

ПРОСТЫЕ ХОДЫ

Резня

Атака по врагу в ближнем бою. Бросок + Сил.

10+: ты нанес урон и избежал атаки врага. Можно нанести еще +1кб урона, но получить атаку врага в ответ. **7-9:** ты нанес урон и получил в ответ атаку врага.

Стрельба

Прицелиться и выстрелить во врага на расстоянии. Бросок +Лов.

10+: меткий выстрел – ты нанес урон. **7-9:** ты нанес урон. Выбери одно из трех:

- Для выстрела ты переместился и подверг себя опасности (на выбор Мастера).
- Пришлось мириться с неудобной позицией: -1кб урона.
- Пришлось сделать несколько выстрелов. Боезапас -1.

Избежать опасности

Когда ты **действуешь в непосредственной опасности** или **подвергаешься неудобству**, скажи, как ты с этим справляешься и сделай Бросок....:

- если борешься с опасностью: ...+Сил.
- если пытаешься уклониться или обогнать: ...+Лов.
- если пытаешься выстоять: ...+Тел.
- если пытаешься обойти умом: ...+Инт.
- если пытаешься выдержать ментальной стойкостью: ...+Мдр.
- если используешь обаяние: ...+Хар.

10+: ты можешь действовать нормально. **7-9:** ты спотыкаешься, мешкаешь или тормозишь. Мастер предоставит тебе худший вариант, тяжелый или неприятный выбор.

Защита

Встать, **защищая атакованного человека, вещь или локацию.** Бросок + Тел.

10+: возьми 3 ставки. **7-9:** возьми 1 ставку

Пока ты стоишь в защите, когда ты или объект твоей охраны атакованы, можно тратить ставки по курсу 1 к 1 на следующие опции:

- Перенаправить атаку с объекта защиты на себя.
- Уменьшить урон от атаки вдвое.
- Открыть атакующего союзнику, давая ему +1 к атаке по врагу.
- Нанести атакующему урон, равный твоему уровню.

Извлечь знание

Вспомнить что тебе известно о чем-либо. Бросок +Инт.

10+: Мастер расскажет тебе что-то интересное и полезное о данном вопросе. **7-9:** Мастер скажет что-то интересное. Пользу найди сам. Мастер может спросить «откуда ты это знаешь?» Ты должен ответить правду.

Изучить обстановку

Внимательно изучить человека или ситуацию. Бросок +Мдр.

10+: задайте 3 вопроса. **7-9:** задайте 1 вопрос. Получите +1 наперед, когда следуете советам.

- Что здесь недавно произошло?
- Что скоро произойдет?
- Чего мне следует опасаться?
- Что в этом ценного или полезного для меня?
- Кто тут контролирует ситуацию?
- Что здесь не то чем кажется?

Переговоры

Манипулировать НИП, если у тебя есть рычаг (что-то ему нужно или чего он хочет). Бросок + Хар.

10+: он сделает, что ты хочешь, согласившись получить награду после выполнения задания. **7-9:** ему нужны твердые гарантии прямо сейчас.

Помочь или Помешать

Помочь или помешать кому-то с кем у тебя есть узы.

Бросок + Узы.

10+: он получает +1 или -2 к своему броску, на твой выбор.

7-9: то же самое, но ты подвергаешь себя опасности.

ОСОБЫЕ ХОДЫ

Последний вздох

Ты умираешь. Бросок без модификаторов.

10+: ты обманул смерть. Сильно изранен, но жив. **7-9:** Смерть предлагает сделку. Можешь принять ее и стабилизироваться или отказаться и умереть. **Провал:** сделка заключена. Ты отмечен Смертью и скоро умрешь. Мастер скажет, когда это произойдет.

Нагрузка

Сделать ход, неся на себе тяжелый груз. Если вес его не превышает твоей Нагрузки, то все в порядке. Если он равен Нагрузке+1 или +2, то возьми -1 к действию. Если груз больше, можешь выбрать одно из двух: сбросить по ерайней мере 1 единицу груза и сделать бросок с -1, или автоматически провалить бросок.

Разбить лагерь

Когда вы останавливаетесь на отдых, съешьте паек. Если вы в опасном месте, назначьте стражу. Если у вас достаточно ОО, можете **Поднять уровень.** Когда вы просыпаетесь после нескольких спокойных часов отдыха или сна, исцелите урон вплоть до половины ваших максимальных Хитов.

Стража

Вы на страже и что-то приближается к лагерю. Бросок +Мдр.

10+: ты будишь всех в лагере и готовитесь к защите. Все в лагере получают +1 наперед. **7-9:** ты будишь всех, но слишком поздно. Никто не успевает подготовиться. У всех есть оружие и броня, но не больше. **Провал:** враг нападает на тебя.

Опасное путешествие

Перемещение по враждебной территории. Один персонаж будет проводником, другой – разведчиком, третий будет квартирмейстером (нельзя выполнять три работы одновременно). Если не хватает членов партии, считай что при броске на работу отсутствующего выпало 6. Бросок +Мдр от *каждого* занятого персонажа. **10+:** кватрермейстер уменьшает затраты пайков на 1. **10+:** проводник уменьшает время, за которое вы достигаете цели (Мастер скажет насколько). **10+:** разведчик замечает опасность достаточно рано, чтобы вы могли получить над ней преимущество. **7-9:** работы выполняются как ожидалось, то есть съедается обычное количество пайков, перемещение занимает столько времени, сколько ожидалось, вы не получаете преимуществ перед угрозой, но и она не получает перед вами.

Подъем уровня

Когда у тебя есть время на отдых (несколько часов или дней) и у тебя твой текущий уровень +7 Опыта или больше, вычти твой текущий уровень +7 из общего количества Опыта, увеличь свой уровень на 1 и выбери новый продвинутый ход для твоего класса. Если ты – волшебник, ты также получаешь +1 заклинание в свою книгу заклинаний.

Выбери одну из своих характеристик и увеличь на 1 (это может поменять модификатор). Увеличив свое Телосложение, ты увеличишь свои максимальные и текущие Хиты. Значения характеристик не могут превышать 18.

Конец сессии

Дойдя до окончания сессии, выбери одну из своих уз, которые по-твоему разрешены (полностью раскрыты, далее неважны и т.д.) Спроси того с кем ты связан этими узами, согласен ли он. Если да, отметь Опыт и напиши новые узы, с кем хочешь.

Модифицировав, таким образом, узы, посмотри на свое мировоззрение. Если ты выполнил условие мировоззрения хотя бы раз в сессию, отметь Опыт. Затем всей группой ответьте на 3 вопроса:

- Узнали ли мы что-нибудь новое о мире?
- Мы победили достойного врага или монстра?
- Мы добыли запоминающееся сокровище?

За каждый ответ «да» каждый отмечает по 1 Опыту.

Пирушка

Вернуться с триумфом и устроить вечеринку. Потратить 100 монет, Бросок +1 за каждые дополнительные 100 монет, потраченные на пирушку. **10+:** выберите 3. **7-9:** выберите 1. **Провал:** выберите 1, но события принимают неожиданный и неприятный оборот:

- вы подружились с полезным НИП
- узнали слухи, которые открывают вам новые перспективы
- вы получили полезную информацию
- тебя не обманули, не обдурили и не надули.

Снабжение

Купить что-то за золото. Если это что-то обычное для поселения, в котором ты находишься, ты это приобрел. Если это что-то особенное, необычное для этих мест, Бросок +Хар. 10+: ты нашел что искал по честной цене. **7-9:** должен заплатить больше или согласиться на что-то похожее.

Значение Хар-ки	1-3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18
Модификатор	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Выздоровление

Не делать ничего, кроме отдыха в комфорте и безопасности. В конце дня восстанови все потерянные Хиты. После трех дней убери увечье на твой выбор. Если находишься под присмотром лекаря (магического или нет), увечья исцеляются через два дня, а не через три.

Найм

Объявить поиск людей, готовых наняться и помочь. Если упоминаете ...

- ... щедрую награду, возьмите +1.
- ... что вы собираетесь делать, возьмите +1.
- ... что они могут взять долю того что вы найдете, возьмите +1.

Если у вас есть полезная репутация в этих местах, получите еще +1. **10+:** к вам приходит несколько умелых наемников. Можете выбрать, кого возьмете. **7-9:** не очень надежные или умелые люди. Приходится удовлетвориться теми, что есть или отказать им. **Провал:** кто-то влиятельный или неподходящий (например, решительно настроенный юноша, непредсказуемый варвар или замаскированный враг). Можно взять их с собой и принять последствия, или отказать. При отказе получите -1 наперед для следующего Найма.

Особые преступники

Возрат в цивилизованное поселение, где ты уже был источником неприятностей. Бросок + Хар. 10+: слава о твоих деяниях затмила подмоченную репутацию. **7-9:** то же самое, но Мастер выберет осложнение:

- у местной стражи ордер на твой арест.
- кто-то объявил награду за твою голову.
- кто-то важный для тебя пострадал из-за твоих прошлых действий.

Усиление

Потратить свободное время на обучение, медитацию или упорную тренировку. Получить подготовку. Если готовишься 1-2 недели, получи 1 подготовку. Если готовишься месяц и больше, получи 3 подготовки. Когда попадаешь в ситуацию, когда подготовка может пригодиться, потрать 1 подготовку и получи +1 к броску. Можно тратить только 1 подготовку на бросок.

БАЗОВЫЕ ХОДЫ

- Чего ты желаешь больше всего?

