

ИМЯ

Эльф: Бьякурен, Энкираш, Фенфарил, Халвир, Лотрек, Лилиафра, Фиросэль
Человек: Алдара, Эйвон, Логан, Мариса, Морган, Овид, Рат, Витус, Ури, Ксено

ВНЕШНОСТЬ

Испуганный, пронзительный или безумный взгляд
Стильная прическа, растрепанные волосы или
остроконечная шляпа
Потертая, стильная или странная мантия
Маленький и толстый, вызывающий страх или тощий

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Сложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
УРОН		БРОНЯ		ОЗ	
				ТЕКУЩИЙ МАКС	МАКСИМУМ ОЗ 4+ СЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

☐ ДОБРЫЙ

Используй магию для помощи другим.

☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Раскрой магическую тайну.

☐ ЗЛОЙ

Сей страх и ужас своей магией.

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ (ИНТ)

Когда ты сплетаешь заклинание, чтобы справиться с проблемой, которая находится прямо перед тобой, опиши его и брось+ИНТ. * На 10+ твоё заклинание определенно действует, но выбери одно. На 7-9 чары сработали, но выбери два:

- Твое заклинание не продлится долго – ты должен поторопиться, чтобы использовать это преимущество.
- Твое заклинание воздействует либо гораздо сильнее, либо гораздо слабее, чем ты ожидал.
- Твое заклинание имеет непредвиденные побочные эффекты.
- Ты привлёк нежеланное внимание или подставился. Мастер скажет тебе как.
- Наложение чар забирает твою энергию. Ты получаешь -1 на ИНТ до тех пор, пока ты не потратишь несколько минут, чтобы очистить свои мысли.

При промахе что-то пошло ужасно неправильно. Твое заклинание могло сработать, но ты пожалел, что сотворил его.

МАГИЧЕСКИЙ ФОКУС

Твои магические исследования сосредоточены на определенном виде магии - особенности метафизического мира, из которой ты получаешь вдохновение. Когда ты впервые познаешь магию, выбери Фокус из списка и запиши его. Информация о Магических Фокусах находится на дополнительной странице.

Когда ты творишь заклинание, Сонаправленное с твоим Фокусом, твой модификатор к броску не может быть меньше чем +1. Когда ты творишь заклинание, которое ни Сонаправленно, ни Запрещено твоим Фокусом, получи -1 на бросок. Ни в каких случаях ты не сможешь создать заклинание, которое Запрещено твоим фокусом.

*Когда игрок берет ход Сотворение Заклинания через ход мультиклассы, он также получает ход Магический Фокус

В начале игры выбери либо Контрзаклинание, либо Черную Магию. Другое можно взять вместо Продвинутого хода, когда ты Повышаешь Уровень.

☐ ЧЕРНАЯ МАГИЯ (ИНТ)

Когда ты сплетаешь заклинания для нанесения боли, выбери два тэга и брось+ИНТ. Если ты не выбрал никаких тэгов дальности, то дальность – Рука. При попадании, нанеси 1к8 повреждений. На 7-9 также выбери одно:

- Ты привлёк нежеланное внимание или подставил кого-то.
- Мастер убирает тэг по его выбору (кроме дальности) и ты наносишь на 1 повреждение меньше.
- Твоя магия забирает твою энергию. Ты получаешь -1 на ИНТ до тех пор, пока не потратишь несколько минут, чтобы очистить свои мысли.

Тэги: Удар Копья, Близо, Ослабляющее (половина повр.), Мощное, Пробивание 1, Стихийное (выбери 1 стихию), Незаметное, Две Цели (половина повр.)

ТАЙНОЕ ЗНАНИЕ

Ты – кладёшь эзотерических знаний. Когда ты Изливаешь Знания или Различаешь Явь о чем-либо магическом или связанном с тайной магией, на 10+ Мастер также расскажет тебе малоизвестный секрет о субъекте.

РАСА

☐ ЭЛЬФ

Когда рядом с тобой проявляется магический эффект, ты можешь почувствовать его и примерно сказать в каком направлении и как далеко он от тебя.

☐ ЧЕЛОВЕК

Когда ты договариваешься ты всегда можешь сотворить заклинание в качестве предложения.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:

Я показал _____ силу магического искусства.

