, используя эту палочку, вы наносите доп. урон 1к8.					
Уровень 13 или 18: доп. урон 2к8.					
Уровень 23 или 28: доп. урон 3к8.					

Палочка погребального костра				Уровень 10+	
Эта палочка потрескивает магическим огнём.					
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Ур 20	+4	125 000 зм			
<b>Инструмент (палочка).</b>					
<b>Зачарование:</b> броски атаки и урона.					
<b>Крит.:</b> урон огнём +1к6 за единицу совершенства.					
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Когда вы накладываете Проклятие чернокнижника на цель, существо получает уязвимость 2 к огню до конца вашего следующего хода.					
Уровень 15: уязвимость к огню 3.					
Уровень 20: уязвимость к огню 4.					
Уровень 25: уязвимость к огню 5.					
Уровень 30: уязвимость к огню 6.					

Палочка результата				Уровень 14+	
Эта палочка хранит силу вашего блага договора.					
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит. : урон +1к6 за единицу совершенства.					
Свойство: когда происходит событие, инициирующее благо договора, вы можете сохранить его в палочку вместо использования. Палочка может удерживать только одно благо договора.					
Дарование (Боевое): втор. действие. Используйте эффект блага договора, сохранённый в палочке.					

Палочка смертельной хватки				Уровень 23+	
Палочка пульсирует некротической энергией.					
Ур 23	+5	425 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (палочка).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: постоянный урон некрот. энергией 10 (спасбросок прекращает), вы получаете 10 врем. ОЗ. Ур. 28: постоянный урон некрот. энергией 15 (спасбросок прекращает), вы получаете 15 врем. ОЗ.					
Дарование (Дневное; Некрот. энергия): своб. действие. Используйте это дарование, когда вы накладываете Проклятие на цель. Цель получает постоянный урон некрот. энергией 10 (спасбросок прекращает). Каждый раз, когда этот урон наносится, вы получаете 10 врем. ОЗ. Ур. 28: постоянный урон некрот. энергией 15 (спасбросок прекращает), вы получаете 15 врем. ОЗ.					

## Посохи.

Посох - это деревянная палка с декоративным кристаллом на навершии. Посох может функционировать как рукопашное оружие (считается боевым посохом). В этом случае посох применяет бонус совершенства и крит. урон как и оружие.

Если вы представитель класса, который может использовать посох как инструмент, то вы можете применять бонус совершенства посоха к броскам атаки и урона любого вашего классового дарования, имеющего ключевое слово «инструмент», и вы можете использовать свойства и дарования посоха. Если ваш класс не может использовать посохи как инструмент или вы не используете дарования с ключевым словом «инструмент», то посох считается магическим боевым посохом.

Магический посох				Уровень 1+	
Простой зачарованный посох.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Посох огненной мощи				Уровень 2+	
Посох делает заклинания огня более сильными.					
Ур 2	+1	520 зм	Ур 17	+4	65 000 зм
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон огнём +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда используете дарование с ключевым словом «огонь». После броска урона вы можете перебросить кол-во кубиков урона, равное бонусу совершенства посоха. Вы должны применить новый результат. Нельзя перебросить один кубик более раза.					

Посох боевого мага				Уровень 3+	
Этот посох, увенчанный красным кристаллом, увеличивает размер взрывных заклинаний.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда используете дарование с эффектом взрыв или луч. Увеличьте размер эффекта на 1.					

Посох зимы				Уровень 4+	
Посох испещрён зимними символами и холоден на ощупь. Он дополняет эффекты ваших заклинаний холода.					
Ур 4	+1	840 зм	Ур 19	+4	105 000 зм
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит. : урон холодом +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда используете дарование с ключевым словом «холод». После выполнения дарования все противники в пределах 3 квадратов от вас обездвижены (спасбросок прекращает).					

Посох штормов				Уровень 5+	
Этот посох покрыт символами молнии, увеличивающими мощь заклинаний грома и молнии.					
Ур 5	+1	1 000 зм	Ур 20	+4	125 000 зм
Ур 10	+2	5 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон электричеством или звуком +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Электричество, звук): своб. действие. Используйте это дарование, когда используете дарование с ключевым словом «электричество» или «звук». После выполнения дарования нанесите урон электричеством и звуком 1к8 каждому существу в области эффекта ближ. луча 3.					
Уровень 15 или 20: урон электричеством и звуком 2к8.					
Уровень 25 или 30: урон электричеством и звуком 3к8.					

Посох громовых волн				Уровень 8+	
Этот исписанный рунами посох извергает волны грома, наносящие урон и повергающие противников ниц.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон звуком +1к8 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Звук): своб. действие.					
Используйте это дарование, когда вы хотите толкнуть одно или более существ при использовании дарования. Вместо толкания этих существ они падают на землю и получают урон звуком хк6 каждый, где х - это кол-во квадратов, на которое вы можете толкнуть каждого.					
Уровень 13 или 18: урон звуком хк8.					
Уровень 23 или 28: урон звуком хк10.					

Посох силы				Уровень 19+	
Этот посох, увенчанный сжимающей голубой кристалл когтистой рукой, позволяет использовать заклинания дважды.					
Ур 19	+4	105 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 24	+5	525 000 зм			
Инструмент (посох).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к10 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда вы наносите крит. удар, используя боевое или дневное дарование. Это дарование не тратится.					

## Жезлы.

Жезл - тонкий конический кусок дерева, зачарованный для проведения магической энергии. Если вы представитель класса, который может использовать жезл как инструмент, то вы можете применять бонус совершенства жезла к броскам атаки и урона любого вашего классового дарования, имеющего ключевое слово «инструмент», и вы можете использовать свойства и дарования жезла. Представители других классов не получают преимуществ от использования жезла.

Дарование жезла используется как обычное применение дарования. Для этого вам необходимо обладать, по меньшей мере, одним дарованием из того же источника силы, что и жезл. Например, плут, взявший как минимум одно дарование волшебника через мультиклассовый навык, может использовать жезлы, как только начинает обладать одним дарованием, использующим волшебный источник силы.

В жезл можно заключить боевое дарование любого класса, способного использовать сами жезлы. Создавая жезл, вы должны выбрать любое

известное вам или доступное вашему классу боевое дарование. Вы не можете выбирать ничего кроме дарований класса (нельзя выбирать образцовые дарования).

Уровень жезла	Уровень дарования
3	1
8	2* или 3
13	6* или 7
18	10* или 13
23	16* или 17
28	22* или 23

\* - обозначает полезные дарования.

Магический жезл				Уровень 1+	
Стандартный жезл, зачарованный для направления магической энергии.					
Ур 1	+1	360 зм	Ур 16	+4	45 000 зм
Ур 6	+2	1 800 зм	Ур 21	+5	225 000 зм
Ур 11	+3	9 000 зм	Ур 26	+6	1 125 000 зм
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					

Жезл ослабляющего луча					Уровень 3+	
Жезл хранит заклинание волшебника Ослабляющий луч.						
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм	
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм	
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм	
Инструмент (жезл).						
Зачарование: броски атаки и урона.						
Крит.: урон +1к8 за единицу совершенства.						
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент, некрот. энергия): станд. действие. Действует как Ослабляющий луч волшебника.						

Жезл ведьминог огня				Уровень 3+	
Жезл хранит заклинание чернокнижника Ведьмин огонь.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, огонь, инструмент):					
станд. действие. Действует как Ведьмин огонь чернокнижника.					

Жезл сверхъестественного дождя				Уровень 8+	
Жезл		хранит	заклинание	чернокнижника	
Сверхъестественный дождь.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент): станд. действие. Действует как Сверхъестественный дождь чернокнижника.					

Жезл пламенной стрелы				Уровень 8+	
Жезл хранит заклинание чернокнижника Пламенная стрела.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент, огонь): станд. действие. Действует как Пламенная стрела чернокнижника.					

Жезл ледяных лучей				Уровень 8+	
Жезл хранит заклинание волшебника Ледяные лучи.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент, холод): станд. действие. Действует как Ледяные лучи волшебника.					

Жезл щита				Уровень 8+	
Жезл хранит заклинание волшебника Щит.					
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм			
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, силовое поле): мгновенное прерывание. Действует как Щит волшебника.					

Жезл огненного взрыва				Уровень 13+	
Жезл хранит заклинание волшебника Огненный взрыв.					
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Инструмент (жезл).					
Зачарование: броски атаки и урона.					
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.					
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент, огонь): станд. действие. Действует как Огненный взрыв волшебника.					



Жезл похищения души				Уровень 18+			
Жезл хранит заклинание чернокнижника Похищение души.							
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм		
Ур 23	+5	425 000 зм					
Инструмент (жезл).							
Зачарование: броски атаки и урона.							
Крит.: урон +1к6 за единицу совершенства.							
Дарование (Дневное; Волшебное, инструмент, некрот. энергия): станд. действие. Действует как Похищение души чернокнижника.							

### Предметы на руки.

Щиты и наручи содержат дарования, защищающие вас от урона или оборачивающие атаку противника в немедленную атаку против них самих. Набор свойств, относящихся к магическим щитам, может быть применён как к лёгким щитам, так и к тяжёлым.

Наручи сильных ударов		Уровень 2+	
Эти зачарованные наручи увеличивают наносимый рукопашными атаками урон.			
Ур 2	520 зм	Ур 22	325 000 зм
Ур 12	13 000 зм		
Предмет: руки.			
Свойство: когда вы успешно атакуете простой рукопашной атакой, вы получаете бонус предмета +2 к броску урона.			
Уровень 12: бонус предмета +4.			
Уровень 22: бонус предмета +6.			

Наручи отличной стрельбы		Уровень 3+	
Эти зачарованные наручи увеличивают наносимый дистанционными атаками урон.			
Ур 3	680 зм	Ур 23	425 000 зм
Ур 13	17 000 зм		
Предмет: руки.			
Свойство: когда вы успешно атакуете простой дистанционной атакой, вы получаете бонус предмета +2 к броску урона.			
Уровень 13: бонус предмета +4.			
Уровень 23: бонус предмета +6.			

Щит ограждения		Уровень 3+	
Этот зачарованный щит может быть активирован для обеспечения вас и ваших союзников магической защитой на короткое время.			
Ур 3	680 зм	Ур 23	425 000 зм
Ур 13	17 000 зм		
Предмет: руки.			
Дарование (Дневное): станд. действие. Вы и смежный союзник получаете сопротивление 10 ко всем типам урона до конца вашего следующего хода.			
Уровень 13: сопротивление 15 ко всем типам урона.			
Уровень 23: сопротивление 20 ко всем типам урона.			

Быющий щит		Уровень 5+	
Этот крепкий щит может быть использован для отталкивания противников.			
Ур 5	1 000 зм	Ур 25	625 000 зм
Ур 15	25 000 зм		
Предмет: руки.			
Дарование (Дневное): своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете врага рукопашной атакой. Толкните противника на 1к4 квадратов после применения эффектов атаки.			
Уровень 15: толкните на 2к4 квадратов.			
Уровень 25: толкните на 3к4 квадратов.			

Наручи защиты		Уровень 7+	
Эти зачарованные наручи могут уменьшить урон от одиночной атаки.			
Ур 7	2 600 зм	Ур 27	1 625 000 зм
Ур 17	65 000 зм		
Предмет: руки.			
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Используйте это дарование, когда вас успешно атаковали рукопашной атакой. Уменьшите урон, нанесённый этой атакой на 10.			
Уровень 17: уменьшите нанесённый урон на 15.			
Уровень 27: уменьшите нанесённый урон на 20.			

Щит вызова		Уровень 8+	
Этот зачарованный щит обеспечивает немедленное исцеление после получения критического попадания.			
Ур 8	3 400 зм	Ур 28	2 125 000 зм
Ур 18	85 000 зм		
Предмет: руки.			
Дарование (Дневное):		мгновенная	реакция.
Используйте это дарование, когда по вам нанесли крит. удар. Вы можете потратить Исцеляющий поток.			
Уровень 18: восстановите доп. 2к6 ОЗ.			
Уровень 28: восстановите доп. 4к6 ОЗ.			

Щит хранителя			Уровень 10+	
Используйте силу этого щита для защиты союзников от атак.				
Ур 10	5 000 зм	Ур 30	3 125 000 зм	
Ур 20	125 000 зм			
Предмет: руки.				
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда смежный союзник успешно атакован атакой. Вместо этого попадают по вам. Затем вы получаете сопротивление ко всему урону, равное 1/2 урона, который нанесли вам до начала вашего следующего хода.				
Уровень 20: защитите союзника в пределах 5 квадратов от вас.				
Уровень 30: защитите союзника в пределах 10 квадратов от вас.				

Щит уклонения		Уровень 12+	
Этот зачарованный щит уменьшает урон, получаемый вами от дистанционных атак.			
Ур 12	13 000 зм	Ур 22	325 000 зм
Предмет: руки.			
Свойство: получите сопротивление 5 к урону против всех дист. атак.			
Уровень 22: сопротивление 10 к урону против всех дист. атак.			

Охранный щит		Уровень 14+	
Используйте силу этого щита для уменьшения урона, получаемого союзниками.			
Ур 14	21 000 зм	Ур 24	525 000 зм
Предмет: руки.			
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда смежный союзник успешно атакован атакой. Этот союзник получает сопротивление 15 к любому урону от этой атаки.			
Уровень 24: сопротивление 20 к любому урону от этой атаки.			

Щит укротителя драконов		Уровень 16+	
Этот витиеватый щит обеспечивает дополнительную защиту от атак дракона и может снизить урон от атак по площади.			
Ур 16	45 000 зм	Ур 26	1 125 000 зм
Предмет: руки.			
Свойство: вы получаете сопротивление 5 против всех атак драконов.			
Уровень 26: сопротивление 10 против всех атак драконов.			
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вы успешно атакованы ближней атакой или атакой по площади. Получаемый вами и смежными союзниками урон уменьшается на 10.			
Уровень 26: урон уменьшается на 15.			

### Предметы на ноги.

Обувь и наголенники обладают дарованиями, увеличивающими вашу скорость, обеспечивая дополнительное передвижение, или другим способом помогающие в связанных с передвижением ситуациях.

Сапоги акробата	Уровень 2
Эти зачарованные сапоги улучшают ваши умения акробатики.	
Предмет: ноги, 520 зм.	
Свойство: получите бонус предмета +1 к проверкам умения Акробатика.	
Дарование (Мгновенное): втор. действие. Встаньте, если вы лежите на земле.	

Сапоги кошачьей походки	Уровень 3
Эти зачарованные сапоги уменьшают урон при падении, а также улучшают ваши умения акробатики и атлетики.	
<b>Предмет:</b> ноги, 680 зм.	
<b>Свойство:</b> когда вы падаете или прыгаете вниз, вы получаете только 1/2 обычного урона от падения и всегда приземляетесь на ноги.	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Получите бонус дарования +5 к вашей следующей проверке умения Акробатика или Атлетика.	

Сапоги ходящих по волнам	Уровень 4
Эти зачарованные сапоги позволяют вам ходить по жидкости как по твёрдой земле.	
<b>Предмет:</b> ноги, 840 зм.	
<b>Свойство:</b> если вы начинаете свой ход на твёрдой поверхности, то вы можете по жидкости как по обычной местности. Если вы всё ещё находитесь на жидкой поверхности в конце своего хода, то вы ныряете в воду.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы можете двигаться через жидкую поверхность, как если бы она была обычной поверхностью, до конца сражения.	

Паучьи сапоги		Уровень 5	
Эти зачарованные сапоги	увеличивают	вашу	способность к лазанию.
<b>Предмет:</b> ноги, 1 000 зм.			
<b>Свойство:</b> когда вы выполняете проверку умения Атлетика для лазания, вы можете лазать с вашей скоростью вместо 1/2.			
<b>Дарование (Дневное):</b> действие движения. В это действие движения вы можете двигаться со скоростью лазания, равной вашей скорости.			

Наголенники дварфов		Уровень 7
Эти зачарованные наголенники, сработанные в традициях дварфов, помогут сопротивляться вынужденному перемещению.		
Предмет: ноги, 2 600 зм.		
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вы атакованы дарованием, имеющим эффект толкания, таскания или сдвигания. Вы отменяете вынужденное движение.		

Сапоги ходьбы	Уровень 9
Эти зачарованные сапоги увеличивают вашу скорость, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе.	
<b>Предмет:</b> ноги, 4 200 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к скорости, когда носите лёгкий доспех или не используете его.	

Сапоги эльфов	Уровень 11
Эти зачарованные сапоги, сработанные в традициях эльфов, могут быть активированы для увеличения вашей скорости и улучшения скрытности на короткое время.	
<b>Предмет:</b> ноги, 9 000 зм.	
<b>Дарование (Боевое):</b> втор. действие. Получите бонус дарования +2 к скорости и проверкам умения Скрытность до конца вашего хода.	

Наголенники боевого шага	Уровень 12
Эти зачарованные наголенники увеличивают вашу скорость при ношении тяжёлых доспехов.	
<b>Предмет:</b> ноги, 13 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к скорости, когда вы носите тяжёлый доспех.	

Крылатые сапоги	Уровень 13
Эти зачарованные сапоги оберегают вас от урона от падения и могут быть активированы для полёта на короткое время.	
<b>Предмет:</b> ноги, 17 000 зм.	
<b>Свойство:</b> вы не получаете урон от падения и всегда приземляетесь на ноги.	
<b>Дарование (Дневное):</b> действие движения. Пролетите кол-во квадратов, равное вашей скорости. В конце своего хода вы спускаетесь на землю, если ещё не находитесь там.	

Сапоги ходьбы и прыгучести	Уровень 14
Эти зачарованные сапоги увеличивают вашу скорость, если вы в лёгких доспехах или без них вовсе, и увеличивает вашу прыгучесть.	
<b>Предмет:</b> ноги, 21 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к скорости, когда носите лёгкий доспех или не используете его.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Атлетика, выполненным для прыжка.	

Сапоги элдринов	Уровень 16
Эти зачарованные сапоги, сработанные в традициях элдринов, увеличивают дистанцию вашей телепортации.	
<b>Предмет:</b> ноги, 45 000 зм.	
<b>Свойство:</b> добавьте 2 к макс. дистанции любого телепортирования, которое вы выполняете.	
<b>Дарование (Дневное; Телепортация):</b> действие движения. Телепортируйтесь на расстояние до 5 квадратов (до 10, если вы элдрин).	

Сапоги равновесия	Уровень 22
Эти зачарованные сапоги сильно улучшают ваши навыки акробатики.	
<b>Предмет:</b> ноги, 325 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +5 к проверкам умения Акробатика.	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Перебросьте последнюю проверку умения Акробатика. Используйте новый результат.	

Сапоги большого шага	Уровень 28
Эти зачарованные сапоги позволяют вам телепортироваться один раз в день.	
<b>Предмет:</b> ноги, 2 125 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к скорости.	
<b>Дарование (Дневное; Телепортация):</b> действие движения. Телепортируйтесь на расстояние до 1.6 км (необходима линия взгляда и эффекта до места назначения).	

### Предметы на кисти.

Перчатки и рукавицы обладают дарованиями, взаимодействующими с проверками умений, увеличивающими броски атаки и урона, и даже позволяющими перебрасывать в некоторых ситуациях результаты.

Перчатки грабителя	Уровень 1
Эти чёрные перчатки без пальцев, расшитые тёмно-красным, улучшают ваши навыки воровства.	
<b>Предмет:</b> кисти, 360 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к проверкам умения Воровство.	

Перчатки пробивания	Уровень 3
Эти зачарованные перчатки могут быть активированы для отрицания сопротивления противника на короткое время.	
<b>Предмет:</b> кисти, 680 зм.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. До конца сражения ваши атаки игнорируют любые сопротивления 10 или ниже.	

Рукавицы силы огра	Уровень 5
Эти большого размера бронированные рукавицы увеличивают вашу силу и могут быть активированы для увеличения урона.	
<b>Предмет:</b> кисти, 1 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к проверкам умения Атлетика и Силы (но не атаки, основанные на Силе).	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атакуете рукопашной атакой. Добавьте бонус дарования +5 к броску урона.	

Перчатки Царства теней		Уровень 6+	
В эти мягкие чёрные перчатки вплетены нити Царства теней, что делает их весьма желанными для волшебников и чернокнижников.			
Ур 6	1 800 зм	Ур 26	1 125 000 зм
Ур 16	45 000 зм		
Предмет: кисти.			
Дарование (Дневное; Некрот. энергия): втор. действие. Измените тип урона, наносимый следующим волшебным дарованием, на некрот. энергию. Добавьте 1кб к урону, наносимому этим дарованием (если хотите).			
Уровень 16: добавьте 2кб к наносимому урону.			
Уровень 26: добавьте 3кб к наносимому урону.			

Бараньи рукавицы	Уровень 8
Эти бронированные рукавицы украшены символом бараньей головы.	
<b>Предмет:</b> кисти, 3 400 зм.	
<b>Свойство:</b> добавьте 1 квадрат к дистанции любого эффекта толкания, который вы создаёте.	

Перчатки плута	Уровень 12
Эти зачарованные чёрные перчатки неплохо улучшают ваши проверки воровства.	
<b>Предмет:</b> кисти, 13 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +3 к проверкам умения Воровство.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Когда вы делаете проверку умения Воровство в свой ход, сделайте бросок дважды и используйте наибольший результат.	

Рукавицы разрушения	Уровень 18
Эти бронированные рукавицы позволяют вам наносить больше, чем минимальный урон при рукопашных атаках.	
<b>Предмет:</b> кисти, 85 000 зм.	
<b>Свойство:</b> когда вы делаете бросок при рукопашной атаке, перебросьте все 1, пока вы не выбросите что-то большее.	

Перчатки гильдейстера	Уровень 23
Эти стильные чёрные перчатки значительно улучшают ваши навыки воровства.	
<b>Предмет:</b> кисти, 425 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +5 к проверкам умения Воровство.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Когда вы делаете проверку умения Воровство в течение этого сражения, сделайте бросок дважды и используйте наибольший результат.	

### Предметы на голову.

Эти предметы обладают дарованиями, улучшающими умения, основанные на Интеллекте и Мудрости, увеличивающими урон и обостряющими чувства.

Рогатый шлем	Уровень 6+
Этот шлем с рогами увеличивает урон, наносимый вами при атаке натиском.	
Ур 6 1 800 зм	Ур 26 1 125 000 зм
Ур 16 45 000 зм	
<b>Предмет:</b> голова.	
<b>Свойство:</b> ваши атаки натиском наносят доп. урон 1к6.	
Уровень 16: доп. урон 2к6.	
Уровень 26: доп. урон 3к6.	

Венок авторитета	Уровень 7
Это простое головное украшение улучшает ваши умения переговоров и запугивания.	
<b>Предмет:</b> голова, 2 600 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умений Дипломатия и Запугивание.	

Диадема тонкости	Уровень 8
Это металлическое головное украшение улучшает ваши умения проницательности и внимательности.	
<b>Предмет:</b> голова, 3 400 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Проницательность и Восприятие.	

Шлем битв	Уровень 9+
Этот простой шлем улучшает инициативу для вас и ваших союзников.	
Ур 9 4 200 зм	Ур 29 2 625 000 зм
Ур 19 105 000 зм	
<b>Предмет:</b> голова.	
<b>Свойство:</b> вы и каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас получаете бонус предмета +1 к проверкам инициативы.	
Уровень 19: бонус предмета +2.	
Уровень 29: бонус предмета +3.	

Шлем героев	Уровень 10+
Этот богато украшенный шлем делает вас и ваших союзников менее восприимчивыми к эффектам страха и может улучшить атаку союзников.	
Ур 10 5 000 зм	Ур 30 3 125 000 зм
Ур 20 125 000 зм	
<b>Предмет:</b> голова.	
<b>Свойство:</b> вы и каждый союзник в пределах 10 квадратов от вас получаете бонус предмета +2 к спасброскам против эффектов страха.	
Уровень 30: бонус предмета +5.	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы гарантируете союзнику простую атаку. Этот союзник может вместо неё использовать станд. действие. Союзник получает бонус дарования +2 к любому броску урона, сделанному в это станд. действие.	
Уровень 20: бонус дарования +5.	
Уровень 30: бонус дарования +10.	

Шлем орла	Уровень 12
Этот шлем, напоминающий орла, улучшает вашу внимательность и может быть активирован для улучшения дальнбойной атаки.	
<b>Предмет:</b> голова, 13 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +3 к проверкам умения Восприятие.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Получите бонус дарования +2 к вашему следующему броску дист. атаки на этом ходе.	

Очки ночи	Уровень 14
Эти очки наделяют вас тёмным зрением.	
<b>Предмет:</b> голова, 21 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите тёмное зрение.	



Корона повеления	Уровень 17
Эта богато украшенная корона значительно улучшает ваши навыки переговоров и запугивания.	
<b>Предмет:</b> голова, 65 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +4 к проверкам умений Дипломатия и Запугивание.	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Вы можете использовать это дарование, когда вы или ваш союзник в пределах 5 квадратов от вас делает плохую проверку умения Дипломатия или Запугивание. Перебросьте бросок и используйте новый результат.	

Шлем василиска	Уровень 18
Этот шлем, напоминающий василиска, может быть активирован для обездвиживания противников.	
<b>Предмет:</b> голова, 85 000 зм.	
<b>Дарование (Дневное):</b> мгновенная реакция. Вы можете использовать это дарование, когда противник в пределах 5 квадратов от вас атакует вас рукоп. или дист. атакой. Этот противник обездвижен (спасбросок прекращает).	

Шлем призрачной защиты	Уровень 22
Этот затуманенный шлем позволяет вам сопротивляться некротическому урону и может сделать вас неосязаемым на короткое время.	
<b>Предмет:</b> голова, 325 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите сопротивление 10 некрот. энергии.	
<b>Дарование (Боевое):</b> мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вас успешно атаковали атакой. Вы становитесь нематериальным до начала вашего следующего хода.	

Шлем феникса	Уровень 23
Этот шлем, напоминающий феникса, увеличивает вашу внимательность и может улучшить дистанционную атаку.	
<b>Предмет:</b> голова, 425 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +5 к проверкам умения Восприятие.	
<b>Дарование (Дневное; Огонь):</b> втор. действие. Получите бонус дарования +2 к вашему следующему броску дист. атаки на этом ходе. Если эта атака попадает, то она наносит доп. урон огнём 2к8.	