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Исцеляющая песнь:** когда ты *лечишь магическим искусством*, ты исцеляешь +1к8 урона.
- ☐ **Зловещая какофония:** когда ты *предоставляешь бонус к урону с помощью магического искусства*, ты даешь дополнительно +1к4 урона.
- ☐ **Песнь бессмысленной резни:** *вдарить безумное представление* (например, бешеное соло на лютне или могучий трубный звон). Выбери цель. Бросок +Хар. 10+: выбранная цель атакует своего ближайшего союзника в пределах досягаемости. **7-9:** то же самое, но ты привлекаешь к себе нежелательное внимание цели.
- ☐ **Разящая нота:** *вложить силу в крик или сыгранную зубодробительную ноту*. Выбери цель. Бросок +Тел. 10+: цель получает урон 1к10 и оглохла на несколько минут. **7-9:** то же самое, но атака непредсказуемо резонирует. Мастер выбирает дополнительную цель поблизости.
- ☐ **Дружеская взаимопомощь:** когда ты *успешно помогаешь другим*, ты тоже берешь +1 наперед.
- ☐ **Мистическая нота:** твое *магическое искусство* настолько сильно, что ты выбираешь два эффекта вместо одного.
- ☐ **Дуэльное парирование:** когда ты используешь *резню*, возьми +1 к броне наперед.
- ☐ **Мистификатор:** когда ты проводишь *переговоры* с кем-то, при результате 7+ возьми +1 наперед по отношению к цели.
- ☐ **Мультиклассовый дилетант:** получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.
- ☐ **Мультиклассовый ученик:** получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.

Уровень 6-10:

- ☐ **Исцеляющий гимн** (заменяет Исцеляющую песнь): когда ты *лечишь магическим искусством*, ты исцеляешь +1к8 урона.
- ☐ **Зловещая симфония:** когда ты *предоставляешь бонус к урону с помощью магического искусства*, ты даешь дополнительно +к4 урона.
- ☐ **Незабываемое лицо:** когда ты проводишь *встречаешь кого-то, кого встречал раньше*(ты решаешь) получи +1наперед против него.
- ☐ **Репутация:** *встретить кого-то, кто слышал песни о тебе*. Бросок +Хар. 10+: скажи Мастеру 2 вещи, которые НИП о тебе слышал. **7-9:**Скажи Мастеру одну вещь. Мастер скажет вторую.
- ☐ **Мистический аккорд** (заменяет Мистическую ноту): твое *магическое искусство* настолько сильно, что ты выбираешь два эффекта вместо одного. Также один из эффектов — по твоему выбору — удваивается.
- ☐ **Магический слух:** когда *ты слышишь как враг творит заклинание*, Мастер скажет тебе как оно называется и как действует. Получи +1 наперед при ответном действии.
- ☐ **Уклончивый:** когда ты *говоришь начистоту*, ты можешь спросить «какова твоя уязвимость, которой я могу воспользоваться?». Твой собеседник не может тебе задать этот вопрос.
- ☐ **Дуэльный блок** (заменяет Дуэльное парирование): когда ты используешь *резню*, возьми +к броне наперед.
- ☐ **Жулик** (заменяет Мистификатора): Когда ты проводишь *переговоры* с кем-то, при результате 7+ возьми +1 наперед по отношению к цели и можешь задать вопрос, на который она обязана правдиво ответить.
- ☐ **Мультиклассовый мастер:** получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.

БАРД



В песнях поется о том, что жизнь героя состоит сплошь из открытых дорог, сражений, денег и славы. В этих рассказах, которые можно услышать в любой деревенской таверне, наверняка есть доля правды, разве нет? Песни, которые вдохновляют и крестьян и королей, которые способны усмирить буйного или наоборот вызвать дикую ярость — все они откуда-то появляются.

И тут появляется бард. Ты. У тебя хорошо подвешен язык, ты не лезешь за словом в карман. Ты — мастерский рассказчик историй и исполнитель песен. Простой менестрель может пересказать известную историю, но только истинный бард живет ей. Подвяжи свои туфли, благородный оратор. Наточи свой кинжал и прими свое призвание. Кто-то должен присутствовать, сражаясь плечом к плечу с наемниками и головорезами, которые вот-вот станут героями. Кто если не ты способен написать сагу о нашем героизме?

Никто. Продолжай свой путь.

Обратите внимание, что поддержка заклинаний с продолжительным эффектом иногда дает штраф к броску сотворения заклинания.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Избранный:** выбери одно заклинание. Ты получаешь это заклинание, как если бы оно было на 1 уровень ниже.
- ☐ **Укрепление:** когда ты исцеляешь кого-то, он получит +2 наперед к своему урону.
- ☐ **Мера жизни и смерти:** когда кто-то использует **последний вздох** в твоём присутствии, он получает +1 к броску.
- ☐ **Спокойствие:** когда ты **творишь заклинание**, ты игнорируешь первый штраф -1 от продолжительных заклинаний.
- ☐ **Первая помощь:** *Лечение легких ран* для тебя — обряд, и не учитывается в ограничении по дарованным заклинаниям.
- ☐ **Божественное вмешательство:** при совершении таинства ты получаешь 1 ставку и теряешь ставки, которые у тебя уже были. Потрать эту ставку, когда ты или твой союзник получаете урон, чтобы призвать бога, вмешательство которого проявится в виде подходящего проявления (неожиданный порыв ветра, враг поскальзывается, вспышка света) и отменяет урон.
- ☐ **Покаяние:** *получить урон и принять боль.* Можешь получить дополнительный урон +1к4 (игнорирует броню). Получи +1 наперед к сотворению заклинания.
- ☐ **Божественная сила:** когда ты **творишь заклинание**, при **10+** ты можешь взять опцию из списка результатов на **7-9**. При этом ты можешь выбрать один из следующих эффектов:
 - Эффект заклинания удваивается.
 - Заклинание поражает вдвое больше целей.
- ☐ **Молитва о наставлении:** когда ты **приносишь в жертву что-то ценное для своего бога и молишь его о наставлении**, бог говорит тебе, что он хочет чтобы ты сделал. Если ты следуешь наставлению, отметь опыт.
- ☐ **Божественная защита:** когда ты не носишь доспехи или щит, ты получаешь броню 2.
- ☐ **Преданный целитель:** когда ты исцеляешь чей-то урон, добавь свой уровень к количеству исцеленного урона.

Уровень 6-10:

- ☐ **Помазанный божий** (требуется Избранный): выбери еще одно заклинание вдобавок к тому, которое вы выбрали, взяв избранного. Это заклинание даруется вам, как если бы было на 1 уровень ниже.
- ☐ **Апофеоз:** первый раз, когда ты молишься своему богу после взятия этого хода, выбери особенность, связанную с твоим богом (разрывающие когти, крылья с сапфировыми перьями, всевидящий третий глаз и т.д.). Завершив молитву, ты навсегда получаешь выбранную особенность.
- ☐ **Жнец:** если *после сражения ты тратишь время чтобы посвятить победу своему богу и позаботиться о павших*, получи +1 наперед.
- ☐ **Предусмотрительность** (заменяет Спокойствие): игнорируй штраф -1 от двух поддерживаемых продолжительных заклинаний.
- ☐ **Целитель** (требуется Первая помощь): *Лечение средних ран* для тебя — обряд, и не учитывается в ограничении по дарованным заклинаниям.
- ☐ **Божественная неуязвимость** (заменяет Божественное вмешательство) при совершении таинства ты получаешь 2 ставки и теряешь ставки, которые у тебя уже были. Потрать эту ставку, когда ты или твой союзник получаете урон, чтобы призвать бога, вмешательство которого проявится в виде подходящего проявления (неожиданный порыв ветра, враг поскальзывается, вспышка света) и отменяет урон.
- ☐ **Мученик** (заменяет Покаяние): *получить урон и принять боль.* Можешь получить дополнительный урон +1к4 (игнорирует броню). Получи +1 наперед к сотворению заклинания, а также добавляешь свой уровень к урону, нанесенному или исцеленному этим заклинанием.
- ☐ **Божественная броня** (заменяет Божественную защиту): когда ты не носишь доспехи или щит, ты получаешь броню 3.
- ☐ **Божественная мощь** (заменяет: Божественную силу): когда ты **творишь заклинание**, при **10-11** ты можешь взять опцию из списка результатов на **7-9**. При этом ты можешь выбрать один из следующих эффектов. При **12+** получаешь этот эффект бесплатно.
 - Эффект заклинания удваивается.
 - Заклинание поражает вдвое больше целей.
- ☐ **Мультиклассовый дилетант:** получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.

КЛИРИК



Земли Мира Подземелий — это ад, забытый всеми богами. Между островками благословенных цивилизаций лежат дикие земли, населенные неупокоенными мертвецами и богомерзкими чудовищами. Здесь нет богов. Поэтому здесь нужен ты.

Служить во славу своего бога словом и оружием в диких землях это не просто твое дело. Это твое призвание. Твой долг — нести слово своего бога мечом, булавой и магией. Нести волю его в самые темные и дикие уголки земли. Некоторые говорят, что бога нужно держать в сердце, но ты знаешь, что это чушь. Бог живет на лезвии клинка.

Покажи миру кто его Господь.

Обряды

Каждый раз, когда ты проводишь таинство, ты получаешь доступ ко всем своим обрядам, не выбирая их под ограничение по уровню.

☐ Свет (обряд)

Ты прикасаешься к предмету и он начинает излучать божественный свет, яркий как факел. Он не дает тепла или звука и не требует топлива, но в остальных отношениях похож на обычный факел. У тебя есть полный контроль над цветом пламени. Заклинание длится до тех пор, пока предмет находится в твоём присутствии.

☐ Освящение (обряд)

Вода и пища, которую ты держишь в руках своих, творя это заклiнание, освящены твоим богом. Вдобавок к тому, что они теперь святые или нечестивые, они не портятся со временем.

