

# Навыки

Это дополнительные способности доступные персонажу, описывающие его жизненный опыт до момента начала игры. Используются как различные модификаторы, дающие некоторые бонусы (или некоторые штрафы).

Навыки можно получить выполнив определённые условия (например, проведя магический ритуал, чтобы преобразовать свои глаза в Мистические) или изучить за очки навыков, что выдаются при создании персонажей или за выполнение квестов. Причём если усилить уже имеющийся навык обычно можно сразу же, то изучить новый так просто можно далеко не всегда: иногда это требует вернуться на базу, а иногда невозможно вовсе.

При изучении изначально даётся самый низкий ранг навыка, на что тратится одно очко навыка. Каждое следующее очко навыка даёт следующий *из указанных* рангов. Поскольку, если не указано обратное, эффект каждого следующего ранга включает в себя эффект предыдущего, настоятельно рекомендуется указывать в анкете все ранги навыка, а не только «актуальный». ГМ может отказать игроку в использовании какого-либо из навыков, если тот по какой-то причине не подходит для данной игры.

Навыки.....	1
Магические навыки.....	3
Пользователь магии.....	3
Быстрое чтение арий.....	3
Объединение Элементов.....	3
Использование пяти великих Элементов.....	3
Концентрация.....	4
Сопrotивление магии.....	4
Мастер одного заклинания (школа: заклинание).....	4
Мистические глаза влечения.....	4
Осколок прошлого.....	5
Волшебство.....	5
Навыки тела.....	6
Ловкость.....	6
Стойкость.....	6
Компактность.....	6
Большой.....	6
Уродство.....	6
Божественность.....	7
Ясновидение.....	7
Навыки опыта.....	8
Верующий.....	8
Слуга зла.....	8
Убийца магов.....	8
Помощь Мира.....	8
Охотник на нечисть.....	8
Вечный Странник.....	9
Воин леса.....	9
Знание подземелий.....	9
Городской житель.....	9
Защита фей.....	9
Защита веры.....	9
Истинный герой.....	10
Подчинённый.....	10
Паладин неведомых богов.....	10

Боевые искусства.....	10
Невиновный монстр.....	10
Один против системы.....	11
Маньяк.....	11
Странное обещание.....	11
Навыки характера.....	12
Храбрость.....	12
Трус.....	12
Харизма.....	12
Гордость.....	12
Беспринципность.....	13
Шизофрения.....	13
Навыки особых умений.....	14
Усиление безумием.....	14
Продолжение битвы.....	14
Наездничество.....	14
Создание предметов.....	15
Создание территории.....	15
Скрытие присутствия.....	15
Ищейка.....	16
Каннибал.....	16
Вор.....	16
Побег.....	16
Защитник.....	16
Целитель.....	17
Глаз знатока.....	17
Безумный целователь.....	17
Секретный приём.....	17
Навыки мастерства и обращения с оружием.....	18
Мастер-колдун.....	18
Мастер-воин.....	18
Мастер своего дела.....	18
Мастер на все руки.....	19
Мастер стрельбы.....	19
Мастер метания.....	19
Мастер рукопашного боя.....	20
Мастер ножа.....	20
Мастер меча.....	20
Мастер копья.....	20
Мастер тяжёлого оружия.....	21
Мастер с редким оружием.....	21
Мастер щитов.....	21
Рыцарские навыки.....	23
Рыцарь чести.....	23
Чёрный рыцарь.....	23
Фиолетовый рыцарь.....	23
Красный рыцарь.....	23
Зелёный рыцарь.....	23
Синий рыцарь.....	24
Оруженосец.....	24

## Магические навыки

Навыки связанные с использованием магии или других сверхъестественных сил. В список не включены навыки отвечающие за владение школами магии.

### Пользователь магии

Герою повезло родиться с магическими цепями. Он обладает небольшими познаниями в магии и может пользоваться некоторыми заклинаниями. Не может быть взято *магами*.

Ранг С: Автоматически даётся не магам при изучении магической школы кроме Святых Тайнств. Означает наличие в организме магических цепей. Церковникам имеет смысл изучать её отдельно, если они хотят получить доступ к некоторым заклинаниям своей школы

Ранг В: +15М запаса праны, +5 восстановления праны, +3 передачи праны  
фамильярам

Ранг А: Можно перейти в класс *маг*. МС полагается равным рангу наименее изученной из школ магии (если персонаж знает магию огня на В, а алхимию на D, то он получит МС равное D; если знает лишь одну школу магии, то МС полагается равным Е и позволяется выучить вторую). Навык исчезнет при переходе

### Быстрое чтение арий

Существенно увеличивает скорость произношения строк заклинаний.

Ранг D: Читается на 1 строку за ход больше

Ранг В: Больше на 3 строки (не суммируется с предыдущим эффектом)

Ранг А: Заклинания из 1 и 2 строк читаются настолько быстро, что переходят в состояние заклинаний простого действия

### Объединение Элементов

Большинство магов могут пользоваться заклинаниями относящимися лишь к одной из стихий, но бывают и исключения. Навык может быть получен лишь непосредственно при создании персонажа или при проведении магического ритуала изменяющего Элементное Сродство.

Ранг D: Можно выучить ещё одну стихийную школу вдобавок к школам взятым «стандартным образом».

### Использование пяти великих Элементов

Average One. Очень редкий случай, когда маг с рождения способен одинаково хорошо пользоваться сразу всеми стихиями, что делает его ценным членом Ассоциации. Навык может быть получен лишь непосредственно при создании персонажа.

