

ÞYNDYKJ



**KEEP
CALM
AND
KILL PEOPLE
BURN SHIT
FUCK RULES**

Рулбук: Начало

Снова, как и встарь, воссиял ночной маяк, ведомый лишь немногим. И тайный желанный свет повел избранных за собой, обещая сражения и славу, силу и мудрость, опасность и страсть. И свет этот указывает на север, в холодную дикую страну. Новая битва за Святой Грааль, за великое чудо, произойдет в городе-герое Долгопрудном, пригородом которого по совершенной случайности является Москва.

Святой Грааль издавна привлекал к себе внимание. Стоит ли говорить, что мнения разошлись? Мудрецы Европы в целом склонялись к теории, что Святой Грааль лишь остаточное дыхание астрального Зверя, проникающее в мир с определенной периодичностью вроде кометы. Арабские колдуны почитали Святой Грааль феноменом единосущим и единовременным, словно суперволос из бороды Аллаха. Китайцы же придумали добрую сотню теорий. Однако все: и европейцы, и арабы, и китайцы, сходились в одном – Святой Грааль есть непостижимая тайна мира, равно благая и священная.

Святой Грааль появляется из ниоткуда и исчезает в никуда. Никто не знает когда и где появится он. Лишь незадолго до появления Грааль дает *знак*. Семеро волшебников, наделенных благословением Грааля, сражаются между собой за право испить из этого чудесного источника мудрости и силы. И они знают – лишь один в самом конце останется победителем.

Готовы ли вы рискнуть жизнью в яростной схватке за право исполнить ваше самое заветное желание? Тогда добро пожаловать в Долгопрудный.

Об игре

Битва за Святой Грааль (Грааль Бугурт по древнему) представляет собой пошаговую ролевую игру, состоящую из битв, болтовни, фансервиса (по желанию) и превозмоганий. Цель игры – остаться последним Мастером с живым Слугой. Уменьшение количества живых Слуг производится при помощи битв, обмана, пыток и прочих зверств.

У каждого из Мастеров есть секретная база на территории города, о которой не знают остальные Мастера. Как правило, на секретной базе Мастер и призывает своего Слугу.

При встрече двух или более игроков (будь они Мастерами или Слугами, неважно) они решают как быть – драться, убежать или решить все миром.

Мастер

Итак, вы Мастер, наделенный благословением Святого Грааля. Что же вам нужно знать?

Для начала – вы человек. Скорее всего вы волшебник, в ином случае придумайте как ваш персонаж узнал о битве за Святой Грааль и каким образом сумел вызвать Слугу.

Качества вашего персонажа как бойца и заклинателя определяют 6 характеристик:

Сила (S)
Скорость (A)
Выносливость (E)
Магия (M)
Разум (W)
Удача (L)

Значение любой из характеристик варьируется от F до EX(от 0 до). Однако следует помнить, что обычный человек не способен достичь шестого уровня EX, его предел это пятый уровень A.

Сила (Strength)

От силы зависит физическая атака и объем наносимых повреждений. Также большая сила позволяет выполнять некоторые необычные действия вроде пробивания стен и побега с поля боя вместе с раненым соратником на руках.

От значения силы зависят спасброски на избежание удержания, перемещения, телепортации.

F(0) - Ничтожный клоп. К примеру, беременная рахитная девочка-карлик из Освенцима. Такой слабый персонаж не в состоянии драться чем-нибудь тяжелее карандаша. Да и о рюкзаках можно забыть.

E(1) - Убогий дрищ. Слышали о людях, которым тяжело отжать пустой гриф в 10 кило? Это про них. Любит доказывать свою силу в ММОРПГ.

D(2) - Хилячок. Такой силой обладают большинство студентов младших курсов технических вузов.

C(3) - Серединка на половинку. Ты или я. Большинство обычных людей входят в эту категорию. В морду дать могут, но без каких-либо фатальных последствий. Способен использовать почти любое оружие, кроме всяких там фонарей и футбольных ворот.

B(4) - Крепыш. Ну что тут сказать. Мускулистый, физически развитый человек. Может уносить ноги с поля боя вместе с человеком на своем горбу.

A(5) - Лосяра. Может нести бревно, а может и не нести. Как сам захочет. А вам лучше не приказывать этому бугаю. Умеет пробивать стены (привет, Адам!), заплетать арматуру в косичку.