☐ Наставление (обряд)

Символ твоего бога появляется перед тобой и указывает направление или действия, которые твой бог хочет чтобы ты совершил, а затем исчезает. Послание выражается жестом — общение посредством этого заклiнания затруднено.

☐ Благословение (уровень 1, продолжительное)

Твой бог благоволит одному из бойцов по твоему выбору. Цель получает продолжительный бонус +1, пока продолжается бой и благословенный боец сражается. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ Лечение легких ран (уровень 1)

Под твоим прикосновением затягиваются раны и стихает боль. Исцели союзнику, к которому прикасаешься 1к8 единиц урона.

☐ Определение мировоззрения (уровень 1)

Сотворив это заклiнание, выберите мировоззрение: Доброе, Злое, Законное или Хаотичное. Одно из твоих чувств восприятия становится способным ощущать это мировоззрение. Мастер расскажет тебе, что или кто из присутствующих здесь людей или предметов обладает этим мировоззрением.

☐ Устрашение (уровень 1, продолжительное)

Выбери цель, которую можешь видеть и объект близости. Цель боится объекта, пока ты поддерживаешь заклiнание. Как реагирует цель, зависит от нее: бежит, паникует, замирает, сражается. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний. Ты не можешь направлять заклiнания на цели с разумом меньше животного (магические конструкторы, нежить, механизмы и т.д.).

☐ Волшебное оружие (уровень 1, продолжительное)

Оружие, которое ты держишь, творя это заклiнание, наносит урон +1к4, пока ты не отменишь заклiнание. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ Святилище (уровень 1)

При сотворении заклiнания ты обходишь местность по периметру, посвящая ее своему богу. Пока ты находишься в пределах очерченной местности, ты чувствуешь когда кто-то действует со злым умыслом в пределах святилища (в том числе входит со злыми намерениями). Любой, кто получает лечение в пределах святилища исцеляет +1к4 урона.

☐ Разговор с мертвыми (уровень 1)

Труп недолго разговаривает с тобой. Он ответит на любые три вопроса, которые ты задашь наилучшим образом, каким ему позволяет знание полученное при жизни и после смерти.

☐ Поднять нежить (уровень 3, продолжительное)

Ты вызываешь голодного духа, который вселяется в недавно умершее тело, чтобы служить тебе. Это заклiнание создает зомби, который следует твоим приказам наилучшим образом, каким позволяют его ограниченные способности. Считай зомби персонажем, которому доступны только базовые ходы. У него модификатор +1 на все характеристики и 1 Хит. Также он получает 1к4 особенностей на ваш выбор:

- Одаренный. Одна из характеристик получает модификатор +2.
- Живучий. +2 Хита за каждый твой уровень.
- Функционирующий мозг. Может выполнять сложные задачи.
- Не выглядит мертвым и не будет еще по крайней мере день или два.

Зомби функционирует, пока не будет уничтожен, получив урон превосходящий его Хиты, или пока ты не прекратишь действие заклiнания. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ Лечение легких ран (уровень 3)

Прикосновением ты останавливаешь кровотечение и вправляешь кости. Исцели своему союзнику 2к8 единиц урона.

☐ Тьма (уровень 3, продолжительное)

Выбери местность, которую способен видеть и наполни ее магической тьмой. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ Воскрешение (уровень 3)

Скажи Мастеру, что собираешься воскресить труп, чья душа еще не отошла полностью в мир иной. Воскрешение всегда возможно, но Мастер даст тебе одно или больше (возможно все) условий, которые необходимо выполнить:

- процесс займет несколько дней/недель/месяцев.
- ты должен заручиться помощью _____.
- потребуется много денег.
- чтобы сделать это, ты должен пожертвовать _____.

В зависимости от обстоятельств Мастер может либо позволить тебе воскресить мертвеца прямо сейчас, с условием выполнить требования позже, чтобы действие стало постоянным, или потребовать сначала выполнения условий, перед воскрешением трупа.

☐ Удержать человека (уровень 3)

Выбери человека (или представителя другой расы), которого можешь видеть. Пока ты не сотворишь заклiнание или не покинешь его, он не может действовать — только говорить. Этот эффект завершается как только цель получает урон от любого источника.

☐ Откровение (уровень 5)

Твой бог отвечает на твои молитвы, даруя момент истинного просветления. Мастер прольет свет на текущую ситуацию. Если ты действуешь сообразно подсказке, получи +1 наперед.

☐ Лечение критических ран (уровень 5)

Исцели прикосновением 3к8 единиц урона.

☐ Прорицание (уровень 5)

Назови имя, место или вещь о которой хочешь узнать. Твой бог дарует тебе видение о цели как если бы ты сам там находился.

☐ Заражение (уровень 5, продолжительное)

Выбери существо, которое можешь видеть. Пока ты не прекратишь действие заклiнания, цель страдает от болезни по твоему выбору. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ Истинное зрение (уровень 5, продолжительное)

Твоему зрению открывается истинная природа всего что ты видишь. Твой взгляд проникает через иллюзии и видит то что скрыто. Мастер описывает тебе местность, игнорируя все иллюзии и фальши, неважно магические они или нет. Пока это заклiнание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ **Разговор с безмолвным (уровень 5)**

Коснувшись предмета, ты можешь говорить с обитающим в нем духом. Неживой предмет ответит на три вопроса наилучшим способом, как только сможет.

☐ **Ловушка для души (уровень 5)**

Ты заключаешь душу умирающего существа в драгоценный камень. Пойманная душа знает о своем пленении, но подвержена манипулированию с помощью переговоров, заклинаний и других эффектов. Все ходы против запертого существа осуществляются с +1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но отпустив ее не можешь вернуть обратно.

☐ **Слово возвращения (уровень 7)**

Выбери слово. Когда ты в первый раз после сотворения заклинания произносишь выбранное слово, вы — ты и твои союзники, которые в этот момент прикасаются к тебе — незамедлительно возвращаетесь в то место, где ты сотворил это заклинание. Можно поддерживать только одну локацию. Сотворив Слово возвращения второй раз, не сказав пароль, ты отменишь раннее заклинание.

☐ **Исцеление (уровень 7)**

Прикоснувшись к союзнику, ты исцеляешь его урон на значение твоих максимальных хитов.

☐ **Урон (уровень 7)**

Прикоснувшись к врагу, ты поражаешь его божественным гневом — нанеси ему урон 2к8, а себе 1к6. Этот урон игнорирует броню.

☐ **Отделение (уровень 7, продолжительное)**

Выбери придаток или конечность цели, например руку, щупальце или крыло. Придаток магическим образом отделяется, не нанося урона, хотя вызывает сильную боль. Отсутствующий придаток может, например, не дать крылатому существу взлететь, или быку — надеть тебя на рога. Пока это заклинание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ **Метка смерти (уровень 7)**

Выбери существо, чье истинное имя ты знаешь. Это заклинание создаст постоянные руны на поверхности, которые убьют это существо, если оно их прочтет.

☐ **Контроль погоды (уровень 7)**

Помолись о ниспослании дождя — или солнца, ветра, снега. В течение суток или около того, твой бог ответит. Погода изменится по заказу и продлится в течение нескольких дней.

☐ **Буря божьего гнева (уровень 9)**

Твой бог насыщает неестественную погоду по твоему выбору. Дождь крови или кислоты, облака из душ, ветер, способный разметать здания, или любая другая погода, которую ты можешь вообразить: проси и обрящешь.

☐ **Исправление (уровень 9)**

Выбери одно событие из прошлого цели. Все эффекты этого события, включая ранения, отравления, болезни и магические воздействия прекращаются или исправляются. Хиты и болезни исцеляются, яды нейтрализуются, магические воздействия прекращаются.

☐ **Божественное величие (уровень 9, продолжительное)**

Любое существо должно попросить твоего позволения приблизиться к тебе, и ты должен громко объявить о своем дозволении. Без дозволения когда существо получает урон в твоём присутствии, оно получает дополнительный урон 1к10. Пока это заклинание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ **Поглощение нежизни (уровень 9)**

Неразумная нежить, которой ты касаешься, уничтожается и ты поглощаешь ее темную энергию, чтобы исцелить себя или следующего союзника, к которому прикоснешься. Исцеляемый урон равен Хитам существа, которые у него были до того как ты его уничтожил.

☐ **Божья кара (уровень 9, продолжительное)**

Назови город, деревню или лагерь, или другое место где живут люди. Пока это заклинание активно, место поражено карой божьей, в соответствии с доменом бога (саранча, смерть первенцев и т.д.) Пока это заклинание поддерживается, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ _____

Активные продолжительные заклинания:

ЗАКЛИНАНИЯ
КЛИРИКА



Потратить время на изучение духа животного. Ты можешь добавить это животное к списку тех, чей облик способен принимать.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Брат охотника:** выбери 1 ход из листа следопыта.
- ☐ **Окровавленные зубы и когти:** когда ты *принимаешь подходящий облик животного* (опасный зверь), увеличь свой урон до 1к8.
- ☐ **Тайнство шепотов:** *потратить время в местности, изучая местных духов и призывая духов земли. Бросок +Мдр.* Ты получишь видение, значимое для тебя, твоих союзников и местных духов. **10+:** видение ясное и полезное. **7-9:** видение туманное, его значение неясно. **Провал:** видение разочаровывающее, пугающее или травмирующее. Мастер опишет его. Возьми -1 наперед.
- ☐ **Дубовая кожа:** пока твои ноги касаются земли, получи +1 к броне.
- ☐ **Глаза тигра:** отметив животное (грязью или кровью), ты можешь видеть через его глаза как через свои, какое расстояние вас бы ни разделяло. Только одно животное может быть отмечено за раз.
- ☐ **Сбросить шкуру:** когда ты *получаешь урон в облике животного*, ты можешь вернуться в свой истинный облик и отменить урон.
- ☐ **Вещественный облик:** ты видишь духов песка, моря и камня. Отныне ты можешь применять язык духов, смену облика и изучение сущности к неживым природным объектам (растениям и камням) и существам из них состоящим. Вещественный облик может быть точной копией предмета или подвижным отдаленно человекоподобным существом.
- ☐ **Скульптор облика:** когда ты меняешь облик, выбери одну характеристику: получи продолжительный бонус +1 к ее использованию в облике животного. Мастер выберет другую характеристику: ты получаешь продолжительный штраф -1 к ее использованию, пока в облике животного.
- ☐ **Стихийное мастерство:** *призвать духов огня, воды, земли или воздуха для выполнения задания. Бросок +Мдр.* **10+:** выбери два пункта. **7-9:** выбери один. **Провал:** в результате призыва случается катастрофа.
 - эффект, которого ты желаешь, достигнут.
 - ты не платишь цену, назначенную природой.
 - ты сохраняешь контроль.
- ☐ **Баланс:** когда ты наносишь урон, возьми 1 баланс. Прикоснувшись к кому-нибудь и направив в него духов жизни, ты можешь потратить балансы. За каждый потраченный баланс исцели 1к4 урона.