Я подозреваю, что _____ боится того, чего не понимает.

_____ знает секрет моей силы.

☐ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ (ИНТ)

Когда ты прерываешь магическое заклинание во время его сотворения, кинь+ИНТ. На 10+ выбери 2. На 7-9 выбери 1:

- Заклинание не наносит повреждений.
- Эффекты заклинания поверхностны и временны.
- Ты получаешь +1 на следующий бросок против заклинателя.
- Используй свою Черную Магию против заклинателя немедленно, даже если у тебя нет этого хода. Тебе не нужно указывать тэг дальности.

МАГ

УРОВЕНЬ _____
XP _____

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 7+СИЛ. Ты начинаешь с Рационом для Подземелий (5 применений, вес 1) и неразрушимым магическим сокровищем из которого ты черпаешь свою силу (такое как палочка, диадема или книга), опиши это (Вес 1). Выбери свою защиту:

- ☐ Кожаный Доспех (Броня 1, Вес 1)
- ☐ Сумка с книгами (5 применений, Вес 2) и 3 Зелья Исцеления

Выбери свое оружие:

- ☐ Кинжал (Рука, Вес 1)
- ☐ Посох (Взмах меча, Двуручный, Вес 1)

Выбери одно:

- ☐ Зелье Исцеления (Вес 0)
- ☐ 3 Противоядия (Вес 0)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая уровни со 2 по 5, выбери один из этих ходов.

☐ ТАЙНЫЙ ОБЕРЕГ

Ты получаешь +2 брони против магических атак, а окружающие союзники получают +1 брони против магических атак.

☐ БОЕВОЙ МАГ

Добавь следующие тэги к списку тэгов Черной Магии: Взмах Меча, Зона (половина повр.), Месиво (+1к4 повр.), Пробивание 2. В дополнение выбор тэга дальности твоей Черной Магии не включается в твой выбор двух тэгов.

☐ ОДАРЕННЫЙ

Выбери Фокус кроме того, что у тебя уже есть, и добавь из него один из Сонаправленных элементов и один из Запрещенных элементов в свой список. Ты не можешь выбрать элемент, который идет вразрез с существующими Сонаправленными и Запрещенными элементами.

☐ ЗАЧАРОВЫВАТЕЛЬ

Когда у тебя есть время и безопасное место вместе с предметом в месте силы, ты можешь сплести заклинание, чтобы напитать этот предмет магической силой. Опиши какой магией ты хочешь наделить предмет (в соответствии с твоим Фокусом) и брось+ИНТ. На 10+ выбери два. На 7-9 выбери одно:

- Твои чары постоянны.
- Твои чары не имеют побочных эффектов.
- Твои чары не имеют странных ограничений.

При промахе предмет проклят. Мастер расскажет тебе природу проклятья, но только тогда, когда будет уже поздно.

☐ ЛОГИК

Если ты анализируешь окружающую среду с помощью чистой дедукции, ты можешь *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

☐ ВСЕЗНАЙКА

Когда персонаж другого игрока приходит к тебе за советом, скажи ему, что считаешь верным. Он получает следующие+1, когда следует совету, а ты получаешь 1 Опыт.

☐ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ

Когда ты используешь Контрзаклинание и бросаешь 12+, выбери 3 опции.

☐ РИТУАЛ

Когда ты пытаешься достичь эффекта с помощью магии в месте силы, скажи Мастеру, что пытаешься добиться. Эффекты Ритуала всегда возможны, но Мастер накладывает от одного до четырех ограничений.

- Это займет дни\недели\месяцы
- Сначала, ты должен _____
- Нужно заручиться помощью _____
- Это потребует уйму денег
- Ты можешь получить только ограниченную или ненадежную версию желаемого.
- Ты и союзники подвергнут себя опасности от _____
- Ты должен рассеять чары с _____, чтобы достичь этого

☐ ПЛЕТУЩИЙ ЗАКЛИНАНИЯ

Когда ты используешь Сотворение Заклинания и получаешь 12+, твоё заклинание превышает ожидания, действуя сильнее и лучше, чем ты ожидал. Ничего не выбирай из списка.