Ранг А: Возможность выучить любую стихийную школу магии несмотря на навык владения остальными школами

## Концентрация

Чародей довольное долгое время обучался произносить заклинания, что позволило ему использовать мощь своих заклинаний на полную.

Ранг С: +10 к атаке заклинаниями

Ранг В: +10 к восстановлению праны

## Сопротивление магии

Защищает от магических эффектов, воздействуя на сами заклинания. Персонаж сам определяет какие заклинания ему отразить. Редкий эффект.

Ранг Е: -10 урона магией, -1 длительность

Ранг D: На героя не воздействуют заклинания простого действия

Ранг С: Заклинания короче 6 строк/ниже 3 круга/меньше 3 рун не имеют эффекта

Ранг В: Аналогично для 9 строк, 4 круга, 4 рун.

Ранг А: Никакая современная магия, исключая заклинаний рангов ЕХ и выделенных ГМом не воздействует на героя.

Ранг ЕХ: Даёт защиту от любой магии любого уровня.

## Мастер одного заклинания (школа: заклинание)

Персонаж потратил много времени на то, чтобы выучить это заклинание. Даже если он и не преуспел в других заклинаниях, в состязании «на своей территории» он может посоперничать даже с лучшими из магов. Даёт статус *Пользователь магии*.

Ранг D: Можно использовать выбранное заклинание (число строк в нём должно быть меньше 2М). Заклинание читается за 1 ход (если на этом ходу не было закончено читать другое заклинание), либо за время равное половине числа строк заклинания (с округлением в большую сторону). -5 к стоимости заклинания, -1 праны/ход на поддержание.

Ранг С: Заклинание становится заклинанием простого действия.

## Мистические глаза влечения

Один из трёх типов мистических глаз, которые маг может получить с помощью магического ритуала. Позволяют исказить восприятие цели противоположного пола так, что обладатель глаз начинает казаться ей невероятно сексуально привлекательным. Персонаж может использовать ролл на очарование на противнике противоположного пола один раз за бой: очарованная цель влюбляется в героя и до конца игры имеет -15 к атаке по нему и -10 к спасброскам разума.

Ранг Е: Для очарования простого человека (не мага или пользователя магии, «обывателя») надо выбросить больше 50.

Ранг D: Для очарования мага или пользователя магии (категории «обыватель») надо выбросить больше 90 и 75 соответственно.

Ранг С: Для очарования «профи» (не владеющих магией) надо выбросить больше 75.

## Осколок прошлого

Самая слабая форма *Возвращения к Эпохе Богов*, доступная даже достаточно старым (или вернее будет использовать термин «древним»?) людям: персонаж несёт в себе след того времени, когда магия была немного сильнее, чем сейчас. Это было не так уж и давно.

Ранг D: +10 к силе заклинаний, +15 праны, + 3 к её восстановлению

Ранг C: При использовании концептуального оружия +1 к Силе и +1 к Магии.

Ранг B: Распространяет эффект предыдущего ранга на всех персонажей на локации.

## Волшебство

Не стоит путать Волшебство (или Истинную Магию) с обычным магическим искусством. И если вам встретился один из пяти существующих (не обязательно живущих) ныне Волшебников — берегитесь, ибо даже худшие из худших существ этого мира считают их чудовищами.

Номер 1: Отрицание пустоты

Номер 2: Калейдоскоп

Номер 3: Прикосновение небес

Номер 4: ???

Номер 5: Синева

## Навыки тела

Не навыки, а скорее свойства. Просто всё, что связано с телом, внешностью и силой.

### Ловкость

Ловкие персонажи гораздо лучше защищаются от вражеских атак.

Ранг E: +10 к роллу на спасбросок

Ранг C: +1 дополнительный спасбросок

### Стойкость

Этот персонаж храбр, и доказал это на многочисленных полях сражениях. Он будет стойко сражаться, пока верное оружие при нём.

Ранг D: +5 к спасброскам

Ранг C: Персонажа и его спутников нельзя запугать никакими способами

Ранг B: +1 к Выносливости

### Компактность

Персонаж вполне себе удал. А что до части «мал»... даже если он не комплексует из-за своего роста это ещё не значит, что стоит называть его «коротышкой».

Ранг E: -15 здоровья, +10 к проверкам на незаметность

Ранг C: +1 Ловкость, +10 к спасброскам разума

### Большой

Герой — настоящий гигант. «Чем больше шкаф, тем громче падает»? Ну-ну.

Ранг E: -10 к спасброску на уклонение. Персонаж не может быть скрытным; нести его на себе на сколько-нибудь большие расстояния его может лишь герой категории «монстр»

Ранг D: Персонажа нельзя отбросить. Если он «проходит» по кому-то, то наносит в два раза больше урона

Ранг C: +1 к Выносливости, персонаж снова может быть скрытным

### Уродство

Каждый по-разному относится к своей внешности, но глупо думать, что она ни на что не влияет. Для большинства внешнее уродство может стать проклятием, но другие могут обернуть его в силу. Отменяет *Харизму*

Ранг E: -10 к спасброску разума, замечен другим персонажам на 1 клетку дальше, а при погоне должен оторваться на 2 клетки дальше, -25 для большинства социальных бросков

Ранг C: Внешность персонажа уродлива настолько, что отвращение окружающих сменяется страхом. Отменяет предыдущий ранг

Ранг B: Может перед началом боя запугать разом всех противников — каждый из них

должен сделать спасбросок разума, чтобы не сбежать в ужасе. Люди на улице предпочитают не замечать его, что снижает заметность персонажа на 1 (при простом походе по глобальной карте или погоне)

Ранг EX: Уродливость перешла некую границу, став не столько физиологической, сколько концептуальной. +30 к скрытности, героя можно видеть лишь выполняя постоянный спасбросок разума. Иммунитет к воздействиям на разум

## Божественность

Персонаж имеет отношение к божественным силам. Только вот не всегда это бывает плюсом.