Нимб павших звёзд	Уровень 25
Крошечные сверкающие огоньки летают вокруг вашей головы, как звёзды, улучшая ваши умения лечения, природы и религии.	
<b>Предмет:</b> голова, 625 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +5 к проверкам умений Лечение, Природа и Религия.	
<b>Дарование (Дневное; Лучи):</b> мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование противник атакует вас рукоп. или дист. атакой. Этот противник получает урон лучами 5к6+МодОбн и слепнет (спасбросок прекращает).	

Железная злоба	Уровень 27
Шипованная металлическая сфера, чуть меньше вашего кулака, парит рядом с вашим плечом, выпуская чёрные шипы. Она значительно улучшает ваши умения магических знаний и запугивания.	
<b>Предмет:</b> голова, 1 625 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +6 к проверкам умений Основы магии и Запугивание.	
<b>Свойство:</b> любой противник, который успешно атакует вас рукоп. атакой, получает урон некрот. энергией 1к10.	

Камень Йоун истинного зрения	Уровень 28
Этот тёмный ромбовидный камень легко парит в воздухе, наделяя вас тёмным зрением и сильно увеличивая проницательность и внимательность.	
<b>Предмет:</b> голова, 2 125 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите тёмное зрение и бонус предмета +6 к проверкам умений Проницательность и Восприятие.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы можете видеть невидимых существ, как если бы они были видимыми.	
<i>Поддержка втор.: эффект продолжается.</i>	

### Предметы на шею.

Амулеты и накидки обеспечивают бонус совершенства к Стойкости, Реакции и Воле.

Амулет защиты	Уровень +1
Этот светло-синий амулет улучшает ваши защиты.	
Ур 1 +1 360 зм	Ур 16 +4 45 000 зм
Ур 6 +2 1 800 зм	Ур 21 +5 225 000 зм
Ур 11 +3 9 000 зм	Ур 26 +6 1 125 000 зм
<b>Предмет:</b> шея.	
<b>Зачарование:</b> Стк, Реак и Воля.	

Плащ сопротивления	Уровень +2
Этот окаймлённый алым плащ может обеспечить малую защиту от всех атак.	
Ур 2 +1 520 зм	Ур 17 +4 65 000 зм
Ур 7 +2 2 600 зм	Ур 22 +5 325 000 зм
Ур 12 +3 13 000 зм	Ур 27 +6 1 625 000 зм
<b>Предмет:</b> шея.	
<b>Зачарование:</b> Стк, Реак и Воля.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Получите сопротивление 5 против любого урона до начала вашего следующего хода.	
Уровень 12 или 17: сопротивление 10.	
Уровень 22 или 27: сопротивление 15.	

Амулет здоровья	Уровень +3
Этот золотой амулет улучшает ваши защиты и сопротивление яду.	
Ур 3 +1 680 зм	Ур 18 +4 85 000 зм
Ур 8 +2 3 400 зм	Ур 23 +5 425 000 зм
Ур 13 +3 17 000 зм	Ур 28 +6 2 125 000 зм
<b>Предмет:</b> шея.	
<b>Зачарование:</b> Стк, Реак и Воля.	
<b>Свойство:</b> получите сопротивление 5 яду.	
Уровень 13 или 18: сопротивление 10 яду.	
Уровень 23 или 28: сопротивление 15 яду.	

Крылатый амулет			Уровень +3		
Этот оранжевый амулет уменьшает урон, получаемый при падении.					
Ур 3	+1	680 зм	Ур 18	+4	85 000 зм
Ур 8	+2	3 400 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Свойство: когда вы падаете, уменьшите дистанцию на 3 метра за каждый плюс бонуса совершенства для определения урона. Вы всегда приземляетесь на ноги.					

Эльфийский плащ			Уровень +7		
Этот плащ, сотканный с виду из листвы, выполнен в эльфийских традиция и может улучшать вашу скрытность.					
Ур 7	+2	2 600 зм	Ур 22	+5	325 000 зм
Ур 12	+3	13 000 зм	Ур 27	+6	1 625 000 зм
Ур 17	+4	65 000 зм			
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Свойство: получите бонус предмета к умению Скрытность, равный бонусу совершенства плаща.					

Амулет ложной жизни			Уровень +9		
Этот тёмно-синий амулет с алым центром усиливает ваши защиты и может обеспечить вас временными ОЗ.					
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм			
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Дарование (Дневное): втор. действие. Используйте это дарование, когда вы ранены, чтобы получить временные ОЗ, равные значению Исц. потока.					

Плащ выживания				Уровень +9	
Этот коричневый плащ может повысить вашу выносливость и наделяет сопротивлением огню и холоду.					
Ур 9	+2	4 200 зм	Ур 24	+5	525 000 зм
Ур 14	+3	21 000 зм	Ур 29	+6	2 625 000 зм
Ур 19	+4	105 000 зм			
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Свойство: получите бонус предмета к проверкам умения Выносливость, равное бонусу совершенства плаща. Получите сопротивление 5 холоду и огню.					
Уровень 19 или 24: сопротивление 10 холоду и огню.					
Уровень 29: сопротивление 15 холоду и огню.					

Амулет мудрости				Уровень +13	
Этот серебряный амулет повышает вашу мудрость и может значительно улучшить силу воли.					
Ур 13	+3	17 000 зм	Ур 23	+5	425 000 зм
Ур 18	+4	85 000 зм	Ур 28	+6	2 125 000 зм
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Свойство: получите бонус предмета +1 к проверкам Муд и умений, основанных на Муд (но не атаки, основанные на Муд).					
Уровень 23 или 28: бонус предмета +2.					
Дарование (Дневное): мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вас успешно атаковали атакой, нацеленной на вашу Муд. Получите бонус дарования +5 к Воле против этой атаки.					

Плащ громовержца			Уровень +15		
Этот тёмно-серый окаймлённый молниями плащ обеспечивает вас защитой от урона громом и молнией и может недолго наносить этот же урон противникам.					
Ур 15	+3	25 000 зм	Ур 25	+5	625 000 зм
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Свойство: получите сопротивление 10 электр. и звуку.					
Уровень 25 или 30: сопротивление 15 электр. и звуку.					
Дарование (Дневное; Электричество, звук): втор. действие. До конца вашего следующего хода каждый раз, когда вы успешно атакованы рукоп. атакой, атакующий получает урон электр. или звуком 3кб.					
Уровень 20: урон электр. 4кб или звуком 5кб.					
Уровень 25: урон электр. 5кб или звуком 5кб.					
Уровень 23: урон электр. 6кб или звуком 6кб.					

Плащ ухода в Глушь фей				Уровень +20	
Этот тёмно-зелёный плащ увеличивает ваши защиты и может дать короткую передышку в Глуши фей.					
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Ур 25	+5	625 000 зм			
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Дарование (Дневное): действие движения. Выберите союзника, которого вы видите. Вы исчезаете из мира до начала вашего следующего хода. Вы появляетесь в любом незанятом квадрате в пределах 5 квадратов от выбранного союзника.					

Накидка хранителя			Уровень +20		
Этот тёмно-синий плащ может телепортировать вас и поменять местами с союзником.					
Ур 20	+4	125 000 зм	Ур 30	+6	3 125 000 зм
Ур 25	+5	625 000 зм			
Предмет: шея.					
Зачарование: Стк, Реак и Воля.					
Дарование (Дневное; Телепортация): действие движения. Телепортируйтесь в пространство союзника в пределах 10 квадратов от вас, союзник телепортируется в ваш исходный квадрат. Вам не нужно иметь линию эффекта или взгляда до союзника.					

Плащ невидимости	Уровень +23
Этот вышитый золотом плащ увеличивает ваши защиты и может ненадолго сделать вас невидимым.	
Ур 23 +5 425 000 зм	Ур 28 +6 2 125 000 зм
<b>Предмет:</b> шея.	
<b>Зачарование:</b> Стк, Реак и Воля.	
<b>Дарование (Дневное; Иллюзия):</b> станд. действие. Вы становитесь невидимым до конца сражения или пока вы не атакованы рукоп. или дист. атакой.	

Скарабей неуязвимости	Уровень 30
Этот чёрный как ночь амулет может сделать вас неуязвимым на короткое время.	
Ур 30 +6 3 125 000 зм	
<b>Предмет:</b> шея.	
<b>Зачарование:</b> Стк, Реак и Воля.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Вы имеете иммунитет к урону до конца вашего следующего хода.	

## Кольца.

Магические кольца обладают свойствами и дарованиями, помогающими персонажу в различных ситуациях, от исцеления и применения умений, до полёта и телепортации. Персонаж может получать выгоды и носить одновременно до двух колец (по одному на каждой руке). Если вы носите более двух магических колец, то ни одно из них не работает.

Железное кольцо владык dwarфов	Уровень 14
Это широкое железное кольцо украшено геометрическими узорами владык dwarфов.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 21 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите один Исц. поток.	
<b>Дарование (Дневное):</b> мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вас успешно атакуют дарованием, которое толкает, тащит или сдвигает. Вы отменяете это вынужденно движение. Если вы достигли сегодня одной вехи, то вы получаете иммунитет к толканию, тасканию и сдвиганию до конца вашего следующего хода.	

Кольцо свободы передвижения	Уровень 15
Небесно-голубое колечко слегка мерцает и кажется, что оно вращается на пальце.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 25 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Акробатика.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. До конца сражения получите бонус дарования +5 к проверкам освобождения из захвата и к спасброскам, чтобы прекратить эффекты обездвиживания, удерживания или замедления. Если вы достигли сегодня одной вехи, то вы также можете двигаться по сложной местности как по нормальной до конца сражения.	

Кольцо защиты	Уровень 17
На этом кольце из белого золота выгравирован крошечный щит.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 65 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к спасброскам.	
<b>Дарование (Дневное):</b> мгновенное прерывание. Вы можете использовать это дарование, когда вас атакуют. Получите бонус дарования +2 к одному показателю защиты против этой атаки. Если вы достигли сегодня одной вехи, то этот бонус длится до начала вашего следующего хода.	

Кольцо невидимости	Уровень 18
Это простое золотое кольцо украшено эльфийскими рунами, вытравленными на его поверхности.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 85 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Скрытность.	
<b>Дарование (Дневное; Иллюзия):</b> станд. действие. Станьте невидимым до конца вашего следующего хода. Если вы достигли сегодня одной вехи, то используйте это дарование как втор. действие.	

Кольцо истинного зрения	Уровень 19
Белая жемчужина в этой полоске золота выглядит как глаз на пальце.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 105 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Восприятие.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. До конца вашего хода вы можете видеть невидимых существ, как если бы они были видимы. Вы также игнорируете штрафы к атаке за прикрытие или полное прикрытие. Если вы достигли сегодня одной вехи, то эффект длится до конца вашего следующего хода.	

Кольцо полёта	Уровень 20
Этот утончённое серебряное кольцо украшено узором из перьев.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 125 000 зм.	
<b>Свойство:</b> вы не получаете урона от падений и всегда приземляетесь на ноги.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Получите скорость полёта, равную вашей скорости, до конца вашего хода. Если вы достигли сегодня одной вехи, то эффект длится до конца вашего следующего хода.	

Кольцо волшебства	Уровень 21
На этой полоске серебра выгравированы могущественные магические символы.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 225 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +3 к проверкам умения Основы магии.	
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Восстановите одно использованное боевое полезное дарование. Если вы достигли сегодня одной вехи, то вы можете вместо него восстановить использованное боевое атакующее дарование.	



Кольцо регенерации	Уровень 24
Это кольцо из чистого серебра украшено кроваво-красным рубином.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 525 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +3 к значению Исц. потока.	
<b>Дарование (Дневное; Лечение):</b> втор. действие. Восстановите один использованный Исц. поток. Если вы достигли сегодня одной вехи, то вы также получаете регенерацию 10 до конца сражения или пока не потратите Исц. поток.	

Кольцо звёздного опала	Уровень 26
Это чёрное кольцо инкрустировано нежно светящимся звездным опалом.	
<b>Предмет:</b> кольцо, 1 125 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +1 к скорости.	
<b>Дарование (Дневное; Лучи, телепортация):</b> действие движения. Телепортируйтесь на 10 квадратов. Если вы достигли сегодня одной вехи, то в вашем исходном квадрате происходит взрыв после вашей телепортации: ближ. взрыв 3, атака Обн+5 против Реак, урон лучами 4к8+МодОбн, 1/2 урона при промахе.	

### Предметы на пояс.

Пояса обладают дарованиями, улучшающими умения, основанные на Силе, исцеление и сопротивления.

Пояс энергии		Уровень 2+	
Этот кольчужный пояс		улучшает	ваши
восстановительные способности.			
Ур 2	520 зм	Ур 22	325 000 зм
Ур 12	13 000 зм		
<b>Предмет:</b> пояс.			
<b>Свойство:</b> вы получаете бонус предмета +1 к значению			
Исцеляющего потока.			
Уровень 12: бонус предмета +2.			
Уровень 22: бонус предмета +3.			

Железный пояс		Уровень 5+	
Впервые такие кольчужные пояса были сделаны дварфами-кузнецами, поработёнными великанами. Он может защитить от атак оружием.			
Ур 5	1 000 зм	Ур 25	625 000 зм
Ур 15	25 000 зм		
<b>Предмет:</b> пояс.			
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Получите сопротивление 5 ко всем типам урона до конца вашего следующего хода.			
Уровень 15: сопротивление 10 ко всем типам урона.			
Уровень 25: сопротивление 15 ко всем типам урона.			

Пояс жертвы		Уровень 7+	
Этот кожаный пояс позволяет вам помогать другим исцеляться.			
Ур 7	2 600 зм	Ур 27	1 625 000 зм
Ур 17	65 000 зм		
<b>Предмет:</b> пояс.			
<b>Свойство:</b> каждый союзник в пределах 5 квадратов от вас получает бонус предмета +1 к значению Исц. потока.			
Уровень 17: бонус предмета +2.			
Уровень 27: бонус предмета +3.			
<b>Дарование (Дневное):</b> втор. действие. Потеряйте 2 Исц. потока. Союзник в пределах 5 квадратов от вас восстанавливает один Исц. поток.			

Пояс живости		Уровень 9+	
Этот хитро сплетённый сетчатый пояс улучшает ваши умения акробатики и атлетики.			
Ур 9	4 200 зм	Ур 29	2 625 000 зм
Ур 19	105 000 зм		
<b>Предмет:</b> пояс.			
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умений Акробатика и Атлетика.			
Уровень 19: бонус предмета +4.			
Уровень 29: бонус предмета +6.			
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Перебросьте проверку умения Акробатика или Атлетика. Используйте новый результат.			

Пояс гигантской силы	Уровень 15
В этот пояс жёсткой кожи вставлены многочисленные полированные серые камни. Он улучшает ваши умения атлетики и рукопашный урон.	
<b>Предмет:</b> пояс, 25 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +2 к проверкам умения Атлетика и проверкам Силы (но не атакам).	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Используйте это дарование, когда вы успешно атаковали рукопашной атакой. Добавьте бонус дарования +10 к броску урона.	

Пояс титанической силы	Уровень 25
В этот пояс жёсткой кожи вставлены многочисленные полированные обсидианы. Он значительно улучшает ваши умения атлетики и рукопашный урон.	
<b>Предмет:</b> пояс, 625 000 зм.	
<b>Свойство:</b> получите бонус предмета +3 к проверкам умения Атлетика и проверкам Силы (но не атакам).	
<b>Дарование (Дневное):</b> своб. действие. Получите бонус дарования +10 ко всем броскам рукопашного урона до начала вашего следующего хода.	

### Чудесные предметы.

В этой категории собраны наиболее полезные и интересные предметы в игре. Они не занимают ячеек предметов и не попадают в любые другие классификации.



Бесконечная провизия	Уровень 4
Из этой простой корзины исходит чудесный аромат.	
<b>Чудесный предмет</b> 840 зм.	
<b>Свойство:</b> после длительного отдыха вы открываете корзину, создаёте немного еды и воды, чтобы накормить пять средних или маленьких существ (или одно большое существо) в течение 24 часов.	

Сумка вкладов	Уровень 5
Этот предмет выглядит как обычный мешок коричневого холста.	
<b>Чудесный предмет</b> 1 000 зм.	
<b>Свойство:</b> эта сумка может хранить груз массой до 100 кг или объём до 0.5 куб. м., но она всегда весит только 0.5 кг. Взять предмет из сумки - втор. действие.	

Выющаяся верёвка	Уровень 10
Бухта золотистой веревки.	
<b>Чудесный предмет</b> 5 000 зм.	
<b>Свойство:</b> эта 30-м верёвка имеет 100 ОЗ и может выдержать массу до 1 200 кг.	
<b>Дарование (Мгновенное):</b> втор. действие. Верёвка движется до 10 квадратов по горизонтальной или вертикальной поверхности. Как часть этого действия она может обвязаться вокруг предмета, чтобы создать надёжную точку для лазания. Она не может обвязаться вокруг себя или вокруг существа. Любой, кто её держит, может использовать. Верёвка сама развязывается как втор. действие.	

Удобная сумка	Уровень 10
Этот кажущийся обычным рюкзак, удивительно лёгок.	
<b>Чудесный предмет</b> 5 000 зм.	
<b>Свойство:</b> эта сумка может хранить груз массой до 500 кг или объём до 2.5 куб. м., но она всегда весит только 0.5 кг. Взять предмет из сумки - втор. действие.	

Переговорные камни (пара)	Уровень 11
На каждом круглом камне размером с кулак находится руна dwarves, означающая «говори».	
<b>Чудесный предмет</b> 9 000 зм.	
<b>Дарование (Мгновенное):</b> станд. действие. До конца вашего следующего хода любой говорящий в один камень, может быть услышан другими существами, находящимися рядом со вторым камнем, как если бы они были в квадрате с первым камнем. В конце вашего следующего хода оба камня умолкают. Как втор. действие любой персонаж, дотронувшийся до одного камня, возобновляет передачу.	
<b>Особенность:</b> обычно переговорные камни идут парой, настроенные друг на друга. Можно сделать настроенные наборы из большего количества камней (добавьте 50% к базовой цене за каждый дополнительный камень).	

Ритуальная свеча	Уровень 11
Эта покрытая рунами свеча из пурпурного воска даёт ровный яркий свет, когда зажжена.	
<b>Чудесный предмет</b> 9 000 зм.	
<b>Свойство:</b> эта свеча никогда не гаснет.	
<b>Дарование (Дневное):</b> станд. действие. Зажгите свечу до начала выполнения ритуала. Вы получаете бонус дарования +2 к проверкам любых умений, используемых как часть ритуала. Свеча автоматически гаснет по завершении ритуала и может быть использована на следующий день.	

Мазь Киутома	Уровень 12
Эта крошечная банка магически создаёт хорошую порцию сильной лечебной мази каждый день.	
<b>Чудесный предмет</b> 13 000 зм.	
<b>Дарование (Дневное; Лечение):</b> станд. действие. Нанесите эту субстанцию на себя или на соседнего союзника. У этого существа автоматически прекращается одна болезнь или эффект яда, который может быть прекращён спасброском, или же восстанавливается один Исц. поток (на ваш выбор).	

Пыль проявления	Уровень 13
В этом простом мешочке содержится одна горсть сверкающей пыли, которая периодически восстанавливается.	
<b>Чудесный предмет</b> 17 000 зм.	
<b>Дарование (Боевое):</b> станд. действие. Бросьте пыль из мешочка в воздух (ближ. луч 3). Это создаёт область, которая существует до конца сражения. Невидимые существа, а также предметы, находящиеся внутри области или входящие в неё, становятся видимыми и не могут стать невидимыми вновь до конца сражения.	

Перо-лодка	Уровень 14
Секрет пера-лодки, впервые созданной знатым элдрином-исследователем, долгое время скрывался от других рас.	
<b>Чудесный предмет</b> 21 000 зм.	
<b>Дарование (Дневное):</b> станд. действие. Поместив это перо в воду, вы получите длинную лодку в форме лебедя. В ней могут поместиться до 5 средних или маленьких существ (или 2 больших существ). Чтобы идти на вёслах, со скоростью 4 нужны 2 существа. Через 12 часов или по желанию владельца (втор. действие), лодка возвращается в форму пера.	

Оковы измерений	Уровень 17
Эти кандалы светятся ярко-голубым, когда надеты на противника, эффективно удерживая его.	
<b>Чудесный предмет</b> 65 000 зм.	
<b>Дарование (Дневное):</b> станд. действие. Чтобы надеть оковы на смежное существо, вы делаете рукоп. атаку Сил или Лов против Реак существа. Вы должны иметь боевое преимущество, чтобы надеть оковы. Существо в оковах удерживается, не может телепортироваться и быть телепортировано. Высвобождение из оков требует проверки умения Акробатика (УС 35). Оковы автоматически подстраиваются под размер и форму существа. Любое существо, кроме того, которое в оковах, может снять их с соседнего существа (станд. действие).	

Карманная нора	Уровень 19
Этот чёрный круг, становится большой норой, когда размещён на плоской поверхности.	
<b>Чудесный предмет</b> 105 000 зм.	
<b>Дарование (Мгновенное):</b> станд. действие. Поместите предмет на плоскую поверхность. Нора становится отверстием диаметром и глубиной 1.5 м. Стандартным действием любое соседнее с норой существо может её подобрать, если внутри никого и ничего нет.	

Анк возвращения	Уровень 20
Этот анк временно наполняет союзников жизненной силой, позволяя им вернуться в битву.	
<b>Чудесный предмет</b> 105 000 зм.	
<b>Дарование (Дневное):</b> станд. действие. Выберите союзника на линии взгляда, который погиб после конца вашего предыдущего хода. Его ОЗ поднимаются до максимума, он изумлён. Этот союзник не может восстанавливать ОЗ, получать врем. ОЗ и выходить из изумленного состояния. В начале каждого своего хода, союзник теряет ОЗ, равные его уровню. Он умирает вновь по достижении 0 ОЗ или после конца сражения. Персонаж не может быть восстановлен Анком более раза в день.	

Ковёр-самолёт	Уровень 20
1.2-метровый квадрат этого ковра, сплетён со странным рисунком и странными рунами.	
<b>Чудесный предмет</b> 125 000 зм.	
<b>Дарование (Мгновенное):</b> действие движения. Персонаж на ковре может мысленно приказать ему пролететь 6 квадратов. Макс. высота полёта 10 квадратов. Если ковёр не свёрнут, и на нём нет наездника, то он парит в 0.3 м над землёй, если же свёрнут - лежит на земле. В полёте ковёр не стабилен; наездник на ковре переносит штраф -2 к КЗ и Реак. Ковёр может удерживать одно маленькое или среднее существо и не более 150 кг. Если на ковре больше 150 кг, то ковёр падает на землю, а персонаж и все предметы на ковре получают урон от падения.	

## Зелья.

Зелья - магические жидкости, производящие свой эффект, когда выпиваются. Выпивается зелье, обычно, как втор. действие. На существо без сознания зелье применяется, обычно, как стандартное действие. Достать зелье из контейнера можно как втор. действие.

Исцеляющие зелья или даже возвращающие к жизни полезны искателям приключений в случае крайней необходимости. Потребление зелий не так эффективно, как исцеляющие дарования жреца или военачальника, но многие искатели приключений находят полезным запастись зельями.

Уровень	Название	Цена (зм)
5	Зелье исцеления	50
15	Зелье живучести	1 000
25	Зелье восстановления	25 000
30	Зелье жизни	125 000

Зелье исцеления	Уровень 5
Это простое зелье вызывает к естественным способностям тела исцеляться, для лечения ваших ран.	
<b>Зелье</b> 50 зм	
<b>Дарование (Потребляемое; Лечение):</b> втор. действие. Выпейте это зелье и потратьте Исц. поток. Вместо восстановления ОЗ, вы восстанавливаете 10 ОЗ.	

Зелье живучести	Уровень 15
Помимо сильного лечения ран, зелье может убрать и другие недуги.	
<b>Зелье</b> 1 000 зм	
<b>Дарование (Потребляемое; Лечение):</b> втор. действие. Выпейте это зелье и потратьте Исц. поток. Вместо обычного восстановления ОЗ, вы восстанавливаете 25 ОЗ и выполняете один спасбросок против эффекта, который может прекратить спасбросок.	

Зелье восстановления	Уровень 25
Это мощное зелье помогает вашей выносливости восстановить ОЗ и снять вредные эффекты.	
<b>Зелье</b> 25 000 зм	
<b>Дарование (Потребляемое; Лечение):</b> втор. действие. Выпейте это зелье и потратьте Исц. поток. Вместо обычного восстановления ОЗ, вы восстанавливаете 50 ОЗ и выполняете спасбросок против каждого эффекта, который может прекратить спасбросок.	

Зелье жизни	Уровень 30
Это сказочное зелье не только исцеляет раны, но и может вернуть к жизни недавно умерших.	
<b>Зелье</b> 125 000 зм	
<b>Дарование (Потребляемое; Лечение):</b> станд. действие. Если это зелье введено персонажу, который умирает с конца вашего, то персонаж восстанавливается к жизни с 50 ОЗ. Если оно введено живому существу, то оно действует как Зелье восстановления.	

## Глава 8. Приключения.

Исследовать руины древних городов драу, проходить по километрам извивающихся туннелей вдалеке от поверхности и многое другое – всё это приключения, которые вы можете пройти, играя в D&D. Теперь, когда вы создали и экипировали персонажа, настало время изучить, что происходит с персонажами во время игры.

### КВЕСТЫ.

Большинство приключений имеет цель – что надо сделать, чтобы успешно завершить приключение. Цель может быть личная, групповая или это может быть задание, которое вы взяли на выполнение. Цель приключения – это квест.

Квест объединяет серию сражений в значимую историю. Простейшие приключения развиваются вокруг одного квеста. Многие приключения являются более сложными, состоящими из нескольких квестов. В приключении может быть один главный квест. Любое количество вторичных квестов может дополнять задание.