Уровень 6-10:

- ☐ **Форма – ничто:** при смене облика, добавь еще 1к4 ставок.
- ☐ **Пляска допельгангера:** ты можешь изучать сущность отдельных личностей (людей, эльфов и т.д.), чтобы принимать их точный облик. Можешь замаскировать свою метку, но при этом получишь продолжительный штраф -1, пока не вернешься в свой облик.
- ☐ **Кровь и буря** (заменяет Окровавленные когти и зубы): когда ты *принимаешь подходящий облик животного* (опасный зверь), увеличь свой урон до 1к10.
- ☐ **Сон друида:** когда ты берешь этот ход, то в следующий раз когда окажешься в безопасности и у тебя будет достаточно времени, чтобы настроиться на подходящую локацию, ты можешь настроиться на новую землю. Это работает только один раз, Мастер скажет сколько времени требуется и какова цена, которую тебе придется заплатить. Отныне ты считаешься рожденным от земли в обеих землях.
- ☐ **Стихийный облик** (заменяет Вещественный облик): ты способен видеть узоры, формирующие саму ткань реальности. Отныне ты можешь применять язык духов, смену облика и изучение сущности к чистым природным стихиям — огню, воде, воздуху и земле.
- ☐ **Сестра ловчего:** выбери 1 ход из листа следопыта.
- ☐ **Мастер облика** (требует Скульптора облика): ты можешь на выбор при смене облика увеличить броню на 1 или наносить дополнительный урон +1к4 в облике животного.
- ☐ **Химера:** при смене облика ты можешь создать слияние из вплоть до трех форм разных животных. Например, медведь с крыльями орла и головой барана. Каждое существо даст тебе один дополнительный ход. Химера подчиняется уже описанным правилам для смены облика.
- ☐ **Повелитель погоды:** когда ты находишься под открытым небом, на восходе Мастер может спросить тебя, какая погода будет сегодня. Скажи что хочешь, и так и будет.

ДРУИД



Обведи глазами собравшихся у костра. Что привело тебя к ним, к этим людям, привыкшим к пыльным и загаженным городам. Может, повинуюсь зову своего доброго сердца, ты защищаешь их как медведица своих медвежат? Может, они для тебя — твоя стая? Станных братьев и сестер ты себе нашел. Но что бы ни руководило тобой, они, безусловно, пропали бы без твоего острого нюха и не менее острых когтей.

Твой дом и храм — святые леса. Ты рожден от самой земли, и духи ее оставили свои знаки на твоём теле. Когда-то у тебя была другая жизнь. Может, ты обитал в городе, как и они, но теперь это не так. Ты отказался от того застывшего образа. Послушай, как твои товарищи молятся своим вырезанным из камня богам и полируют свои блестящие доспехи. Они говорят о славе, с которой их встретят в городе, который ты покинул навсегда.

Их боги — все равно, что малые дети, их сталь — ненадежная защита. Ты же — хранитель древнего знания. Сама земля защищает тебя. Ты возьмешь свою долю сокровищ, но будешь ли ты когда-нибудь одним из этих людей? Время покажет.

Выбери имя:

Человек: Хоки, Рудигер, Грегор, Брианна, Вальтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб.

Дварф: Озрак, Сутур, Брунгильда, Анника, Йанос, Грета, Дим, Рундрик, Йарл, Зоток.

Эльф: Элоир, Шарасет, Хазрит, Шевараль, Кадеус, Эльдар, Китрацет, Телиан.

Полурослик: Финнеган, Олив, Рандольф, Бартлби, Обри, Бальдвин, Бекка.

Внешность:

Глаза: жесткие, мертвые или пылающие
Волосы: дикая шевелюра, короткая стрижка или поношенный шлем
Одежда: огрубевшая, загорелая или покрытая шрамами
Тело: крепкое, гибкое или истерзанное

Снаряжение:

- ☒ личное оружие (вес 2)
- ☒ пайки (5 применений, вес 1)

Выбери защиту:

- ☐ кольчуга (броня 1, вес 1) и снаряжение для приключений (вес 1)
- ☐ чешуйчатый доспех (броня 2, вес 1)

Узы

- Впиши имя одного из своих компаньонов в хотя бы один пункт:
- _____ обязан(а) мне жизнью, признает он(а) это или нет.
 - Я поклялся защищать _____.
 - Меня беспокоит, может ли _____ выжить в подземельях.
 - _____ слаб(а), но я сделаю его (ее) сильным(ой) как я.

Выбери Мировоззрение

- ☐ **Доброе:** защитить того кто слабее тебя
- ☐ **Нейтральное:** победить достойного противника
- ☐ **Злое:** убить беззащитного или сдавшегося врага

Выбери расовый ход

- ☐ **Дварф:** разделить выпивку с кем-либо. При переговорах с ним ты можешь использовать Тел вместо Хар.
- ☐ **Эльф:** Выбери одно оружие. Ты всегда обращаешься с оружием этого типа как если бы у него был тэг *точный*.
- ☐ **Полурослик:** когда ты уходишь от опасности и используешь преимущества своего размера, возьми +1.
- ☐ **Человек:** раз в сражение ты можешь перебросить один бросок урона (свой или чей-то еще).

Имя: _____

Уровень: _____ Опыт: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Внешность

Характ.	значение	модиф.	Увече	врем. модиф.
СИЛ			<input type="checkbox"/>	
ЛОВ			<input type="checkbox"/>	
ТЕЛ			<input type="checkbox"/>	
ИНТ			<input type="checkbox"/>	
МДР			<input type="checkbox"/>	
ХАР			<input type="checkbox"/>	

Распредели: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Урон: 1к10	Макс. Хиты (10 + Телосложение)	Текущие Хиты
------------	-----------------------------------	--------------

Снаряжение	Примен.	Вес
Деньги		Максимальный груз (12 +Сил)
		Текущий груз

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ:

☒ **Привычка к броне**
Ты игнорируешь тэг неуклюжий, когда носишь доспехи.

☒ **Сломать или согнуть**
Использовать чистую силу чтобы сломать неживое препятствие.

Бросок +Сид. 10+: выбери 3. **7-9:** выбери 2:

- это не занимает много времени.
- ничего ценного не повреждено.
- получилось не поднять много шума.
- ты починишь сломанный объект без труда.

☒ **Личное оружие**
Это твоё оружие. Есть много подобных, но это — твоё личное. Твоё оружие это твой лучший друг. Это твоё жизнь. Ты сам хозяин своей жизни. Без тебя оружие бесполезно. Без него бесполезен ты. Вы с ним одно целое.

Выбери базовое описание (вес 2):
☐ Меч
☐ Топор
☐ Молот
☐ Копье
☐ Цеп
☐ Кулаки

Выбери два усиления:
☐ **Крючья и шипы:** урон +1, вес +1.
☐ **Острое:** бронебойность +2.
☐ **Сбалансированное:** Добавь тэг *точный*.

Выбери дистанцию, подходящую для твоего оружия:
☐ Плотный бой
☐ Ближний бой
☐ Достигаемость

Выбери внешний вид:
☐ Древнее
☐ Безупречное
☐ Украшенное
☐ Потемневшее от крови
☐ Зловещее

☐ **Зазубренные края:** урон +1.
☐ **Светится** в присутствии существ определенного типа, по твоему выбору:

- ☐ **Огромное.** Добавь тэги *кровавый* и *мощный*
- ☐ **Переменный хват.** Добавь дополнительную дистанцию.
- ☐ **Мастерская работа:** вес -1.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Безжалостный:** при нанесении урона, наносишь дополнительный урон +1к4.
- ☐ **Наследие: посоветуйся с духом своего личного оружия**, и он даст тебе намек, касающийся ситуации и может задать несколько вопросов в ответ. **Бросок +Хар. 10+:** Мастер предоставит тебе полезную деталь. **7-9:** Мастер предоставит тебе общее впечатление.
- ☐ **Мастерство брони: прими удар на броню.** Урон отменяется, но ты должен уменьшить значение брони своего доспеха или щита (выбери сам) на 1. Значение уменьшается каждый раз, когда ты используешь этот ход. При достижении значения 0, броня разрушена.
- ☐ **Улучшенное оружие:** выбери дополнительное усиление для своего оружия.
- ☐ **Кровавая пелена:** изучая обстановку в бою, возьми +1.
- ☐ **Жуткий тип:** когда ты *ведешь переговоры, используя угрозы или насилие в качестве рычага*, можешь использовать Сид вместо Хар.
- ☐ **Запах крови:** когда ты устраиваешь **резню** по врагу, следующая атака против того же врага наносит +1к4 урона.
- ☐ **Мультиклассовый дилетант:** получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.
- ☐ **Железная шкура:** получи +1 к броне.
- ☐ **Кузнец:** когда у тебя есть доступ к кузне, ты можешь переместить магическую силу из волшебного оружия в свое личное оружие. Этот процесс уничтожает волшебное оружие. Твое личное оружие получает волшебную силу уничтоженного оружия.