Ранг E: +1 к Магии, уязвимость против антибожественного оружия

Ранг D: Даже если герой никогда не тренировался, тело само по себе ставит его вровень с героями-«профи». +1 к Выносливости

Ранг B: +1 к Силе, +10 к защите

Ранг A: Герой входит в категорию «монстров», получает +1 к Ловкости и может игнорировать *Защиту веры*

Ранг EX: Персонаж — бог. Что бы это ни значило.

## Ясновидение

Усиленное визуальное восприятие. Чем выше его ранг, тем меньшее отношение оно имеет к собственно глазам и их физическим возможностям.

Ранг E: Зрение как у кошки. На глобальной карте можно видеть на 1 клетку дальше, игнорируются эффекты тени.

Ранг D: Можно достаточно хорошо видеть не только перед собой, но также то, что сбоку и, вроде бы, смутно что позади. +10 к спасброскам на уклонение, +10 к атаке дальнобойным оружием.

Ранг C: Можно смотреть на 4 километра вокруг. Забравшись на достаточно высокую позицию, персонаж видит всё что происходит на расстоянии 10 локаций (не проявляет невидимость и прочее). Дальнобойным оружием можно стрелять с соседней локации (или даже через локацию для снайперских винтовок) не получая штрафов

## Навыки опыта

Жизненный опыт наложил на героя свой отпечаток, дав ему то, чем могут похвастаться лишь немногие.

## Верующий

Этот персонаж глубоко верит в Бога и испытывает воодушевление, совершая богоугодные дела.

Ранг С: В битвах на святой земле или рука об руку со служителями Церкви восстанавливается дополнительно 5 праны в ход

## Слуга зла

Сей персонаж является сектантом. Чья-либо смерть во славу тёмных сил делает его сильнее.

Ранг С: Убийство кого-либо даёт 30 праны

## Убийца магов

Убийца магов несёт смерть злу, что стоит за всеми бедами этого мира: магам из Ассоциации. Он прекрасно знает их слабые места.

Ранг С: +12 к атаке против магов и пользователей магии

Ранг В: +20 к атаке против магов и пользователей магии (заменяет предыдущее)

Ранг А: Дополнительно есть вероятность обнулить эффект вредоносного заклинания броском  $1d100+5L - 1d100+5MC$  оппонента

## Помощь Мира

Этот персонаж заключил контракт с миром, пообещав в обмен на помощь сейчас, вечно служить ему после смерти. Статистика утверждает, что это было невероятно глупое решение.

Ранг В: -1 к Удаче, +2 к двум характеристикам (кроме Удачи) на выбор

Ранг А: +20 ко всем спасброскам

Ранг А+: 1 характеристика (не Удача) обсчитывается по правилам категории «монстры»

## Охотник на нечисть

Персонаж долгое время охотился на всевозможных тварей, которые для обычного обывателя кажутся всего лишь сказками.

Ранг Е: Персонаж отлично чувствует нечисть оказавшуюся в радиусе трёх локаций

Ранг С: Можно атаковать нечисть любым оружием

Ранг В: +20 к атаке, если противник — нечисть

## Вечный Странник

Путешествие и скитания для этого персонажа являются обычным делом. Это сделало его очень выносливым существом.

Ранг С: можно пройти на 2 клетки дальше (в том числе на глобальной карте)

Ранг В: +1 к Ловкости

Ранг А: +1 к Выносливости

## Воин леса

Этот персонаж привык драться под защитой леса. Ловушки и тени — его стихия.

Ранг Е: -10 ко всем спасброскам на открытой местности

Ранг С: Герой может установить на локации до трёх ловушек наносящих урон 1d50. Не более пяти ловушек в день.

Ранг А: +1 к Ловкости

## Знание подземелий

Позволяет без труда перемещаться по подземельям без опасности заблудиться.

Ранг С: Позволяет перемещаться под землёй

Ранг А: Под землёй персонаж получает навык *Скрытие присутствия* ранга С (или просто +1 ранг, если *Скрытие присутствия* уже была изучена)

## Городской житель

Дитя большого (или не очень) города всегда найдёт там подмогу.

Ранг D: +10 к спасброскам в городских локациях (здания, улицы, метро и т.п.)

Ранг С: +1 клетка перемещения в городских локациях

Ранг В: +2 локации перемещения на городской глобальной карте

Ранг ЕХ: Один раз в день на городской карте может призвать двух мобов класса «обыватель» из обитающих на этой локации. Мобы появляются из-за края карты, дерутся на стороне героя, а затем уходят, возможно бросив жителю перед этим: «Нам, дружище, сейчас идти надо, но ты заходи как-нибудь на выходных, поболтаем, а то пропал, ни слуху ни духу».

## Защита фей

На этого персонажа феи навели особые чары, которые сделали этого человека гораздо привычней ко многим трудностям.

Ранг С: +10 к максимальной пране

Ранг В: Удача получает модификатор «+»

## Защита веры

Его неистовая вера сделала персонажа невосприимчивым к тяготам.

Ранг D: Наносит противникам (кроме церковников) на 15 больше урона. Воины церкви, соответственно получают на 15 уроне меньше

Ранг C: Каждый поход в церковь даёт +5 к максимальной пране

Ранг B: +10 урона от магии Церкви, -10 урона от всей остальной магии

## Истинный герой

Персонаж совершал много подвигов, и это сделало ему имя. Благодаря этому, он может противостоять многому.