Получая уровни с 6 по 10, выбери один из этих ходов или один из ходов для уровней 2-5.

☐ ТАЙНАЯ БРОНЯ

Заменяет: Тайный Оберег

Ты получаешь +4 брони против магических атак, а окружающие союзники получают +2 брони против магических атак.

☐ МАГ ВОЙНЫ

Требуется: Боевой Маг

Добавь следующие тэги к списку тэгов Черной Магии: Далеко, Месиво (+1к8 повреждений), Пробивание 3, Три Цели (половина повр.). В дополнение ты выбираешь 3 тэга вместо двух.

☐ АРХИМАГ

Требуется: Одаренный

Выбери Фокус кроме того, что у тебя уже есть или того, что был выбран ходом Одаренный, и добавь один из его Сонаправленных элементов и один из Запрещенных элементов в свой список. Ты не можешь выбрать элемент, который идет вразрез с существующими Сонаправленными и Запрещенными элементами.

☐ УБИРАЯ ОГРАНИЧЕНИЯ

Выбери один из твоих Запрещенных элементов и убери его.

☐ ДУША ЗАЧАРОВЫВАТЕЛЯ

Требуется: Зачаровыватель

Когда у тебя есть время и безопасное место вместе с предметом в месте силы, ты можешь улучшить этот предмет так, что при его следующем использовании, его эффекты действуют сильнее. Мастер расскажет тебе как именно.

☐ АБСОЛЮТНЫЙ ЛОГИК

Заменяет: Логик

Когда ты используешь дедуктивные методы, чтобы анализировать ситуацию, то Изучая Обстановку можешь использовать ИНТ вместо МУД. На 12+, ты можешь задать Мастеру любые 3 вопроса, не ограничиваясь списком.

☐ ПРЕВОСХОДНОЕ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ

Требуется: Впечатляющее Контрзаклинание

Добавь следующую опций в список Контрзаклинания:

- Заклинание врага действует на него самого в полную силу.

☐ ЗЕРКАЛЬНОЕ КОНТРЗАКЛИНАНИЕ

Требуется: Впечатляющее Контрзаклинание

Когда ты используешь Контрзаклинание, выбери одну дополнительную опцию, даже при 6-.

☐ МАСТЕР РИТУАЛОВ

Требуется: Ритуал

Когда Мастер рассказывает тебе требования для твоего Ритуала, ты можешь наложить вето на одно из них.

☐ МАСТЕРСТВО ЗАКЛИНАНИЙ

Требуется: Плетуший заклинания

Когда ты бросаешь 10+ на Сотворение Заклинания тебе не нужно ничего выбирать из списка. На 7-9, выбери только одну опцию из списка.

ЭЛЕМЕНТЫ МАГИЧЕСКОГО ФОКУСА

Твой Магический Фокус это ключ силы Мага – это элемент, вокруг которого вращаются твои способности. Он определяет какой вид магии ты можешь использовать, а какой – нет. Любой Магический Фокус состоит из следующих элементов:

ФОКУС Твой фокус — это имя ветки магии, которой ты себя посвятил. Это тематический набор элементов, который связывает твои силы в единое целое.

СОНАПРАВЛЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ Сонаправленные элементы Фокуса определяет твою магическую специальность. Каждый фокус имеет 3 сонаправленные опции, которые очерчивают в каких видах заклинаний ты особенно выделяешься. Когда ты Сотворяешь Заклинание и оно попадает под одну или более опций из списка Сонаправленных, твой минимальный бонус к броску не может быть меньше +1. Это также имеет отношение к Черной Магии и Контрзаклинанию, если применимо.

Маг может творить заклинания, которые не попадают под его Сонаправленные опции. Однако в этом случае они получают -1 на бросок. Силы Мага широки и разнообразны, но маги практикуются только в их Сонаправленных элементах.

ВНЕШНОСТЬ Твоя магическая связь с силой изменила тебя в странной и непредвиденной манере. Каждый Фокус имеет подходящий набор опций Внешности, которые отличают Мага от большинства. Выбери одно или более из списка.