EX(6) - Титан. Обычным людям такая сила недоступна. Пробивать пальцем сантиметровую сталь и ломать об колено мотоцикл пополам способны лишь боги. Ну и может еще какие-нибудь носороги. О, такие парни могут многое. Вы, например, получали когда-нибудь ~~всем по~~ секцией пожарной лестницы по горбу? Вот мужик с силой EX может такое устроить.

Сила	Атака	Спасбросок
F	1d80	1d100
E	1d83+3	1d95+5
D	1d86+6	1d90+10
C	1d89+9	1d85+15
B	1d92+12	1d80+20
A	1d95+15	1d75+25
EX		

Скорость (Agility)

Эту характеристику вернее было бы назвать проворство, так как оно характеризует не только скорость, но и ловкость персонажа. От скорости зависит скорость персонажа как на поле боя, так и вне его. От скорости зависит сможете ли вы сбежать от преследования, или же догнать убегающего противника. Также от этой характеристики зависит умение обращения со стрелковым оружием.

От значения скорости зависят броски на скрытность, обнаружение скрытых существ и ловушек.

F(0) – Черепашка (увы не нинзя). Ужасающе медленное существо. Еле переступает с ноги на ногу, объект ненависти любой компании, которая куда-то идет. В принципе не в состоянии убежать или догнать кого-либо.

E(1) – Унылый тормоз. Буратино был вытесан из скрипучего гнилого полена. Увы, Папа Карло не озаботился оснастить несчастное детище нормальными шарнирными соединениями. Иначе говоря, существо способно догнать лишь такого же безнадежного слоупока, как и оно само.

D(2) - Неторопливый. Согласно результатам дорогостоящих исследований сколковских ученых абсолютное большинство метробабок обладают скоростью D. Существо бегать способно, но некоторые ходят быстрее. Любит останавливаться и тупить.

С(3) - Пешеход. Обыкновенный человек. Никогда особо не тренировался, но бегать способен. В общем, ничего особого.

В(4) – Резвый. Спортивный человек. Умеет быстро бегать и далеко прыгать и даже(!) садиться на шпагат. Без особых проблем залезет на дерево, даже на сосну или ель.

А(5) - Фигуристка. Воздушное легкое и гибкое создание. Таких существ немного, но их возможности поражают. Сильные ноги и разработанные связки позволяют им совершать невообразимые пируэты и прыжки.

ЕХ(6) – Обгоняющий облака. И не мечтайте. Мышцы человека физически не приспособлены для того чтобы обгонять машины на автобане или перепрыгивать трехэтажные дома. Но легенды говорят, был один такой парень по имени Гермес...

Скорость	Скорость на поле боя	Скорость на глобальной карте	Инициатива
F	1	1	1d100
E	2	1	1d95+5
D	3	2	1d90+10
C	4	2	1d85+15
B	5	3	1d80+20
A	6	3	1d75+25
ЕХ			

Выносливость (Endurance)

От выносливости зависит здоровье персонажа, запас его жизненных сил, устойчивость к разным неприятным вещам.

От значения выносливости также зависят броски на избежание понижения характеристик и эффектов пропуска хода.

F(0) – Бывалый наркоман. Это опытный человек, способный вслепую попасть иглой в паховую вену. Какая только гадость не побывала в его крови за эти два года! Бывалый наркоман не понаслышке знаком с затяжными запорами и никогда не перепутает абсцесс с абстинентом. Порой кажется, хватит лишь дуновения ветра, чтобы это несчастное существо упало и тут же сдохло.

E(1) – Голодная проститутка. Постоянные недоедания, сифилис и ударная работа на морозе подкосили её здоровье. Одышка, изжога и поганый кашель преследуют её, сколько она себя помнит.

D(2) – Компьютерный задрот. Гордится и считает себя выносливым, так как может просидеть 22 часа перед компьютером без еды, воды и посещения туалета. А на деле... Задрот он и есть задрот. Вокруг своего дома пробежать не в состоянии.

С(3) – Офисный планктон. Ну вы поняли, это опять категория обыкновенных людей. Пивко по пятницам не добавляет выносливости, но он бежит иногда, когда опаздывает на работу и даже катается на велосипеде по выходным. В общем среднее здоровье и средняя выносливость.

В(4) – Спортсмен. Неважно чем он занимается, бегом, борьбой или отстрелом пингвинов в естественной среде обитания. Правильным питанием и физическими упражнениями этот человек закалил свое тело, и оно отвечает ему взаимностью.

А(5) – Мастер-выживальщик. Нужны годы и годы тренировок в экстремальных условиях, чтобы достичь этого уровня. Он способен две недели питаться сухой дубовой корой, а после без проблем пробежать пятнадцать километров. Мужик, бегающий марафон Сидней-Мельбурн за 10 дней как раз из таких.