Ранг E: +10 к максимальной пране

Ранг D: +20% к максимальному здоровью

Ранг C: +1 к Удаче

## Подчинённый

Персонаж с давних пор привык подчиняться другим людям. Это не могло не сказаться на нём.

Ранг C: -20 к спасброскам разума

Ранг B: Если персонаж дерётся один, он теряет 10 праны каждый ход

Ранг EX: +1 к Выносливости, +1 к Силе, +10 к спасброскам

## Паладин неведомых богов

Персонаж неистово верует в своего божественного патрона, за что вознаграждается.

Ранг B: +10 к спасброску уклонения

Ранг A: +10 ко всем проверкам на Удачу

## Боевые искусства

Герой не просто хорошо дерётся: в его действиях имеется определённая система, обеспечивающая преимущество, которое может стать решающим

Ранг D: +5 к шансу критического удара (5+1d100 удар считается критическим не только при 100-105, но и при 95-105)

Ранг C: На любое действие персонаж тратит на 3 меньше праны

Ранг B: +15 к возможности провести критический удар (замещает ранг D)

## Невиновный монстр

Дурная слава идёт за героем по пятам. Слава незаслуженная, однако, когда у людей давно сложилось о тебе превратное мнение, невольно начинаешь оправдывать ожидания.

Ранг C: Герой автоматически проходит все проверки на мировоззрение с худшим для себя результатом

Ранг B: Герой автоматически определяет мировоззрение всех персонажей и ведёт себя более проникательно по отношению к тем, кто что-то о себе скрывает (только отыгрыш)

Ранг А: Все характеристики в начале боя случайным образом получают либо +1 ранг, либо -1 ранг

## Один против системы

Жизнь тяжело обошлась с персонажем. Скажем так — весьма жёстко. Но наш герой продолжает делать всё, чтобы противостоять её гнёту и подняться с колен. За одно это его стоит уважать, верно?

Ранг Е: -1 Удача

Ранг С: -10 к роллу спасбросков, +2 спасброска

Ранг А: иммунитет к воздействию на разум (запугивание, очарование, подавление воли и т.п.)

## Маньяк

Персонаж является чокнутым убийцей, который убивает направо и налево, необходимо ли это или нет. Зато он достиг в этом деле совершенства.

Ранг С: +5 к атаке, +5 к спасброскам разума

Ранг В: За каждое убийство даётся +30 к пране

## Странное обещание

Данное в обмен на ценный дар странное обещание — кредит взятый у судьбы.

Ранг ?: Выдаётся по договорённости с ГМом. Персонаж получает +1 очко навыков для распределения, но в обмен должен соблюдать принятый гейс. В случае его нарушения: -2 к Удаче (либо какой-то иной штраф). Может быть взято больше одного.

## Навыки характера

Основные черты характера героя, определяющие его поведение, а также отношение к тем или иным событиям и персонажам.

### Храбрость

Герой готов действовать, даже если ему самому угрожает смертельная опасность. Он также способен противостоять воздействиям на разум.

Ранг D: +10 к спасброску силы разума

Ранг B: Если здоровье одного из союзников опустилось ниже 20, воин получает +1 к Ловкости и +1 к Силе

Ранг A: +15 к атаке в ближнем бою

### Трус

Не сумев выкрутиться из пары жизненных ситуаций, персонаж стал заметно более пугливым. Поэтому шустрость его возрастает прямо пропорционально уровню опасности.

Ранг C: -5 к атаке и +2 клетки к передвижению (от противников), если на поле боя врагов больше, чем союзников

Ранг B: -10 к спасброскам на разум, +5 к спасброску уклонения

Ранг A: Инициатива +10, Удача +1

### Харизма

Персонаж вызывает симпатию или является прирождённым лидером. К его словам прислушиваются, а люди сражаются за него до последнего вздоха.

Ранг D: +15 союзным (но не своим) спасброскам против различных заклинаний и фантазмов, влияющим на разум

Ранг C: Ранг Выносливости и Ловкости союзников в битве поднимается до ранга лидера минус один. При попытке сбежать или смерти бонус деактивируется, а вся группа получает штраф -1 к Выносливости до конца битвы

Ранг B: То же самое, что в предыдущем, но Выносливость и Ловкость повышаются до ранга равного рангу лидера. Если лидер умирает в бою, бонус остаётся с его спутниками до конца кампании

### Гордость

Персонаж горд и тщеславен. Он считает своих врагов ничтожествами, которые недостойны даже видеть его.

Ранг D: Героя нельзя очаровать или запугать

Ранг C: +10 к спасброскам разума

Ранг B: Если персонаж дерётся один, он получает +1 к Силе

## Беспринципность

Персонаж не обременён моральными принципами и действует только ради своей выгоды. Им трудно помыкать и вообще лучше ожидать от него какой-нибудь подлянки.

Ранг С: +15 к спасброскам разума

Ранг В: Можно нанести не ожидающему врагу или союзнику удар в спину, нанеся удвоенный урон

## Шизофрения

Разум героя ослаблен и повреждён болезнью. Он может стать как лёгкой добычей для чужого влияния, так и головоломкой, способной свести с ума и другого.

Ранг Е: -30 к спасброскам разума, -5 восстановления праны, персонаж слышит голоса в своей голове

Ранг С: -15 ко всем остальным спасброскам, появление галлюцинаций

Ранг В: Перед атакой надо бросить спасбросок разума. Если он провален, -10 к атаке, но +20 к урону. Разум героя настолько изменён, что попытка взять его сознание под контроль магическими способами не даст никаких результатов, кроме самых неожиданных, а если маг провалит свой спасбросок разума, то сам получит Шизофрению ранга Е.