Иногда квест известен с начала приключения, но некоторые квесты появляются по ходу игры. Если вы завершаете квест, то он может перейти в другое задание.

Также вы можете вместе с вашим МП создать квесты для ваших персонажей. Такой квест может быть связан с прошлым вашего персонажа. Квесты могут содержать индивидуальные цели для персонажей.

Когда вы выполняете квест, вы получаете награду, включающую в себя очки опыта, сокровища и другие награды.

### СРАЖЕНИЯ.

Сражение – это место игры, где происходят главные события. Сражение – это битва на смерть с монстрообразными противниками.

Сражение служит многим целям. Это время, когда D&D выглядит как игра, а не как повествование. Это время, когда вы применяете свои дарования и умения. Сражения должны дополнять историю приключения.

Когда начинается сражение, то каждому персонажу необходимо действовать. Для всей группы важно действовать сообща, чтобы добиться успеха.

### Боевые сражения.

Боевые сражения полагаются на ваши атакующие дарования, способность двигаться, умения, навыки и магические предметы. Боевые сражения могут состоять из не боевых элементов.

### Не боевые сражения.

Не боевые сражения основываются на умениях, полезных дарованиях и ваших собственных знаниях. Такие сражения заключаются в обезвреживании ловушек, решении головоломок и испытании умений.

Испытание умений проводится при исследовании или социальном взаимодействии между сражениями с возможными последствиями при успехе или неудаче. Когда вы путешествуете через подземелье или бездорожье, вы не делаете ходов или проверок. Но когда вы оказываетесь перед серьёзной опасностью, то проводите испытание умений.

При испытании умений ваша цель – сделать как можно больше успешных проверок умений. Дарования, которые вы используете, могут давать бонусы к проверкам или делать проверки излишними. Вам МП устанавливает сцену для испытания, описывая препятствия, возникающие у вас на пути, и давая идеи для решения проблем. Затем вы описываете ваши действия и выполняете проверки умений до завершения испытания способностей.

### НАГРАДЫ.

Хотя сражения содержат риск для вас, они также дают надежду на соответствующую награду. Каждое успешное сражение приносит опыт, выраженный в очках опыта. Когда вы путешествуете, вы получаете очки действия, сокровища и репутацию.

Частота	Награда
Каждое сражение	ОО
Каждая веха	Очко действия
Несколько сражений	Сокровища
Каждый квест	ОО, сокровища
Примерно 10 сражений	Уровень опыта

### Очки опыта.

Очки опыта – это мера роста и развития персонажа. Когда вы завершаете сражение или квест, то МП награждает вас ОО. Кол-во ОО зависит от сложности сражения или квеста. Выполнение

главного квеста сравнимо с победой в сражении, а второстепенные квесты приносят меньше опыта.

Персонаж 1-го уровня начинает игру с 0 очков опыта. Вы суммируете очки опыта от каждого сражения, квеста и приключения, добавляя их к общему числу ОО. Вы никогда не теряете ОО, они не могут опуститься ниже 0.

По мере получения очков опыта вы получаете уровни опытности. Количество опыта, необходимое для перехода на каждый новый уровень, различается.

### **Вехи.**

Вы получаете определённые преимущества, когда достигаете вехи, т.е. завершаете два сражения без использования длительного отдыха.

### **Очки действия.**

Ваш персонаж начинает с 1 ОД. Только один раз за сражение вы можете потратить это очко действия.

Когда вы тратите ОД, оно исчезает, но вы можете получить новое двумя способами: получив веху или взяв длительный отдых. Каждый раз, достигая вехи, вы получаете одно ОД. После длительного отдыха вы теряете все потраченные вами ОД, но продолжаете игру с 1 ОД.

### **Магические предметы.**

Каждый раз, достигая веху, вы получаете дополнительное использование дневного дарования магического предмета.

### **Сокровища.**

Сокровища поступают к вам в различной форме: магические предметы, которые вы можете использовать, и деньги, которые вы можете потратить на покупку предметов и услуг. Деньги могут быть монетами, драг. камнями, изделиями искусств или магическими предметами, которые вы можете продать.

Сокровище - это награда за выполнение нескольких сражений, квестов или приключения. Некоторые существа могут иметь магические предметы, которые вы можете получить, победив это существо. Другие существа могут хранить сундуки с деньгами.

Если ваша группа находит сокровища, то полезно иметь человека, который будет составлять список сокровищ. В идеале, вы должны справедливо распределить добытые сокровища между членами группы.

Вам не надо дожидаться прибытия в город, чтобы поделить добытые сокровища. До момента деления сокровищ, вы можете оплатить ими общие издержки группы.

### **Нематериальные награды.**

Нематериальные награды это знатные титулы, медали, честь, слава и репутация. Такие награды обычно получают за выполнение квестов, как признание вашей работы.

Вы не можете ничего купить при помощи нематериальных наград, они не дадут вам бонусов в сражении. Но они важны для истории приключения, они могут быть полезны в социальных заданиях.

## **ИССЛЕДОВАНИЯ.**

Значительную часть приключения занимает исследование, которое происходит между сражениями. Исследование включает в себя путешествие по неизвестным коридорам подземелий, безлюдным пустошам или переполненным городам.

Исследования обычно состоят из движения. Когда вы исследуете, вам необходимо знать, что вы видите. Во время исследований вы взаимодействуете с окружением: передвигаете объекты, обыскиваете комнаты, вскрываете замки.

### **Движение.**

Движение это то, что происходит с вами на пути от сражения к сражению.

Иногда ваш МПТ может кратко рассказать о вашем движении без указания точной дистанции и времени путешествия.

МПТ может в общих словах рассказать о местности, через которую вы прошли, но сражения должны стать центром вашего путешествия. Но иногда важно знать, сколько времени занимает путь. Ваше движение зависит от двух факторов: от вашей скорости и от сложности местности.

### **Скорость.**

Нижеследующая таблица показывает, какую дистанцию может преодолеть персонаж с указанной скоростью за день, час или минуту путешествия. Группы путешественников передвигаются со скоростью самого медлительного персонажа в группе.



Скорость	За день	За час	За минуту
5	40 км	4 км	75 м
6	48 км	4.8 км	90 м
7	56 км	5.6 км	105 м

**Дневная скорость.** ИП могут поддерживать обычное пешее передвижение в течение 10 часов в день без усталости. Обычные люди не могут путешествовать дольше 6-8 часов в день.

**Часовая скорость.** Это пешая скорость, с которой могут передвигаться персонажи в течение часа. Они могут двигаться с удвоенной скоростью, но такой темп сложно поддерживать.

**Минутная скорость.** Эта скорость полезна для расчётов путешествий, занимающих меньше часа. Если вы торопитесь, то вы можете передвигаться с удвоенной скоростью.

#### Местность.

Дистанция подразумевает передвижение по легкопроходимой местности: дороги, равнины. Труднопроходимая местность может замедлить ваше передвижение.

Множитель	Местность
х 1/2	Густой лес, горы, топи, руины
х 3/4	Леса, холмы, болота, пещеры, города
х 1	Открытые поля, равнины, дороги, пустые коридоры подземелий

Для определения кол-ва пройденного пути, умножьте дистанцию из первой таблицы на множитель из второй таблицы. Летящие существа игнорируют множитель за сложную местность.

#### Верховые животные и транспорт.

Когда вы путешествуете на длинную дистанцию, вы можете использовать верховых животных или транспортные средства, чтобы увеличить скорость передвижения и массу перевозимого груза. Верховые животные могут спокойно передвигаться 10 часов в день, а корабли могут плыть все 24 часа в сутки.

	Скорость	За день	За час
Ездовая лошадь	10	80 км	8 км
Боевая лошадь	8	64 км	6.4 км
Фургон, телега	5	40 км	4 км
Гребная шлюпка	3	24 км	2.4 км
Вниз по течению	~5	~40 км	~4 км
Парусное судно	7	134.4 км	5.6 км

#### Построение при движении.

Хорошим решением для вас будет определение порядка следования персонажей на марше. МТП сможет точно узнать, кто и где находится во время начала сражения.

Вы можете записать ваше построение при движении любым способом. Вы можете задать разные построения для различных ситуаций.

Обычно опасность в подземельях приходит спереди, поэтому удачным решением будет разместить впереди защитников, которые будут защищать доминаторов. Лидеры располагаются сзади группы, а штурмовики стараются держаться ближе к центру группы.

#### Зрение и свет.

Когда вы исследуете окружение, ваш МТП описывает вам, что вы видите, от очевидного до скрытого.

Вы автоматически видите всё очевидное, но, чтобы видеть скрытое, вам необходимо использовать умение Восприятие. Если вы активно ничего не ищите, МТП определяет, когда вы видите скрытые объекты, используя пассивную проверку умения Восприятие.

Вы не можете что-либо видеть без света. Многие подземелья освещаются, но некоторые монстры живут в полной тьме.

Подземелья освещаются факелами, потолочными плитами, излучающими магический свет, масляными лампами. Пещеры могут быть заполнены фосфоресцирующими грибами и лишайниками, экстраординарными минеральными жилами или потоками пылающей лавы.

#### Категории света.

**Яркий свет.** Эта категория включает в себя свет, исходящий от переносных источников света, дневной свет, свет, исходящий от огня или лавы.

**Тусклый свет.** Эта категория включает в себя свет, исходящий от свечи или другого источника тусклого света, лунный свет, свет, исходящий от фосфоресцирующих грибов. Персонажи с обычным зрением плохо видят при тусклом освещении, их противники имеют прикрытие. Персонажи с сумеречным или тёмным зрением нормально видят при тусклом освещении.

**Тьма.** Тьма наступает в безлунную ночь или в комнатах без источников света. Персонажи с обычным и сумеречным зрением не могут видеть существ и объекты во тьме. Персонажи с тёмным зрением видят всё.

### Источники света.

Если никакие препятствия не блокируют ваш взгляд, то вы можете видеть источники света на расстоянии 400 метров, а очень яркие источники света - на расстоянии 1.5 км.

Источник	Радиус	Яркость	Длит.
Свеча	2	Тусклый	1 час
Факел	5	Яркий	1 час
Фонарь	10	Яркий	8 часов
Костёр	10	Яркий	8 часов
Солнечный жезл	20	Яркий	4 часа

**Радиус.** Источник освещает исходный квадрат и все квадраты в указанном радиусе.

**Яркость.** Излучаемая категория света.

**Длительность.** Источник света может использоваться определённое время, потому что для него необходимо топливо. Для фонаря необходимо 0.5 литра масла.

### Взаимодействие с окружением.

Взаимодействие вашего персонажа с окружением легко решается. Вы говорите МП, что делаете, а он решает, какие события произойдут.

Проверка Силы для:	УС
Выбить деревянную дверь	16
Выбить обшитую железом дверь	20
Выбить железную дверь	25
Выбить алмазную дверь	29
Сломать деревянную решётку	23
Сломать железную решётку	28
Сломать алмазную решётку	33
Разорвать узел верёвки	26
Разорвать железную цепь	30
Разорвать алмазную цепь	34
Разбить деревянный сундук	19
Разбить железный ящик	26
Разбить алмазный ящик	32
Проломить деревянную стену (15 см)	26
Проломить каменную стену (30 см)	35
Проломить высеченную каменную стену (1 м)	43

МП может использовать проверку вашей Силы, чтобы посмотреть, сможете ли вы выломать дверь или разбить сундук. Когда вы на 1-ом уровне, то вам сложно выбить даже деревянную дверь, но на легендарном уровне вы сможете проламывать сплошную метровую каменную стену.

## ОТДЫХ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ.

Даже самым выносливым персонажам требуется отдых. Отдых бывает коротким и длительным. Короткий отдых - это 5-ти минутный перерыв, позволяющий восстановить дыхание. Длительный отдых - это 6-ти часовой сон.

### Короткий отдых.

Короткий отдых позволяет вам восстановить боевые дарования и использовать Исцеляющий поток для лечения.

#### КОРОТКИЙ ОТДЫХ.

- **Продолжительность.** 5 минут.
- **Нет ограничений.** Вы можете использовать сколько угодно коротких отдыхов.
- **Нет напряжённой активности.** Вы можете стоять в охране, сидеть на месте, ехать в фургоне или делать другие вещи, не требующие напряжения.
- **Обновление дарований.** После короткого отдыха вы обновляете ваши боевые дарования.
- **Использование Исцеляющего потока.** После короткого отдыха вы можете потратить сколько угодно Исцеляющего потока. Если эта способность у вас закончилась, вам нужен длительный отдых.
- **Использование дарований во время отдыха.** Если вы используете боевые дарования во время отдыха, то вам надо будет восстановить их во время следующего короткого отдыха.
- **Прерывание.** Если ваш перерыв был прерван, то вам нужен другой перерыв, чтобы получить преимущества короткого отдыха.

### Длительный отдых.

Один раз в день вы можете получить преимущества длительного отдыха.

#### ДЛИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ.

- **Продолжительность.** 6 часов.
- **Один раз в день.** После завершения отдыха вы можете начать следующий длительный отдых не ранее, чем через 12 часов.
- **Нет напряжённой активности.** Обычно вы спите во время длительного отдыха, поэтому ничего не делаете. Вы можете участвовать в лёгкой активности, не требующей напряжения.

- ❖ **Восстановление ОЗ и Исцеляющего потока.** В конце длительного отдыха вы восстанавливаете все потерянные ОЗ и потраченные Исцеляющие потоки.
- ❖ **Дарования.** В конце длительного отдыха вы восстанавливаете все боевые и дневные дарования.
- ❖ **Очки действия.** В конце длительного отдыха вы теряете все не потраченные ОД и начинаете дальнейшую игру с 1 ОД.
- ❖ **Прерывание.** Если ваш длительный отдых был прерван, то добавьте время, потраченное на решение возникшего препятствия отдыху, ко времени, оставшемуся на отдых.

### **Сон и пробуждение.**

Вам необходимо, по крайней мере, 6 часов в день тратить на длительный отдых. В конце длительного отдыха, если вы не поспали шести часов за последние 24 часа, то вы не получаете преимуществ длительного отдыха.

Когда вы спите, вы находитесь без сознания. Вы просыпаетесь, если вам наносят урон или вы делаете проверку умения Восприятие со штрафом -5, чтобы услышать звуки опасности. Союзник может разбудить вас, растормошив (стандартное действие) или крикнув на вас (свободное действие).

### **Караул.**

Путешественники обычно ставят караул, пока другие спят. Если в вашей группе 5 персонажей, то каждый может стоять в карауле по 1.5 часа и спать 6 часов. Тогда отдых занимает 7.5 часов.

Когда наступает ваша очередь, вы активно ищите признаки опасности. В начале караула выполните проверку умения Восприятие. Если что-то случится во время караула, то МП будет использовать вашу проверку для определения, что вы заметили.

Если вы не выставили караул, то МП делает индивидуальные пассивные проверки умения Восприятие со штрафом -5 для определения момента, когда вы сможете услышать приближающуюся опасность и проснуться.

## Глава 9. Сражение.

Обычно сражение начинается, когда вы попадаете в область с монстрами. Или когда монстры нападают на вас.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ.

Типичное сражение - это противостояние двух сторон с использованием оружия и заклинаний. Бой в системе D&D состоит из раундов.

**Раунд.** Раунд представляет собой промежуток времени примерно 6 секунд игрового времени. Каждый участник боя имеет 1 ход за раунд.

**Ход.** На вашем ходе у вас есть: стандартное действие, действие движения, второстепенное действие и любое число свободных действий.

Бой происходит по следующей последовательности:

- ❖ **Определение неожиданностей.** МП определяет персонажей, которых застали врасплох. Против таких персонажей проводится раунд внезапности.
- ❖ **Установка позиций.** МП определяет начальные позиции персонажей и монстров на боевой сетке.
- ❖ **Бросок инициативы.** Все существа, вовлечённые в сражение, выполняют бросок инициативы, которые определяет последовательность ходов персонажей.
- ❖ **Выполнение действий раунда внезапности.** Если у каких-то персонажей есть раунд внезапности, то они могут выполнить одно действие во время этого раунда в последовательности, определённой броском инициативы. После этого начинается первый раунд сражения.
- ❖ **Выполнение ходов.** В порядке инициативы каждый участник сражения выполняет свой ход.
- ❖ **Следующие ходы.** Когда все участники сражения заканчивают ход, то начинается новый раунд сражения.
- ❖ **Конец сражения.** Сражение заканчивается, когда одна сторона побеждена, а победившая сторона берёт короткий или длительный отдых.

#### Инициатива.

Перед первым раундом сражения необходимо сделать бросок инициативы. Бросок инициативы - это проверка Ловкости.

Участники сражения действуют последовательно в порядке убывания инициативы. Порядок действия в сражении называется порядком инициативы. Есть

действия позволяющие изменить порядок инициативы.

#### БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ.

Для определения порядка инициативы сделайте бросок инициативы.

Бросьте 1к20 и добавьте:

- 1/2 вашего уровня;
- МодЛов;
- любые бонусы и штрафы.

Результат - это ваша инициатива.

Если у двух существ одинаковая инициатива, то первым ходит существо с большим бонусом инициативы. Если и здесь равенство, то решает жребий.

#### Раунд внезапности.

Некоторые сражения начинаются с раунда внезапности. Этот раунд наступает, если никто из ваших союзников не замечает противника, т.е. все проваливают проверки умений Восприятие или Проницательность.

Существа, которые застали других существ врасплох, действуют в раунде внезапности в порядке инициативы. Раунд внезапности заканчивается, когда все существа, не застанные врасплох, закончат свои действия.

#### РАУНД ВНЕЗАПНОСТИ.

- ❖ **Ограниченность действий.** Вы можете выполнить только стандартное действие, действие движения или второстепенное действие. Вы можете делать свободные действия, но не можете тратить очки действия.
- ❖ **Застали врасплох.** Вы не можете делать никаких действий, даже атак при возможности. Вы гарантируете боевое преимущество против вас всем атакующим противникам.

### ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ.

Раунды сражения состоят из действий. Для разных вещей вы применяете различные типы действий.

#### Главные типы действий.

Сражение состоит из четырёх видов действий: стандартное действие, действие движения, второстепенное действие и свободное действие.



## ГЛАВНЫЕ ТИПЫ ДЕЙСТВИЙ.

- **Стандартное действие.** Это основа боя. У вас есть одно стандартное действие за сражение.
- **Действие движения.** Действие движения - это движение из одной точки в другую. Вы можете делать их только в свой ход.
- **Второстепенное действие.** Это простые и доступные действия, составляющие часть более сложного действия.
- **Свободное действие.** Эти действия не занимают времени. Вы можете выполнить множество свободных действий за раунд, но МП может ограничить вас в этом.

## Типы действий после события.

Два типа действий (действия при возможности и мгновенные действия) требуют события. Событие - это действие или эффект, который позволяет выполнить действие после этого события.

## ДЕЙСТВИЯ ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ.

- **Событие.** Действия при возможности позволяют вам выполнить действие в ответ на ослабление защиты противника. Основное действие - это атака при возможности. Атака при возможности вызывается выходом противника из смежного с вами квадрата и выполнением дистанционной атаки или атаки по площади смежным противником.
- **Однажды за ход.** У вас есть одно действие при возможности за один ход каждого противника.
- **Прерывание действий.** Действие при возможности прерывает действие, вызвавшее его.

## МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.

- **Событие.** У каждого мгновенного действия есть своё событие для активации. Есть одно общее действие - это готовность к действию.
- **Один раз за раунд.** Вы можете выполнить только одно мгновенное действие за раунд.
- **Прерывание.** Мгновенное прерывание позволяет вам действовать между моментами начала и завершения события. Если прерывание лишает силы вызвавшее его действие, то это действие отменяется.
- **Реакция.** Мгновенная реакция позволяет вам действовать в ответ на событие. Событие успеет завершиться к моменту вашей реакции, кроме действия движения. Если существо при движении вызывает вашу мгновенную реакцию, вы можете выполнить действие до момента завершения

движения, но после того, как существо продвинется как минимум на один квадрат. Мгновенная реакция может прервать другие действия противника.

## ВАШ ХОД.

Ваш ход состоит из трёх частей: начало, действие и конец хода.

### Начало вашего хода.

До начала своего хода вам необходимо определить некоторые эффекты. Ваш ход наступит, даже если вы не дееспособны.

### НАЧАЛО ВАШЕГО ХОДА.

- **Постоянный урон.** Если вы находитесь под воздействием постоянного урона, то он наносится сейчас.
- **Регенерация.** Если у вас есть регенерация, то вы регенерируете ОЗ сейчас.
- **Другие эффекты.** Определите эффекты, которые действуют на вас в начале вашего хода.
- **Конец эффектов.** Некоторые эффекты автоматически заканчиваются в начале вашего хода.
- **Нет действий.** Вы не можете выполнять действий в начале вашего хода.

### Действия во время своего хода.

Во время своего хода вы можете выполнить некоторые действия. Вам решать, что делать, чтобы помочь союзникам победить в сражении.

### ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА.

- **Ваши действия.** Вы получаете следующие действия: стандартное действие, действие движения и второстепенное действие.
- **Свободные действия.** Вы можете выполнить любое кол-во свободных действий.
- **Порядок.** Вы можете выполнять действия в любом порядке.
- **Замена действий.** Вы можете взять действие движения или второстепенное движение вместо стандартного действия. Вы можете взять второстепенное действие вместо действия движения.
- **Доп. действия.** Вы можете выполнить дополнительные действия, потратив очки действий.

➤ **Действия других.** Противники могут выполнять свободные действия во время вашего хода, вы можете выполнить действия, которые вызовут мгновенные действия или действия при возможности с их стороны.

### **Завершение своего хода.**

После завершения своих действий вам надо определить эффекты, которые закончат своё действие или продолжат действовать. Ваш ход завершится, даже если вы не дееспособны.

### **ЗАВЕРШЕНИЕ СВОЕГО ХОДА.**

- **Спасброски.** Вы делаете спасброски для эффектов, которые могут быть отменены.
- **Проверка потраченных действий.** Некоторые эффекты действуют несколько раундов. Проверьте, выполнили ли вы действия, требуемые для поддержки эффектов. Если нет, то эффекты и дарования прекращают своё действие.
- **Завершение эффектов.** Некоторые эффекты автоматически заканчиваются в конце вашего хода.
- **Нет действий.** Вы не можете выполнять действий в начале вашего хода.

### **Действия во время ходов персонажей.**

Большинство ваших действий происходит во время вашего хода. Но иногда вы можете выполнять свободные действия во время хода других персонажей. Действия противников могут вызывать действия при возможности.

### **ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ ХОДОВ ПЕРСОНАЖЕЙ.**

- **Действия при возможности.** Вы можете выполнить одно действие при возможности во время хода каждого противника. Действия при возможности должны быть вызваны действиями противников.
- **Мгновенные действия.** Вы можете выполнить одно мгновенное действие за раунд. Мгновенное действие должно быть вызвано событиями или действиями противников.
- **Свободные действия.** Вы можете выполнить любое кол-во свободных действий во время хода противника.

## **АТАКИ И ЗАЩИТЫ.**

Сражения в D&D выигрываются точными атаками, умелой защитой и удачей. Во время обычного хода вы используете стандартное действие для выполнения атаки. Ваша защита будет испытана во время атак противников.

Когда вы атакуете противника, вы выполняете бросок атаки, чтобы определить успешность атаки. Выполнив бросок, вы сравниваете результат броска с одной из защит противника: КЗ, Стойкость, Реакция или Воля.

У каждого персонажа есть несколько типов атак, включая простую атаку. Всё зависит от дарований, которые выберет персонаж.

### **ВЫПОЛНЕНИЕ АТАКИ.**

1. Выберите атаку, которую будете использовать. У каждой атаки есть тип атаки.
2. Выберите цель для атаки. Цель должна быть в пределах досягаемости. Проверьте, можете ли вы видеть и целиться в противника.
3. Выполните бросок атаки.
4. Сравните результат вашего броска с защитой противника для определения попадания.
5. В случае попадания рассчитайте урон и другие эффекты.

### **Типы атак.**

Атаки имеют несколько форм: рукопашная, дистанционная, ближняя атаки и атака по площади.

#### **Рукопашная атака.**

Рукопашная атака обычно использует оружие и поражает одного противника в пределах вашей рукопашной досягаемости. Некоторые дарования позволяют вам совершать несколько атак.

### **РУКОПАШНАЯ АТАКА.**

- **Цель атаки.** Рукопашная атака поражает одного противника. Атака против нескольких противников состоит из отдельных атак, каждая со своим броском атаки и урона. Рукопашная атака не создаёт область эффекта.
- **Дистанция.** Обычно дистанция вашей рукопашной атаки равна вашей досягаемости.
- **Досягаемость.** Большинство персонажей имеют досягаемость, равную 1. Некоторые дарования, навыки и оружие могут увеличить досягаемость.

Если вы используете два оружия, то вы не можете выполнить две рукопашные атаки за раунд.

### **Дистанционная атака.**

Дистанционная атака наносит удар по удалённой цели. Обычно атакуется одно существо.

#### **ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА.**

➤ **Цели.** Дистанционная атака поражает одного противника. Атака против нескольких противников состоит из отдельных атак, каждая со своим броском атаки и урона. Дистанционная атака не создаёт область эффекта.

Если вы атакуете несколько противников стрелковым или метательным оружием, то вам необходимо иметь одну единицу амуниции для атаки каждой цели.

➤ **Дистанция.** Некоторые дарования имеют определённую дальность, некоторые позволяют атаковать любую цель в зоне видимости. При использовании оружия дистанция атаки равна дистанции атаки оружия.

Если вы атакуете при помощи оружия цель, дистанция до которой больше нормальной, но меньше дальней, то вы получаете штраф -2 к броску атаки. Вы не можете атаковать цели, находящиеся за дальней дистанцией оружия.

➤ **Провоцирование.** Если вы используете дистанционное оружие, находясь в смежной области с противником, то вы провоцируете этого противника на нанесение атаки при возможности.

### **Ближняя атака.**

Ближняя атака - это область эффекта, которая исходит от вас. Ближняя атака включает в себя два типа атак: атака, которая наносит урон всем противникам одним ударом, и силы, созданные энергией, которая исходит от вас или вашего предмета.