ЕХ(6) – Космодесантник. Такой герой выдержит и обвал пещеры и взрыв гранаты под боком и год без пищи. Способен кричать «ЗА ИМПЕРАТОРА!!!» более недели без перерыва.

Выносливость	Хиты
F	60
E	70
D	80
C	90
B	100
A	110
ЕХ	

Магия (Magic)

От значения магии зависит количество магических сил персонажа, сила заклинаний и стартовое количество их в книге магии. Также от магии зависит какие заклинания способен изучать маг.

От значения магии зависят спасброски на избежание эффектов воздействия на разум.

F(0) – Бездарщина. Нет, ничего плохого. Правда. Это обыкновенный человек, начисто лишенный таланта. Он не способен изучать заклинания. Все эти финтифлюшки, трансфигурации и сушеные лягушки для него темный лес.

E(1) – Шарлатан. Может вытащить кролика из шляпы или заговорить бородавку. Но вот вывести клопов из дома он уже не в состоянии. Знает несколько самых слабеньких заклинаний, но искренне считает себя колдуном.

D(2) – Подмастерье. Когда-нибудь станет магом. Или не станет, если таланта и усердия не хватит. Знает кое-какую уличную магию, может даже поджарить пару задниц огненной стрелой, но на большее его пока не хватает.

C(3) – Заклинатель. Неплохой колдун. В ассоциации таких большинство. До настоящего волшебника ему еще далеко, но для кого-то и такой колдун будет серьезной угрозой.

B(4) – Крутой волшебник. Сильный, действительно суровый маг. Опыта ему не занимать, да и знаний достаточно. Это уже очень серьезный противник. Далеко не все способны выйти на своих ногах после дуэли с ним.

A(5) – Магистр. Таких единицы, ну может несколько десятков на континент. Способен взорвать мост и не поморщиться. Дивизию солдат не заменит, но пулеметную точку – вполне.

ЕХ(6) – Высшее существо. Таких во все времена называли богами. Они могут все, или почти все – путешествовать во времени, рвать ткань мира, воскрешать мертвых. Настоящее чудо встретить такое существо на своем пути.

Магия	Запас маны
F	50
E	60
D	70
C	80
B	90
A	100
ЕХ	

Разум (Wisdom)

Разум, несмотря на название, чисто магическая характеристика и не связана с интеллектуальными способностями человека. Она влияет на объем регенерации маны и объем передачи маны союзнику.

F(0) – Заурядный. Не тренированный человек. Восстанавливает ману совсем по чуть-чуть. Фамилиары? О чем вы?

E(1) – Эмия Широ. Ну вы поняли. Этот унылый колдун находится где-то между обычным человеком и самым распоследним учеником. Быть фамилиаром такого волшебника настоящее мучение.

D(2) – Некромант-криворучка. Он может вызвать скелета! Или даже два. Но не больше. Тяжело быть некромантом-криворучкой!

C(3) – Обычный колдун. Он читал какие-то книги, даже тренировался когда-то в прошлом году. В принципе обычный колдун имеет достаточно магии для обычного боя и может поддерживать кое-каких фамилиаров. Не очень много.

B(4) – Суммонер. У него достаточно энергии и для боя и для целого кукольного парада. Маги такого уровня могут держать под своим контролем несколько сильных слуг.

A(5) – Энерджайзер. Способен брать под контроль целые полчища фамилиаров и не испытывает с этим никаких проблем. Для того чтобы достичь такого уровня, этому волшебнику приходилось туго тренироваться многие десятилетия. Но оно того стоило.

EX(6) – Великий Кукурузо. Сама плоть этого существа превратилась в живую магическую энергию. Пока все эксперименты магов по превращению в Великого Кукурузо заканчивались плачевно.

Разум	Восстановление маны в раунд.	Максимум передачи маны в раунд союзнику.
F	5	5
E	10	5
D	15	10
C	20	15
B	25	20
A	30	25
EX		

Удача (Luck)

Удача весьма важная характеристика. Она косвенно влияет на многие действия. И порой лишь удача может определить результат ваших стараний.

Значение удачи влияет на общее количество спасбросков, а также от нее зависят спасброски на уклонение от ударов.

Также удвоенное значение удачи прибавляется ко всем спасброскам. Например спасбросок по силе $1d95+5$ при удаче равной D(2) будет считаться как $1d95+5+4$

F(0) – Лузер. Закон Мерфи полностью определяет жизнь этих людей. Они падают в люки, давятся насмерть жвачкой, подхватывают триппер в свой первый раз. Жалко их.