## Навыки особых умений

Навыки, которые позволяют герою делать что-то, что недоступно остальным.

### Усиление безумием

Персонаж, имеющий этот навык неистов в бою, и почти неконтролируем. Может отменять часть других эффектов в зависимости от ранга (начиная с ранга С нельзя применять магию)

Ранг E: +10 к спасброску разума, при крите можно нанести два разных эффекта

Ранг D: Сражаясь с оружием ближнего боя в руках и получив 25 урона от одной атаки, герой может кинуть спасбросок разума. В случае провала (или если персонаж просто его не кидал), он может впасть в ярость: +30 максимального здоровья, +10 к атаке. При этом персонаж тратит 5 праны каждый ход, обязан постоянно атаковать ранившего его и, в случае убийства, тратит ещё ход атакуя уже мёртвое тело. Действие ярости прекращается либо после смерти цели, либо когда закончится прана

Ранг C: +1 ранг всем параметрам кроме Магии и Удачи, герой не может внятно думать и говорить

Ранг B: +1 всем параметрам, но забирает почти весь разум (замещает прошлый ранг)

Ранг A: Можно поднять на ранг ещё три характеристики, но персонаж становится больше похож на куклу, исполняющую то, что приказывают другие

### Продолжение битвы

Навык даёт характеристику воли к жизни героя.

Ранг D: +20 к спасброску против запугивания и других эффектов, требующих прекратить бой.

Ранг C: Один раз в день при получении критических повреждений герой не умирает, а продолжает бой с 10 hp.

Ранг B: Герой может перед началом битвы пожертвовать этот и следующий ранг, получив за каждый +1 к Выносливости (действует до конца боя, затем всё возвращается на места)

Ранг A: Даже если здоровье героя опустилось до нуля, он может продолжать сражение, пока не получит критический удар. После окончания боя имеет 1 hp.

### Наездничество

Нет ничего необычного в том, чтобы уметь водить машину, однако управление самолётом и возможность оседлать медведя гризли — нечто совсем другой категории.

Ранг D: На городской локации можно в любой момент раздобыть машину. Угнать, взять напрокат или выгнать из собственного гаража — другой вопрос

Ранг C: Список средств передвижения расширен до крупных животных, поездов, самолётов и всей остальной техники

Ранг B: Всё вышеперечисленное может управляться с навыком значительно выше среднего. +3 к скорости передвижения на коне (железном, обычном или зубастом), можно ворваться на поле боя и уехать прочь, не задерживаясь у границ локации

Ранг А: Герой может оседлать даже Фантазмических существ (кроме достигших ранга Божественных зверей)

Ранг А+: Можно оседлать даже Божественных зверей, кроме относящихся к драконьему роду

Ранг ЕХ: Нет существа, верхом на котором персонаж не смог бы прокатиться

## Создание предметов

Магия, электроника или двусторонний скотч — не важно что использует герой, важно что получается в итоге. Создание некоторых вещей может потребовать особых условий (выполнение некоего квеста или уплата очков навыков).

Ранг D: Можно создавать разные простые вещи: правильно привязать нож к крепкому шесту, сварить из лесных ягод на костре энергетик с содержанием кофеина в 5 чашек кофе

Ранг C: Глаза героя сразу загораются, стоит ему попасть в мастерскую. Пожалуй, коктейль Молотова и самодельный пистолет — далеко не самые опасные вещи с которыми он может оттуда выйти. А уж если герой ещё и владеет магией...

Ранг B: Создание сложных Тайных знаков, зачарование и гаджеты, которые и не снились британскому Ми-6, — вот уровень персонажа сейчас

Ранг А: Артефакты, которым в пору зваться легендарными (а значит быть похороненными в подвалах Ассоциации). Можно создать амулет невероятной удачи и варить зелье частичного бессмертия.

## Создание территории

Дом героя — его крепость. Или не дом, или не крепость, но непрошеным гостям там не рады.

Ранг D: Герой мобилен и лёгок на подъём: если его база вдруг была обнаружена, он без особых проблем создаст новую

Ранг C: Вокруг базы можно возвести полноценную магическую защиту, куда лучше укрывающую её от чужих глаз

Ранг B: Можно создать мастерскую

Ранг А: Возможно создание храма

Ранг ЕХ: Возможно создание Зеркала души

## Скрытие присутствия

Персонаж легко растворяется в тенях, и лишь немногие могут заметить его.

Ранг E: -10 к броску на обнаружение персонажа. Он может начать бой с любого места на карте и игнорирует бросок на инициативу, если только не встретит Ищейку

Ранг D: -20 к броску на обнаружение скрытого персонажа. Другие герои не могут найти его на глобальной карте, что позволяет ему избегать сражений. Эта способность может быть преодолена с помощью соответствующих заклинаний и способностей

Ранг C: -30 к броску на обнаружение. Спрятавшийся в тени убийца может провести стремительную атаку. Даже если его цель на свету, всё происходит так же внезапно, как если бы она была в тени

Ранг B: -40 обнаружения. В начале боя персонаж имеет один экстра-ход вне очереди

Ранг А: -50 обнаружения. Герой может спрятаться даже на свету, но лишь по правилам обычных (не скрытых) персонажей

Ранг А+: -55 обнаружения. Если персонаж скрыт и не собирается никого атаковать на текущем ходу, его никак невозможно обнаружить.

## Ищейка

Персонаж большое количество времени охотился за убийцами. Мира теней он не боится.