#### **БЛИЖНЯЯ АТАКА.**

➤ **Область эффекта.** Ближняя атака создаёт область эффекта, луч или взрыв. Ближняя атака воздействует на цели в области эффекта, имеющей определённые размеры.

➤ **Исходный квадрат.** Область эффекта зависит от исходного квадрата. Ближний взрыв использует ваше пространство как исходный квадрат. Ближний луч использует квадрат в пределах вашего пространства как исходный квадрат. Чтобы цель попала под воздействие ближней атаки, должна быть линия эффекта от исходного квадрата до цели.

➤ **Несколько атак, один урон.** Когда вы выполняете ближнюю атаку, то вам необходимо выполнить броски атаки против каждой цели в области эффекта, но вы делаете один бросок урона, который действует на все цели. Большие существа подвергаются атаке только один раз.

Если вы атакуете несколько противников стрелковым или метательным оружием, то вам необходимо иметь одну единицу амуниции для атаки каждой цели.

### **Атака по площади.**

Атака по площади похожа на ближнюю атаку, но исходный квадрат может быть на некотором удалении от вас. Атака по площади включает в себя два типа атак: снаряды, которые взрываются в их исходном квадрате, и эффекты, появляющиеся вдалеке от вас и заполняющие область.

#### **АТАКА ПО ПЛОЩАДИ.**

➤ **Область эффекта.** Атака по площади создаёт область эффекта, обычно взрыв или стена, в пределах дальности. Атака по площади воздействует на цели в области эффекта, имеющей определённые размеры.

➤ **Исходный квадрат.** Вы выбираете квадрат в пределах дальности действия атаки как исходный квадрат. Вам нужна линия эффекта от квадрата в вашем пространстве до исходного квадрата. Чтобы цель попала под воздействие атаки по площади, должна быть линия эффекта от исходного квадрата до цели. Вам не обязательно видеть исходный квадрат или цель. Прикрытие между исходным квадратом и целью не играет роли.

➤ **Несколько атак, один урон.** Когда вы выполняете атаку по площади, то вам необходимо выполнить броски атаки против каждой цели в области эффекта, но вы делаете один бросок урона, который действует на все цели. Большие существа подвергаются атаке только один раз.

➤ Если вы атакуете несколько противников стрелковым или метательным оружием, то вам необходимо иметь одну единицу амуниции для атаки каждой цели.

➤ **Провоцирование.** Если вы используете атаку по площади, находясь в смежной области с противником, то вы провоцируете этого противника на нанесение атаки при возможности.

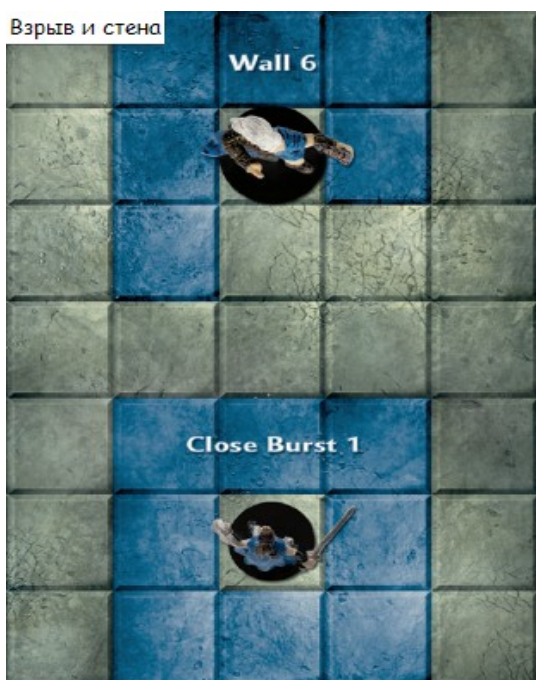


### Области эффекта.

Большинство ближних атак и атак по площади имеют три типа области эффекта: луч, взрыв или стена.

### ОБЛАСТИ ЭФФЕКТА.

- ❖ **Луч.** Луч воздействует на область, смежную с вами, с определённым размером, указанным в описании. Луч должен быть смежным к его исходному квадрату, которым является квадрат в вашем пространстве. Исходный квадрат не подвергается эффекту. Луч воздействует на цель, если цель находится в области эффекта и есть линия эффекта от исходного квадрата до цели.



- ❖ **Взрыв.** Взрыв начинается из исходного квадрата и распространяется во всех направлениях от него на определённое кол-во квадратов от исходного квадрата. Обычно ближний взрыв не воздействует на вас. Взрыв воздействует на цель, если есть линия эффекта от исходного квадрата до цели.

- ❖ **Стена.** Стена воздействует на определённое кол-во смежных квадратов в пределах дальности, начиная из исходного квадрата. Каждый квадрат эффекта должен разделять сторону с другим квадратом эффекта, а не только углы. Но квадрат эффекта может разделять не более двух сторон с другими квадратами. Вы можете изменять форму стены как угодно. Сплошную стену нельзя создать в занятом квадрате.

### Выбор целей.

Если вы хотите использовать дарование против противника, то он должен быть в пределах досягаемости дарования, и вы должны иметь возможность выбрать этого противника целью дарования. Некоторые дарования позволяют атаковать несколько противников, каждый из которых должен быть доступной целью.

При использовании рукопашной или дистанционной атаки вы можете атаковать квадрат, а не противника.

### Дистанция.

Дистанция – это расстояние от вас до цели. Для определения дистанции подсчитайте число квадратов между вами и целью, включая один квадрат, занятый целью. Если пространство цели больше 1 квадрата, то вы можете атаковать этого противника, когда любой квадрат его пространства находится в пределах досягаемости атаки или области эффекта атаки.

**Расчёт дистанции.** Начинайте подсчёт из любого смежного квадрата (даже с того, который расположен по диагонали вокруг угла), затем считайте в обход сплошных препятствий. Вы должны выбрать самый прямой путь до цели, когда считаете квадраты дистанции или определяете область эффекта.

**Смежные квадраты.** Квадраты считаются смежными, если сторона или угол одного из них соприкасается со стороной или углом другого.

**Ближайшее существо или квадрат.** Для определения ближайшего существа или квадрата рассчитайте дистанцию обычным методом.

**Личное.** При использовании «личного» дарования, вы воздействуете только на себя.



### Видеть и целиться.

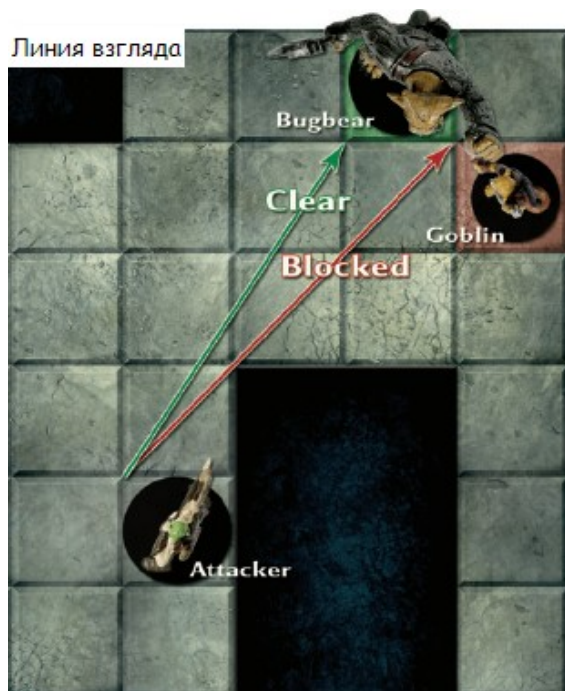
Определение можете ли вы видеть и целиться в определённого противника из вашего места нахождения очень важно.

**Линия взгляда.** Сперва необходимо определить линию взгляда. Для этого проведите воображаемую линию из любого угла вашего пространства до любого места пространства противника. Вы видите эту цель, если, по крайней мере, одна линия не проходит и не затрагивает объект или эффект, который затрудняет обнаружение.

Даже если вы видите цель, объекты и эффекты могут частично блокировать ваш взгляд. Если хотя бы одна линия проходит через препятствие, то цель имеет укрытие или прикрытие.

**Линия эффекта.** Вы можете атаковать существо или квадрат, если есть неблокируемый путь между вами. Если все воображаемые линии проходят или касаются сплошного препятствия, то у вас нет линии эффекта до цели.

Вам необходима линия эффекта до любой цели, которую вы атакуете, или до любого квадрата, в котором хотите создать эффект. Когда вы выполняете атаку по площади, вам необходима линия эффекта до исходного квадрата эффекта.



### Бросок атаки.

Для определения успешности атаки вы делаете бросок атаки. Вы бросаете 1к20 и добавляете ваш базовый бонус атаки.

### БРОСОК АТАКИ.

Бросьте 1к20 и добавьте следующее:

- базовый бонус атаки;
- ситуационные модификаторы атаки;
- бонусы и штрафы от дарований, воздействующих на вас.

Используемый тип атаки устанавливает, какой модификатор характеристики вы добавите к броску атаки. Ваш базовый бонус атаки может постоянно изменяться в зависимости от обстоятельств.

### БОНУСЫ АТАК.

Когда вы создаёте персонажа, вам необходимо определить ваш базовый бонус атаки для каждого известного дарования, включая простые атаки.

Базовый бонус атаки состоит из:

- 1/2 вашего уровня;
  - модификатор характеристики, используемой для дарования.
- На базовый бонус атаки могут влиять многие факторы:
- ваш бонус владения оружием;
  - расовый бонус;
  - бонус навыка;
  - бонус совершенства (обычно из-за магического оружия);
  - бонус предмета;
  - бонус дарования;
  - бестипный бонус.

### Защиты.

Ваши способности избегать попаданий и других вредных эффектов определяются четырьмя типами защит: Класс защиты, Стойкость, Реакция и Воля.

**Класс защиты (КЗ).** КЗ определяет, насколько трудно противнику попасть по вам оружием или магическим эффектом, работающим как оружие.

**Стойкость (Стк).** Стойкость определяет природное здоровье, массу, силу и выносливость. Это ключевая защита против таких атак, как болезни и яды.

**Реакция (Рек).** Реакция определяет вашу способность уклоняться и избегать атак. Она полезна против областей эффектов.

**Воля (Воля).** Воля – это ваша защита против воздействий на ваш разум. Она измеряет вашу силу воли и самодисциплину.

## ПОКАЗАТЕЛИ ЗАЩИТЫ.

Для определения защит проделайте следующие действия.

**Базовая защита.** Все защиты имеют базовый показатель, равный  $10 + 1/2$  вашего уровня.

**КЗ.** Добавьте бонус доспеха и бонус щита, которые вы используете, к КЗ. Если вы используете лёгкий доспех или обходитесь без доспеха, то также добавьте ваш МодПов или МодИнт.

**Стойкость.** Добавьте ваш МодСил или МодТел.

**Реакция.** Добавьте ваш МодПов или МодИнт. Если вы используете щит, то добавьте бонус щита.

**Воля.** Добавьте ваш МодМуд или МодОбн.

На показатель защиты могут влиять многие факторы:

- расовый бонус;
- бонус навыка;
- бонус совершенства (обычно из-за магического оружия);
- бонус предмета;
- бонус дарования;
- бестипный бонус.

## Результаты атаки.

Вы проводите атаку, сравнивая результат вашего броска с соответствующей защитой противника. Если ваш бросок равен или больше защиты противника, то вы попали, если нет, то нет. Когда вы попадаете, то обычно наносите урон.

## РЕЗУЛЬТАТЫ АТАКИ.

Когда вы выполняете атаку, сравните результат вашего броска атаки с защитой противника.

- **Попадание.** Если результат броска атаки равен или выше защиты, то вы попали и нанесли урон.

## БОНУСЫ И ШТРАФЫ.

**Бонусы.** Для бонусов главное правило: Не складывайте бонусы одного типа к одному броску, в этом случае используется максимальный бонус.

**Бонус доспеха** обеспечивается доспехом. Он применяется, когда надет доспех.

**Бонус совершенства** улучшает ваши броски атаки и урона, а также защиты.

**Бонус навыка** обеспечивается наличием навыка.

**Бонус предмета** обеспечивается ношением магической одежды.

**Бонус дарования** обеспечивается дарованием или классовой способностью.

**Бонус владения оружием** обеспечивается наличием навыка владения оружием при использовании конкретного оружия. Вы получаете этот бонус, когда используете дарования с ключевым словом «оружие».

**Расовый бонус** обеспечивается расой.

**Бонус щита** обеспечивается щитом. Бонус щита добавляется к КЗ и Реакции.

Бывают бонусы **без типа**. Такие бонусы могут складываться со всеми другими бонусами.

**Штрафы.** Штрафы не имеют типов. Штрафы складываются вместе, если только они исходят не от одного дарования.

Бонусы и штрафы могут компенсировать друг друга.

Если при броске к20 выпало 20, то вы автоматически попали и ваша атака может быть критической. Критическая атака наносит максимальный урон.

- **Промех.** Если результат броска атаки меньше защиты, то вы промахиваетесь. Обычно нет эффектов. Если при броске к20 выпало 1, то вы автоматически промахиваетесь.

## Урон.

Когда вы попадаете, то наносите урон противнику, который вычитается из его ОЗ. Наносимый урон зависит от оружия, дарований и их уровня.

## БРОСКИ УРОНА.

Сделайте бросок урона, указанный в описании дарования. Добавьте модификатор характеристики к урону. Обычно это такой же модификатор характеристики, использованный для броска атаки.

На урон могут влиять многие факторы:

- расовый бонус;
- бонус навыка;
- бонус совершенства (обычно из-за магического оружия);
- бонус предмета;
- бонус дарования;
- бестипный бонус.

**Кубик урона оружия.** Эмблема [W] в описании урона обозначает кубик урона используемого оружия. Число до этого символа указывает на кол-во бросков такого кубика.

**Тип урона.** Кроме обычного урона от оружия, может наноситься специфический урон. Тип урона указывается после словом «урон».

### **Сопротивления и уязвимости.**

У некоторых существ есть сопротивления и уязвимости к определённым типам урона.

**Сопротивление.** Это число указывает, насколько вы получаете меньше урона определённого типа. Атака не может наносить урона меньше 0.

**Уязвимость.** Это число указывает, насколько вы получаете больше урона определённого типа.

Некоторые существа имеют слабости к определённому типу урона.

### **Состояния.**

Дарования, монстры, ловушки могут вызывать различные состояния, которые налагают штрафы на вашего персонажа. Некоторые ритуалы могут изменить ваше состояние.

### **БЕЗ СОЗНАНИЯ.**

- ❖ Вы беспомощны.
- ❖ Штраф -5 ко всем защитам.
- ❖ Вы не можете действовать.
- ❖ Вы падаете.
- ❖ Вы не можете окружить противника.

### **БЕСПОМОЩНОСТЬ.**

- ❖ У противника есть боевое преимущество.
- ❖ Вы можете быть целью удара милосердия.

### **ГЛУХОТА.**

- ❖ Вы ничего не слышите.
- ❖ Штраф -10 к проверкам умения Восприятие.

### **ДОМИНИРОВАНИЕ.**

- ❖ Вы изумлены.
- ❖ Доминирующее существо выбирает ваши действия. Оно может заставить выполнять вас только мгновенные дарования.

### **ЗАМЕДЛЕНИЕ.**

- ❖ Ваша скорость равна 2. Эта скорость действует на все виды передвижения кроме телепортации, таскания, толкания и сдвигания. Вы не можете увеличить скорость более 2. Если скорость меньше 2, то вы не можете поднять её до 2. Если вы замедлены во время движения, то остановитесь после прохождения 2 квадратов.

### **ИЗУМЛЕНИЕ.**

- ❖ У противника есть боевое преимущество.
- ❖ В ваш ход вы можете выполнить стандартное действие, действие движения или

второстепенное действие. Вы не можете выполнять мгновенных действий и действий при возможности.

- ❖ Вы не можете окружить противника.

### **ОБЕЗДВИЖИВАНИЕ.**

- ❖ Вы не можете двигаться за пределы вашего пространства, но вы можете телепортироваться, вас могут тащить, толкать или сдвигать.

### **ОСЛАБЛЕНИЕ.**

- ❖ Ваши атаки наносят 1/2 урона. Это не влияет на постоянный урон.

### **ОТМЕЧАНИЕ.**

- ❖ Вы получаете штраф -2 к броскам любой атаки, цель которой не существо, отметившее вас.

### **ОШЕЛОМЛЕНИЕ.**

- ❖ У противника есть боевое преимущество.
- ❖ Вы не можете действовать.
- ❖ Вы не можете окружить противника.

### **ОЦЕПНЕНИЕ.**

- ❖ Вас обратили в камень.
- ❖ Вы не можете действовать.
- ❖ Сопротивление 20 ко всему урону.
- ❖ Вы не знаете о вашем окружении.
- ❖ Вы не стареете.

### **ПАДЕНИЕ.**

- ❖ У противника, который атакует вас рукопашной атакой, есть боевое преимущество.
- ❖ Бонус +2 ко всем защитам против дистанционных атак не смежных противников.
- ❖ Вы лежите на земле (если вы летите, то вы можете безопасно долететь до земли со скоростью полёта, если вы не достигли земли, то вы падаете).
- ❖ Штраф -2 к броскам атаки.
- ❖ Вы можете упасть в качестве второстепенного действия.
- ❖ Вы не можете двигаться из вашего пространства, вы не можете ползти и телепортироваться, вас не могут тащить, толкать или сдвигать.

### **СЛЕПОТА.**

- ❖ У противника есть боевое преимущество.
- ❖ Вы не видите противников (цели имеют полное прикрытие).

- Штраф -10 к проверкам умения Восприятие.
- Вы не можете окружить противника.

### УДЕРЖИВАНИЕ.

- У противника есть боевое преимущество.
- Вы обездвижены.
- Вас нельзя сдвинуть тасканием, толканием или сдвиганием.
- Штраф -2 к броскам атаки.

### УДИВЛЕНИЕ.

- У противника есть боевое преимущество.
- Вы не можете выполнять действия.
- Вы не можете окружить противника.

### УМИРАНИЕ.

- Вы без сознания.
- У вас 0 или отрицательные ОЗ.
- Вы выполняете спасбросок против смерти каждый раунд.

### Бестелесность.

Бестелесные существа получают 1/2 обычного и постоянного урона.

### Постоянный урон.

Некоторые дарования наносят дополнительный урон на последующих ходах после первой атаки.

### ПОСТОЯННЫЙ УРОН.

- **Начало вашего хода.** Урон наносится в начале вашего хода.
- **Спасброски.** Сделайте спасбросок в конце своего хода, чтобы прекратить действие урона.
- **Различные типы урона.** Если эффект наносит урон нескольких типов, то вы получаете урон каждого типа в раунде. Вы должны сделать спасбросок против каждого типа урона.
- **Один тип урона.** Если несколько эффектов наносят вам урон одного типа, то вы получаете большее кол-во урона от одного эффекта.

### Критические удары.

Когда на броске к20 выпадает 20, а результат броска атаки равен или больше защиты противника, вы наносите критический удар. Вы автоматически наносите критический удар при ударе милосердия.

### КРИТИЧЕСКИЙ УДАР.

- **Бросок 20.** Когда на броске к20 выпадает 20, а результат броска атаки равен или больше защиты противника, вы наносите критический удар. Если нет, то вы наносите обычный удар.
- **Точность.** Некоторые классовые особенности и дарования позволяют вам наносить критические удары, когда при броске к20 выпадает число меньше 20 (только 20 позволяет автоматически попадать).
- **Максимальный урон.** Вместо расчёта урона, определите максимально возможный урон. Это и есть урон, наносимый критической атакой (атака, не способная нанести урон, не может нанести и критический урон).
- **Дополнительный урон.** Магическое оружие может увеличить наносимый урон при критическом попадании. Если этот урон - это бросок кубика, то он не превращается в максимальный урон, требуется бросок урона.

### Вынужденное движение.

Некоторые дарования могут вынудить вашу цель двигаться в определённом направлении. В зависимости от дарования вы можете таскать, толкать или сдвигать.

### Продолжительность воздействия.

Многие дарования имеют эффекты, которые заканчиваются через некоторый промежуток времени.

### ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ.

**Условная продолжительность.** Эти эффекты длятся до специфического момента.

- До начала вашего следующего хода.
- До конца вашего следующего хода.
- До конца сражения (эффект прекращается после отдыха или через 5 минут).
- Спасбросок прекращает.

**Поддержка.** Поддержать эффект можно потратив действие (стандартное, движение или второстепенное). Поддержка эффекта начинается со следующего хода после его активации. В описании дарования указано, что происходит при поддержке эффекта. Если вы не поддержали эффект, то в конце вашего хода он прекращает своё действие.

**Перекрываемая продолжительность.** Если на персонажа воздействуют одинаковые эффекты, но заканчивающиеся в разное время, то применяется наиболее длительный эффект.



Если не сказано обратное, то вы можете поддержать дарование с поддержкой в течение 5 минут. Вы не можете отдыхать, пока поддерживаете эффект дарования.

### Спасброски.

Когда вы оказались под воздействием эффекта, который можно остановить спасброском, вы можете делать спасбросок в конце своего хода каждый раунд. Спасбросок – это бросок 1к20 без каких-либо модификаторов.

#### СПАСБРОСОК.

- **Конец хода.** В конце своего хода вы можете сделать спасбросок против каждого воздействующего на вас эффекта, который может остановить спасбросок. Бросьте 1к20 и определите результат:  
*Меньше 10.* Неудача, эффект продолжается.  
*Равно или больше 10.* Успех, эффект прекращается.
- **Выберите порядок.** Вы выбираете порядок, по которому делаете спасброски против различных эффектов.
- **Модификаторы.** Обычно у спасбросков нет модификаторов, но некоторые особенности позволяют модифицировать спасброски.

### МОДИФИКАТОРЫ АТАК.

Сражение редко выглядит как последовательное нанесение ударов между стоящими на месте противниками. Движение и позиция – ключевые характеристики успеха.

Временные преимущества и недостатки в сражении отображаются модификаторами атак. Модификатор атаки – это бонус и штраф к вашему броску атаки.

Ситуация	Мод.
Боевое преимущество	+2
Атакующий упал	-2
Атакующий ограничен	-2
Цель имеет укрытие	-2
Цель имеет отличное укрытие	-5
Цель имеет прикрытие (для рукопашных и дистанционных атак)	-2
Цель имеет полное прикрытие (для рукопашных и дистанционных атак)	-5
Дальняя дистанция	-2
Атака натиском	+1

### Боевое преимущество.

Боевое преимущество – это ситуация, когда защищающийся не может полностью сосредоточиться на обороне. Когда у вас есть боевое преимущество против цели, вы получаете бонус +2 к броскам атаки против этой цели.

Если навык, дарование или другая способность обеспечивают вам плюсы, когда у вас есть боевое преимущество, то вы можете применить эти плюсы только против целей, против которых у вас есть боевое преимущество.

#### БОЕВОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО.

- **Бонус +2 к броскам атаки.** Вы получаете бонус +2 к броскам атаки, когда у вас есть боевое преимущество против цели ваших атак.
- **Необходимо видеть.** Вы должны видеть цель для получения боевого преимущества.  
Следующие ситуации дают боевое преимущество атакующему, если защитник:
  - использует баланс;
  - ослеп;
  - лазают;
  - изумлён;
  - окружён;
  - беспомощен;
  - упал (только для рукопашных атак);
  - удерживается;
  - бежит;
  - сжимается;
  - ошеломлён;
  - удивлён;
  - не видит атакующего врага;
  - не знает о вашем присутствии;
  - без сознания.

Один раз за сражение вы можете попробовать получить боевое преимущество против цели, выполнив проверку умения Обман.

### Укрытие и прикрытие.

Некоторые типы местности позволяют вам спрятаться и избежать атак. Сплошные препятствия, которые могут физически отразить или остановить объекты – это укрытия. Эффекты, которые скрывают вас от взгляда противника – это прикрытие.

#### Укрытие.

Противник, находящийся за стеной, около угла или за деревом получает укрытие.

## УКРЫТИЕ.

- **Укрытие (штраф -2 к броскам атаки).** Цель находится за углом или защищена местностью. Цель может быть за маленькой стеной, находиться в одном квадрате с маленьким деревом.
- **Отличное укрытие (штраф -5 к броскам атаки).** Цель защищена важными преимуществами местности.
- **Атаки по площади и ближние атаки.** Когда вы делаете эти атаки, цель имеет укрытие, если есть препятствие между исходным квадратом и целью.
- **Достигаемость.** Если существо проводит длинную атаку через область, дающую укрытие, то цель получает это укрытие.



- **Существа и укрытие.** Когда вы проводите дистанционную атаку против противника, а на пути есть другой противник, то цель атаки получает укрытие. Ваши союзники не дают укрытие противникам. При других типах атак цель не получает укрытие.
- **Определение укрытия.** Выберите угол занимаемого вами квадрата и проведите воображаемую линию от этого угла до каждого угла всех квадратов, которые занимает цель вашей атаки. Если одна или две линии блокируются препятствием или противником, то цель имеет укрытие (линия не блокируется, если она проходит по краю квадрата). Если более двух линий блокируется, но у вас есть линия эффекта, то цель имеет отличное укрытие.

## Прикрытие.

Если вы не можете хорошо рассмотреть вашу цель, то у неё есть прикрытие, а вы получаете штраф к броскам атаки.

## НЕЯСНЫЕ КВАДРАТЫ.

- **Слабая неясность.** Квадраты с тусклым освещением, листвой, туманом, дымом, снегом или дождём.
- **Сильная неясность.** Квадраты с сильным туманом, тяжёлой задымлённостью или густой листвой.
- **Полная неясность.** Квадраты с тьмой или полной неясностью.

## ОБНАРУЖЕНИЕ НЕВИДИМЫХ СУЩЕСТВ.

**Невидимые существа и Скрытность.** Если невидимое существо скрылось от вас, то вы не можете услышать или увидеть его, вам предстоит угадать, где это существо находится. Если невидимое существо не скрылось от вас, то вы можете его слышать или чувствовать некоторые другие признаки его присутствия и поэтому знаете, где оно находится, хотя по-прежнему не можете его видеть.