E(1) – Копьеносец. Исторически сложилось, что богиня Фортуна обходит любых мужиков с большими палками стороной. Чем-то они ей не угодили. И раз за разом этим самым мужикам с палками отчаянно не везет. Что поделать – карма такая.

D(2) – Нефартовый. Этот человек может жить вполне обычной жизнью, но ему просто противопоказаны азартные игры. Каким-то удивительным образом ему вечно выпадает не то. А может оно и к лучшему?

С(3) – Ловец удачи. В удачу верит. Удача, бывает, посещает его. Не чаще невезения, впрочем. В общем, классический случай того, когда теория вероятности работает как написано в учебнике.

В(4) – Везунчик. О, этому человеку везет, и частенько. Совершенно случайно он знакомится с самыми красивыми девушками, берет куш в случайной игре. Его никогда не трогали гопники и менты, ему просто везло.

А(5) – Вот сволочь-то! Их удачливость вошла в истории и легенды. Они падают с пятого этажа и ломают лишь палец на левой ноге, они берут джек-поты и лучшие призы. О как таких ненавидят!

ЕХ(6) – Персонаж аниме. Ну таких в реальности не бывает. Только в 2д мире можно прыгать с моста и попасть на спину случайно пролетевшего орла. Только здесь можно лишь цепочкой случайных событий стать из бомжа королем за сутки.

Удача	Спасбросок	Количество за бой
F	1d100	1
E	1d95+5	1
D	1d90+10	2
C	1d85+15	3
B	1d80+20	3
A	1d75+25	4
ЕХ		

Количество спасбросков за бой считается от базового значения удачи и не изменяет при изменении значения Удачи.

Во время своего хода можно бросить 1 спасбросок за раунд. По какой характеристике будет этот спасбросок и против чего решать вам, но невозможно одновременно бросить два спасброска против физической атаки и проклятия, например. Так что выбирайте что для вас важнее!

По умолчанию любой персонаж Мастер обладает здоровьем 50 очков, магической силой 50 очков и атакой роллом 1d80-50.

При создании персонаж Мастер получает 16 очков характеристик, которые вы должны раскинуть по характеристикам.

Кроме этого, он может потратить 2 очка на любые способности из списка доступных для всех.

При создании персонажа нельзя забывать, что ваш персонаж всего лишь человек. Не стоит плодить ужасных мутантов. Например, юный отпрыск, обладающий внушительными характеристиками Магия А(5) и Мудрость А(5) может существовать разве что в удивительной стране эльфов, но никак не в нашем мире. Высокая мудрость свойственна в первую очередь пожилым людям, повидавшим жизнь со всех её сторон. Также дело обстоит и с магическими способностями. *И нет, это не повод создавать одних старпёров в качестве мастеров.* Дряхлый пожилой священник тоже вряд ли будет обладать огромной выносливостью и силой. Мужик с силой В(4), выносливостью В(4) и скоростью А(5) скорее всю жизнь дрался на подпольной арене, а не работал библиотекарем. Короче говоря, создавая персонажа смотрите на его реалистичность.

Как и любой (ну почти любой) человек персонаж имеет свою биографию, мировоззрение, любимые и нелюбимые вещи, привязанности, привычки. Продумайте все это при создании персонажа, посмотрите реалистичным ли вышел ваш персонаж, нет ли противоречий?

В зависимости от значения характеристики Магия и специализации вашего персонажа как мага, он получит набор стартовых заклинаний. Заклинания выбирают в случайном порядке из доступных персонажу магических школ.

Если вы хотите приписать персонажу какой-либо артефакт обсудите это с гейм мастером.

Небольшой совет: при создании персонажа заведите персонаж-лист, запишите туда значения всех характеристик, состояние здоровья, магической энергии, инициативу, спасброски и все прочее, относящееся к вашему персонажу. Это поможет избежать путаницы в ходе игры.

Герой

Итак, вы Герой – удивительное существо, крепко промаринованное магией и годами превозмоганий в иных мирах. Вы появились в круге вызова, а вызвал вас один из Мастеров. Что же, тогда вам предстоит удивительное приключение, полное битв, выпущенной требухи, предательства и угнетения. Ваша задача – сражаться на стороне своего Мастера и убивать себе подобных. Добро пожаловать!