Ранг С: Герой автоматически находит спрятавшихся персонажей, если они не невидимы и не обладают перком *Скрытие присутствия*. В противном случае Ищейка каждый ход бросает ролл на обнаружение (игнорируя вражеские бонусы, исключая скрытность ранга А+). В случае погони Ищейка видит убегающих на 5 локаций вокруг.

Ранг В: В случае обнаружения спрятавшегося противника, герой может сразу же его атаковать, нанося удвоенный урон. Даже вне погони он чувствует врагов на 1 локацию дальше, чем все остальные

## Каннибал

Вкус человеческой плоти герою в радость. С каждым укусом он чувствует себя лучше.

Ранг Е: +50 здоровья за пожирание трупа

Ранг С: +5 к максимальным hp за поедание человеческих трупов

## Вор

Этот персонаж является или являлся вором, что сказалось на его скорости и ловкости. Бросок на успех воровства:  $10A + 1d(100 - 10A)$

Ранг D: На глобальной карте можно кинуть ролл кражи. Если результат больше 50, можно получить какой-либо предмет. С тем же роллом можно вскрыть простой замок

Ранг С: +1 к параметру Ловкость

Ранг В: В ближнем бою при нанесении крита можно выхватить из рук противника оружие или другой предмет, для чего нужно кинуть 1d2

## Побег

Герою часто приходится убегать. То, что он ещё жив, говорит само за себя.

Ранг С: При побеге герой и его спутники всегда проходят на 1 клетку больше ( $1d\text{Выносливость} \rightarrow 1 + 1d\text{Выносливость}$ )

Ранг В: Если у героя есть дальнобойное оружие (включая магию), он может отстреливаться от догоняющих, пока они не далее чем в 2 локациях от него. Урон делится пополам

## Защитник

Герою приходилось часто приходиться на выручку и защищать слабых.

Ранг С: Персонаж может принимать на себя урон, предназначенный другому персонажу. При этом он получает только половину урона.

## Целитель

Персонаж долгое время занимался искусством врачевания, что позволило ему хорошо излечивать свои раны. Или раны других людей.

Ранг С: Персонаж кидает ролл 1d75 на лечение. Успешность ролла определяет сколько смог вылечить хп персонаж. Используется раз за бой, не тратит ход.

## Глаз знатока

Данная способность позволяет не растеряться при нахождении таинственного предмета и понять что же это такое, а если и не понять, то хотя бы не подать виду.

Ранг С: Герой находит ловушки, если находится на расстоянии 3 клеток от них

Ранг В: Позволяет герою понять то, что не должно быть очевидно. Например, ему сразу становятся известны возможности и силы артефактов принадлежащих врагам, которые они ему покажут во время боя

## Безумный целователь

На следующий день, скорее всего, даже не позвонит.

Ранг С: При успешном захвате (или при добровольном согласии) можно поцеловать персонажа, высосав из него до 25% имеющейся праны. Если поцелуй был именно при захвате, цель должна кинуть спасбросок разума, провал которого приводит к пропуску хода

## Секретный приём

Секретная техника, которую персонаж тренировал годами. Встретившись с ней в первый раз, от неё не сможет защититься даже самый искусный боец.

Ранг С: Можно провести атаку, которая требует 15 праны и наносит урон равный 1dАтака. После первого применения все видевшие её персонажи становятся免疫ны к ней и воспринимают её как обычную

Ранг С+: Может быть применена к любому персонажу один раз (даже к тем, кто уже видел её «со стороны»). Требуется 30 праны

Ранг В: Атаку можно применить к врагу не единожды, но лишь один раз за бой. Первое применение атаки к персонажу игнорирует уклонение по Удаче. Требуется 45 праны

Ранг ЕХ: Приём вышел на уровень, когда даже зная его суть, даже зная что будет происходить в каждую долю секунды, противник всё равно будет бессилён что-либо предпринять. Похоже, это теперь что-то, стоящее всего в нескольких шагах от территории Волшебства. Стоит 75 праны

## Навыки мастерства и обращения с оружием

Способности и умения полученные годами упорных тренировок с оружием (или не оружием) в руках.

Ранг E соответствует уровню умения человека, который знаком с оружием и имеет небольшой опыт обращения с ним (например, фермер выезжающий раз в месяц за город пострелять по банкам)

Ранг D подходит тому, кто регулярно тренирует своё мастерство (регулярно посещающий тир полицейский)

Ранг C — уровень настоящего профессионала своего дела (боец спецназа)

Ранг B означает, что герой один из лучших (стрелок олимпийского уровня)

Мастерство ранга A достаточен, чтобы человек мог войти в историю, а возможно даже стать настоящим Героическим духом или Слугой соответствующего класса

## Мастер-колдун

Мастер-колдун прекрасно разбирается во многих заклинаниях, ибо этому он отдал годы, десятилетия или, быть может, века.

Ранг D: +10М к максимальной пране

Ранг C: +10 к восстановлению праны

Ранг B: -20% стоимости заклинаний

Ранг A: Если здоровье опустилось ниже нуля, мастер-колдун не умирает: прана перестаёт восстанавливаться и падает на 25 единиц каждый ход. Если она кончится или колдун пропустит критический удар, герой умирает

## Мастер-воин

Трудно найти оружие, которое этот герой не держал в руках хоть раз. Может он и не добился истинного мастерства в обращении ни с одним из них, но большинству вояк всё равно даст фору.

Ранг C: +10 к роллу атаки

Ранг B: +10 к минимальному роллу

Ранг A: На героя не действуют эффекты от других навыков категории мастерства

## Мастер своего дела

Среди тех, кто занимается одной с героем работой он прославился как настоящий ас. Может быть ещё не легенда, но точно имеет все шансы ей стать.