Уровень 6-10:

- ☐ **Кровожадный** (заменяет Безжалостного): при нанесении урона, наносишь дополнительный урон +1к8.
- ☐ **Бронированное совершенство** (заменяет Мастерство брони): **прими удар на броню.** Урон отменяется, и ты получаешь +1 наперед против атакующего, но ты должен уменьшить значение брони своего доспеха или щита (выбери сам) на 1. Значение уменьшается каждый раз, когда ты используешь этот ход. При достижении значения 0, броня разрушена
- ☐ **Жуткий взгляд** (требуется Кровавой пелены): **войти в бой.** **Бросок +Хар. 10+:** возьми 2 ставки. **7-9:** возьми 1 ставку. Потрать ставку на зрительный контакт с присутствующим НИП. Он замирает или мешкает, не может действовать, пока ты не разорвешь зрительный контакт. **Провал:** он незамедлительно распознает в тебе самую опасную угрозу.
- ☐ **Вкус крови** (заменяет Запах крови): когда ты устраиваешь **резню** по врагу, следующая атака против того же врага наносит +1к8 урона.
- ☐ **Мультиклассовый ученик** (требуется Мультиклассовый дилетант): получи один ход от другого класса. Считай свой уровень на 1 ниже для получения этого хода.
- ☐ **Стальная шкура** (заменяет Железную шкуру): получи +2 к броне.
- ☐ **Глаза Смерти: войти в бой.** **Бросок +Мдр. 10+:** назови, кто умрет, **и** кто выживет в этом бою. **7-9:** назови кто умрет **или** кто выживет в этом бою. Называй НИП, не персонажей игроков. Мастер позаботится, чтобы твое видение реализовалось, если это хоть отдаленно возможно. Провал: ты предвидишь свою смерть, и получаешь продолжительный штраф -1 на весь бой.
- ☐ **Глаз воина:** когда просматриваешь вооружение НИП, можешь спросить у Мастера, какой урон он наносит.
- ☐ **Превосходный воин:** если при **резне** выпадает **12+:** наносишь урон, избегаешь вражеской атаки и производишь на врага впечатление, повергаешь его в смятение или ужас.

ВОИН



У тебя неблагодарная работа. Каждый день ты живешь за счет своего оружия и навыков, безрассудно бросаясь в гущу сражения. Никто не будет трубить тебе в фанфары в баре Баксберга за тот нож под ребра, который ты получил ради их же защиты. Хор ангелов небесных не воспоет тебе осанну за то, что ты вытаскивал своих кричащих товарищей из Ям Безумия.

Забудь.

Ты делаешь все это ради собственной отваги и славы, ради криков битвы и горячей крови. Ты — мастер железа. Твои друзья могут похвастаться стальными клинками, но истинный воин — как ты — сам воплощение стали. Твои товарищи по приключениям могут ныть над своими ранами у костра, но ты носишь свои шрамы с гордостью.

Ты — та стена, о которую вдребезги разобьется любая опасность. Именно ты будешь последним из всех стоять на ногах.

Человек: Хоки, Рудигер, Грегор, Брианна, Вальтон, Кастор, Шанна, Аякс, Хоб.

глаза: хорошие, ясные или горящие
волосы: шлем, стилизованная причёска или лысый
святой символ: потёртый или изящный
тело: подтянутое, мощное или худое

- ☒ чешуйчатый доспех (броня 2, вес 3)
- ☒ пайки (5 применений, вес 1)
- ☒ святой символ (вес 0)

- ☐ алебарда (досягаемость, урон +1, двуручное, вес 2)
- ☐ длинный меч (ближний бой, урон +1, вес 1) и щит (броня +1, вес 2)

- ☐ снаряжение для приключений (вес 1)
- ☐ пайки (5 применений, вес 1) и целебное зелье (вес 1)

- Неправедное поведение _____ подвергает опасности его (ее) душу!
- _____ сражался(лась) бок о бок со мной. Я могу полностью доверять ему (ей).
- Я уважаю веру _____, но надеюсь когда-нибудь он(а) увидит истинный путь.
- У _____ храбрая душа. Мне есть чему у него (нее) поучиться.

- ☐ **Доброе:** защитить того кто слабее тебя
- ☐ **Законное:** отказать в милосердии преступнику или неверующему

☒ **человек:** помолиться о просветлении (достаточно пары секунд), и спросить «Где здесь зло?» Мастер должен честно ответить.

Уровень: Опыт: □□□□□□□□□□□□□□

Внешность	
-----------	--

Характ.	значение	модиф.	Увече	врем. модиф.
СИЛ			<input type="checkbox"/>	
ЛОВ			<input type="checkbox"/>	
ТЕЛ			<input type="checkbox"/>	
ИНТ			<input type="checkbox"/>	
МДР			<input type="checkbox"/>	
ХАР			<input type="checkbox"/>	

Распредели: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Броня:

Макс. Хиты (10 + Телосложение)	Текущие Хиты
--	---------------------

Снаряжение		Примен.	Вес
Деньги	Максимальный груз ($12 + C_{ил}$)		
	Текущий груз		

Ты игнорируешь тэг неуклюжий, когда носишь доспехи.

Коснуться своей кожей кожи другого существа и помолиться во здравие. Бросок +Хар. **10+:** ты исцеляешь 1к10 хитов или любую болезнь. **7-9:** исцеление успешно, но урон или болезнь переходят к тебе.

- Сделать, что ты говоришь.
- Отпрянуть в ужасе, а затем убежать
- Атаковать тебя

10+: то же самое, но ты еще получишь +1 наперед по отношению к нему. **Провал:** он поступает, как хочет, и ты получаешь -1 наперед по отношению к нему.

Посвятить себя миссии, через молитву и ритуал очищения.

☐ Убить _____, величайшее зло, поганяющее землю.

☐ Защитить _____ от злодеяний, им угрожающих.

☐ Раскрыть правду о _____.

- ☐ Безупречное чувство направления к _____.
- ☐ Неуязвимость к _____ (напр., заостренное оружие, огонь, чары и т.д.)
- ☐ Метка божественной власти.
- ☐ Способность распознавать ложь.
- ☐ Голос, понятный носителю любого языка.
- ☐ Невосприимчивость к голоду, жажде и сну.

Мастер скажет тебе, каких **условий** требует обет, чтобы сохранить дарованные силы:

- ☐ Честь (запрещены: трусливая тактика и подлые трюки)
- ☐ Умеренность (запрещены: неумеренность в еде, питье и плотских удовольствиях)
- ☐ Благочестие (требуются: отправление ежедневных богослужений)
- ☐ Доблесть (запрещено: позволить злому существу жить)
- ☐ Правдивость (запрещена: ложь)
- ☐ Сострадание (требуются: помогать нуждающимся, кем бы они ни были)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

□ **Божья благодать:** посвети себя богу (придумай своего или выбери уже придуманного). Ты получаешь следующие ходы клирика: **тайнство** и **сотворить заклинание**. Когда берешь этот ход, считай себя клириком 1 уровня для использования заклинаний. С каждым новым уровнем паладина добавляй +1 к эффективному уровню клирика.

□ **Божественный щит:** когда ты получаешь урон, можешь стиснуть зубы и принять удар. Вместо урона ты получишь увечье по своему выбору. Ты не можешь использовать этот ход, если у тебя уже есть шесть увечий.

□ **Праведный воин:** взяв **обет**, ты наносишь дополнительный урон +1к4.

□ **Экстерминатус:** *громко произнести обещание уничтожить врага*. Ты наносишь дополнительный урон +2к4 по этому врагу, но -4 по всем остальным. Эффект длится до тех пор, пока враг не повержен. Если ты не можешь победить врага или отказываешься от боя, ты можешь принять свою неудачу, но эффект остается до тех пор, пока ты не найдешь способ освободить себя от этой клятвы.

□ **В бой!** Когда *ты возглавляешь атаку*, твои союзники получают +1 наперед.

□ **Стойкий защитник:** когда ты *защищаешь*, ты всегда получаешь 1 ставку, даже если выпало 6-.

□ **Согласованный удар:** когда ты устраиваешь **резню**, выбери союзника. Его следующая атака по этой же цели наносит дополнительный урон +1к4.

□ **Божественная защита:** ты получаешь броню +1, взяв **обет**.

□ **Властный голос:** возьми +1 для приказов наемникам.

□ **Госпитальер:** когда ты лечишь союзника, исцели +1к8 единиц урона.

Уровень 6-10:

□ **Свидетельство веры** (требует Божью благодать): когда ты видишь творимую божественную магию, можешь спросить Мастера, какой бог дарует это заклинание и каковы его эффекты. Возьми +1 наперед, действуя в соответствии с ответом.

□ **Святой воин** (заменяет Праведного воина): взяв **обет**, ты наносишь дополнительный урон +1к8.

□ **Только вперед** (заменяет В бой!): когда *ты возглавляешь атаку*, твои союзники получают +1 наперед и броню +2 наперед.