Качества персонажа – слуги определяют 6 характеристик:

Сила(S)
Скорость(A)
Выносливость(E)
Магия(M)
Удача(L)
Фантазм(P)

Как вы можете заметить, они не сильно отличаются от характеристик Мастера. Исчезла мастерская характеристика Мудрость и появилась характеристика Фантазм. Несмотря на то, что остальные характеристики остались теми же, стоит заметить, что сила человека и сила Героя это две совершенно разные силы. Ведь Герой является магическим существом, его не сдерживают ограничения человеческого тела.

Для Героя доступен уровень характеристики б(ЕХ), но в отличие от человека Герой не может иметь характеристику ниже уровня 1(Е), за исключением тех случаев, когда их характеристика понижена негативными эффектами.

К слову сказать, боевые качества высших нейтральных и враждебных существ определяются по правилам Героев.

Сила (Strength)

От силы зависит физическая атака и объем наносимых повреждений. Также большая сила позволяет выполнять некоторые необычные действия вроде пробивания стен и бега с поля боя вместе с раненым соратником на руках.

От значения силы зависят спасброски на избежание удержания, перемещения, телепортации.

Сила	Атака	Спасбросок
F	1d100	1d100
E	1d105+5	1d95+5
D	1d110+10	1d90+10
C	1d115+15	1d85+15
B	1d120+20	1d80+20
A	1d125+25	1d75+25

EX	1d135+35	1d65+35
----	----------	---------

Герои с силой 0 не могут переносить своих Мастеров, отряд в таком случае идет со скоростью самого медленного члена партии.

Герои с силой 5 или 7 могут пробивать препятствия толщиной 1 клетку (т. е. не тратят на преодоление препятствий ход). Если дорогу им закрывает моб, они могут пройти и «сквозь» него, нанеся 8 или 10 урона соответственно.

Герои с силой 7 могут при желании отбросить противника на 5 клеток при атаке.

Скорость (Agility)

От скорости зависит скорость персонажа как на поле боя, так и вне его. От скорости зависит сможете ли вы сбежать от преследования, или же догнать убегающего противника. Также от этой характеристики зависит умение обращения со стрелковым оружием.

Скорость	Скорость на поле боя	Скорость на глобальной карте	Инициатива	Стоимость лишней пройденной клетки
F	3	1	1d100	10
E	4	2	1d95+5	9
D	5	3	1d90+10	8
C	6	3	1d85+15	7
B	7	4	1d80+20	6
A	8	4	1d75+25	5
EX	10	6	1d65+35	4

В отличие от Мастеров, Героические существа могут дичайше преодолевать и проходить по карте расстояние превышающие пределы, отмеренные их скоростью. За это они расплачиваются своей магической энергией.

Герои со скоростью 5 имеют 10% шанс сходить дважды за ход, в конце хода они должны бросить 1d10 и, в случае удачного броска, сходить.

Герои со скоростью 6 имеют 25% шанс сходить дважды за ход.

Выносливость (Endurance)

От выносливости зависит здоровье персонажа, запас его жизненных сил, устойчивость к разным неприятным вещам.

От значения выносливости также зависят броски на избежание понижения характеристик и эффектов пропуска хода.

Выносливость	Хиты
F	200
E	215
D	230
C	245
B	260
A	275
EX	300

Герои с выносливостью 4 способны до часа находится под водой или в помещении с сильно разреженным воздухом.

Герои с выносливостью 6 имеют 25% шанс аннулировать один из негативных эффектов критического удара.

Магия (Magic)

От значения магии зависит запас магической энергии Слуги.

От значения магии зависят спасброски на избежание эффектов воздействия на разум.

Магия	Запас маны	Восстановление в раунд
F	50	0
E	60	0
D	70	0
C	80	0
B	90	0
A	100	5
EX	120	5

Удача (Luck)

Удача очень важная характеристика. Она косвенно влияет на многие действия. И порой лишь удача может определить результат ваших страданий.

Значение удачи влияет на общее количество спасбросков, а также от нее зависят спасброски на уклонение от ударов.

Удвоенное значение удачи прибавляется ко всем спасброскам. Например спасбросок по силе 1d95+5 при удаче равной D(2) будет считаться как 1d95+5+4

Удача	Спасбросок	Количество за бой
F	1d100	1
E	1d95+5	1
D	1d90+10	2
C	1d85+15	3
B	1d80+20	4
A	1d75+25	5
EX	1d70+30	6

Количество спасбросков за бой считается от базового значения удачи и не изменяет при изменении значения Удачи.