Ранг D: Союзные персонажи того же класса получают +5 к атаке, враждебные -5. Действует и на заклинания

Ранг C: +1 к шестой характеристике

Ранг B: Враги того же класса ни за что не будут сражаться против героя. В бою они должны будут кинуть спасбросок разума: если успех, то могут продолжать сражаться против

союзников мастера своего дела, если провал, то обязаны отступить.

## Мастер на все руки

У персонажа настоящий талант приспосабливаться к любым условиям окружающей среды.

Ранг E: +5 к спасброску

Ранг D: Персонаж может попытаться уничтожить обнаруженную ловушку. Если он проваливает ролл 1d100, то ловушка срабатывает. Если нет, то ловушка уничтожается.

Ранг A: Персонаж спокойно пользуется любым видом оружия (урон высчитывается по формуле 1dАтака-Защита)

## Мастер стрельбы

Приготовиться, прицелиться, выстрелить. У каждого мастера свой рецепт успеха, у вашего героя — тоже. Будь то современный автомат или архаичный лук, если из этого можно стрелять, персонаж не пропадет.

Ранг E: Урон стрелкового оружия более не делится пополам. +3 к минимальному роллу, +3 к атаке огнестрелом

Ранг D: +6 к минимальному роллу, +6 к атаке огнестрелом. Стрельба из укрытий и из-за угла. Персонаж должен стоять вплотную к краю, получая -20 к атаке и +25 к защите

Ранг C: +9 к минимальному роллу, +9 к атаке, можно использовать снайперские винтовки урон любого дальнобойного больше не делится пополам

Ранг B: +12 к минимальному роллу, +12 к атаке. Доступна дальняя стрельба: можно стрелять с соседней локации, но урон делится пополам

Ранг A: +15 к минимальному роллу, +15 к атаке. Буквально на коленке позволяет разобрать и снова собрать любое стрелковое оружие (в том числе снайперское) дав ему +10 к роллу атаки в любых руках

## Мастер метания

Главное — правильно размахнуться, дальше дело в шляпе.

Ранг E: Урон метательного оружия более не делится пополам (рассчитывается как 1dАтака-Защита). +4 к минимальному роллу, +4 к атаке огнестрелом

Ранг D: +8 к минимальному роллу, +8 к атаке огнестрелом. Бросок навесом. На открытой местности позволяет игнорировать некоторые препятствия. Возможен и в помещении (бросок от стены). -25 к атаке

Ранг C: +12 к минимальному роллу, +12 к атаке огнестрелом. При метательной атаке против героя, вместо спасброска уклонения (Удачи) можно бросить спасбросок своей Ловкости против Ловкости метнувшего, который позволяет поймать брошенный снаряд и тут же отправить его обратно с собственным роллом атаки, после чего продолжить ход

Ранг B: +16 к минимальному роллу, +16 к атаке огнестрелом. Позволяет метать снаряды со скоростью пули — усложняет уклонение

Ранг A: +20 к минимальному роллу, +20 к атаке огнестрелом. Позволяет атаковать с соседней локации (но не дальше). Урон делится на три

## Мастер рукопашного боя

Персонаж долгое время обучался профессионально сражаться без оружия, изучая различные боевые стили.

Ранг E: При бое без оружия урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке голыми руками

Ранг C: +1 очко характеристик, если герой безоружен. При крите персонаж может захватить или обезоружить противника: такой крит всегда успешен (1d1)

Ранг B: Натренированное тело получает +10 ко всем спасброскам

Ранг A: Даёт навык *Секретный приём* ранга C+

## Мастер ножа

Небольшой нож, заточка или стилет — пожалуй, самое распространённое оружие в каменных джунглях. Его легко достать, но овладеть им на должном уровне не так-то просто.

Ранг E: При использовании ножей, урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке ножом

Ранг C: +1 Удачи, если в руках нож, при крите можно кинуть 1d4 и сходить ещё раз. Все атаки оружием ближнего боя рассчитываются с полным уроном

Ранг B: Атаки ножом игнорируют эффекты брони (кроме магических)

Ранг A: У героя всегда есть с собой ещё один нож. Даже если его абсолютно голого только что разоружили, следующий же ход он продолжит как ни в чём не бывало с новым оружием. Откуда он его достал? Пожалуйста, воздержитесь от таких смущающих вопросов

## Мастер меча

Персонаж прекрасно пользуется этим видом оружия, благодаря усиленным тренировкам. Это также очень сильно закалило воина.

Ранг E: При использовании меча, урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке мечом

Ранг C: +1 Силе, если в руках меч, при успешном уклонении по Удаче в ближнем бою можно кинуть 1d5 и контратаковать. Все атаки оружием ближнего боя рассчитываются с полным уроном

Ранг B: Если удаётся провести несколько успешных атак мечом подряд, начиная со второй персонаж восстанавливает по 5 праны

Ранг A: Можно потратить 25 праны и нанести атаку по персонажу или предмету, который находится в радиусе S (ранг Силы) клеток

## Мастер копья

Персонаж умело пользуется древковым оружием, что сделало его очень быстрым воином.

Ранг E: При использовании копья, урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке копьём

Ранг С: +1 Ловкости, если в руках копьё, за 20 праны можно атаковать все соседние клетки разом. Все атаки оружием ближнего боя рассчитываются с полным уроном

Ранг В: Противники получают -25 к спасброску уклонения от копья

Ранг А: Увеличивает на одну клетку дальность всех атак. Например, атака полученная за ранг С теперь позволяет атаковать всех в радиусе двух клеток

## Мастер тяжёлого оружия

Дубина, топор, железный лом или ножка от табуретки — это лишь малый список оружия, с помощью которого герой может показать врагам где раки зимуют.