□ **Незыблемый защитник** (заменяет Стойкого защитника): когда ты *защищаешь*, ты всегда получаешь 1 ставку, даже если выпало 6-. Если у тебя выпадает **12+**: вместо получения ставки, ты загнал атакующее существо в угол, получив над ним явное преимущество. Мастер опишет, какое именно.

□ **Совместный удар** (заменяет Согласованный удар): когда ты устраиваешь **резню**, выбери союзника. Его следующая атака по этой же цели наносит дополнительный урон +1к4, а кроме того он получает +1 наперед против нее.

□ **Святая защита** (заменяет Божественную защиту): ты получаешь броню +2, взяв **обет**.

□ **Божественный авторитет** (заменяет Властный голос): возьми +1 для приказов наемникам. **12+**: наемники превосмогают свой страх и сомнения и выполняют твой приказ особенно эффективно или эффектно.

□ **Безупречный госпитальер** (заменяет Госпитальера): когда ты лечишь союзника, исцели +2к8 единиц урона.

□ **Неустршимый:** когда ты получаешь увечье (даже через божественный щит), получи +1 наперед против того кто его тебе нанес.

□ **Безупречный рыцарь:** взяв **обет**, получи три силы вместо двух.

ПАЛАДИН



Врата ада открыты. Вечность огня и льда или чего там еще, что лучше всего подходит для полчищ грешников Мира Подземелий ожидает всех. Ты — единственный, кто стоит между этими бесконечными мучениями и спасением. Священник, облаченный в броню, непобедимая боевая машина, храмовник Добра и Света. Клирик может говорить, что его молитвы — улада слуха богов, обитающих в горних высях. Воин может сражать врагов своим клинком во имя «добра». Но ты знаешь доподлинно. Только ты.

Ты — око богов, их карающая длань. Тебе принесен дар праведности и добродетели. Справедливости и познания. Чистота намерений, неведомая твоим товарищам.

Так что веи мудро этих глупцов, паладин. Прими свою священную миссию и даруй спасение этому погрязшему во грехе миру.

Vae victis , не так ли?

Человек: Иона, Халек, Брэндон, Эмори, Шрайк, Нора, Диана.
Эльф: Трондир, Элрозин, Аранве, Целион, Дамбрат, Ланет.

Тело: гибкое, порывистое или жесткое

(боезапас 3, вес 1)

- не понимает дикой жизни, я его (ее) научу.

☐ **Хаотичное.** Освободить кого-нибудь от буквальных или фигуральных уз.

□ **Эльф:** когда ты предпринимаешь **опасное путешествие**, ты автоматически преуспеваешь в выбранной работе, как при **10+**.

Снаряжение	Примен.	Вес		
			Деньги	Максимальный груз ($1l + C_{ил}$)
			Текущий груз	

☐ Свирепость +3, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкт +2

☐ Скрытый

□ Путешествия

□ Забывчивый

- ...и кто-то мешает тебе, добавь Инстинкт к его броску.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Полуэльф** (можно взять только на 2 уровне!): ты – наследник смешанной крови, и она начинает проявляться. Ты получаешь свойство эльфа, если ты человек, и наоборот.
- ☐ **Эмпатия к животным:** ты понимаешь животных и можешь с ними говорить.
- ☐ **Знакомая добыча:** когда ты **извлекаешь знание** о монстре, используй Мдр, вместо Инт.
- ☐ **Удар гадюки:** когда наносишь удар по врагу сразу двумя оружиями, добавь +1к4 к урону за второе оружие.
- ☐ **Камуфляж:** когда ты *сидишь тихо в природной среде*, враги не замечают тебя, пока ты не начнешь двигаться.
- ☐ **Лучший друг человека:** когда ты *позволяешь своему питомцу принять удар, предназначавшийся тебе*, урон отменяется, и Свирепость питомца падает до 0. Если Свирепость уже равна 0, ты не можешь использовать этот ход. Отдохнув несколько часов, питомец восстанавливает свою Свирепость до прежнего значения.
- ☐ **Туча стрел:** при стрельбе ты можешь потратить дополнительные боеприпасы перед броском. За каждый потраченный боеприпас, ты можешь назначить дополнительную цель. Сделай бросок урона один раз и примени его ко всем целям.
- ☐ **Обученный питомец:** добавь своему питомцу еще одну дрессуру.
- ☐ **Бог диких земель:** посвяти себя богу (придумай своего или выбери уже придуманного). Ты получаешь следующие ходы клирика: **таннство** и **сотворить заклинание**. Когда берешь этот ход, считай себя клириком 1 уровня для использования заклинаний. С каждым новым уровнем следопыта добавляй +1 к эффективному уровню клирика.
- ☐ **Следуй за мной:** когда ты предпринимаешь **опасное путешествие**, ты можешь взять две роли. Ты делаешь отдельные броски на каждую.
- ☐ **Безопасное место:** когда ты *назначаешь стражу на ночь*, все получают +1 на бросок **стражи**.

Уровень 6-10:

- ☐ **Язык зверей** (заменяет Эмпатию к животным): ты можешь понять любое не-магическое не-планарное существо и говорить с ним.
- ☐ **Добыча охотника** (заменяет Знакомую добычу): когда ты **извлекаешь знание** о монстре, используй Мдр, вместо Инт. **12+:** вдобавок к обычным эффектам, ты можешь задать мастеру 1 любой вопрос по данной теме.
- ☐ **Клыки гадюки** (заменяет Удар гадюки): когда наносишь удар по врагу сразу двумя оружиями, добавь +1к8 к урону за второе оружие.
- ☐ **Брюхо Смога:** если ты знаешь уязвимое место цели, твои стрелы получают *бронбойность 2*.
- ☐ **Странник** (заменяет Следуй за мной): когда ты предпринимаешь **опасное путешествие**, ты можешь взять две роли. Сделай два броска и примени лучший результат к обоим.
- ☐ **Надежное место** (заменяет Безопасное место): когда ты *назначаешь стражу на ночь*, все получают +1 на бросок **стражи**. После ночевки в лагере, в котором ты назначал стражу, все получают +1 наперед.
- ☐ **Наблюдатель:** когда ты **выслеживаешь**, при успехе можешь задать 1 вопрос о существе, которое выслеживаешь из списка **изучения обстановки**.
- ☐ **Особый трюк:** выбери 1 ход из листа другого класса. Пока твой питомец рядом, у тебя есть доступ к этому ходу.
- ☐ **Неестественный союзник:** твой питомец – монстр, а не животное. Дай ему свирепость +2, инстинкт +1 и одну дрессуру.

СЛЕДОПЫТ



Эти дети города, с которыми ты странствуешь. Они хоть когда-нибудь слышали зов волка? Чувствовали своей шкурой вой ветра в серых пустынях Востока? Охотились на свою добычу луком и ножом, как ты? Нет, черт возьми! Поэтому ты им нужен.

Проводник. Охотник. Дитя дикой природы. Ты — все это и нечто большее. Когда-то ты бродил по диким землям в одиночку, но зов чего-то большего — если хочешь, назови это судьбой — связал твою жизнь с этими людьми. Они отважны, да. Могучи и сильны. Но только ты знаешь тайны дорог, скрытых от них.

Без тебя они заблудятся. Так освети им путь сквозь тьму и кровь, странник.

☐ **Змеиные слезы** (контактный): любой, кто наносит урон цели, делает бросок дважды и выбирает лучший результат.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

- ☐ **Дешевый трюк:** если ты **бьешь в спину** оружием *плотного боя* или *точным*, нанеси еще +1к6 урона.
- ☐ **Осторожный:** при использовании **мастера ловушек**, возьми 1 ставку, даже если выпало 6-.
- ☐ **Богатство и вкус:** *продемонстрировать свой самый ценный предмет*. Выбери одного из присутствующих. Он сделает все, что в его силах, чтобы получить этот или такой же предмет.
- ☐ **Первый выстрел:** тебя невозможно застать врасплох. Когда враг собирается напасть на тебя из засады, ты действуешь первым.
- ☐ **Мастер ядов:** после одного использования яда, он больше не считается *опасным* для тебя.
- ☐ **Искусный отравитель:** ты умеешь применять даже самые сложные яды непривычным образом. Ты можешь использовать *применимые* яды, которые не *опасны* для тебя как *контактные*.
- ☐ **Ядоваритель:** когда у тебя есть время собрать материалы и смешать их, ты можешь сделать три дозы яда, который использовал раньше.
- ☐ **Уличный боец:** когда сражаешься с численно превосходящим противником, получи +1 к броне.
- ☐ **Связи:** *пустить слух среди преступного сообщества о том, что ты хочешь или в чем нуждаешься*. Бросок +Хар. 10+: у кого-то это есть, специально для тебя. **7-9:** выбирай — взять что-то не совсем то, или принять неприятные последствия в нагрузку.

Уровень 6-10:

- ☐ **Грязный бой** (заменяет Дешевый трюк): при использовании оружия *плотного боя* или *точного*, **удар в спину** наносит еще +1к8 урона, а другие атаки +1к4.
- ☐ **Крайне осторожный** (заменяет Осторожного): при использовании **мастера ловушек**, возьми 1 ставку, даже если выпало 6-. При 12+ возьми 3 ставки и когда в следующий раз оказываешься около ловушки, Мастер скажет тебе, что она делает, как активируется, кто ее установил и какую выгоду ты можешь из нее извлечь.
- ☐ **Серьезный уличный боец** (заменяет Уличного бойца): +1 к броне. Когда сражаешься с численно превосходящим противником, этот бонус заменяется на +2.
- ☐ **Увертливость:** когда ты избегаешь опасности, при 12+ ты превосходишь опасность. Ты не только делаешь то, что намеревался, но Мастер предложит тебе лучший исход, истинную красоту или благоприятный момент.

