

Имя

Эльф: Галадийр, Фенферил, Лиллиеистр, Фиросейл, Энкираш, Эльвир
Человек: Эйвон, Морган, Рет, Изольда, Овид, Витус, Альдра, Зено, Ури

Внешность

Бегающий взгляд, пронзительный взгляд или безумный взгляд
Аккуратная причёска, растрёпанные волосы или остроконечная шляпа
Поношенная мантия, модная мантия, или странная мантия
Приземистый, худой или пугающая фигура

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОВОДАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон



Броня



ОЗ МАКС ОЗ = 4+Телосложение



Мировоззрение

Доброе

Используйте магию для непосредственной помощи другому.

Нейтральное

Откройте связанную с магией тайну.

Злое

Сейте ужас и панику с помощью волшебства.

Стартовые ходы

Книга заклинаний

Вы выучили несколько заклинаний и записали их к себе книгу. Вы начинаете игру с тремя заклинаниями первого уровня и всеми фокусами. Получив новый уровень, вы записываете в книгу новое заклинание вашего уровня или ниже. Книга заклинаний имеет вес 1.

Подготовка заклинаний

Когда вы проводите около часа за изучением книги заклинаний, вы:

- Теряете все подготовленные заклинания.
- Готовите новые; их уровни в сумме не могут превышать ваш уровень +1.
- Готовите фокусы. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Чтение заклинания

Когда вы читаете подготовленное заклинание, бросьте+ИНТ. * На 10+ вы успешно творите заклинание, и оно не стирается из вашей памяти. * На 7-9 вы также творите заклинание, но выбираете один из вариантов:

- Вы привлекаете нежелательное внимание или оказываетесь в сложном положении. Ведущий расскажет подробности.
- Заклинание искажает ткань реальности — вы получаете штраф -1 на чтение заклинаний, пока не подготовите их снова.
- Прочитанное заклинание стирается из памяти. Вы не можете использовать его вновь, пока не подготовите заклинания.

Заметьте, что поддержка длительных заклинаний накладывает штраф на броски заклинаний.

Защита от заклинаний

Вы можете прервать любое длительное заклинание и использовать остаточную энергию для защиты от атаки. Заклинание заканчивает действовать, а вы вычитаете его уровень из нанесённого вам урона.

Ритуал

Если вы используете энергию места силы для сотворения могущественной магии, скажите ведущему, какой результат хотите получить. Он достижим всегда, но ведущий может поставить перед вами от одного до четырёх условий из списка ниже:

- Ритуал займёт несколько дней/недель/месяцев.
- Вначале вы должны _____.
- Вам нужна помощь от _____.
- На это уйдёт много денег.
- Результат будет лишь слабым подобием задуманного.
- Вы и ваши союзники рискуете _____.
- Вам нужно снять зачарование с _____, чтобы сделать это.

Расы

Эльф

Волшебство у вас в крови. Считайте *обнаружить магию* фокусом.

Человек

Вы можете творить одно жреческое заклинание как заклинание мага.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:

_____ сыграет важную роль в предстоящих событиях.

Я это предвидел!

_____ скрывает от меня нечто важное.

_____ питает ужасные заблуждения насчёт устройства мира; я просвещу его/её в меру своих сил.

Маг

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 7+СИЛ. Вы начинаете игру с книгой заклинаний (вес 1) и пайками (5 использований, вес 1).

Выберите вашу защиту:

- Кожаная броня (броня 1, вес 1)
- Сумка книг (на 5 использований, вес 2) и 3 целительных зелья

Выберите ваше оружие:

- Кинжал (рука, вес 1)
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)

Выберите одно:

- Целительное зелье (вес 0)
- 3 противоядия (вес 0)

Сложные ходы

Получая уровни со второго по пятый, выбирайте из этих ходов. Также с новым уровнем вы получаете заклинание в книгу.

Талант

Выберите заклинание. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете выбрать ещё и один из этих эффектов:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

Что написано пером

Если вы *копаетесь в памяти* на предмет сведений о чём-то, о чём остальные не имеют даже понятия, получите +1.

Всезнайка

Когда персонажи других игроков приходят к вам за советом, изложите им своё мнение по вопросу. Если они последуют вашему совету, то получают +1 на следующий ход, а вы записываете опыт.

Расширенная книга заклинаний

Добавьте в книгу новое заклинание из списка любого класса.

Знатор чар

Если у вас есть возможность провести определенное время за изучением волшебного предмета в безопасной обстановке, вы можете спросить ведущего, как этот предмет действует. Ведущий ответит вам честно.