**Выполнение проверки умения Восприятие.** В свой ход вы можете выполнить активную проверку умения Восприятие как второстепенное действие, чтобы попытаться определить местоположение невидимого существа, которое скрылось от вас.

**Выбор квадрата для атаки.** Выберите квадрат для атаки. Проведите обычную атаку со штрафом -5 за полное прикрытие. Если вы выбрали неправильный квадрат, то вы автоматически промахиваетесь, но только МП знает, было ли там существо или нет.

**Ближняя атака или атака по площади.** Вы можете выполнить такую атаку, которая будет включать в себя предполагаемый квадрат со скрывающимся существом. Бросок атаки не получает штрафы за полное прикрытие существа.

## ПРИКРЫТИЕ.

- **Прикрытие (штраф -2 к броскам атаки).** Цели в областях слабой неясности, а также в смежных с вами областях сильной неясности.
- **Полное прикрытие (штраф -5 к броскам атаки).** Вы не видите цель атаки, цель невидима, находится в области полной неясности или в области сильной неясности не в смежных с вами квадратах.
- **Только рукопашные и дистанционные атаки.** Штрафы из-за прикрытия применяются только для рукопашных и дистанционных атак.

## НЕВИДИМОСТЬ.

- Вас нельзя увидеть нормальным типом зрения;
- вы имеете боевое преимущество над противником, который вас не видит;
- вы не провоцируете атак при возможности для противников, которые вас не видят.



## ДВИЖЕНИЕ И ПОЗИЦИЯ.

Во время сражения герои и монстры находятся в постоянном движении. Вы можете увеличить вашу эффективность в сражении, изучив, как использовать движение и позицию.

### Размер и пространство существ.

Каждое существо попадает в одну из шести категорий размера, которые влияют на кол-во занимаемых квадратов на боевой сетке.

## ПРАВИЛА ИЗ-ЗА РАЗМЕРА.

- **Крошечный.** Четыре крошечных существа могут находиться в одном квадрате. Такое существо должно находиться в квадрате с противником, чтобы атаковать его. Они могут входить и заканчивать свой ход в пространстве с противниками.
- **Маленький.** Эти существа занимают такое же пространство, как и средние существа. Они не могут использовать двуручное оружие. Они должны использовать одноручное оружие в двух руках и не наносят в этом случае доп. урон.
- **Большой, огромный и гигантский.** Эти существа занимают пространство больше 1 квадрата. Многие такие существа имеют досягаемость больше 1.

Размер	Пространство	Досигаемость
Крошечный	1/2	0
Маленький	1	1
Средний	1	1
Большой	2x2	1-2
Огромный	3x3	2-3
Гигантский	4x4 и более	3-4

## Скорость.

Ваша скорость обозначает кол-во квадратов на боевой сетке, которое способен пройти ваш персонаж за одно действие движения. Скорость - это ваша базовая скорость при ходьбе.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ СКОРОСТИ.

- Начните с расовой скорости;
- примените штраф за ношение доспеха;
- добавьте бонусы, если они есть.

## Тактическое движение.

Во время своего хода вы можете использовать действие движения для совершения передвижения на некоторую дистанцию.

### Движение по диагонали.

Такое движение работает аналогично обычному движению, но вы не можете обогнуть угол стены или препятствие, которое заполняет угол между квадратом, из которого вы двигаетесь, и квадратом, в который вы двигаетесь. Вы можете двигаться через существ, если они не полностью занимают квадрат.

### Занятые квадраты.

Считается, что существо занимает все квадраты своего пространства.



### ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЗАНЯТЫЕ КВАДРАТЫ.

- **Союзник.** Вы можете двигаться через такой квадрат.
- **Противник.** Вы не можете двигаться через такой квадрат, если только противник не беспомощен или на 2 категории размера больше или меньше вашей. Движение в пространство не беспомощного существа провоцирует атаку при возможности этого существа.
- **Завершение движения.** Вы можете завершить движение в квадрате союзника, только если он лежит. Вы можете завершить движение в квадрате противника, только если он беспомощен. Крошечные существа могут завершать движение в квадрате большего существа. Если у вас нет возможности завершить движение в доступном квадрате, то вы останавливаетесь в последнем квадрате, который вы можете занять.
- **Встать.** Если вы лежите в квадрате, где находится другое существо, см. «Вскакивание».

### Местность и препятствия.

Многие сражения проходят на местности с препятствиями. Каждое место сражения содержит комбинацию укрытий и прикритий.

### СЛОЖНАЯ МЕСТНОСТЬ.

Существуют поверхности замедляющие движение.

- **1 доп. квадрат.** Каждый квадрат со сложной местностью, в который вы входите, стоит 1 доп. квадрат скорости.
- **Большие, огромные и гигантские существа.** Если такое существо входит в 2 квадрата с различной сложной местностью, то считайте скорость движения по наиболее сложной местности. Считайте только квадраты, в которые входит существо.
- **Завершение движения.** Если у вас не достаточно движения, чтобы завершить передвижение в квадрате со сложной местностью, то вы не можете в него войти.
- **Полёт.** На летающие существа не действует сложная местность.
- **Хождение по местности.** Некоторые существа позволяют игнорировать сложную местность в некотором окружении.

### ПРЕПЯТСТВИЯ.

Препятствия тоже могут ограничивать движение.

- **Препятствие в квадрате.** Вы не можете войти в квадрат, который полностью занят препятствием.

Если препятствие заполняет квадрат, то вы не можете двигаться по диагонали через углы этого квадрата.

- **Препятствие между квадратами.** Некоторые препятствия расположены между смежными квадратами. Так низкая стена между двумя квадратами делает её преодоление аналогичным входу в квадрат со сложной местностью.

### Двойное движение.

Вы можете выполнить два действия движения, если вы замените стандартное действие действием движения.

### ДВОЙНОЕ ДВИЖЕНИЕ.

- **Такое же действие движения.** Вы выполняете действие движения дважды.
- **Одна скорость.** Сложите скорости двух движений, а затем действуйте.
- **Занятые квадраты.** Ваше первое действие движения может закончиться в квадрате союзника, но второе движение не может этого.
- **Сложная местность.** Иногда вы можете проходить больше квадратов сложной местности, чем обычно, т.к. вы удвоили вашу скорость.

### Падение.

Если вы падаете с высоты, по крайней мере, 3 метра, то вы получаете урон.

### ПАДЕНИЕ.

**Урон при падении.** Вы получаете урон 1к10 за каждые 3 м падения. Если вы падаете больше 15 м, то получите урон 25 за каждые 15 м, а также 1к10 за каждые 3 доп. м.

**Падение.** Вы падаете на землю, когда приземляетесь, если получаете урон.

**Спрыгивание.** Если вы натренированы в Акробатике, вы можете сократить урон, получаемый при падении.

**Зацепиться.** Если вас сталкивают в яму, вы можете мгновенно сделать спасбросок против этого. Вам не надо дожидаться конца своего хода, чтобы сделать спасбросок.

- **Меньше 10.** Вы падаете вниз.

- **Равно или больше 10.** Вы падаете на землю перед краем обрыва, вынужденное движение заканчивается.

**Большие, огромные и гигантские существа.** Если только часть существа находится над пропастью, то оно не падает вниз.



## Окружение.

Самая простая боевая тактика для вас - это окружить противника.

### ОКРУЖЕНИЕ.

- ❖ **Боевое преимущество.** У вас есть боевое преимущество против противника, которого вы окружили.
- ❖ **Противоположные стороны.** Чтобы окружить противника, вы и ваш союзник должны быть на противоположных сторонах или углах пространства противника.
- ❖ **Проведите воображаемую линию через центры квадратов союзников.** Если эта линия проходит через противоположные стороны или углы, то союзники окружили противника.
- ❖ **Должен угрожать атакой.** Вы и ваш союзник должны иметь возможность атаковать противника. Если нет линии эффекта между противником и кем-то из вас, то вы не можете окружить. Если какой-то эффект отменил ваши действия при возможности, то вы не можете окружить противника.
- ❖ **Большие, огромные и гигантские существа.** Если пространство окружаемого существа больше 1, то оно окружается, если какой-либо из его квадратов пространства удовлетворяет условию окружения.

## Тащить, толкать и сдвигать.

Вы можете тащить, толкать и сдвигать объекты.

### ТАЩИТЬ, ТОЛКАТЬ И СДВИГАТЬ.

**Тащить.** Когда вы тащите объект, он должен находиться вблизи вас.

**Толкать.** Когда вы толкаете объект, каждый квадрат движения должен удаляться от вас.

**Сдвигать.** Когда вы сдвигаете объект, нет ограничений на направление сдвига.

### ВЫНУЖДЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ.

- ❖ **Линия эффекта.** У вас должна быть линия эффекта до каждого квадрата, в который вы тащите, толкаете или сдвигаете объект.
- ❖ **Дистанция.** В описании используемого дарования указано, на сколько квадратов вы можете переместить объект. Вы не можете двигать его вертикально.
- ❖ **Место назначения.** Некоторые дарования не указывают дистанцию перемещения, а указывают место назначения перемещения.
- ❖ **Нет атак при возможности.** Вынужденное движение не провоцирует никаких действий при возможности.
- ❖ **Игнорирование сложности местности.** Сложная местность не влияет на вынужденное движение.
- ❖ **Не движение.** Цель вынужденного движения не тратит своё действие движения на перемещение.
- ❖ **Свободный путь.** Вынужденное движение не может сдвинуть объект в квадрат, который цель не может занять своими силами. Цель не может быть сдвинута в препятствие или вынуждена сжаться в пространство.
- ❖ **Зацепиться.** Если вас сталкивают в яму, вы можете зацепиться за край ямы.
- ❖ **Обменяться местами.** Некоторые дарования позволяют вам обменяться местами с целью. Вы сдвигаете цель так, что её пространство накладывается на ваше, затем вы перемещаетесь так, чтобы ваше пространство включало в себя, по крайней мере, один квадрат, который занимала цель.



## Телепортация.

Некоторые дарования позволяют вам телепортироваться, т.е. мгновенно перемещаться из одной точки в другую.

### ТЕЛЕПОРТАЦИЯ.

- **Линия взгляда.** Вы должны видеть точку своего прибытия.
- **Нет линии эффекта.** У вас может не быть линии эффекта до места прибытия.
- **Нет атак при возможности.** Ваше движение не провоцирует атак при возможности.
- **Место прибытия.** Место прибытия – пространство, которое вы можете занять без сжатия.
- **Мгновенно.** Вы исчезаете из занятого пространства и мгновенно перемещаетесь в новое пространство. Существа, объекты и местность между этими двумя точками никак не мешают телепортации.
- **Обездвиживание.** Если вы обездвижены, то вы всё равно сохраняете способность телепортироваться. Если вас обездвижили ментальным эффектом, то этот эффект не пропадает после телепортации.

## Парение.

Некоторые существа, как теневые змеи, могут парить, некоторые дарования позволяют и вам парить. Когда вы парите, вы игнорируете сложную поверхность, вы можете двигаться через препятствия и других существ, но вы должны заканчивать движение в свободном квадрате.

## ДЕЙСТВИЯ В СРАЖЕНИИ.

Во время своего хода вы можете совершать огромное число действий. Обычно, самое важное решение за сражение, что делать со стандартным действием. В этой части описываются наиболее используемые действия.

### Атаки при возможности.

Во время сражения противники следят друг за другом, чтобы отыскать слабые места в защите. Смежный с вами противник может спровоцировать вас на атаку при возможности.

### АТАКА ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ (ДЕЙСТВИЕ ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ).

- **Простая рукопашная атака.** Атака при возможности – это простая рукопашная атака.
- **Движение провоцирует.** Если противник покидает смежный с вами квадрат, вы можете использовать атаку при возможности. Атака не провоцируется, если противник перемещается, телепортируется, его тащат, толкают или сдвигают.
- **Дистанционные атаки и атаки по площади провоцируют.** Если смежный с вами противник выполняет дистанционную атаку или атаку по площади, вы можете использовать атаку при возможности.
- **Один раз за ход противника.** Вы можете использовать атаку при возможности один раз за ход каждого противника (любое кол-во за раунд).
- **Возможность атаки.** Вы не можете выполнять атаки при возможности, если вы не можете выполнять простые рукопашные атаки или не видите противника.
- **Прерывание действий противника.** Действие прерывания происходит до завершения действия противника. После атаки противник продолжает своё действие. Если в результате атаки ОЗ цели уменьшаются до нуля, то она не может завершить своё действие.
- **Угрожающая досягаемость.** Эта способность существ позволяет им выполнять атаки при возможности против не смежных с ними существ. Если цель покидает квадрат, находящийся в пространстве существа, или выполняет дистанционную атаку или атаку по площади, то существо может провести атаку при возможности.

## Бег.

Вы можете бежать, когда вам необходимо быстро преодолеть дистанцию.

### БЕГ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).

- **Скорость +2.** Ваша скорость увеличивается на 2.
- **Штраф -5 к броскам атаки.** Вы получаете штраф -5 к броскам атаки до начала вашего следующего хода.
- **У противника есть боевое преимущество.** Когда вы начинаете бежать, то вы гарантируете боевое преимущество всем противникам до начала вашего следующего хода.

➤ **Провоцирование атак при возможности.** Если вы покидаете квадрат, смежный с противником, то вы провоцируете атаку при возможности.

#### **Вскакивание.**

Если вы упали на землю, то вы можете вскочить.

#### **ВСКАКИВАНИЕ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).**

- **Свободное пространство.** Если ваше пространство не занято другим существом, то вы можете встать.
- **Занятое пространство.** Если ваше пространство занято, то вы можете переместиться на 1 квадрат как часть этого действия. Если это пространство свободно, то вы можете встать.

#### **Второе дыхание.**

Вы можете найти в себе скрытые возможности, чтобы восстановить силы.

#### **ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Лечение ран.** Вы тратите лечение ран, чтобы восстановить ОЗ.
- **Бонус +2 ко всем защитам.** Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.
- **Один раз за сражение.** Вы можете использовать это действие только один раз за сражение.

#### **Высвобождение.**

Вы пытаетесь освободиться от захвата.

#### **ВЫСВОБОЖДЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).**

- **Акробатика или Атлетика.** Выполните проверку умения Акробатика против Лов или умения Атлетика против Стк.
- **Проверка.** В случае успеха вы освобождаетесь и можете переместиться как часть этого действия движения. При неудаче вы по-прежнему схвачены.

#### **Готовность к действию.**

Когда вы готовитесь к действию, вы подготавливаете реакцию на действие противника или какое-то событие. Это выглядит как: «Если произойдёт А, то я сделаю Б».

#### **ГОТОВНОСТЬ К ДЕЙСТВИЮ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Выбор действия.** Выберите специфическое действие, которое вы будете выполнять, и цель этого действия. Вы можете выбрать стандартное действие, действие движения или второстепенное действие. Действие готовности – это стандартное действие.
- **Выбор события.** Выберите действие, которое вызовет ответное действие. Когда выбранное действие происходит, то вы можете использовать ваше подготовленное действие. Если событие не наступает или вы его игнорируете, то вы не можете выполнять подготовленное действие.
- **Немедленная реакция.** Ваше действие – это немедленная реакция. Вы можете выполнить действие после того, как противник полностью завершит своё действие.
- **Прерывание врага.** Если вы хотите использовать своё действие до атаки противника, то вы должны подготовить действие в ответ на движение противника.
- **Изменение инициативы.** После того как вы выполните подготовленное действие, ваше место в порядке инициативы становится перед противником, действия которого вызвали выполнение подготовленного действия.

#### **Задержка.**

Вы можете задержать выполнение своих действий и действовать в конце раунда.

#### **ЗАДЕРЖКА (НЕТ ДЕЙСТВИЯ).**

- **Задержка начинающегося хода.** Вы можете задержать только ваш начинающийся ход, в котором вы не действовали. Вы не можете сделать задержку, если вы изумлены или не способны выполнять действия.
- **Выбор места в порядке инициативы.** После того, как один из участников выполнил свой ход, вы можете занять место в порядке инициативы. Выполните свои действия и смените ваше значение инициативы на новое, чтобы использовать новый порядок инициативы.
- **Потеря задержанного хода.** Если вы не выполнили задержанного хода до конца хода, то вы теряете задержанный ход. Инициатива остаётся как прежде.
- **Начало хода.** В момент выполнения задержки выполните начало хода как обычно.



- **Конец хода.** У вас нет обычного конца хода.
- **Завершение полезных эффектов в момент задержки.** В момент задержки завершается действие эффектов, длящихся до конца вашего хода, которые полезны для вас и ваших союзников.
- **Завершение поддерживающихся эффектов в момент задержки.** Вы не можете поддерживать дарование, если выполняете задержку. В момент задержки выполняется проверка на выполнение действий для поддержки эффекта.
- **Завершение вредных эффектов после действий.** После выполнения действий завершается действие вредных для вас эффектов, длящихся до конца вашего хода.
- **Выполнение спасбросков после действий.** После выполнения действий сделайте спасброски против эффектов, влияющих на вас.

### **Захват.**

Вы можете схватить противника. Он может освободиться во время своего хода.

#### **ЗАХВАТ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Цель.** Цель не должна отличаться более чем на 1 категорию размера от вас. Цель должна быть в пределах вашей досягаемости без учёта оружия.
- **Силовая атака.** Выполните атаку Сил против Реак. Модификаторы не применяются. Одна рука должна быть свободной. При успехе цель обездвижена. Она может попытаться избежать захвата во время своего хода.
- **Поддержка захвата.** Вы поддерживаете захват в качестве второстепенного действия. Вы можете завершить захват в качестве свободного действия.
- **Эффекты, завершающие захват.** Если на вас воздействуют состояния, не позволяющие выполнять действия при возможности, то вы немедленно отпускаете противника. Если вы отходите от схваченного существа, то вы его отпускаете. Если вас или вашу цель тащат, толкают или сдвигают, а цель выходит за пределы досягаемости, то захват прекращается.

Чтобы сдвинуть схваченный объект вы должны выполнить силовую атаку.

#### **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ СХВАЧЕННОЙ ЦЕЛИ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Силовая атака.** Выполните атаку Сил против Реак. Модификаторы не применяются. При

успехе двигайтесь с 1/2 вашей скорости и тащите схваченную цель за собой.

- **Атаки при возможности.** Вы и ваша цель не провоцируете взаимных атак при возможности. Цель не провоцирует ваших союзников. Если вы покидаете квадрат, смежный с другими противниками, то вы провоцируете атаку при возможности.

### **Использование дарования.**

Вы можете использовать дарования.

#### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДАРОВАНИЯ.**

- **Действия.** Большинство дарований требует стандартное действие для использования, но некоторые требуют другие действия.

### **Напор.**

Вы можете попытаться толкнуть противника.

#### **НАПОР (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Цель.** Вы можете толкать существо, категория размера которого не больше 1, чем ваша.
- **Силовая атака.** Выполните атаку Сил против Стк. Модификаторы не применяются. В случае успеха сдвиньте противника на 1 квадрат и займите его место.
- **Невозможный напор.** Если сзади нет квадрата, в который можно толкнуть противника, то напор не удаётся.

### **Натиск.**

Вы бросаетесь в сражение.

#### **НАТИСК (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).**

- **Движение и атака.** Двигайтесь с вашей скоростью как часть натиска, выполните простую рукопашную атаку или напор в конце движения.
- **Бонус +1 к броску атаки.** Вы получаете бонус +1 к броску атаки.
- **Требования к движению.** Вы должны пройти 2 или более квадрата перед атакой, вы должны двигаться по прямой линии до квадрата, из которого будет произведена атака. Вы не можете провести натиск, если соседний квадрат занят.
- **Провоцирование атак при возможности.** Если вы покидаете квадрат, смежный с противником, то вы провоцируете атаку при возможности.
- **Нет последующих действий.** После проведения атаки вы не можете выполнять никаких действий в этом раунде, если только не потратите ОД.



### Очки действия.

Один раз за сражение вы можете потратить ОД.

### ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ДЕЙСТВИЙ.

- Вы начинаете с 1 ОД.
- Вы получаете 1 ОД, когда получаете вежу.
- После длительного отдыха число ОД обновляется.

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОД (СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ).

- **Во время своего хода.** Вы можете тратить ОД только во время своего хода, но не в раунде внезапности.
- **Получение действия.** Вы можете решить какое действие выполнить: стандартное, движения или второстепенное.
- **Один раз за сражение.** Вы можете взять ОД только один раз за сражение.

### Перемещение.

Во время сражения вы можете безопасно двигаться только при перемещении.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).

- **Движение.** Переместитесь на 1 квадрат.
- **Нет атак при возможности.** Вы не провоцируете атак при возможности, перемещаясь вблизи смежного противника.
- **Сложная местность.** Вы не можете перемещаться на сложной местности, если только вы можете перемещаться на несколько квадратов.
- **Режимы движения.** Вы не можете перемещаться, когда используете формы движения, требующие проверки умений.

### Ползти.

Когда вы падаете, вы можете ползти.

### ПОЛЗТИ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).

- **Падение.** Вы должны упасть, чтобы ползти.
- **Движение.** Двигайтесь с 1/2 вашей скорости.
- **Провоцирование атак при возможности.** Если вы покидаете квадрат, смежный с противником, то вы провоцируете атаку при возможности.

### Полная защита.

Вы полностью сосредотачиваетесь на защите.

### ПОЛНАЯ ЗАЩИТА (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).

- **Бонус +2 ко всем защитам.** Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до начала вашего следующего хода.

### Помощь союзнику.

Вы можете помочь союзнику с его броском атаки или помочь ему защититься от атак.

### ПОМОЩЬ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).

- **Бросок атаки.** Выберите цель в пределах рукопашной атаки и проведите простую рукопашную атаку против КЗ, равного 10. В случае успеха вы не наносите урон, выберите союзника. Этот союзник получает бонус +2 к следующему броску атаки против этой цели или ко всем защитам против следующей атаки цели.
- **Умения или проверки характеристик.** Выполните проверку против УС, равного 10. При успехе союзник получает бонус +2 к следующей проверке этого же умения или характеристики. Бонус утрачивается, если не будет использован до конца его следующего хода.

### Простая атака.

Простая атака – это мгновенное атакующее дарование, которое может использовать каждый персонаж. Есть два вида простой атаки: рукопашная и дистанционная. Простая рукопашная атака может использоваться для атак при возможности.

#### Простая рукопашная атака

#### Простая атака

Вы используете простую атаку, которой вас научили, когда вы первый раз взяли в руки оружие.

**Мгнов. Воинское, оружие**

**Стандартное действие** Рукоп. оружие

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Сил против КЗ.

**Попадание:** урон 1[W]+МодСил.

На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодСил.

**Особенность:** вы можете использовать безоружную атаку, чтобы выполнить простую рукопашную атаку.

#### Простая дистанционная атака

#### Простая атака

Вы используете простую атаку, которой вас научили, когда вы первый раз взяли в руки стрелковое оружие.

**Мгнов. Воинское, оружие**

**Стандартное действие** Рукоп. оружие

**Цель:** одно существо.

**Атака:** Лов против КЗ.

**Попадание:** урон 1[W]+МодЛов.

На 21-ом уровне урон увеличивается до 2[W]+МодЛов.

**Особенность:** «тяжелое метательное» оружие использует Сил вместо Лов для бросков атаки и урона.

## Сжатие.

Вы можете сжаться, чтобы поместиться в области, которая не является достаточно широкой для вас.

### СЖАТИЕ (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).

- **Меньшее пространство.** Большие, огромные и гигантские существа уменьшают своё пространство на 1. МТП решает для средних и более маленьких существ их возможности по сжатию.
- **1/2 скорости.** Ваша скорость составляет 1/2 часть от обычной скорости.
- **Штраф -5 к броскам атаки.** Вы получаете штраф -5 к броскам атаки до момента, когда вы вернётесь в своё нормальное состояние.
- **У противника есть боевое преимущество.** Когда вы сжимаетесь, то вы гарантируете боевое преимущество всем противникам до момента, когда вы вернётесь в своё нормальное состояние.
- **Провоцирование атак при возможности.** Если вы покидаете квадрат, смежный с противником, то вы провоцируете атаку при возможности.
- **Завершение сжатия.** Завершение сжатия - свободное действие. Вы возвращаетесь к своему нормальному размеру.

## Удар милосердия.

Иногда у вас есть возможность нанести удар противнику, полностью лишённому возможности защищаться.

### УДАР МИЛОСЕРДИЯ (СТАНДАРТНОЕ ДЕЙСТВИЕ).

- **Беспомощная цель.** Вы можете провести этот удар против беспомощной цели, смежной с вами. Вы можете использовать любое атакующее дарование. При успехе вы наносите крит. удар.
- **Убийство цели.** Если вы наносите урон, равный или превосходящий 1/2 от общего числа ОЗ цели, то цель погибает.

## Ходьба.

Ходьба безопасна, когда поблизости нет врагов.

### ХОДЬБА (ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ).

- **Движение.** Вы можете пройти кол-во квадратов, равное вашей скорости.
- **Провоцирование атак при возможности.** Если вы покидаете квадрат, смежный с противником, то вы провоцируете атаку при возможности.

## ЛЕЧЕНИЕ.

Во время сражения противник наносит вам урон. Очки здоровья определяют вашу способность пережить все попадания. ОЗ - это не только выносливость. Они также отражают ваши умения, удачу и все факторы, позволяющие вам остаться живым после сражения.

Когда вы создаёте персонаж, вам необходимо определить максимальные ОЗ. Из этого числа определяются значение ОЗ в раненом состоянии и значение ОЗ, восстанавливающихся при использовании Исцеляющего потока.

Когда вам наносят урон, вычитите кол-во нанесённого урона из ваших ОЗ. Если ОЗ больше 0, то вы можете сражаться, если меньше - вы умираете.

Дарования, способности и действия, которые восстанавливают ОЗ, являются лечащими. Когда вы лечитесь, то добавьте кол-во вылеченных ОЗ к вашему текущему значению ОЗ.

### ОЧКИ ЗДОРОВЬЯ.

Урон уменьшает ваши ОЗ.

