

## Характеристики

### Сила

	Обыватель	Профи	Монстр
Урон	$(1d(100+5S)-DEF)/2$	$1d(100+6S)+2S-DEF$ – за 15 праны $(1d(100+5S)-DEF)/2$ – бесплатно.	$1d(100+15S)+5S-DEF$

### Выносливость

	Обыватель	Профи	Монстр
Запас здоровья	30+30E	75+75E	300+300E

### Ловкость

	Обыватель	Профи	Монстр
Передвижение, кл.	1+A	3+2A	7+4A
Инициатива	$1d(100-5A)+5A$	$1d(100-8A)+8A$	$1d(100-10A)+10A$
Защита	35+4A	40+5A	50+7A

### Магия

	Обыватель	Профи	Монстр
Запас праны	10+30M	25+50M	100+300M

### Удача

	Обыватель	Профи	Монстр
Уклонение по Удаче	L спасбросков по $5L+1d(100-5L)$	L по $7L+1d(100-7L)$	L+1 раз по $9L+1d(100-9L)$

## Мёртвые Апостолы

- +2DA к роллу атаки
- +5DA к запасу здоровья
- +5DA к запасу праны
- Восстановление здоровья +2DA
- Восстановление праны 10+2DA
- Тратится 10 праны в ход
- Максимум передачи праны семьярам = 10+3DA
- Ночью любой ролл (включая спасброски) получает +2DA «к атаке» (то есть минимальному и максимальному значению ролла)
- Если прана подошла к 0, то начинает уменьшаться здоровье в соотношении 1:1 (то есть если восстанавливается 20 праны, тратится в ход 30, значение праны достигло 0, то на следующий ход наносится  $30-20=10$  урона) до тех пор, пока текущее значение праны не станет больше 0.

### Навык «Мёртвый Апостол»

Ранг F: восстанавливается 10% здоровья и праны при поглощении чужой крови; жертва теряет 15 hr. Нельзя выходить днём (иначе сразу смерть).

Ранг E: +5M праны. +30 max hr ночью.

Ранг D: +3 клетки передвижения ночью. Можно выходить днём, но: максимальное здоровье уменьшается на 60, передвижение меньше на 3 клетки (не менее 1), а каждый ход теряется 10 единиц праны. Можно создавать семьяров-мертвяков из выпитых досуха существ.

Ранг C: восстанавливается 20% здоровья и праны при поглощении чужой крови; жертва теряет 30 hr. Днём теряется лишь 30 max hr.

Ранг B: При передвижении днём не теряется прана/здоровье, не снижается скорость. При желании, можно обратить укушенного человека. +30 здоровья.

Ранг A: Можно создать Зеркало Души. +5 к восстановлению праны.

Ранг EX: персонаж становится Прародителем Мёртвых Апостолов(требуется 2 очка навыков). Он получает Навык «Мёртвый Апостол» (для Прародителей) вместо этого.

Уменьшив два стата на 1, можно поднять навык на ранг (выгодно, если не хочется ходить без любимого Зеркала Души). Действует только один раз.

## Прародители Мёртвых Апостолов

- +DA\*S к минимальной атаке
- +20DA к запасу здоровья
- +20DA к запасу праны
- Восстановление здоровья +4DA
- Восстановление праны 10+4DA
- Каждый ход тратится 20 праны
- Максимум передачи праны семьярам = 10+3DA

- Ночью любой ролл (включая спасброски) получает +4DA «к атаке» (то есть минимальному и максимальному значению ролла)
- Если прана подошла к 0, то начинает уменьшаться здоровье в соотношении 1:1 (то есть если восстанавливается 15 праны, тратится в ход 25, значение праны достигло 0, то на следующий ход наносится  $25-15=10$  урона) до тех пор, пока текущее значение праны не станет больше 0.

### **Навык «Мёртвый Апостол» (для Прародителей)**

Ранг В:

1. +7М праны, +40 здоровья.

2. +50 max hp ночью, +5 передвижения ночью. Можно создавать фамильяров-мертвяков из выпитых досуха существ.

3. восстанавливается 20% здоровья и праны при поглощении чужой крови; жертва теряет

20 hp.

4. При желании, можно обратить укушенного человека в живого мертвеца.

Ранг А: Можно создать Зеркало Души.

Ранг ЕХ: Защита становится равной 65.