- ☐ **Алхимик** (заменяет Ядоварителя): когда у тебя есть время собрать материалы и смешать их, ты можешь сделать три дозы яда, который использовал раньше. Вместо этого ты можешь описать эффекты яда, который хочешь создать. Мастер скажет, что у тебя получилось сделать его, но добавит одно или несколько осложнений:
 - он работает только в определенных условиях.
 - лучшее чего ты смог добиться — это слабая версия.
 - для эффекта требуется время.
 - у яда есть очевидные побочные эффекты.

- ☐ **Твердая рука и верный глаз:** ты можешь швырнуть любое рукопашное оружие, используя его для **стрельбы**. Брошенного оружия больше нет при тебе. Ты не можешь выбрать уменьшение боезапаса при результате **7-9**.

- ☐ **Путь к отступлению:** при серьезных неприятностях, если тебе нужен путь к отступлению, назови его. Бросок +Лов. 10+: ты успешно ушел. **7-9:** можешь уйти или остаться, но если уйдешь, то должен будешь что-то оставить или взять с собой. Мастер скажет что именно.

- ☐ **Гримировка:** если у тебя есть время и необходимые материалы, ты можешь загримироваться под любое существо примерно равное тебе по размерам и форме. Твои действия могут выдать тебя, но внешность — нет.

- ☐ **Профессиональный вор:** когда у тебя есть время составить план, чтобы что-то украсть, скажи Мастеру, что ты хочешь украсть и задай ему следующие вопросы (действуя в соответствии с ответами, ты и твои союзники получите +1 наперед):

- Кто заметит пропажу?
- Какая защита самая надежная?
- Кто будет искать пропажу?
- Кто еще хочет этот предмет?

ВОР



Слышал их? Сидят себе у костра. Хвастаются своими победами. Своими богами, которые наблюдают за нашей маленькой бандой. Ты же сидишь в сторонке, подсчитываешь звонкое золото и улыбаешься — вот высшая ценность. Ты один знаешь истинную тайну Мира Подземелий: все это — огромный жирный кусок, только и ждущий ловкача, способного его присвоить.

Конечно, они презрительно усмеваются каждый раз, когда ты ныкаешься куда-нибудь в одиночку, но без тебя любой из них уже был бы располовинен вылетевшим из стены лезвием, или сдох бы, уколовшись той маленькой отравленной иголкой в хитро упрямой ловушке. Так что пусть болтают что хотят. Когда ты покончишь со всей этой суетой, ты еще поднимешь бокал за упокой этих несчастных героев, вор.

В своем замке. Полном золота.

- Требуется несколько дней/недель/месяцев
- Сначала ты должен _____.
- Тебе потребуется помощь _____.
- Потребуется много денег.
- Лучшее что ты получишь – это слабая версия, ненадежная и ограниченная
- Ты и твои союзники подвергнетесь опасности со стороны _____.
- Тебе сперва нужно развязать _____, чтобы выполнить ритуал.

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Уровень 2-5:

□ **Одаренный:** выбери заклинание. Ты подготавливаешь это заклинание, как если бы оно было на 1 уровень ниже.

□ **Усиленная магия:** когда ты творишь заклинание, при **10+** ты можешь выбрать один пункт из списка на **7-9**. Если ты это делаешь, получи один из следующих эффектов на выбор:

- Заклинание вызывает максимальный эффект.
- Заклинание воздействует на вдвое больше целей.

□ **Тайное знание:** когда ты извлекаешь знание о чем-то, о чем остальные не имеют понятия, получи +1 к броску.

□ **Мудрый советчик:** когда *другой персонаж обращается к тебе за советом, и ты говоришь ему как лучше поступить*, он получает +1 наперед и отмечает опыт при следовании твоему совету.

□ **Расширенная книга заклинаний:** добавь в книгу заклинаний одно заклинание из списка любого класса.

□ **Чародей:** если у тебя есть время для безопасного исследования волшебного предмета, ты можешь спросить Мастера, как он действует, и Мастер ответит тебе правду.

□ **Логика:** когда ты используешь дедукцию, чтобы проанализировать что видишь, используй Инт вместо Мдр для изучения ситуации.

□ **Магическая защита:** пока у тебя есть хотя бы одно приготовленное заклинание первого уровня или выше, получи +2 к броне.

□ **Контрзаклинание:** когда ты хочешь отменить магическое заклинание, направленное на тебя, выбери одно из своих подготовленных заклинаний. Бросок +Инт. 10+: ты успешно отразил вражеское заклинание. **7-9:** ты успешно отразил вражеское заклинание, но забыл выбранное. Контрзаклинание защищает только тебя. Если заклинание, которое ты отражаешь, воздействует на несколько целей, то остальные все равно подвергаются его воздействию.

□ **Быстрое изучение:** когда ты видишь эффект магического заклинания, спроси Мастера и он скажет тебе название заклинания и его эффект. Ты получаешь +1 наперед, действуя в соответствии с этой информацией.

Уровень 6-10:

□ **Мастер** (требуется Одаренный): выбери еще одно заклинание. Ты подготавливаешь это заклинание, как если бы оно было на 1 уровень ниже.

□ **Могущественная магия** (заменяет Усиленную магию): когда ты творишь заклинание, при **10+** ты можешь выбрать один пункт из списка на **7-9**. Если ты это делаешь, получи один из следующих эффектов на выбор:

- Заклинание вызывает максимальный эффект.
- Заклинание воздействует на вдвое больше целей.

12+: ты получаешь один из этих эффектов бесплатно.

□ **Великий чародей** (требуется Чародея): если у тебя есть время для безопасного исследования волшебного предмета, ты можешь наделить его силой таким образом, что когда ты используешь его в следующий раз, его эффекты усилятся. Мастер скажет как именно.

□ **Феноменальная логика** (заменяет Логику): когда ты используешь дедукцию, чтобы проанализировать что видишь, используй для изучения ситуации Инт вместо Мдр. **12+:** ты можешь задать Мастеру любые 3 вопроса, связанные с субъектом изучения, не ограничиваясь списком.

□ **Магическая броня** (заменяет Магическую защиту): пока у тебя есть хотя бы одно приготовленное заклинание первого уровня или выше, получи +4 к броне.

□ **Защитное контрзаклинание** (требуется Контрзаклинание): когда союзник в пределах твоей видимости подвергается враждебному магическому заклинанию, ты можешь использовать контрзаклинание для его защиты. Если заклинание воздействует на несколько целей одновременно, тебе придется использовать несколько контрзаклинаний.

□ **Эфирная связь:** ты можешь установить эфирную связь с добровольным или беззащитным субъектом. После установления связи ты можешь видеть глазами субъекта и изучать обстановку, по отношению к тому с кем у тебя связь или его окружению, несмотря на расстояние. Добровольный субъект может общаться с тобой через эфирную связь, как если бы находился рядом.

□ **Искусный кукловод:** когда ты используешь магию, чтобы контролировать чужие действия, цель заклинания не сохраняет воспоминаний о том, что с ними произошло.

□ **Магический удар:** когда ты наносишь урон существу, ты можешь наполнить удар магической силой. Прерви продолжительное заклинание и добавь его уровень к наносимому урону.

□ **Личная сила:** когда у тебя есть достаточно времени и магических материалов, а также безопасное место, ты можешь создать личное место силы. Опиши Мастеру, какого рода сила обитает в этом месте, а мастер опишет тебе одно существо, заинтересовавшееся твоей работой.

ВОЛШЕБНИК



У Мира Подземелий есть правила. Не законы людей или воля какого-то тирана. Правила самой его природы. Что-то уронил – оно падает. Нельзя сделать что-то из ничего. Мертвые не ходят. Верно?

Это все – сказки, которыми мы тешим себя, чтобы отгородиться от ужасов ночи.

Ты потратил массу времени, вчитываясь в свои фолианты. Проводя эксперименты, которые чуть не свели тебя с ума и призывая сущности, которые с легкостью могли уничтожить саму твою душу. Ради чего? Ради власти. Ради чего еще? Не власти королей или императоров, но власти над законами природы. Вскипятить кровь в венах живого человека. Призвать гром с ясного неба и разверзнуть землю под ногами. Нарушить правила, за которые так крепко цепляется этот мир.

И пусть они бросают на тебя настороженные взгляды. Пусть называют тебя «чернокнижником» и «дьяволопоклонником». Разве может кто-нибудь из них создавать взглядом шары пламени?

Ага. Вряд ли.

Трюки

Каждый раз, когда ты заговариваешь заклинания, ты получаешь доступ ко всем своим трюкам, без ограничения по уровню.

☐ **Свет (в книге ☑, трюк)**

Ты прикасаешься к предмету и он начинает излучать волшебный свет, яркий как факел. Он не дает тепла или звука и не требует топлива, но в остальных отношениях похож на обычный факел. У тебя есть полный контроль над цветом пламени. Заклинание длится до тех пор, пока предмет находится в твоём присутствии.

☐ **Невидимый слуга (в книге ☑, трюк)**

Ты вызываешь простой невидимый конструкт, который может только переносить предметы. Он может нести Груз 3, и носит только те предметы, которые ты ему даешь. Он не может подбирать предметы самостоятельно. Переносимые им предметы кажутся плывущими в воздухе в нескольких шагах за тобой. Невидимый слуга при получении урона или когда покидает тебя, немедленно развеивается, роняя предметы, которые нес, на землю.

☐ **Фокусы (в книге ☑, трюк)**

Ты выполняешь простые, но по-настоящему волшебные трюки. Прикоснувшись к предмету, ты можешь внести косметические изменения: почистить, запачкать, остудить, нагреть, придать запах или сменить цвет. Если ты творишь это заклинание, не прикасаясь к предмету, то вместо этого создаешь небольшие грубые и очевидные иллюзии, размером не превышающие тебя самого. Иллюзии. Ими невозможно никого одурачить, но они могут развлечь.