- **Максимальные ОЗ.** Ваш класс, уровень и МодТел влияют на максимальное кол-во ОЗ. Текущие ОЗ не могут быть больше этого значения.
- **Состояние ранения.** Значение ОЗ состояния ранения равно 1/2 от максимального кол-во ОЗ. Когда ваши ОЗ становятся равны или меньше этого значения, вы становитесь раненым.
- **Умирание.** Когда ваши текущие ОЗ становятся равны 0 или меньше, вы умираете.

### ИСЦЕЛЯЮЩИЙ ПОТОК.

В основном лечение требует использования способности Исцеляющий поток. Когда вы используете Исцеляющий поток, вы восстанавливаете ОЗ. Один раз за сражение вы можете использовать способность Второе дыхание, чтобы потратить Исцеляющий поток. После короткого отдыха вы можете использовать любое кол-во Исцеляющего потока вне сражения. Вы ограничены в кол-ве применений данной способности за день. После длительного отдыха кол-во использований способности обновляется.

- **Число использований.** Ваш класс и МодТел определяют кол-во использований этой способности в день.

- **Значение Исцеляющего потока.** Когда вы используете эту способность, вы лечите 1/4 часть от ваших макс. ОЗ (округление вниз).
- **Монстры и НИП.** Эти существа обычно имеют 1 Исцеляющий поток на 1-10 уровнях, 2 - на 11-20 уровнях, 3 - на 21-30 уровнях.

### Лечение во время сражения.

Для своего лечения вы можете использовать Второе дыхание, ваш союзник может использовать умение Лечение или лечебное дарование на вас.

Когда вас вылечивает дарование, вам не надо использовать действия, чтобы потратить способность Исцеляющий поток, даже если вы без сознания.

### Регенерация.

Регенерация - это особая форма лечения, при которой каждый раунд восстанавливается определённое кол-во ваших ОЗ.

#### РЕГЕНЕРАЦИЯ.

- **Лечение каждый ход.** Если у вас есть регенерация, то вы восстанавливаете определённое кол-во ОЗ в начале вашего хода. Если ваши текущие ОЗ равны или меньше 0, то вы не можете регенерировать ОЗ.
- **Ограничение.** Вы не можете регенерировать ОЗ больше вашего макс. числа ОЗ.
- **Не суммируются.** Если вы получаете регенерацию от нескольких источников, то используется только большее число регенерации.

### Временные ОЗ.

Некоторые источники могут обеспечить вам временные ОЗ.

#### ВРЕМЕННЫЕ ОЗ.

- **Не настоящие ОЗ.** Временные ОЗ - это барьер, который необходимо преодолеть атакующему существу, чтобы начать наносить урон вашим настоящим ОЗ. Не добавляйте временные ОЗ к вашим текущим ОЗ.
- **Временные ОЗ не считаются.** Временные ОЗ не считаются, когда вы сравниваете текущие и макс. ОЗ, когда вы определяете состояние ранения или для других эффектов, зависящих от текущих ОЗ.
- **Сначала теряются временные ОЗ.** Когда вам наносят урон, вычитите его из временных ОЗ, если он больше, то вычитайте из текущих ОЗ.

- **Не суммируйте.** Если вы получаете временные ОЗ из разных источников, то не суммируйте их, а используйте максимальное значение.
- **Существуют до отдыха.** Ваши временные ОЗ существуют, пока не снизятся до нуля или вы не отдохнёте.

## УМИРАНИЕ И СМЕРТЬ.

В бесконечных исследованиях неизвестности и сражениях с монстрами вас всюду подстерегают опасности.

#### УМИРАНИЕ И СМЕРТЬ.

- **Умирание.** Когда ваши ОЗ уменьшаются до 0 или меньше, вы падаете без сознания и умираете. Любой нанесённый урон продолжает уменьшать ваши ОЗ, пока вы не умрёте.
- **Спасбросок против смерти.** Когда вы умираете, вам необходимо делать спасбросок против смерти в конце вашего хода каждый раунд. Результат определяет насколько вы близко подошли к смерти.  
*Меньше 10.* Если вы выбросили этот результат 3 раза, то вы умираете.  
*10-19.* Без результата.  
*20 или выше.* Используйте Исцеляющий поток. В этом случае ваши ОЗ становятся равными 0. Вы не умираете, находитесь в сознании, но по-прежнему лежите. Если у вас не осталось Исцеляющего потока, то ваше состояние не меняется.
- **Смерть.** Когда вам наносят урон, уменьшающий ваши ОЗ до значения, равного «отрицательному» значению состояния ранения, вы умираете.

Ролевая игра не заканчивается смертью. Есть множество способов оживить персонажей. Большинство монстров не атакуют умирающих персонажей, они сосредотачивают своё внимание на бодрствующих персонажах, но некоторые существа могут добивать умирающих персонажей.

#### Вырубание существ.

Когда ОЗ монстра падают до 0, вы можете вырубить его, т.е. он окажется без сознания, вместо смерти. Если он не восстановит ОЗ, то он находится в бессознательном состоянии, но не умирает. После короткого отдыха это существо восстанавливает 1 ОЗ и обретает сознание.

### **Лечение умирающего персонажа.**

Когда вы умираете, любое лечение восстанавливает, по крайней мере, 1 ОЗ. Если вас стабилизировали умением Лечение, но вы не получили лечения, то вы восстанавливаете ОЗ после длительного отдыха.

### **ЛЕЧЕНИЕ УМИРАЮЩЕГО ПЕРСОНАЖА.**

- ❖ **Восстановление ОЗ.** Когда вы умираете и получаете лечение, вы восстанавливаете ОЗ до 0, а затем восстанавливаете ОЗ от эффекта лечения. Если эффект требует Исцеляющего потока, а его у вас нет, то вы восстанавливаетесь до 1 ОЗ.
- ❖ **Обретение сознания.** Как только ваши ОЗ становятся больше 0, вы обретаете сознание и больше не умираете.



## Глава 10. Ритуалы.

Ритуалы – сложные церемонии, которые производят магические эффекты. Вы не запоминаете или подготавливаете ритуал; он является таким длинным и сложным, что никто никогда не смог бы его выучить полностью. Выполняя ритуал, вы должны читать его из книги или свитка.

Книга ритуалов содержит один или более ритуалов, так что вы можете использовать их так часто и долго, как пожелаете, поскольку можете экономить время и компоненты при выполнении ритуала.

Ритуальный свиток содержит один единственный ритуал, и вы можете исполнить его со свитка только однажды. После чего волшебство, содержащееся в свитке, расходуется, и он обращается в пыль. Любой может использовать ритуальный свиток, чтобы провести его, пока есть соответствующие компоненты.

### ПРИБРЕТЕНИЕ И ИЗУЧЕНИЕ РИТУАЛОВ.

Прежде, чем вы сможете выполнить ритуал, вы должны приобрести книгу ритуалов, в которой содержится ритуалы и методы его исполнения. Также вы можете приобрести ритуальный свиток.

#### Приобретение книги ритуалов.

Вы можете покупать книги ритуалов или находить их в качестве сокровищ. Вы можете также сделать копию существующей книги ритуалов, а некоторые классы дают вам бесплатный доступ ко множеству ритуалов. Волшебники содержат свои заклинания и ритуалы в книге заклинаний.

**Покупка книги ритуалов.** Вы можете покупать книги ритуалов по цене в 50 зм. Каждая книга ритуалов содержит 128 страниц. А каждый ритуал занимает такое количество страниц, каков его уровень. В описании каждого ритуала приводится его рыночная стоимость, которая является стоимостью в зм части книги, содержащей этот ритуал, или стоимостью, чтобы добавить этот ритуал в книгу заклинаний (если в ней для этого есть достаточно места).

**Обнаружение книги ритуалов.** Когда вы исследуете разрушенную библиотеку, углубляетесь в потерянный храм, или убиваете злодея мага, то можете обнаружить тома по тайной философии,

которые содержат ритуалы. Такой ритуал в книге – часть сокровища, которое вы приобретаете, в то время как рискуете.

**Создание книги ритуалов.** Вы можете создать новую книгу ритуалов, копируя существующую. Вы не можете создать книгу ритуалов для ритуала более высокого уровня, чем вы являетесь, и вы не можете копировать ритуал со свитка, так как он не содержит все необходимые элементы для этого.

Когда вы создаете книгу ритуалов или копируете ритуал в существующую книгу, вы записываете ряд слов на каждую страницу; вы вносите часть волшебства в книгу, поэтому вам необходима книга самого высшего качества, экзотические чернила и дорогие компоненты, общая стоимость которых входит в рыночную стоимость ритуала. Вы не сохраняете какое-либо золото, создавая книгу ритуалов, при покупке этих компонентов.

В дополнение к требованию золота при создании ритуала или копирования его в книгу требуется определенное время: 8 часов для героического ритуала (1-10 уровень), 16 часов для образцового ритуала (11-20 уровень), и 24 часа для легендарного ритуала (21-30 уровень).

#### Владение ритуалом.

Обладание книги ритуалов не достаточно для того, чтобы позволить вам его исполнить. Вы должны сначала овладеть ритуалом, изучая его в течение 8 часов непрерывно. Если вы изучили ритуал при создании книги, или получили его как способность от класса, то вы уже владеете им. Вы должны отвечать двум требованиям, чтобы овладеть ритуалом. Вы должны иметь навык Сотворение ритуалов (жрецы и волшебники получают этот навык на 1-ом уровне), и ваш уровень должен быть равен или превышать уровень ритуала. Если вы отвечаете этим требованиям и тратите 8 часов, изучая ритуал, вы можете добавить его к своему списку ритуалов, которыми владеете. Пока у вас есть книга ритуалов, вы можете исполнять ритуал так часто как хотите, если вы владеете этим ритуалом. Нет никакого предела числу ритуалов, которыми вы можете владеть.

#### Приобретение ритуального свитка.

Ритуальный свиток – единственная страница пергамента или бумаги.

**Покупка ритуального свитка.** Книга ритуалов или ритуальный свиток могут быть куплены за соответствующую рыночную стоимость.

**Обнаружение ритуального свитка.** Ритуальные свитки также могут быть найдены, как сокровище.

**Создание ритуального свитка.** Вы можете создать ритуальный свиток, переводя ритуал, которым владеете. Создание ритуального свитка занимает вдвое больше времени создания книги ритуалов, но цена остается прежней.

**Ограничение.** Даже притом, что ритуальный свиток фактически позволяет вам исполнять ритуал, вы всё же не можете овладеть им и записать в свою книгу. Свиток является сжатой версией ритуала, частично созданный и подготовленный так, чтобы это заняло одну страницу.

## ВЫПОЛНЕНИЕ РИТУАЛА.

Чтобы выполнить ритуал, которым вы владеете, вы должны потратить определённое время (даётся в описании ритуала), и выполнить определённые действия. Эти действия могли бы включать в себя чтение длинных пассажей из книги ритуалов, вырисовывания сложных диаграмм, жжения специального ладана или разбрызгивания мистических реактивов в определённое время, или выполнение набора дотошных требований. Требуемые специфические действия, не описаны в большинстве ритуалов, их оставляют вашему воображению.

Ритуал требует определённых тайных компонентов, которые вы должны купить, прежде чем выполнять его, и они расходуются, когда ритуал завершён. Каждый ритуал определяет стоимость компонентов, в которых вы нуждаетесь. Если ритуал требует проверки умения, то проверка обычно определяет эффективность ритуала. Даже если проверка выдаёт низкий результат, то ритуал обычно преуспевает, но если проверка даёт высокий результат, то вы можете получить лучший эффект.

### Ассистирование в ритуале.

Если в ритуале не сказано иначе, то четверо ваших союзников могут помочь вам исполнить его. Каждый помощник должен находиться в пределах 5 квадратов от вас, и каждый должен активно участвовать в проведении ритуала на всё время, как того требуется. Ваши помощники не нуждаются ни в навыке Сотворение ритуалов, ни во владении этим ритуалом.

Ваши союзники могут помочь вам двумя способами. Сначала, если ритуал требует определённых расходов, Исцеляющего потока или

любой другой ресурс, ваш союзник может, если желает, внести эти ресурсы. Определённые ритуалы могли бы наоборот не позволять участия других в их проведении или траты ресурсов, но чаще такие ритуалы вовлекают жертвы злым богом или лордам демонам, и вы не найдете их в большинстве книг ритуалов персонажей игрока. Во-вторых, ваши союзники могут помочь вам с проверкой умений, которую вы делаете, чтобы завершить ритуал, используя нормальные правила для этого, чтобы сотрудничать в проверке умений с другим игроком.

### Прерывание ритуала.

В любое время, прежде чем ритуал закончен, вы можете остановиться, и это не принесёт никакого негативного эффекта. Вы не расходуете никакие компоненты или требуемые ресурсы до окончания ритуала. Вы не можете возобновить исполнение ритуала, который был прерван, и, таким образом, вы теряете время, которое потратили на проведение ритуала.

### Использование ритуального свитка.

Ритуальный свиток содержит только одно использование специфического ритуала. Вы можете выполнить ритуал со свитка, даже не обладая навыком Сотворение ритуалов, независимо от уровня ритуала. Вы всё ещё должны тратить компоненты и другие требуемые ресурсы, и даже пользоваться помощью союзников, после чего свиток обращается в пыль. Если ритуал прерван, свиток остается неповреждённым.

## ПРОДАЖА КНИГИ РИТУАЛОВ.

Вы можете продавать книги ритуалов и ритуальные свитки в половину рыночной стоимости, при условии если МТП согласен, что есть на них спрос. Хотя вы можете пробовать продавать копии ритуалов, но чаще это экономически невыгодно, и спрос на книги ритуалов и свитки ограничен. Вы платите полную стоимость, чтобы создать книгу ритуалов или ритуальный свиток, а можете типично продавать их за половину стоимости. Кроме того, число людей, способных пройти проверки умений при использовании ритуала или способных себе позволить провести дорогой ритуал, крайне ограничено. И многие НИП, кто является достаточно квалифицированными и богатыми, чтобы быть потенциальными клиентами, уже имеют в наличии книги ритуалов с ними.

## КАК ЧИТАТЬ РИТУАЛ.

Ритуалы описаны в непротиворечивом формате, элементы которого приведены ниже.

### Название и художественный текст.

Ниже названия ритуала приводится художественный текст, в котором говорится, что происходит, иногда информация выражена в терминах или визуальной и звуковой составляющей, то есть то, как он выглядит.

### Уровень.

Каждый ритуал имеет уровень. Вы должны быть такого же уровня или выше, чтобы исполнить ритуал или скопировать его.

### Категория.

Ритуал классифицирован в одной или более категориях, которые описывают его общую природу и функцию. Каждая из девяти категорий ритуала связана с одним или больше умением.

- ◆ **Связывание (Основы магии/Религия).** Эти ритуалы соблазняют, ловят в ловушки, контролируют, или защищают вас от другого существа.
- ◆ **Создание (Основы магии/Религия).** Эти ритуалы используются для создания магических предметов или других объектов.
- ◆ **Обман (Основы магии).** Ритуалы обмана скрывают действительность за различными фасадами.
- ◆ **Предсказание (Основы магии/Природа/Религия).** Эти ритуалы обеспечивают информацией, руководством или дают совет.
- ◆ **Исследование (Основы магии/Природа/Религия).** Всеобъемлющая категория, ритуалы исследования включают в себя большое разнообразие эффектов, полезных для рискующих каждый день.
- ◆ **Восстановление (Лечение).** Эти ритуалы удаляют негативные эффекты или воскрешают мертвых.
- ◆ **Наблюдение (Основы магии).** Эти ритуалы помогают заклинателю шпионить за местами, объектами или существами.
- ◆ **Путешествие (Основы магии).** Ритуалы путешествий транспортируют персонажей из одного места в другое, или с плана на план.
- ◆ **Ограждение (Основы магии).** Эти ритуалы обеспечивают различной формы защиты.

### Время.

Выполнение ритуала занимает указанное количество времени. Используя свиток, вы сокращаете время на половину.

### Продолжительность.

Здесь указывается продолжительность действия эффектов после проведения ритуала. Эффекты ритуалов обычно длятся дольше таковых дарований.

### Стоимость компонентов.

Это значение компонентов, которые должны быть израсходованы, чтобы выполнить ритуал. Ключевое умение определяет вид требуемых компонентов.

- ◆ **Алхимические реактивы (Основы магии).** Типично они являются маленькими пузырьками, полные металлов, редких земель, кислоты, соли, или части, извлеченные из существ, типа дракона или василиска.
- ◆ **Мистические бальзамы (Лечение).** Для ритуалов восстановления необходимы мистические бальзамы, нанесенные на существ, чтобы быть излеченными. Эти бальзамы хранятся в маленьких флажках и включают в себя мази и растворы, сделанные из редких специй.
- ◆ **Редкие травы (Природа).** Редкие травы обычно собираются в определенное время года и готовятся, обычно в полнолуние.
- ◆ **Освященный ладан (Религия).** Освященный ладан готовится с помощью определенных религиозных обрядов, и сжигается в виде порошка или палочки.
- ◆ **Резидюум (Любой).** Это сконцентрированная магическая субстанция, которая получается в результате выполнения ритуала Развеять магию с магического предмета; резидюум может использоваться как компонент для любого ритуала. Вы не можете по обыкновению купить его на открытом рынке, а приобретаете, иссушая магические предметы.

Вы можете использовать компоненты, связанные с ключевыми умениями для любого ритуала, который использует это умение. Например, вы снабжены алхимическими реактивами, и можете использовать их, когда вы проводите любой ритуал на основе умения Основы магии. Вы не можете использовать алхимические реактивы, чтобы выполнить ритуал, требующий ладан, к примеру. Но вы можете использовать резидюум для любого ритуала.

Вы можете покупать компоненты для ритуалов в некоторых лавках, ваши союзники также могут обеспечивать вас ими (совместно с вами оплачивать ритуал), или вы можете найти их в качестве сокровища. Однако когда вы покупаете компоненты, записывайте его стоимость в вашем листе персонажа, чтобы позже, выполняя ритуал, вычесть из его стоимости компонентов.

Описания некоторых ритуалов требуют других затрат, типа Исцеляющего потока или предмета для фокусирования (типа зеркала или хрустального шара для наблюдения). Эти предметы не расходуются, когда вы проводите ритуал.

#### **Рыночная цена.**

Этот раздел – стоимость, чтобы купить книгу ритуалов, содержащую ритуал, или скопировать в существующую. Свитки, содержащие ритуал, стоят столько же.

#### **Ключевое умение.**

Ключевое умение ритуала определяет тип компонентов, требуемых для выполнения ритуала, и если ритуал требует проверки умений, ключевое умение используется для этой проверки. Если в этом разделе говорится, что проверка не требуется, то ритуал проходит без проверок каких-либо умений.

Если ритуал имеет больше, чем одно ключевое умение, вы выбираете, какое умение использовать. Ваш выбор определяет оба компонента, которые вы используете и умение, которое вы используете для любой проверки, требуемой ритуалом. Если в описании не говорится иначе, то когда вы заканчиваете выполнять ритуал, должны сделать проверку умения. Вы не можете «брать 10» для проверок этих умений.

#### **Эффекты.**

Текст, который следует за предыдущей информацией, описывает то, что случается, когда вы заканчиваете исполнять ритуал.

## **ОПИСАНИЕ РИТУАЛОВ.**

### **Банкет путешественников.**

Пища для вашей группы появляется из воздуха, достаточная для вашей поддержки в течение продолжительного времени.

<b>Уровень:</b> 4	<b>Цена комп.:</b> 35 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 175 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Природа (без проверки)
<b>Прод.:</b> 24 часа	

Вы создаёте еду и воду, достаточную для того, чтобы накормить пятерых средних или двоих больших существ в течение 24 часов. Вы определяете тип существ, исполняя ритуал, и он создаёт пищу (зерно для лошадей и т.п.).

Любая еда и вода, созданная, но не съеденная исчезает, когда продолжительность ритуала подходит к концу.

### **Варение микстуры.**

Жидкости варятся и пузырятся, превращая сырое вещество магии в форму, которую можно пить.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> особо
<b>Кат.:</b> Создание	<b>Рын. цена:</b> 75 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Основы магии или
<b>Прод.:</b> до употребления	Религия (без проверки)

Вы создаёте микстуру или эликсир вашего уровня или ниже. Общая стоимость ритуала равняется цене микстуры или эликсира, который вы создаёте.

### **Волшебный замок.**

Вы защищаете дверь, чтобы ни один противник не прошёл через неё. На двери пишется, что никто, кроме вас и ваших союзников не может через неё пройти.

<b>Уровень:</b> 4	<b>Цена комп.:</b> 25 зм
<b>Кат.:</b> Ограждение	<b>Рын. цена:</b> 150 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> постоянно	

Вы блокируете ворота, дверь, окно или некоторый другой вид входа. Вы можете открывать дверь как обычно, но для всех остальных, кто не имеет разрешения, проход закрыт. Ваша проверка умения Основы магии с бонусом +5 устанавливает УС против проверок умения Воровство или проверок Силы, чтобы открыть дверь.

Когда вы выполняете ритуал, то можете позволить другим существам или типам существ проходить сквозь проход, игнорируя эффект



ритуала. Вы можете выбрать любой или ни один из следующих опций:

- ❖ **Пароль.** Вы можете установить устный пароль. Если он произнесён в пределах 5 квадратов от двери, то говорящий может игнорировать эффект ритуала в течение 1 минуты.
- ❖ **Индивидуально.** Вы можете назвать до 10 существ индивидуально, которые смогут игнорировать эффект ритуала.
- ❖ **Описание.** Вы можете описать одну или более категорий существ, кто может игнорировать эффект ритуала, используя определённые заметные характеристики. Например: тип, размер или снаряжение, которое несёт существо.

Волшебный замок остаётся до тех пор, пока вы не снимете его, проход не разрушится, или пока он не будет пройден, типа ритуала Стук или успешной проверки Силы или умения Воровство.

### Вынести элементы.

Ни резкий холод, ни жгучая жара больше не беспокоят вас. Вы путешествуете в арктике и пустыне также комфортно, как и в умеренном климате.

<b>Уровень:</b> 2	<b>Цена комп.:</b> 20 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 100 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии или
<b>Прод.:</b> 24 часа	Природа (без проверки)

Этот ритуал позволяет вам и до 5 человек (включая вас) игнорировать штрафы, связанные с экстремальными значениями немагической погоды, то есть затронутое ритуалом существо не переносит никаких эффектов от окружающей температуры между -45 и +60 градусами по Цельсию, оснащение также не страдает и защищено от воздействия экстремальных температур.

### Галлюцинация существа.

Несколько слов описания, несколько волшебных жестов и внушающие страх образы появляются перед вами.

<b>Уровень:</b> 12	<b>Цена комп.:</b> 500 зм
<b>Кат.:</b> Обман	<b>Рын. цена:</b> 2 600 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> 24 часа	

Вы создаёте иллюзию одного существа, любого размера, от маленького до большого. Оно выглядит и пахнет как оригинальное существо. Если оно может говорить или издавать звуки, иллюзию можно сделать хорошей, но на ограниченном

основании (на суд МТП) – невозможно, например, для иллюзии вести беседу.

Вы можете дать иллюзии простые команды, типа блуждания по местности, жевать растения и т.п. Ваша проверка умения Основы магии определяет количество команд, которое вы можете дать существу.

Проверка умения Основы магии	Действия
19 или ниже	1 втор., 1 движ.
20-29	1 втор., 1 движ., 1 станд.
30-39	2 втор., 2 движ., 1 станд.
40 или больше	2 втор., 2 движ., 2 станд.

Иллюзия может исполнять эти действия в определённой последовательности, типа перемещение, стандартное действие и снова перемещение, или зацикливание, или старт в ответ на определённый спусковой механизм, типа открывания двери. Иллюзия могла бы двигаться, когда какое-либо существо начинает двигаться рядом с ним или кричит, или подвергается нападению.

Существа, которые видят иллюзию, или взаимодействуют с ней, делают проверку умения Проницательность, чтобы обнаружить, что видят ложь. УС проверки равен вашей проверке умения Основы магии. Существом позволяет проверка, когда они в первый раз видят иллюзию и каждый раз, когда взаимодействуют. Существа, которые касаются иллюзию, автоматически понимают, что перед ними фальшивка.

Иллюзия не может путешествовать больше, чем на 20 квадратов от того места, где впервые появилась.

### Галлюцинация предмета.

По вашей команде перед вами появляется фантом предмета, который вы представили в уме. Вскоре он обретёт твёрдую форму.

<b>Уровень:</b> 5	<b>Цена комп.:</b> 25 зм
<b>Кат.:</b> Обман	<b>Рын. цена:</b> 250 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> 24 часа	

Вы создаёте иллюзию одного неодушевлённого предмета, чтобы было похоже на реальность. Вы можете использовать этот ритуал, чтобы создать иллюзорную стену, дверь, оружие или другой объект.

Ваш результат проверки умения Основы магии определяет размер иллюзии.

Проверка умения	Макс. размер
Основы магии	
19 или ниже	Маленький
20-29	Средний
30-39	Большой
40 или больше	Огромный

Как только вы создаёте иллюзию, то не можете её перемещать, также в ней не должно содержаться двигающихся частей. Существа, которые видят или взаимодействуют с иллюзией, делают проверку умения Проницательность, чтобы обнаружить факт иллюзии. УС проверки является результатом вашей проверки умения Основы магии. Существо позволяет сделать проверку первый раз, когда он видит иллюзию, и каждый раз, когда он взаимодействует с ней. Существо, которое касается иллюзии, автоматически понимает, что это фальшивка.

### Глаз предупреждения.

Вы призываете четыре сторожевых немигающих глаза. Глаза защищают вас от попыток противников наблюдать за вами. Они бьют тревогу, когда вам угрожает опасность.

Уровень: 14	Цена комп.: 800 зм
Кат.: Ограждение	Рын. цена: 4 200 зм
Время: 30 минут	Умение: Основы магии
Прод.: 24 часа (особо)	

Этот ритуал работает также как и Глаз тревоги. Кроме того, Глаз предупреждения автоматически обнаруживает наблюдающий сенсор, который появляется или перемещается в пределах 10 квадратов от него, видя в этом сенсоре злоумышленника. К тому же глаз разрушает сенсор, сразу после того как сообщит о нём, если его создатель (сенсора) не пройдет проверку умения Основы магии (УС 20 + ваш уровень). Где бы вы ни находились, вы сразу узнаете о том, что ваш глаз столкнулся с сенсором. Каждый раунд, если сенсор остаётся в пределах 10 квадратов от глаза, тот пытается его разрушить.