СПИСОК МАГИЧЕСКИХ ФОКУСОВ

Бездна

Вид: Отсутствующие глаза, Замененная конечность или Прикосновение разложения
Сонаправленные: Вызывать ужасы, Развращать невинных, Видоизменять живую плоть
Запрещенные: Очищение или Улучшение, Использование не ужасающих или путающих заклинаний

Дракон

Вид: Аура тепла, Дракониий хвост, Чешуйчатое тело
Сонаправленные: Форма дракона, Сжигать огнем или страстью, Безрассудное разрушение
Запрещенные: Лечение или Ремонт, Использовать скрытно

Лес

Вид: Зеленая кожа, Лиственные волосы или Кровь из сока дерева
Сонаправленные: Буйный рост, Уничтожить искусственное, Общение с природой
Запрещенные: Помогать или Создавать что-либо искусственное, Нарушать естественный порядок

Горизонт

Вид: Кристально чистые глаза, Не касаться земли или Нет крови
Сонаправленные: Приоткрыть дальнейший путь, Очищение, Дать Свободу или Движение
Запрещенные: Магия элементов, Принуждение или ограничение движения

Маска

Вид: Вечная улыбка, Бесстрастное лицо или Серебряные ладони
Сонаправленные: Вводить в заблуждение, Избегать обнаружения, Хитрые или Проработанные планы
Запрещенные: Идти напролом, Использовать грубую силу

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ Запрещенные элементы фокуса определяют пределы Мага. Каждый Фокус имеет 2 Запрещенные опции – одна из них не позволяет тебе использовать магию в определенных целях, другая не позволяет использовать магию определенными методами. Например, Запрещенные элементы Дракона это «Лечение или Ремонт» и «Использовать Незаметно». Первая не дает Драконию Магу использовать магию для лечения или ремонта чего-либо, а вторая запрещает ему использовать магию незаметно или скрытно. Маг ни в каких случаях не может сотворить заклинание (включая Черную Магию и Контрзаклинание), которое будет подпадать под одни из Запрещенных элементов.

ОДАРЕННЫЙ, АРХИМАГ И УБИРАЯ ОГРАНИЧЕНИЯ

Существуют 3 продвинутых хода, которые маг может взять, чтобы изменить его Фокус: Одаренный, Архимаг и Убирая Ограничения. Добавляя элементы через первые два хода, ты не можешь взять опции, которые противоречат существующим. Например, Дракониий Маг не может взять Запрещенный элемент «Использовать грубую силу» из списка Маски, так он уже имеет «Использовать скрытно». Таким образом ты расширяешь свое мастерство сотворения заклинаний, сужая разнообразие видов магии в своем распоряжении.

Звезды

Вид: Галактические волосы, Пестрая кожа или Зрачки в виде звезд
Сонаправленные: Предсказывать судьбу, Позвать через пространство, Приподнять завесу
Запрещенные: Земля и Камень, Скрыть правду

Шторм

Вид: Аура ветра, Фиолетовая кожа или Прикосновение молний
Сонаправленные: Туман и Молнии, Контролировать Ветер и Дождь, Двигаться как ветер
Запрещенные: Застой и спокойствие, Создание чего-либо прочного или постоянного

Башня

Вид: Ртутные глаза, Металлические руки или Ртутная кровь
Сонаправленные: Защита от вреда, Дать силу слабым, Железо и Сталь
Запрещенные: Бежать или Спасаться, Использовать магию для собственной выгоды

Часы

Вид: Стекланные зрачки, Невероятно старый, Тикающее сердце
Сонаправленные: Изменять течение времени, Останавливать старение и движение, Подвергать эрозии времени
Запрещенные: Манипуляции эмоциями, Перемещать что-либо

Сумерки

Вид: Чернильно-черные глаза, Отсутствие тени или Черно-белое тело
Сонаправленные: Танец с тенями, Сеять ужас и панику, Скрывать правду
Запрещенные: Огонь и Свет, Быть шумным или заметным

Зима

Вид: Аура холода, Синяя кожа или Прикосновение мороза
Сонаправленные: Заморозить до костей, Вызвать стагнацию, Открыть Мрачные Предзнаменования
Запрещенные: Создавать или Усиливать жизнь, Показывать великодушие