Ранг Е: При использовании тяжёлого оружия, урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке тяжёлым оружием

Ранг С: +1 Выносливости, если в руках тяжёлое оружие, на 1 прощё прокинуть бросок на эффект критов ( $1d6 \rightarrow 1d5$ ). Все атаки оружием ближнего боя рассчитываются с полным уроном

Ранг В: Тяжёлое оружие больше не тратит прану для удара

Ранг А: Каждое успешное попадание требует от врага спасброска Выносливости, чтобы избежать оглушения (пропуска хода)

## Мастер с редким оружием

Этот воин специализируется на каком-то достаточно редком оружии. Не многие знают чего от него ожидать.

Ранг Е: При использовании своего оружия, урон рассчитывается по формуле  $1d_{\text{Атака-Защита}}$

Ранг D: +10 к минимальному роллу при атаке экзотическим оружием

Ранг С: +1 Магии, если в руках своё оружие, от первого удара невозможно уклониться по Удаче. Все атаки оружием ближнего боя рассчитываются с полным уроном

Ранг В: Враги восстанавливают на 3 меньше праны

Ранг А: Можно потратить 20 праны, чтобы раз за бой заставить противника кинуть спасбросок разума: в случае провала, он пропускает ход, не будучи уверенным в своих силах предсказать куда пойдёт удар и решая выждать

## Мастер щитов

Иногда, в действительно опасных ситуациях, защиты даваемой доспехами уже не хватает. Поняв это очень давно, персонаж взял в руки щит и с тех пор чувствует себя куда защищённей, чем другие.

Ранг Е: +1 спасбросок. Щиты не замедляют передвижение

Ранг D: Если состоялось успешное уклонение по Удаче, можно бросить спасбросок своей Выносливости против Выносливости напавшего: если успех, враг отбрасывается на одну клетку и не сможет бросить спасбросок в начале следующего хода

Ранг С: Используя щит, можно защитить не только себя, но и персонажей на соседних

клетках, кинув свой спасбросок вместо них (или если их спасбросок провалился).

Ранг В: +1 Удача. Можно блокировать магию

Ранг А: +10 защиты, щит невозможно сломать, а держащую его руку отрубить

## Рыцарские навыки

Умения свойственные рыцарям Церкви. Персонаж получает один навык из навыков бесплатно — это отражает его историю и характер. Герой получает +3 к защите и +3 к атаке за каждого персонажа с рыцарским навыком, находящегося не далее чем в А клетках от него.

Другие персонажи также могут выбрать себе рыцарский навык среди прочих.

## Рыцарь чести

Этот персонаж – эталон рыцаря. Он полностью предан своему сюзеру и неистов в бою с врагами.

Ранг С: На одного из спутников персонажа (выбранного заранее) не действует Харизма и Запугивание, + 5 к обычной атаке, если же спутников Рыцаря Чести попытались запугать или очаровать, то Рыцарь Чести получает ещё +15 к своей атаке

## Чёрный рыцарь

Какая-то тайна скрывается в прошлом этого рыцаря. Скорее всего, он совсем не тот за кого себя выдаёт.

Ранг Е: Выкинуть крит на отрубание конечностей чёрного рыцаря немного проще (1d5 вместо 1d7)

Ранг С: +1 к Выносливости

Ранг А: Один раз за игру, если здоровье персонажа опускается до нуля, он не умирает, а продолжает сражаться с 10 hp

## Фиолетовый рыцарь

Персонаж вёл довольно интересный образ жизни до такой степени, что был проклят. Но проклятие принесло ему не только беды.

Ранг Е: -1 к Удаче

Ранг С: +1 к Силе

Ранг А: +2 любых церковных заклинания (если персонаж — не церковник, он может тратить вместо SCo прану, из расчёта 2 парны = 1 SCo)

## Красный рыцарь

Ваш персонаж оказался пленником собственной любви и клятвы. Ради них он должен двигаться дальше, но хочет ли?..

Ранг Е: Атакованный противник получает +10 к спасброску на уклонение по Удаче

Ранг С: +1 к Силе

Ранг А: +1 к Силе (суммируется с предыдущим)

## Зелёный рыцарь

Этот воин настолько вынослив, что только самые сильные удары могут сокрушить его.

Ранг E: -1 к Ловкости

Ранг C: +1 к Выносливости

Ранг A: Устойчивость к критам, кроме критов Фантазмов A или EX

## Синий рыцарь

Тем, кто он есть, герой обязан печальной судьбе. Кто-то из его близких был убит, и теперь этот воин жаждет мести.

Ранг E: -1 к Ловкости

Ранг C: +1 к Удаче

Ранг A: Игрок выбирает один класс, в битве с которым герой получает +10 к атаке

## Оруженосец

Герой ещё в самом начале его пути рыцаря. Он должен выбрать себе патрона, которому служит. Находясь вне боя, рыцарь может временно дать этот навык любому бесклассовому персонажу.

Ранг E: Если персонаж далее чем в пяти клетках от выбранного хозяина, он получает -10 к атаке и всем спасброскам

Ранг D: В противном случае, получает +5 ко всем спасброскам себе и господину

Ранг C: +5 к атаке себе и патрону при нахождении в пяти клетках от него. Можно обменять навык «Оруженосец» на любой другой рыцарский навык ранга C и войти в класс рыцарей