**Дополнительный фокус.** Как и с Глазом тревоги, вы можете увеличить продолжительность ритуала и сохранить глаз в пределах области. Этот фокус представляет собой драгоценный глаз из золота и рубина, стоимостью 1600 зм.

### Глаз тревоги.

Вы призываете четыре сторожевых немигающих глаза. Глаза защищают вас от попыток противников наблюдать за вами. Они бьют тревогу, когда вам угрожает опасность.

Уровень: 2	Цена комп.: 250 зм
Кат.: Ограждение	Рын. цена: 100 зм
Время: 30 минут	Умение: Основы магии
Прод.: 24 часа (особо)	

Этот ритуал создаёт глаза-наблюдатели, которые вы помещаете в любой квадрат в пределах 10 квадратов от того места, где вы проводите ритуал. Каждый глаз занимает специальный квадрат, он неосязаем и с ним нельзя взаимодействовать физически. Глаза практически невидимые и имеют результат проверки умения Скрытность, равный 20 + ваш уровень, для избежания обнаружения.

Ваша проверка умения Основы магии определяет, сколько глаз вы можете поместить в области и какой сенсорной способностью они будут обладать.

Проверка умения	Кол-во глаз	Зрение
Основы магии		
19 или ниже	1	Нормальное
20-39	3	Тёмное
40 или выше	5	Тёмное и термочувство (12 квадратов)

Глаза не слышат, но видят они хорошо. Каждый использует ваш модификатор умения Восприятия с бонусом +5.

Если глаз видит злоумышленника, то испускает громкий предупреждающий звук, определённый вами во время ритуала. Этот звук может быть похож на громкий крик «враги на подходе!», уханье совы или трубные фанфары. УС умения Восприятие, чтобы услышать звук нормальное, равное 0 (изменяемый как обычно расстоянием).

Глаза никогда не считают вас злоумышленником. Кроме того, вы можете определить любое число других участников ритуала в качестве не злоумышленников. Когда вы исполняете ритуал, то вы можете определить одну или более категорию существ, которых глаза игнорируют. Вы можете определить эти категории очевидными физическими характеристиками, типа: высоты, массы, формы тела, типа существ, расы существ, или очевидного оснащения (существа со щитом и факелом).

Эффект ритуала продолжается 24 часа или пока вы не удалитесь на 20 квадратов от глаз.

**Дополнительный фокус.** Вы можете продлить ритуал на неопределённое время, используя фокус в виде маленького глаза, выполненного из серебра и рубина, стоящего 100 зм. Пока этот фокус находится в пределах 20 квадратов от глаз, эффект ритуала продолжает действовать. Вы можете как-то скрыть или защитить фокус любым путём, как хотите, пока он остаётся в пределах 20 квадратов от глаз.

### Голос судьбы.

Участники ритуала слышали голос, который обеспечивает руководство для дальнейших действий.

<b>Уровень:</b> 26	<b>Цена комп.:</b> 45 000 зм, 5
<b>Кат.:</b> Предсказание	Исц. потоков
<b>Время:</b> 1 час	<b>Рын. цена:</b> 225 000 зм
<b>Прод.:</b> мгновенно	<b>Умение:</b> Религия

Вы консультируетесь с объектом судьбы, возможно служителем Авандры, Йоун, Телора или Королевой воронов, чтобы заглянуть в будущее. Вы задаёте вопросы и грохочущие голоса отвечают.

Ваша проверка умения Религия определяет количество вопросов, которые вы можете задать.

Проверка умения Религия	Число вопросов
24 или ниже	3
25-29	4
30-34	5
35-39	6
40 или больше	7

Ваши вопросы должны касаться определённой цели, события или действия, которое ещё не произошло. То, что должно произойти, не обязательно должно быть известно смертным, живым или мертвым. Этот ритуал может дать ответы только на события, которые произойдут в последующие 7 дней. После этого вы можете получить вероятную возможность в виде полезной неясной информации. Руководство объектов судьбы достаточно точно, но великие герои могут оборвать нить судьбы, по крайней мере, на время избежать её. Если ритуал показывает, что действие несёт «точную гибель», вы должны понять, ничто не действительно и может не случиться. Кроме того, объект судьбы полагается только на это мгновение вашей воли и принятия решений. Если вы не действуете так как должны были или меняете существующее состояние, когда исполняете ритуал, то руководство может быть в конечном итоге бесполезным.

### Дыхание в воде.

Прохладная вода заполняет ваши лёгкие, позволяя вам дышать и говорить под водой также хорошо, как на земле.

<b>Уровень:</b> 8	<b>Цена комп.:</b> 135 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 680 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии или
<b>Прод.:</b> особо	Природа

Когда вы исполняете ритуал, то можете определить до восьми существ (включая вас непосредственно, если хотите), чтобы они могли дышать водой, также как воздухом. Кроме того, они могут говорить под водой как обычно. Дыхание в воде не изменяет вашу способность дышать воздухом. И оно не даёт вам большую скорость плавания или способность сопротивляться толще воды. Но этот ритуал защищает переносимое имущество от водного воздействия, типа книг, свитков. Ваш результат проверки определяет продолжительность эффекта ритуала.

Проверка умения	Продолжительность
<b>Основы магии</b>	
19 или ниже	1 час
20-24	2 часа
25-29	4 часа
30-39	8 часов
40 или больше	16 часов

### Животное-посланник.

Вы шепчете слова животному и оно устремляется к цели, чтобы передать ваше сообщение.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> 10 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 50 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Природа
<b>Прод.:</b> особо	

Вы выбираете невраждебное крошечное животное, типа воробья, вороны, лисы или карпа. Животное должно оставаться в пределах 5 квадратов от вас при выполнении ритуала всё время. Как только ритуал завершён, вы нащёптываете этому животному сообщение, состоящее максимум из 25 слов и имя получателя. Животное тут же отправляется на поиски получателя. Оно избегает опасности по пути. После обнаружения получателя, животное приближается к нему достаточно близко (смежный квадрат), и затем ваш шёпот издаётся из рта животного, передавая сообщение. Когда животное доставит сообщение, или продолжительность ритуала подойдёт к концу, ваше

влияние на животное заканчивается и оно возвращается к своему естественному поведению.

Ваша проверка умения Природа определяет, как долго животное будет затронуто ритуалом.

Проверка умения Природа	Продолжительность
19 или ниже	6 часов
20-29	12 часов
30-39	18 часов
40 или больше	24 часа

### Запрет.

Мощный оберег защищает вас от усилий ваших противников шпионить за вами и от врагов, которые хотят телепортировать к вам.

Уровень: 20	Цена комп.: 5 000 зм, 5
Кат.: Ограждение	Исц. потоков
Время: 30 минут	Рын. цена: 25 000 зм
Прод.: 24 часа (особо)	Умение: Основы магии

Никакой наблюдательный сенсор не может просматривать область Запрета, и никакое существо не может туда телепортироваться, если не является более высокоуровневым, чем создатель Запрета. Ваша проверка умения Основы магии определяет размер защищённой области, которая считается взрывом.

Проверка умения Основы магии	Защищённая область
9 или ниже	Взрыв 1
10-19	Взрыв 3
20-29	Взрыв 5
30-39	Взрыв 8
40 или больше	Взрыв 12

Эффект защиты продолжается 24 часа, но заклинатель (не помощники) может увеличить продолжительность, расходуя Исцеляющий поток каждые 24 часа, чтобы поддерживать эффект. Заклинатель не должен находиться в этой области, или даже на том же плане, чтобы эффект продолжался. Если эффект поддерживался каждый день в течение года, то он становится постоянным.

### Зачарование магического предмета.

Волшебство вселенной превращается в предмет в ваших руках.

Уровень: 4	Цена комп.: особо
Кат.: Создание	Рын. цена: 175 зм
Время: 1 час	Умение: Основы магии (без проверки)
Прод.: постоянно	

Вы касаетесь обычного предмета и превращаете его в магический предмет вашего уровня или ниже. Стоимость компонентов ритуала равна стоимости магического изделия, которое вы создаёте. Вы можете также использовать этот ритуал, чтобы изменить размеры магического доспеха, например, уменьшить его для полурослика. Для этого использования не нужно никаких компонентов.

### Зрение волшебника.

Вы расширяете ваши чувства за дверь, смотря и слушая внутри, как будто вы были там.

Уровень: 8	Цена комп.: 270 зм, фокус
Кат.: Наблюдение	тратит 200 зм
Время: 10 минут	Рын. цена: 680 зм
Прод.: особо	Умение: Основы магии

Когда вы исполняете ритуал, то выбираете квадрат в пределах 20 квадратов от вас. Даже тот, который вы непосредственно не можете видеть или не имеете линию эффекта до него. Вы создаёте магический сенсор в том квадрате и можете слышать и видеть всё, как будто вы стоите в этом квадрате. Также вы обладаете тёмным зрением через сенсор. Используйте проверку умения Восприятие, чтобы слышать тихие звуки или видеть менее заметные вещи, наблюдая через сенсор. Ваша проверка умения Основы магии определяет, сколько сенсор работает по времени.

Проверка умения Основы магии	Продолжительность
19 или ниже	1 раунд
20-24	2 раунда
25-29	3 раунда
30-39	4 раунда
40 или больше	5 раундов

Ритуал создаёт сенсор, мерцающий в воздухе, который осторожные существа могут заметить. Они должны преуспеть в проверке умения Восприятие (УС равен 10 + ваш уровень), чтобы заметить сенсор. Существа не могут как-то взаимодействовать или разрушит сенсор. Достаточно мощная магия ограждения, типа ритуала Запрет, может заблокировать Зрение волшебника. Если область защищена подобным образом, то, исполняя ритуал, вы узнаете об этом и можете прекратить, не тратя компоненты.

**Фокус.** Зеркало или хрустальный шар, стоящий, по крайней мере, 200 зм. Фокус передаёт то, что вы слышите и видите.



## Излечение болезни.

Даже самое неприятное несчастье исчезает при вашем лечебном прикосновении.

<b>Уровень:</b> 6	<b>Цена комп.:</b> 150 зм
<b>Кат.:</b> Восстановление	<b>Рытн. цена:</b> 360 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Лечение
<b>Прод.:</b> мгновенно	

Ритуал Излечение болезни избавляет от одной болезни, активна ли она или нет. Субъект полностью излечивается и теряет любые негативные побочные эффекты и признаки болезни.

Этот ритуал является физически направленным на персонажа и может даже убить его. По окончании ритуала, сделайте проверку умения Лечение, используя уровень болезни как штраф. Результат показывает, сколько повреждений получит персонаж. Если он выживает, то это повреждение может быть излечено как обычно.

Проверка умения Лечение	Эффект
0 или ниже	Смерть
1-9	Урон, равный макс. ОЗ цели
10-19	Урон, равный 1/2 макс. ОЗ цели
20-29	Урон, равный 1/4 макс. ОЗ цели
30 или больше	Нет урона

Если вы знаете, что ваша цель страдает от нескольких болезней, то должны выбрать, какую именно лечить этим ритуалом. Иначе ритуал затрагивает случайную одну болезнь. Вы изучаете уровень болезни, и в определённый момент можете не захотеть продолжать, не расходуя никаких компонентов.

## Истинный портал.

Вы создаёте круг пылающих знаков и задаёте местоназначение - любое место, какое хотите. Круг заполняется туманным видением этого места. Как только вы вступаете в него, вы мгновенно перемещаетесь в нужное место.

<b>Уровень:</b> 28	<b>Цена комп.:</b> 50 000 зм
<b>Кат.:</b> Путешествие	<b>Рытн. цена:</b> 425 000 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> особо	

Этот ритуал работает также как и Привязанный портал, кроме того, что отмечено здесь.

Вы не ограничены в телепортировании к местам, которые знаете, или имеете постоянные круги телепортации. Однако, проводя ритуал, вы должны описать намеченное место достаточно точно. «Аудитория лорда Амброуза» является достаточным, как и «самый близкий храм Телора». Ваше описание должно использовать только название места и другую статическую информацию. Вы не можете сказать «где-нибудь, где находится принцесса Катрия» или «самая близкая груда золота». Магия ритуала интерпретирует ваше определение цели как самое возможное. Если ваше описание недостаточное для того, чтобы определить цель, ритуал терпит неудачу, но компоненты не расходуются. Если ритуал вызывает портал в намеченное место, типа храма Телора, но вы не знали, что он находится не в этом городе, то ритуал все-таки действует и компоненты расходуются. Если цель ритуала блокирована ограждающими эффектами, типа ритуала Запрет, ритуал открывает портал на границе ограждения. Вы можете видеть через портал до того, как войдёте в него, если захотите.

Вы можете использовать круг телепортации как точку происхождения этого ритуала, делая временные модификации как часть ритуала. Использование телепортационного круга уменьшает стоимость ритуала на 1 000 зм и вы получаете бонус +5 к проверке умения Основы магии.

## Консультация мистических мудрецов.

Вы входите в транс, где общаетесь с духами мудрецов, ища ответы на вопросы.

<b>Уровень:</b> 10	<b>Цена комп.:</b> 400 зм
<b>Кат.:</b> Предсказание	<b>Рытн. цена:</b> 1 000 зм
<b>Время:</b> 30 минут	<b>Умение:</b> Религия
<b>Прод.:</b> 10 минут	

Вы задаёте единственный вопрос таинственным экстропланарным силам о делах вне вашего кругозора. Сделайте проверку умения Религия с бонусом +10 вместо проверки умений Основы магии или История, чтобы раскрыть ключ, помните о немногих сведениях, иначе получите информацию о мире вокруг вас.

Ритуал предоставляет вам одну отдельную информацию. Эта информация может принять форму слова, имени, названия, фразы или даже краткой истории, в зависимости от того, что вы ищете. Вы можете узнать имя узурпатора древней Династии Катерран, существовавшая тысячу лет

назад, или слабости теневого убийцы, который мешает вам на каждом шагу.

Ритуал не может раскрыть информацию вне кругозора наиболее учёных мудрецов. Бесполезно, если вы пытаетесь узнать магическое слово, которое откроет склеп вампира, так как только вампир знает это слово. И при этом ритуал не может вам дать достоверную информацию о месте, где хранятся сокровища, но мистические мудрецы могли бы сказать вам, где такая-то императрица хранила свои сокровища в прошлом и было ли оно разграблено, после падения империи.

### Консультация оракула.

Призрачная фигура с пылающими глазами появляется перед вами, давая загадочные ответы на ваши вопросы.

<b>Уровень:</b> 16	<b>Цена комп.:</b> 3 600 зм
<b>Кат.:</b> Предсказание	<b>Рытн. цена:</b> 9 000 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Религия
<b>Прод.:</b> 10 минут	

Вы связываетесь с духом оракулом, находящимся вне пространства, между планами. Оракулы не присутствуют материально или ещё как-либо, они существуют только, чтобы следить за событиями. Это делает их беспрецедентными источниками информации, потому что они обладают потенциалом видеть и слышать всё, и даже обладают информацией, известной только одному существу.

Сделайте проверку умения Религия, чтобы определить, сколько вопросов вы можете задать оракулу, прежде, чем он исчезнет.

Проверка умения Религия	Число вопросов
9 или ниже	1
10-19	2
20-29	3
30-39	4
40 или больше	5

На каждый вопрос вы получаете ответ немедленно, таким образом, вы знаете ответ на один вопрос, перед выяснением следующего. Вы должны сформулировать вопрос таким образом, чтобы оракул смог ответить на него одним словом, либо краткой фразой. Для оракула, чтобы знать ответ, достаточно того, чтобы одно существо знало его, и вовсе не обязательно, что бы оно было сейчас живое. Оракул не обладает способностью предвидения, только может судить о том, что видит. Он может подсказать вам порядок глифов на

Воротах, но не может ответить на вопрос типа «то, что мы делаем, хорошо, рискуя проходить через Ворота?»

Спустя 10 минут продолжительности ритуала, оракул уходит, даже не смотря на то, что у вас могли бы быть не заданные вопросы.

### Магический круг.

Круг символов, начертанных на земле, искрится, когда демон проверяет границу. «Он не спасёт вас надолго», говорит он.

<b>Уровень:</b> 5	<b>Цена комп.:</b> 100 зм
<b>Кат.:</b> Связывание	<b>Рытн. цена:</b> 250 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> пока не сломан	

Вы наносите круг на поверхность, украшая его магическими символами защиты. Если «нарисованы», эти символы мешают существам выходить или входить. Исполняя ритуал, вы выбираете аберрации, элементали, феи, бессмертные, обычные, тени или все. Последняя возможность налагает на вашу проверку умения штраф -5. Круг требует, чтобы внутри была очерчена ещё одна площадь, на неё тратится 1 минута, и это тоже должен быть круг.

Затронутое существо, уровень которого ниже, чем ваша проверка умения Основы магии минус 10, не может пересечь круг, как-либо затронуть существ в круге и даже границу. Другие существа получают повреждение силовым полем, равное вашей проверке умения Основы магии, проходя границу, но это прерывает действие круга. Незатронутые существа могут потратить стандартное действие, чтобы затенить надписи и прервать круг.

### Магический рот.

Каменная стена превращается в подобие сухих губ. «Остерегайтесь», они говорят.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> 10 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рытн. цена:</b> 50 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии (без проверки)
<b>Прод.:</b> пока не разряжен	

Вы вкладываете сообщение на поверхность, которую касаетесь. Когда выполняется условие, которое вы устанавливаете, на поверхности появляется рот и передает ваше сообщение, разряжая ритуал. Рот, кажется, сделан из того же материала, что и поверхность, но вы можете изменить внешний вид рта.

### Мгновенный вызов Дромиджа.

Вы сжимаете пальцы и в вашей руке появляется меч. Дракон вспыхивает от раздражения, потому что вы теперь вооружены волшебным мечом.

**Уровень:** 12  
**Кат.:** Путешествие  
**Время:** 1 час  
**Прод.:** пока не разряжен

**Цена комп.:** 500 зм  
**Рын. цена:** 2 600 зм  
**Умение:** Основы магии (без проверки)

Используя этот ритуал, вы настраиваете одно оружие, предмет или щит непосредственно на себя. В любое время в будущем, вы можете вызвать его в ваши руки как второстепенное действие. Это «выполняет» ритуал, заканчивая своё действие. С помощью этого ритуала вы можете настроить только одно оружие, предмет или щит.

### Наблюдение за объектом.

Вы можете наблюдать за местом, где находится определённый предмет.

**Уровень:** 18  
**Кат.:** Наблюдение  
**Время:** 1 час  
**Прод.:** особо

**Цена комп.:** 7 000 зм, фокус тратит 5 000 зм  
**Рын. цена:** 17 000 зм  
**Умение:** Основы магии

Когда вы проводите этот ритуал, то вы выбираете определённый объект любого размера, до большого. Вы не должны держать его или видеть. Однако вы должны описать его более-менее ясно, чтобы ритуал однозначно знал, о чём идёт речь. Например «широкий меч герцога Карлеррена» является достаточным описанием, как и «самая близкая золотая монета». Но «самая мощная магия близости» нет. Этот ритуал показывает вам объект в этом мире, но не на другом плане.

Магия ритуала интерпретирует описание намеченного объекта самым прямым образом. Если ваше описание недостаточно, то ритуал терпит неудачу и компоненты не расходуются. Но если ваше описание подходит, например самая ближайшая золотая монета, и она находится в вашем кармане, то ритуал срабатывает и компоненты тратятся.

У вас нет никакой возможности определить местонахождение объекта относительно вас, но осторожное наблюдение может дать некоторые ключи. Например, если вы видите меч, висющий на стене, то вам необязательно знать, что это за стена и где она находится.

Этот ритуал создает мерцающий сенсор, в смежном пространстве с объектом, и осторожные существа могут его заметить. Они должны пройти

проверку умения Восприятие (УС равен 10 + ваш уровень), чтобы заметить сенсор. Вы можете слышать и видеть через сенсор. А также с его помощью обладаете тёмным зрением. Наблюдая через сенсор, вы можете сделать проверку умения Восприятие, чтобы услышать тихие звуки или заметить мелкие детали. Ваша проверка умения Основы магии определяет продолжительность действия сенсора. На всё время продолжительности, сенсор передвигается вместе с объектом.

Проверка умения Основы магии	Продолжительность
19 или ниже	1 раунд
20-24	2 раунда
25-29	3 раунда
30-39	4 раунда
40 или больше	5 раундов

Достаточно мощная магия ограждения, типа ритуала Запрет, может блокировать ваш сенсор. Если объект защищён подобным образом, то, проводя ритуал, вы узнаете об этом и можете остановиться, не потратив компоненты.

**Фокус.** Зеркало или хрустальный шар, стоимостью, по крайней мере, 1 000 зм. Фокус передаёт то, что вы слышите и видите.

### Наблюдение за существом.

Вы шпионите за существом через силу вашего наблюдательного волшебства.

**Уровень:** 24  
**Кат.:** Наблюдение  
**Время:** 1 час  
**Прод.:** особо

**Цена комп.:** 21 000 зм, фокус тратит 10 000 зм  
**Рын. цена:** 105 000 зм  
**Умение:** Основы магии

При проведении этого ритуала, вы выбираете определённое существо. Вы создаёте магический сенсор, смежный с этим существом и можете видеть и слышать всё, как будто стоите там, где расположен ваш сенсор. Вы не нуждаетесь лично видеть существо или предмет, за которым наблюдаете. Однако, выполняя ритуал, вы должны описать цель достаточно ясно, чтобы действие ритуала было однозначным. Этот ритуал показывает вам существо в этом мире, но не на другом плане.

Магия ритуала интерпретирует ваше описание цели самым вероятным образом. Если описание недостаточно, чтобы определить существо, ритуал терпит неудачу и компоненты не расходуются. Если ваше описание подходит под более одного

существа, ритуал продолжает действовать, и компоненты расходуются.

У вас нет точной возможности определить, где сенсор находится относительно вас, но осторожное наблюдение может дать вам некоторые ключи. Сенсор перемещается с целью определённое время.

Ваша проверка умения Основы магии показывает, как долго длится эффект.

Проверка умения	Продолжительность
Основы магии	
19 или ниже	1 раунд
20-24	2 раунда
25-29	3 раунда
30-39	4 раунда
40 или больше	5 раундов

Через сенсор вы можете слышать и видеть, а также обладаете тёмным зрением. Используйте умение Восприятие для определения, слышите ли вы тихие звуки или замечаете какие-либо незначительные элементы. Существо должно пройти проверку умения Восприятие (УС 10 + ваш уровень), чтобы заметить сенсор. Если цель замечает сенсор, то может, сосредоточившись и используя свою волю, попытаться разрушить сенсор, это занимает стандартное действие. Сделайте встречную проверку Мудрости; если результат цели выше, чем ваш, то сенсор разрушается и вы тратите Исцеляющий поток, но не восстанавливаете никаких ОЗ (если у вас нет Исцеляющего потока, то вы получаете кол-во повреждений, равное значению Исцеляющего потока).

Цель может повторять эти попытки разрушить сенсор, пока не получится или до конца продолжительности ритуала. Достаточно мощная магия оберега, типа ритуала Запрет, может блокировать этот ритуал. Если ваша цель защищена подобным образом, то вы чувствуете в начале вашего ритуала это и можете остановиться, не потратив компоненты.

**Фокус.** Зеркало или хрустальный шар, стоимостью, по крайней мере, 10 000 зм. Фокус передаёт то, что вы видите или слышите.

### Обзор местности.

Секреты мира становятся вашими, поскольку ваши волшебные глаза могут видеть всё, что угодно.

Уровень: 14

Кат.: Наблюдение

Время: 1 час

Прод.: особо

Цена комп.: 1 600 зм,

фокус тратит 1 000 зм

Рын. цена: 4 200 зм

Умение: Основы магии

Когда вы проводите ритуал, то выбираете область, которую предварительно посещали. Область должна быть фиксирована на месте (например, вы не можете использовать этот ритуал для наблюдения за каютой на морском дне), и она должна быть всё ещё на том же месте (и более-менее в той же форме) как тогда, когда вы посещали её в прошлый раз. Небольшое изменение места не будет вводить в заблуждение наблюдение, но разрушение башни и восстановление её после этого другим способом вполне сможет, и ритуал потерпит неудачу (пока вы не посетите это место ещё раз). Вы всегда знаете, потерпит ли ритуал неудачу прежде, чем израсходуете компоненты. Этот ритуал может показать вам область в данном мире, но не на другом плане.

Этот ритуал создаёт сенсор, мерцающий в воздухе, который существа могут заметить. Существа должны пройти проверку умения Восприятие (УС равен 10 + ваш уровень), чтобы заметить сенсор. Но они не могут разрушить или как-то взаимодействовать с сенсором. Вы можете слышать через сенсор также, как и видеть, а также обладаете тёмным зрением через него. Используйте умение Восприятие для того, чтобы услышать тихие звуки через сенсор. Ваша проверка умения Основы магии определяет, как долго ваш сенсор существует.

Проверка умения	Продолжительность
Основы магии	
19 или ниже	1 раунд
20-24	2 раунда
25-29	3 раунда
30-39	4 раунда
40 или больше	5 раундов

Достаточно мощная ограждающая магия, типа ритуала Запрет, может блокировать ваш сенсор. Если область защищена подобным образом, вы узнаете об этом сразу же, как только начинаете ритуал, и можете остановиться, не потратив компоненты.

**Фокус.** Зеркало или хрустальный шар, стоящий, по крайней мере, 1 000 зм. Фокус передаёт то, что вы видите и слышите.



### Обнаружение объекта.

Поднимая свой палец, вы указываете на чистую каменную стену. Через 6 метров за ней вы можете ощутить украденный скипетр принца.