Логика

Если вы анализируете окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР.

Волшебный оберег

Пока у вас есть хотя бы одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +2 к броне.

Отражение заклинаний

Когда вы пытаетесь отразить волшебное заклинание, которое в ином случае вас заденет, укажите одно из приготовленных заклинаний и используйте его энергию для защиты: бросьте+ИНТ. * На 10+ вы успешно блокируете заклинание и оно не действует на вас. * На 7-9 вы тоже отражаете магию, однако заклинание, которое вы использовали, стирается у вас из памяти. Блок защищает лишь вас; если магия имела и другие цели, то она действует на них, как обычно.

Быстрое обучение

Когда вы видите какое-то волшебное заклинание в действии, спросите у ведущего его название и эффекты. Вы получаете +1, если действуете, активно пользуясь полученными сведениями.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Мастер

Требуется: Талант

Выберите одно заклинание в дополнение к тому, что дал вас талант. Подготавливая его, считайте, что уровень этого заклинания ниже на 1.

Великое усиление магии

Заменяет: Усиление магии

Когда вы творите заклинание, на 10+ вы можете выбрать один вариант из списка последствий для результатов 7-9. В таком случае вы можете также выбрать один из вариантов указанных ниже. На 12+ вы можете выбрать эффект, ничем не жертвуя при этом:

- Действенность заклинания максимальна
- Количество целей заклинания удваивается

Душа чар

Требуется: Знатор чар

Если у вас есть возможность провести некоторое время в месте силы (в безопасности), и волшебный предмет, вы можете зарядить этот предмет, так что он станет действовать сильнее. Ведущий определит, в чём именно это выражается.

Железная логика

Заменяет: Логика

Анализируя окружающую среду с помощью чистой дедукции, вы можете *изучать обстановку*, используя ИНТ, а не МДР. На 12+ вы можете задать ведущему любые три вопроса, не обязательно из списка.

Волшебная броня

Заменяет: Волшебная защита

Пока у вас есть хоть одно подготовленное заклинание первого уровня или выше, вы получаете +4 к броне.

Поле отражения

Требуется: Отражение заклинаний

Вы можете отражать заклинания от видимых союзников, так же, как и от себя самого. Если заклинание направлено на нескольких союзников, то вы должны отражать его (и делать соответствующие броски) для каждого союзника по отдельности.

Незримая связь

Вы умеете создавать незримую связь с другим существом (добровольцем, или обездвиженной жертвой). Нужно лишь провести некоторое время с объектом чар, после чего вы сможете чувствовать то, что чувствует цель, и *изучать обстановку* вокруг цели, невзирая на расстояние между вами. Если связь создана с добровольцем, то он может общаться с вами, будто вы находитесь в одной комнате.

Нити марионетки

Когда вы контролируете чьи-то действия магически, впоследствии цель магии не помнит, что вы заставляли её делать, и не держит на вас зла.

Энергия заклинания

Когда вы наносите урон существу, вы можете усилить его магической энергией — завершите одно из длительных заклинаний и добавьте его уровень к нанесённому урону.

Собственная сила

Если у вас есть время, компоненты для магического обряда, вы можете создать ваше собственное место силы. Опишите ведущему, какой силой вы планируете его наделить, и каким образом вы привязываете эту силу к месту. Ведущий, в свою очередь, называет вам один из видов существ, чей интерес привлекает ваша работа.

Фокусы

Каждый раз, подготавливая заклинания, вы готовите и фокусы тоже. Они не учитываются при подсчёте суммы уровней заклинаний.

Свет фокус

Предмет, которого вы коснулись, начинает излучать волшебный свет, по яркости равный свету факела. От пламени не исходит тепла, оно «горит» беззвучно и не расходует топливо, однако в остальном всё в точности как у обычного факела. Цвет свечения может быть любым на ваш выбор. Заклинание действует, пока вы рядом с предметом.

Незримый слуга фокус длительное

Вы создаёте невидимый волшебный механизм, который не умеет ничего, кроме как переносить предметы. Его нагрузка равна 3, и он несёт всё, что вы ему дали. Он не может поднимать предметы сам, может только переносить то, что вы ему дали. Предметы, которые несёт незримый слуга, со стороны выглядят как плывущие по воздуху в нескольких шагах от вас. Если незримый слуга получает хоть сколько-нибудь урона или оказывается слишком далеко от вас, то он немедленно исчезает, роняя все предметы, которые несёт. Иначе незримый слуга существует до тех пор, пока вы не прекратите поддерживать заклинание.