☐ **Связь с духами (в книге ☐, уровень 1, Вызов)**

Назови духа, с которым хочешь связаться (или предоставь это Мастеру). Ты притягиваешь это существо через миры, достаточно близко, чтобы поговорить с ним. Оно обязано ответить на 1 любой вопрос наилучшим способом, который для него возможен.

☐ **Обнаружение магии (в книге ☐, уровень 1, Прорицание)**

Одно из твоих чувств настраивается на магию. Мастер скажет тебе что магического есть поблизости..

☐ **Телепатия (в книге ☐, уровень 1, Прорицание, продолжительное)**

Ты формируешь телепатическую связь с одним человеком, которого касаешься, что позволяет вам телепатически общаться. У тебя может быть только одна телепатическая связь за раз.

☐ **Очаровать человека (в книге ☐, уровень 1, Чары, продолжительное)**

Человекоподобное существо (не зверь и не монстр), которого ты коснулся, творя это заклинание, считает тебя другом, пока не получит урон или ты не докажешь обратное.

☐ **Невидимость (в книге ☐, уровень 1, Иллюзия, продолжительное)**

Прикоснись к союзнику: он становится невидимым! Заклинание действует до тех пор, пока он не атакует или ты не снимаешь эффект. Пока поддерживается заклинание, ты не можешь творить заклинания.

☐ **Волшебная стрела (в книге ☐, уровень 1, Созидание)**

С твоих пальцев срывается магический разряд, наносящий урон 2к4 по одной цели.

☐ **Тревога (в книге ☐, уровень 1)**

Обойди широкий круг при сотворении заклинания. До тех пор пока ты снова не подготовишь заклинания, магия круга даст тебе знать, когда кто-то пересекает его границу. Даже если ты спишь, оно тебя разбудит.

☐ **Развеять магию (в книге ☐, уровень 3)**

Выбери заклинание или магический эффект поблизости от тебя: это заклинание развеивает его. Слабые заклинания прекращаются, могущественные либо на время отключаются, либо ослабевают, пока ты поблизости.

☐ **Видение сквозь время (в книге ☐, уровень 3, Прорицание)**

Сотворив это заклинание, посмотри в отражающую поверхность. Мастер раскроет тебе подробности о мрачных перспективах – неприятных событиях, которые произойдут без твоего вмешательства. Видение откроет тебе что-то полезное о том как предотвратить мрачную перспективу. Перспективы «и будешь ты жить долго и счастливо» – редкость. Извини.

☐ **Огненный шар (в книге ☐, уровень 3, Созидание)**

Ты создаешь мощный шар пламени, который окутывает цель и всех поблизости, нанося урон 2кб, игнорирующий броню.

☐ **Мимик (в книге ☐, уровень 3, продолжительное)**

Ты принимаешь облик того, к кому прикоснулся, творя заклинание. Твои физические характеристики идентичны характеристикам цели, но поведение – не обязательно. Облик остается до тех пор, пока ты не получишь урон или не вернешься в свой облик самостоятельно. Пока заклинание поддерживается, ты теряешь доступ ко всем своим ходам волшебника.

☐ **Зеркальный образ (в книге ☐, уровень 3, Иллюзия)**

Ты создаешь иллюзорное изображение себя самого. Когда тебя атакуют, брось 1кб. **4-6:** атака приходится на иллюзию, она развеивается и заклинание прекращается.

☐ **Сон (в книге ☐, уровень 3, Чары)**

1к4 врагов, которых ты видишь – по выбору Мастера – засыпают. Действует только на существ, способных спать. Они проснутся, как и от обычного сна: от громкого шума, расталкивания, боли и т.д.

☐ **Клетка (в книге ☐, уровень 5, Созидание, продолжительное)**

Цель заключается в силовой магической клетке. Ничто не может ни войти в клетку, ни выйти из нее. Клетка остается активной, пока ты не сотворишь другое заклинание или не отменишь это. Пока заклинание активно, пойманное существо может читать твои мысли, а ты не можешь уходить от клетки за пределы ее поля зрения.

☐ **Полиморф (в книге ☐, уровень 5, Чары)**

Твое прикосновение полностью меняет облик существа, и оно остается в этом облике до тех пор, пока ты не сотворишь новое заклинание. Опиши новый облик, включая изменения характеристик, важные средства приспособления или главные слабости. Мастер добавит одну или несколько деталей из:

- Облик будет нестабильным и временным.
- Разум существа тоже изменится.
- У облика есть непредвиденные сильные или слабые стороны.

☐ **Вызов Монстра (в книге ☐, уровень 5, Призыв, продолжительное)**

Появляется монстр и помогает лучшим образом по мере своих способностей. Рассчитывай его как своего персонажа, нос доступом только к базовым ходам. У него 1 хит, он использует твою кость урона, а модификаторы всех его характеристик равны +1. Также монстр получает 1кб особенностей по твоему выбору:

- Модификатор одной из его характеристик равен +2.
- Он не безрассудный.
- Он наносит урон 1к8.
- Он сильно связан с этим миром: +2 хита за каждый твой уровень.
- У него есть полезная приспособляемость.

Мастер скажет тебе вид призванного монстра, в зависимости от выбранных тобой особенностей. Существо остается в этом мире, до тех пор, пока не умрет или пока ты не прекратишь заклинание. Пока это заклинание активно, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ **Связь с иным миром (в книге ☐, уровень 5, Прорицание)**

Ты отправляешь призыв в иной мир. Уточни, с кем или с чем ты хочешь связаться, указав место, тип существа, имя или титул. Ты открываешь двустороннюю связь с этим существом. Эта связь может быть разорвана в любой момент тобой или существом, с которым ты связался.

☐ **Доминирование (в книге ☐, уровень 7, Чары, продолжительное)**

С помощью прикосновения, ты можешь внедрить свой разум в чужую голову. Возьми 1к4 ставок. Потрать ставку, чтобы заставить цель сделать одно из:

- Сказать несколько слов по твоему выбору.
- Отдать тебе то, что у него есть при себе.
- Провести согласованную атаку по цели на твой выбор.
- Правдиво ответить на один вопрос.

Если у тебя закончились ставки, заклинание прекращается. Если цель заклинания получает урон, ты теряешь 1 ставку. Пока это заклинание активно, ты не можешь творить заклинания.

☐ **Теневая прогулка (в книге ☐, уровень 7, Иллюзия)**

Тень, на которую Ты направил это заклинание, становится порталом для тебя и твоих союзников. Назови место назначения, используя не больше слов, чем твой уровень. Шагнув через портал, ты и любые твои присутствующие при сотворении заклинания союзники перенесетесь в описанное место. Портал может быть использован только по одному разу каждым союзником.

☐ **Запасти заклинание (в книге ☐, уровень 7, Созидание)**

Выбери известное тебе заклинание 5 уровня или ниже. Опиши условия срабатывания, используя количество слов, равное твоему уровню. Выбранное заклинание запасается до тех пор, пока ты его не высвободишь сам, или пока оно не высвободится само при наступлении описанных тобой условий. Тебе не нужно делать бросок на запасенное заклинание – оно просто действует, как описано. У тебя может быть запасено только одно заклинание. Повторное использование *Запести заклинание* заменит запасенное заклинание.

☐ **Убийственный туман (в книге ☐, уровень 7, Призыв, продолжительное)**

Облако тумана приходит в этот мир из Черных Врат Смерти, заполняя собой выбранное пространство. Когда существо в этой области получает урон, оно получает дополнительно +1к6 единиц урона, игнорирующего броню. Заклинание продолжается, пока ты можешь видеть пораженную местность или пока ты не отменишь его.

☐ **Ловушка для души (в книге ☐, уровень 9)**

Ты заключаешь душу умирающего существа в драгоценный камень. Пойманная душа знает о своем пленении, но подвержена манипулированию с помощью переговоров, заклинаний и других эффектов. Все ходы против запертого существа осуществляются с +1. Ты можешь освободить душу в любой момент, но отпустив ее не можешь вернуть обратно.

☐ **Антипатия (в книге ☐, уровень 9, Чары, продолжительное)**

Выбери цель и опиши тип существа или мировоззрение. Существа выбранного типа или мировоззрения не могут находиться в пределах видимости цели. Если существо окажется в пределах видимости цели, оно тут же убегает. Эффект заканчивается когда ты уходишь от цели или когда прекращаешь действие заклинания. Пока это заклинание активно, ты получаешь -1 к сотворению заклинаний.

☐ **Уведомление (в книге ☐, уровень 9, Прорицание)**

Опиши событие. Когда это событие произойдет, Мастер скажет тебе об этом, как далеко бы ты ни находился от места, где оно произошло. Если хочешь, ты можешь даже увидеть происходящие события, как если бы ты там находился лично. У тебя может быть активировано только одно Уведомление за раз.

☐ **Убежище (в книге ☐, уровень 9, Чары, продолжительное)**

Ты создаешь структуру из чистой магической энергии. Она может быть большой, как замок, или маленькой как хижина, но она непроницаема для не-магического урона. Структура остается до тех пор, пока ты ее не покинешь или пока не отменишь заклинание.

☐ **Идеальный призыв (в книге ☐, уровень 9, Призыв)**

Ты переносишь существо к себе. Назови имя существа или дай короткое описание его типа. Если ты назвал имя существа, оно появляется перед тобой. Если ты дал описание, перед тобой появляется существо выбранного типа.

☐ _____

Активные продолжительные заклинания:

ЗАКЛИНАНИЯ

ВОЛШЕБНИКА