Уровень: 10  
Кат.: Исследование  
Время: 10 минут  
Прод.: 5 минут  
Цена комп.: 400 зм  
Рын. цена: 1 000 зм  
Умение: Основы магии

Назовите объект. На время продолжительности ритуала вы можете обнаружить направление и расстояние к ближайшему объекту – диапазон определяется вашей проверкой умения Основы магии. Делая попытку определения местонахождения объекта, примените модификаторы, указанные ниже.

Определённый объект	Модификатор
Очень известный	0
Однажды виденный	-5
Описанный вам	-10

Проверка умения Основы магии	Дистанция
9 или ниже	5 квадратов
10-19	10 квадратов
20-29	30 квадратов
30-39	60 квадратов
40 или больше	100 квадратов

### Обнаружение секретных дверей.

С улыбкой вы показываете секретную дверь.

Уровень: 3  
Кат.: Исследование  
Время: 10 минут  
Прод.: мгновенно  
Цена комп.: 25 зм  
Рын. цена: 125 зм  
Умение: Основы магии

Сделайте проверку умения Основы магии. Используйте результат в качестве бонуса при проверке умения Восприятие, которую надо провести сразу, чтобы найти секретную или скрытую дверь в вашем пределе видимости. Если кто-либо будет помогать вам при проведении ритуала, то он не может помочь с проверкой умения Восприятия.

### Общение с природой.

Общаясь с духами земли, вы точно знаете, где найти пищу, убежище или расположение локации, где находится вещь, которую вы ищите.

Уровень: 6  
Кат.: Предсказание  
Время: 30 минут  
Прод.: 10 минут  
Цена комп.: 140 зм  
Рын. цена: 360 зм  
Умение: Природа

Общаясь с основными духами природы, вы можете узнать множество фактов о ваших непосредственных окрестностях, в пределах 1.5 км. Вы можете задавать множество вопросов, основываясь на вашей проверке умения Природа. Об особенностях ландшафта, равнин, полезных ископаемых, масс воды, существ и других аспектов вашего окружения.

Проверка умения Природа	Число вопросов
9 или ниже	1
10-19	2
20-29	3
30-39	4
40 или больше	5

Основные духи, с которыми вы общаетесь, честны, но уклончивы. И отвечают на большинство вопросов либо да, либо нет. Редко, когда духи более точно отвечают. И чаще всего их ответ довольно загадочен.

### Плавающий диск Тензера.

«Э, это? Это следует за мной всюду, подобно проводнику, который никогда не отдыхает».

Уровень: 1  
Кат.: Исследование  
Время: 10 минут  
Прод.: 24 часа  
Цена комп.: 10 зм  
Рын. цена: 50 зм  
Умение: Основы магии

Проверка умения Основы магии	Макс. нагрузка
9 или ниже	125 кг
10-24	250 кг
25-39	500 кг
40 или больше	1 000 кг

Вы создаёте немного вогнутый круглый план силы на высоте 0.5 метра над землёй, который может нести всё, что вы кладёте на него. Диск – 1 метр в диаметре и глубиной 2.5 см в центре. Он остаётся неподвижным, пока вы не двигаетесь на расстояние 5 квадратов от него, и он передвигается

с вашей скоростью, пока расстояние не станет 5 квадратов до вас. Вы можете командовать диском как действие передвижения до максимальной вашей скорости. Если вы находитесь дальше 5 квадратов от диска в течение 2 и больше раундов, то диск исчезает и всё, что он нёс, падает на землю. Ваш результат проверки умения Основы магии определяет максимальную нагрузку, которую может выдержать диск.

### Планарный портал.

Вы рисуете круг рун на земле. Земля колеблется как порталное пламя с волшебной энергией. Туманный образ отдалённого мира появляется в пределах круга.

<b>Уровень:</b> 18	<b>Цена комп.:</b> 5 000 зм
<b>Кат.:</b> Путешествие	<b>Рын. цена:</b> 17 000 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> особо	

Этот ритуал работает также как и Привязанный портал, за исключением того, что вы можете использовать его, чтобы переместиться на другой план. Как и в случае Привязанного портала, вы должны иметь постоянный круг телепортации и знать последовательность символов.

Ваша проверка умения Основы магии определяет, как долго портал остаётся открытым.

Проверка умения	Продолжительность
Основы магии	портала
19 или ниже	1 раунд
20-39	3 раунда
40 или выше	5 раундов

При изучении этого ритуала, вы также изучаете до двух последовательностей символов планарных местоположений, определяемых МПТ.

### Поднять мёртвого.

Вы склоняетесь над телом вашего убитого товарища, применяя священные мази. Наконец его глаза открываются, потому что он возвращён к жизни.

<b>Уровень:</b> 8	<b>Цена комп.:</b> 500 зм	
<b>Кат.:</b> Восстановление	<b>Рын. цена:</b> 680 зм	
<b>Время:</b> 8 часов	<b>Умение:</b> Лечение	(без
<b>Прод.:</b> мгновенно	проверки)	

Чтобы выполнить этот ритуал, у вас должна быть хотя бы часть трупа, который умер не более 30 дней назад. Вы используете мистические бальзамы, затем молитесь богам и восстанавливаете жизнь мёртвого существа. Цель возвращается к жизни, как будто был

на продолжительном отдыхе. Цель избавляется от временных состояний, но постоянные остаются. Существо возвращается со штрафом смерти: -1 ко всем броскам атаки, проверкам умений, спасброскам и проверкам характеристик. Эти штрафы исчезают после того, как существо пройдет через три вехи.

Вы не можете восстановить существо, которое было превращено в камень или умерло от старости. Душа цели должна быть свободна и должна сама хотеть вернуться к жизни. Некоторые магические эффекты заманивают в ловушку душу и таким образом препятствуют работе ритуала, и сами боги могут вмешаться, чтобы предотвратить возвращение души обратно в смертный мир. Во всех случаях смерть менее склонна возвращать образцовых и легендарных героев. Стоимость компонентов для образцовых уровней - 5 000 зм, а для легендарных персонажей стоимость равна 50 000 зм.

### Понятный язык.

Когда вы заканчиваете ритуал непонятный язык некоторых существ становится понятным.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> 10 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 50 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> 24 часа	

Начиная ритуал, выберите язык, который вы слышали или видели в виде письма за прошедшие 24 часа.

Используя этот ритуал, вы можете понять всё, что говорится на этом языке в течение 24 часов и, если ваш результат проверки умения Основы магии 35 или выше, разговаривать на этом языке в течение продолжительности.

Используя этот ритуал, если вы видели образец письма, то вы можете читать на этом языке следующие 24 часа и, если ваш результат проверки умения Основы магии 35 или выше, писать на этом языке или на другом, который вы знаете, в течение продолжительности.

А если вы слышали и видели одновременно образец этого языка в течение прошлых 24 часов, то вы сможете понимать всё на этом языке и, если ваша проверка умения Основы магии 35 и выше, говорить и писать на этом языке.

## Послание.

Вы можете видеть его в вашем разуме. Ваше волшебство позволяет ему узнать, что вы в безопасности.

**Уровень:** 6  
**Кат.:** Исследование  
**Время:** 10 минут  
**Прод.:** мгновенно

**Цена комп.:** 50 зм  
**Рытн. цена:** 360 зм  
**Умение:** Основы магии

Вы передаёте мысленное сообщение персонажу, которого знаете, оно содержит максимум 25 слов. Если цель находится в пределах диапазона мысленного сообщения, то она может ответить аналогично. Максимальный диапазон определяется согласно результату вашей проверки умения Основы магии.

Проверка умения Основы магии	Макс. дистанция
9 или ниже	16 км
10-19	160 км
20-29	800 км
30-39	1600 км
40 или больше	любое место на плане

## Привязанный портал.

Вы создаёте на земле пылающий круг символов, в котором видите туманный образ отдалённого города. Когда вы вступаете в круг, вы немедленно перемещаетесь в то место.

**Уровень:** 8  
**Кат.:** Путешествие  
**Время:** 10 минут  
**Прод.:** особо

**Цена комп.:** 135 зм  
**Рытн. цена:** 680 зм  
**Умение:** Основы магии

Вы создаёте «метку» поперёк ткани мира, связывая ваше местоположение с постоянным кругом телепортации где-то в другом мире на том же плане. С шагом, вы можете передвигаться от одного круга, к другому. Как часть исполнения ритуала, вы должны изобразить мелом или чернилами схематический круг, диаметром 3 метра. Этот временный телепортационный круг должен точно соответствовать постоянному телепортационному кругу-адресату. Он исчезает в конце продолжительности ритуала.

При завершении ритуала сделайте проверку умения Основы магии. Результат определяет продолжительность по времени, пока портал открыт.

Проверка умения Основы магии	Продолжительность портала
19 или ниже	1 раунд
20-39	3 раунда
40 или выше	5 раундов

Вы можете использовать постоянный круг телепортации как точку происхождения этого ритуала. Выполнение этого сокращает стоимость реагентов и грантов на 50 зм и вы получаете бонус +5 при проверке умения Основы магии.

В то время как портал открыт, любое существо, которое входит в круг, может переместиться в другое место со всеми своими вещами. Существо может закончить своё оставшееся перемещение там. Любое число существ любого размера может использовать открытый портал, единственное ограничение – число существ, которое успеет пройти через портал, пока он открыт.

Любое существо, стоящее рядом с открытым порталом с обеих сторон может видеть затуманенный круг телепортации и область, окружающую его, в радиусе 18 метров. Фактически, все в пределах этой области имеют укрытие, но область не является полностью туманной (естественно, порталы, которые длятся долго, позволяют вам хорошо изучить место прежде, чем вы вступите туда). Экологические эффекты с одной стороны телепорта не затрагивают другую сторону.

Большинство главных храмов, гильдий магов и больших городов имеют постоянные круги телепортации, каждый из которых имеет уникальный набор магических символов, выгравированных или инкрустированных прямо на поверхности.

Необходима точная последовательность символов, если вы хотите открыть портал в то место. Вы можете использовать Привязанный портал к любому другому постоянному кругу телепортации, чью последовательность символов вы знаете. Когда вы изучаете этот ритуал, по желанию МП вы можете узнать, по крайней мере, две таких последовательности. В своём путешествии и исследовании вы захотите узнать больше.

Этот портал может переместить вас в точку только на этом плане, не на другой. Достаточно мощная оградительная магия, типа ритуала Запрет, может заблокировать ритуал телепортации. Если цель вашего перемещения защищена оберегом, то, проводя ритуал вы узнаете об этом и можете прервать его, не израсходовав компоненты.

### Проход через стену.

Отверстие открывается в непроницаемой стене, превращая твёрдый камень в проход.

Уровень: 12  
Кат.: Исследование  
Время: 10 минут  
Прод.: 1 минута

Цена комп.: 1 000 зм  
Рын. цена: 2 600 зм  
Умение: Основы магии

Вы создаёте проход через любой твердый материал. Выберите направление прохода в поверхности, которой вы касаетесь. Проход - 1 квадрат высоты и ширины. Проход может быть глубоким настолько, как ваша проверка умения Основы магии, делённая на 5. Этот ритуал не скрывает проход и не запрещает через него проходить. Существо, находящееся в проходе, когда тот закрывается, получает урон 5к10 и появляется в ближайшем конце прохода. Этот ритуал не затрагивает структурную целостность пещеры или стены, проход - завихрение в месте, а не фактическое смещение материала.

### Развезать магию предмета.

Предмет сгорает в краткой вспышке блестящего света, затем превращается в золотую пыль в вашей руке.

Уровень: 6  
Кат.: Создание  
Время: 1 час  
Прод.: мгновенно

Цена комп.: 25 зм  
Рын. цена: 360 зм  
Умение: Основы магии (без проверки)

Когда вы заканчиваете исполнять ритуал, то касаетесь магического предмета и разрушаете его, превращая в резидюум в количестве 1/5 цены этого предмета. Предмет должен быть вашего уровня или ниже, и должен быть чем-либо, что создавалось с использованием ритуала Зачарование магического предмета.

### Разговор с мёртвым.

Труп открывает вам свои тайны.

Уровень: 6  
Кат.: Исследование  
Время: 10 минут  
Прод.: 10 минут

Цена комп.: 140 зм  
Рын. цена: 360 зм  
Умение: Религия

Вы задаёте вопросы труп интеллектуального существа и получаете ответы. Труп знает то, что знал при жизни, и что произошло возле трупа, но не больше; дух обычно уходит на другой план и не присутствует рядом с телом.

Ваш результат проверки умения Религия определяет количество вопросов, которые вы можете задать трупу.

Проверка умения Религия	Кол-во вопросов
9 или ниже	0
10-19	1
20-29	2
30 или больше	3

Опционально, МП может требовать пройти испытание умений, используя умение Дипломатия.

### Различение лжи.

Его ложь подобна воде, вылитой на горячую сковороду. Подозреваемый даже не знает, что испускает эту волну, но вы это точно знаете.

Уровень: 6  
Кат.: Предсказание  
Время: 10 минут  
Прод.: 5 минут

Цена комп.: 140 зм  
Рын. цена: 360 зм  
Умение: Религия

Сделайте проверку умения Религия. Используйте результат в качестве бонуса при вашей проверке умения Проницательность, чтобы различить ложь, которую говорят в вашем присутствии. Если кто-либо помогает вам при проведении ритуала, то он не может вам помочь при проверке умения Проницательность.

### Рука судьбы.

Призрачное появление даёт вам руководство по направлению движения.

Уровень: 4  
Кат.: Предсказание  
Время: 10 минут  
Прод.: 10 минут

Цена комп.: 70 зм  
Рын. цена: 175 зм  
Умение: Религия (без проверки)

Когда вы выполняете ритуал, то задаёте до трёх вопросов о возможных курсах действия. Прозрачная синеватая рука появляется и указывает направление, которое является наиболее полезным в данном случае.

Если вы описываете действие, которые обращаются к указаниям направления или определённым действиям, то рука указывает на правильный выбор. Если вы спрашивает «должны ли мы идти по лестнице или зайти в эту дверь?», то рука укажет на дверь или на лестницу. Если спрашиваете «какой из этих рычагов стоит потянуть первым?», рука укажет вам.



Если вы указываете только единственный вариант действия, то ритуал предполагает, что остальные вопросы считаются бездействием. Рука также «кивает» или подаёт другие знаки, чтобы остановить вас. Например, если вы спрашивает «должны ли мы исследовать руины Солитронии?», рука отвечает, жестикулируя, типа «нет». Рука не может оценить события далёкого будущего, только указывает на вероятные события в ближайший час. Если рука не может указать на предпочтительный выбор, ритуал не имеет никакого эффекта и компоненты не расходуются.

Есть два препятствия при использовании этого ритуала. Сначала судьба оценивает награду и риск, а потом обеспечивает персонажей руководством. Однако это указание основывается на более высоком риске с большей наградой, чем на малом риске. Например, если один туннель ведёт к дракону и великому богатству, а другой туннель ведёт домой, то рука укажет путь к дракону. Но большой риск с малой наградой менее предпочтителен малому риску с малой наградой.

Во-вторых, рука указывает на самый полезный вариант, и не всегда он самый лучший. В примере выше, если все эти три рычага приводят в действие ловушку, то рука всё же укажет на рычаг, но на тот, где ловушка слабее.

### Сделать целым.

Когда вы заканчиваете ритуал, дубовая дверь становится опять целой. Это наименьшее из того, что вы можете сделать после пребывания в гостинице, чтобы извиниться за поступок глупого варвара.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> особо
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рытн. цена:</b> 50 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии (без проверки)
<b>Прод.:</b> постоянно	

Один единственный объект, максимальный объём которого составляет 300 кубических см, полностью восстанавливается. Стоимость компонентов – 20 % от стоимости предмета. Если вы пытаетесь починить предмет, цена которого неизвестна, её назначает МТП.

### Сделка с мастером знаний.

Вы получаете краткую беседу с мощным созданием, которое обладает нужной вам информацией.

<b>Уровень:</b> 22	<b>Цена комп.:</b> 13 000 зм
<b>Кат.:</b> Предсказание	<b>Рытн. цена:</b> 65 000 зм
<b>Время:</b> 8 часов	<b>Умение:</b> Религия
<b>Прод.:</b> особо	

Через кропотливое исследование и подготовку, вы готовите предложение для мощного экстрапланарного объекта, такого как ангел, полубог, демон или дьявол. Ваше предложение заставляет предстать перед вами существо, которое появляется в виде призрачного изображения, которое не может подвергнуться нападению или физическому взаимодействию. Вы должны преуспеть в испытании умений, чтобы получить информацию, которую вы хотите получить от существа. Вы получаете бонус +1 к проверкам умений за каждые 10 пунктов вашего значения проверки умения Религия (+1 для 10, +2 для 20, +3 для 30 и т.д.). Эта проверка может быть против умений Дипломатия, Запугивание или Обман в зависимости от существа.

В отличие от ритуалов, которые обеспечивают загадочные ответы или ограничены по возможностями, этот ритуал обеспечивает контакт с существом, которое может быть искренним, информативным и полезным, убеждая его помочь вам. Объект появляется нейтрально-заинтересованным и может хотеть выслушать вас. Но у объекта может быть своё отношение и его характер может приукрасить информацию или совет, которым он вас обеспечивает.

Когда вы заканчиваете ритуал, то можете определить до восьми других участников, которые также могут говорить с объектом и вносить свой вклад в проверку умения. Каждый получает тот же бонус к проверкам умения, что и у вас.

### Секретная страница.

Ваш журнал могут найти, но никогда не смогут прочитать то, что там написано.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> 10 зм
<b>Кат.:</b> Ограждение	<b>Рытн. цена:</b> 50 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии
<b>Прод.:</b> постоянно	

Вы защищаете написанное таким образом, что другие не могут прочитать. Использование этого ритуала защищает одну страницу, максимум в 250 слов. Вы заставляете страницу казаться несуществующей для всех других, кроме вас, присутствие страницы как бы заблокировано от читателя. Вы можете также захотеть сделать так, что перед читателем предстанет совершенно другой текст, это производится в момент проведения ритуала. Другие читатели, кроме вас, видят ложный текст.

Когда вы исполняете ритуал, сделайте проверку умения Основы магии с бонусом +5. Результат – это УС для проверки умения Восприятие, чтобы заметить скрытое письмо (пассивное использование умения Восприятие, если они специально не ищут скрытый текст).

### Секретный сундук Леоманда.

Декоративный сундук исчезает из виду.

**Уровень:** 6 **Цена комп.:** 140 зм, фокус стоит 200 зм  
**Кат.:** Исследование **Рын. цена:** 360 зм  
**Время:** 10 минут **Умение:** Основы магии (без проверки)  
**Прод.:** до исчезновения

Как часть знания ритуала, вы должны создать сундук или определить его, который имеет волшебную разработку, и назначить объект, подразумевающий вас, на сундук. После того, как сундук готов, вы можете оставить его там, где вам больше нравится. Исполнение этого ритуала призывает к вам сундук, где бы вы ни находились, со всем содержимым. Вы можете удалять или добавлять что-либо в сундук, но, учитывая его размеры, когда он находится рядом с вами. В любой момент после этого, вы можете отправить его обратно к предыдущему местоположению.

Исследователи часто используют этот ритуал, чтобы гарантировать место для сокровища или припасов, а также чтобы унести всё это из подземелья более лёгким способом. Если сундук теряется или разрушается, то вы должны создать новый.

**Фокус.** Сундук, стоимостью, по крайней мере, 200 зм.

### Скакун-фантом.

Вы призываете чёрных призрачных лошадей. Они нетерпеливые, готовые ехать подобно ветру.

**Уровень:** 6 **Цена комп.:** 70 зм  
**Кат.:** Исследование **Рын. цена:** 360 зм  
**Время:** 10 минут **Умение:** Основы магии  
**Прод.:** 12 часов

Этот ритуал призывает до восьми существ, подобных лошадям. Каждая является большим и может поехать с вами или другим существом туда, куда вы говорите в течение ритуала. Ваша проверка умения Основы магии определяет скорость скакунов и наличие у них особых способов передвижения.

Проверка умения	Скорость	Спец. движение
<b>Основы магии</b>		
19 или ниже	10	Нет
20-29	12	Игнорирование сл. местности
30-39	15	Двигается по воде как по твёрдой земле
40 или выше	20	Полёт (до 10 квадратов над землёй)

Скакуна не могут атаковать или как-то затрагивать других существ, они являются только верховыми животными. Каждый скакун обладает защитой своего наездника, или вашей, если наездника нет. Скакун-фантом иммунен к любому эффекту, кроме урона.

Скакун существует до тех пор, пока не пройдёт 12 часов или он не получит любое повреждение. Когда ритуал заканчивается или скакун получает повреждение, он исчезает, а его наездник остаётся на месте, где исчез скакун. Если он исчезает в полёте, то наездник плавно опускается вниз в начале следующего хода.

### Спокойный отдых.

Ваши руки исполняют ритуал, чтобы сохранить тело для последующего использования ритуала Поднять мёртвого.

**Уровень:** 1 **Цена комп.:** 10 зм  
**Кат.:** Восстановление **Рын. цена:** 50 зм  
**Время:** 1 час **Умение:** Лечение (без проверки)  
**Прод.:** особо

Этот ритуал проводится на трупе, находящимся рядом (соседний квадрат). На время эффекта, труп будет лежать неподвижно и не может быть затронут ритуалом Поднять мёртвого или подобным ритуалом. Спокойный отдых также предохраняет труп от того, чтобы быть поднятым в качестве нежити в течение 150 дней.

### Стук.

Синий пылающий ключ появляется перед дверью и исчезает в ней. Затем дверь отпирается.

**Уровень:** 4 **Цена комп.:** 35 зм, 1 Исц. поток  
**Кат.:** Исследование **Рын. цена:** 175 зм  
**Время:** 10 минут **Умение:** Основы магии  
**Прод.:** мгновенно

Этот ритуал позволяет вам открывать одну запертую дверь, сундук, ворота или другой объект. Он также работает на порталах с проверкой умения Основы магии или дверях, запертых с другой, недоступной вам, стороны. Вы должны пройти все запоры на объекте, разблокировав их. Вы проводите проверку умения Основы магии на каждый замок, область, Волшебный замок или подобный закрытый объект. Объект, который вы разблокируете, не открывается автоматически, вы всё ещё должны открыть его как обычно.

Проведите проверку умения Основы магии с бонусом +5 вместо проверки умения Воровство, чтобы открыть замок или объект. Чтобы разрушить все замки или запоры на объекте, которые вы не можете достать обычным способом, вы должны преуспеть в проверке умения Основы магии (УС 20).

Если вы используете этот ритуал успешно против запертого Волшебным замком портала, вы разрушаете Волшебный замок и все его эффекты.

### Теневое хождение.

Вы позволяете тени удлинять ваши шаги.

<b>Уровень:</b> 12	<b>Цена комп.:</b> 500 зм
<b>Кат.:</b> Исследование	<b>Рын. цена:</b> 2 600 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Основы магии (без проверки)
<b>Прод.:</b> 8 часов	

Вы и ваши союзники идёте через растягивающиеся тени Долины теней, используя в своих интересах странные различия между расстоянием в вашем царстве, чтобы перемещаться быстро. Умножьте вашу сухопутную скорость движения на 5. Этот ритуал функционирует только в естественном мире.

### Тишина.

Напрягая свои уши, вы ничего не слышите в комнате герцога. Поэтому вы столь удивлены, увидев его, когда входите в комнату.

<b>Уровень:</b> 1	<b>Цена комп.:</b> 30 зм
<b>Кат.:</b> Ограждение	<b>Рын. цена:</b> 75 зм
<b>Время:</b> 10 минут	<b>Умение:</b> Основы магии (без проверки)
<b>Прод.:</b> 24 часа	

Вы ограждаете одну комнату (или область взрыва 4) от подслушивания. Существа, пытающиеся слушать что-либо в области, ограждённой ритуалом, получают штраф -10 к их проверкам умения Восприятие.

### Удаление несчастья.

Вы уничтожаете проклятие, зачарование или безумие, которое действует на субъект.

<b>Уровень:</b> 8	<b>Цена комп.:</b> 250 зм
<b>Кат.:</b> Восстановление	<b>Рын. цена:</b> 680 зм
<b>Время:</b> 1 час	<b>Умение:</b> Лечение
<b>Прод.:</b> мгновенно	

Этот ритуал убирает один единственный устойчивый эффект воздействующий на субъект. Он может удалить проклятие, эффекты типа зачарования или доминирования, страха, замешательства, безумия, полиморфирования или эффект окаменения. Все эффекты проклятия или другие заканчиваются.

Этот ритуал должен физически налагаться на получателя. Если используется на травмированном персонаже, то это может даже убить его. По окончании ритуала, сделайте проверку умения Лечение, используя уровень эффекта (или уровень существа, который вызвал эффект) как штраф при проверке. Результат показывает количество урона, который получает персонаж. Если персонаж выживает, то этот урон может быть излечен как обычно.

Проверка умения Лечение	Эффекты
0 или ниже	Смерть
1-9	Урон, равный макс. ОЗ цели
10-19	Урон, равный 1/2 макс. ОЗ цели
20-29	Урон, равный 1/4 макс. ОЗ цели
30 или больше	Нет урона

Вы можете использовать этот ритуал на противящейся цели (обычно прежний союзник, находящийся под влиянием противника), но вы должны как-то ограничить цель. Если вы знаете, что цель страдает от многократных эффектов, то должны выбрать тот, который вы будете удалять. Иначе ритуал затрагивает несчастье в случайном порядке. Проводя ритуал, вы изучаете уровень несчастья, и можете остановиться, не расходуя компоненты. Например, если вы решите, что проклятье слишком мощно для вас, чтобы удалить его.

### **Хождение по воде.**

Вы гуляете по воде, как если бы это была твёрдая земля.

**Уровень:** 2

**Кат.:** Исследование

**Время:** 10 минут

**Прод.:** 1 час

**Цена комп.:** 20 зм

**Рытн. цена:** 100 зм

**Умение:** ТПрирода (без проверки)

Вы и ваш союзник можете ходить по воде, как будто она является твёрдой поверхностью. Волны или любые другие волнения считаются сложной местностью. Цель этого ритуала может прекратить для себя выгоду как свободное действие. Если цель захочет, то может погрузиться в воду и плавать, не заканчивая действие ритуала.