Заклинания 1 уровня

Разговор с духами Уровень 1 призыв

Назовите духа, с которым хотите поговорить (или оставьте это на долю ведущего). Вы призываете его с родного плана, достаточно близко к вам, чтобы поговорить. Дух обязан ответить на один вопрос, который вы зададите, в меру своих способностей.

Обнаружить магию Уровень 1 прорицание

Одно из ваших чувств на короткое время получает возможность ощущать магию. Ведущий скажет, что волшебного находится неподалёку.

Телепатия Уровень 1 прорицание длительное

Вы можете создать телепатическую связь с другим человеком, коснувшись его; это позволит вам разговаривать с ним мысленно. В один момент времени вы можете поддерживать телепатическую связь только с одним человеком.

Очаровать персону Уровень 1 зачарование длительное

Человек (в широком смысле этого слова, не зверь и не монстр), которого вы коснулись, читая заклинание, считает вас лучшим другом, пока не получит урон или вы своими действиями не убедите его в обратном.

Представление фокус

Вы показываете небольшие фокусы, жалкое подобие заклинаний. Если при чтении вы касаетесь предмета, вы можете слегка изменить его вид: сделать чистым или грязным, охладить или нагреть, изменить вкус, запах или цвет. Если вы читаете заклинание, не касаясь предмета, то можете создавать небольшие иллюзии — не больше себя самого. Эти иллюзии довольно топорные и никого не одурачат, только развлекут.

Невидимость Уровень 1 иллюзии длительное

Коснитесь союзника, и он станет невидимкой для всех. Заклинание действует, пока вы его не развеете или пока цель не атакует кого-то. До этого момента вы не можете творить заклинания вообще.

Волшебная стрела Уровень 1 воплощение

С ваших пальцев срываются заряды чистой энергии волшебства. Вы наносите 2к4 урона одной цели.

Тревога Уровень 1

Читая заклинание, обойдите по периметру участок земли. Когда любое существо войдёт внутрь очерченного круга, заклинание даст вам об этом знать; даже если вы спите, оно вас разбудит. Тревога будет действовать, пока вы вновь не возьмётесь подготавливать заклинания.

Заклинания 3 уровня

Развеять магию Уровень 3

Это заклинание атакует другое, действующее рядом с вами заклинание или волшебный эффект из иного источника. Слабые заклинания заканчиваются, сильная магия слабеет или прекращается, пока вы рядом.

Видеть сквозь время Уровень 3 прорицание

Прочитав это заклинание, загляните в чашу с водой, зеркало, или в другую отражающую поверхность. Ведущий опишет представшее перед вами видение: мрачное событие, которое непременно произойдёт, если вы не вмешаетесь. Увиденное должно содержать подсказку, как избежать подобного развития событий. Уж извините, но знамения, что все будут жить долго и счастливо и умрут в один день, бывают редко.

Огненный шар Уровень 3 воплощение

Вы создаёте могучий шар пламени, который поражает вашу цель и всех, кто находится рядом: он наносит 2к6 игнорирующего броню урона.

Двойник Уровень 3 длительное

Читая это заклинание, коснитесь другого существа: вы принимаете его облик. Ваши физические характеристики копируют его, но память и манера поведения остаются. Вы возвращаетесь в свой обычный облик, когда получаете урон или когда сами прекращаете поддерживать это заклинание. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать классовые ходы мага.

Зеркальное отражение Уровень 3 иллюзии

Вы создаёте иллюзорный образ себя самого. Если вас атакуют, бросьте 1к6. Если выпадает 4, 5 или 6, удар приходится на иллюзию, которая тут же рассеивается, и действие заклинания заканчивается.

Сон Уровень 3 зачарование

После прочтения этого заклинания, 1к4 видимых вам противника засыпают. Ведущий скажет, кто именно. Сон действует лишь на существ, способных заснуть. Просыпаются они от того же, что и обычные спящие: громких звуков, прикосновений, боли.

Заклинания 5 уровня

Клетка Уровень 5 воплощение длительное
Вы заключаете цель в клетку из магической энергии. Ни одно существо не может ни попасть в клетку, ни выйти из неё. Клетка существует, пока вы не прочитаете другое заклинание или не развеете это. Пока заклинание действует, вы должны всегда держать клетку в поле зрения, а заключённое в ней существо слышит ваши мысли.

Планарная связь Уровень 5 прорицание
Вы задаёте вопрос существу с другого плана. Вы должны уточнить, какому именно — назвать план, вид существа, или его имя. Вы создаёте двусторонний канал связи с существом; он может быть оборван в любой момент времени по вашему желанию или желанию существа.

Превращение Уровень 5 зачарование
Касаясь существа, вы полностью меняете его облик на тот, который представите. Облик сохраняется, пока вы не прочитаете какое-нибудь заклинание. Опишите облик, включая любые изменения характеристик, преимущества и слабости, обусловленные физическим строением. Ведущий назовёт одно или несколько последствий из списка ниже:

- Новый облик будет нестабильным и не сохранится надолго
- Перемена затронет также и разум существа
- У облика есть неожиданные преимущества и/или слабости

Призвать монстра Уровень 5 призыв длительное
Вы призываете монстра, который помогает вам, чем может. Управляйте им, как своим персонажем. Ему доступны лишь основные ходы, его ОЗ равны 1, модификаторы характеристик — +1, и он использует ваш базовый урон. Он также обладает 1к6 особенностями на ваш выбор:

- модификатор одной из характеристик монстра равен +2, а не +1;
 - ему не свойственно безрассудство;
 - он наносит 1к8 урона;
 - у него крепкая связь со своим планом: +2 к ОЗ за каждый ваш уровень;
 - у него есть какое-то физическое преимущество.
- В зависимости вашего выбора, ведущий скажет, что вы вызвали. Существо остаётся в плане вашей реальности, пока не умрёт или вы не изгоните его. Пока заклинание активно, вы получаете -1 на все заклинания.

Заклинания 7 уровня

Подчинение Уровень 7 зачарование длительное
Вы подчиняете разум другого касанием. Вы получаете запас 1к4 и можете потратить его один к одному, чтобы заставить цель (одно на выбор):

- произнести несколько слов на ваш выбор;
- отдать вам что-то, что она держит;
- атаковать указанную вами цель определённым способом;
- правдиво ответить на один вопрос.

Если цель получает урон, вы теряете 1 запас. Когда он иссякнет, заклинание закончится. Пока заклинание в силе, вы не можете читать другие.

Истинное зрение Уровень 7 прорицание длительное
Вы видите истинный облик вещей. Заклинание действует, пока вы не развеете его или не сожжёте. Пока оно в силе, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

Путь сквозь тени Уровень 7 иллюзии
Вы превращаете тень в портал. Опишите место, используя не больше слов, чем ваш уровень. После этого вы и любой союзник, присутствовавший при чтении, шагнув в портал, оказывается в описанном месте. Каждый союзник может использовать портал лишь однажды.

На всякий случай Уровень 7 воплощение
Выберите заклинание 5-го уровня или ниже, и опишите условия, используя не больше слов, чем ваш уровень. Заклинание сработает, когда эти условия возникнут или когда вы захотите — что случится первым. Бросок чтения делать не нужно. У вас может быть только одно приготовленное так заклинание; если вы приготовите другое, новое заменит старое.

Облако-убийца Уровень 7 призыв длительное
Из-за Чёрных Врат Смерти вы призываете облако тумана, которое заполняет окружающее пространство. Любое существо, получившее урон в этой зоне, прибавляет к нему ещё 1к6 (сквозь броню). Туман висит, пока вы видите затронутую им область, или пока вы его не развеете.

Заклинания 9 уровня

Антипатия Уровень 9 зачарование
Назовите цель заклинания, а также тип существа или одно мировоззрение. Оказавшись в поле зрения цели, существа указанного вида или мировоззрения немедленно убегают. Это продолжается, пока вы находитесь рядом с целью или пока не развеете заклинание. До тех пор, пока заклинание действует, вы получаете -1 на все броски заклинаний.

Предупреждение Уровень 9 прорицание
Опишите событие. Если оно произойдёт, то ведущий скажет вам об этом, как бы далеко от эпицентра события вы не находились. По желанию вы можете видеть происходящее, будто присутствуете лично. Только одно предупреждение может быть активно в один момент времени.

Тюрьма души Уровень 9
Вы заключаете душу умирающего существа в самоцвет. Существо осознаёт, что заперто, но на него всё ещё можно влиять с помощью магии, переговоров и подобного. Все броски ходов против пойманного существа получают бонус +1. Вы можете освободить душу в любой момент, однако вновь запечатать в камень когда-то освобождённую душу нельзя.

Убежище Уровень 9 воплощение длительное
Вы создаёте здание из чистой магии. Это может быть как дворец, так и шалаш. В любом случае оно непроницаемо для немагического урона. Строение существует, пока вы не покинете его или не развеете заклинание.

Идеальный призыв Уровень 9 призыв
Рядом с вами появляется существо. Назовите, какое именно существо, или кратко опишите его тип. Перед вами появится названное существо или существо названного типа соответственно.