Во время своего хода можно бросить 1 спасбросок за раунд. По какой характеристике будет этот спасбросок и против чего решать вам, но невозможно одновременно бросить два спасброска против физической атаки и проклятия, например. Так что выбирайте, что для вас важнее.

Лишь обладатели Удачи ранга EX получают возможность использовать каждый ход дополнительный спасбросок, но для этого им нужно выбросить двойку на дайсе 1d2. Второй спасбросок точно так же уменьшает счётчик спасбросков за бой на 1, как и первый.

Фантазм (Phantasm)

Фантазм крайне важная характеристика для Героя. Она прямым образом определяет максимальное количество фантазмов у Героя и косвенно определяет их предельную силу (от очень слабой F до колоссальной EX). По сути фантазм это специальное боевое умение Героя. Фантазмы можно разбить на несколько классов в зависимости от их типа действия.

Фантазм	Максимальное количество фантазмов
F	1
E	1
D	2
C	2
B	3
A	3
EX	4

Герои с фантазмом F способны использовать лишь фантазмы класса «Барьер». Данные фантазмы включают в себя умения, не наносящие урона.

Герои с фантазмом E получают возможность использовать фантазмы класса «Анти-юнит». Данные фантазмы представляют собой особую атаку по одиночной цели. Чаще всего это основное оружие героя (например, меч или пистолет), реже – особая способность в цель.

Герои с фантазмом D получают возможность использовать фантазмы класса «Призыв». Этот класс включает в себя все фантазмы призывающие магических существ.

Герои с фантазмом B получают возможность использовать фантазмы класса «Анти-армия». Данные фантазмы представляют собой как правило мощную магическую атаку направленную на площадь, требующую большого количества магии.

Герои с фантазмом A получают возможность использовать фантазмы класса «Зеркало души». Этот класс включает в себя фантазмы, изменяющие пространство-время. В том числе те, что переносят сражающихся на особую арену.

Герои с фантазмом EX получают уникальную возможность использовать один фантазм класса «Анти-мир». По действию они подобным фантазмам «анти-армия», но являются более мощными и способны наносить крепкие разрушения окружающей среде в том числе и ложному миру «Зеркала души».

Стоит подчеркнуть, что класс фантазма лишь определяет тип данного умения Героя. Фантазм класса «Анти-юнит» вовсе не обязательно является менее действенным, чем фантазм класса «Анти-армия». Он просто направлен на одну цель вместо площади.

Значение показателя фантазма влияет на силу фантазмов героя, их количество и «ассортимент» классов. Многие особо мощные фантазмы, особенно Анти-Армия и Анти-Крепость/Анти-Мир, стоят больше 1 слота фантазма, вплоть до трёх.

По умолчанию любой персонаж Герой обладает здоровьем 200 очков, магической силой 50 очков и атакой роллом 1d100-50.

При создании персонаж Герой получает 20 очков характеристик, которые вы должны раскинуть по характеристикам. Минимальное значение геройской характеристики это E(1), а максимальное EX. Однако для поднятия характеристики с A до EX требуется 2 очка, а не 1.

Как сказано выше, каждый Герой имеет определенные классовые способности. Однако кроме них каждый Герой получает ещё 5 очков умений, которые может потратить, как его душе угодно.

Герои не просто гуттаперчевые куклы, они живые существа, вызванные магией. Они имеют свой взгляд на вещи и мир, своих друзей, привязанности. Герои любят и ненавидят. Нужно учесть все это при создании персонажа.

Все созданные геройские персонажи, а в особенности их фантазмы и умения проходят проверку у гейм мастера. Фантазмы каждого персонажа утверждаются гейм мастером исходя из биографии Героя и значения его Р. Гей-мастер может установить штрафы на использование того или иного фантазма, также его стоимость.

Ходят слухи, что Святой Грааль подбирает Героев, подходящих своим мастерам по характеру и физико-магическим характеристикам. Правда ли это можно узнать лишь опытным путем.

Не исключена такая ситуация, когда мастер отправился на небесные поля, а Герой, вызванный им, все еще пребывает в брэнном мире. В таком случае Герой со временем тоже отправится восвояси (двое суток для класса Стрелок и сутки для всех остальных классов), если не найдет источник магической энергии. Проще всего это сделать заключив контракт с другим мастером, потерявшим своего Героя. Данный ритуал выполняется в спокойном месте и требует определенной подготовки, так что вряд ли у вас получится сделать это в пылу боя.

Другими источниками энергии могут быть души живых существ, магические резервуары и прочее. Как правило, воспользоваться этой лазейкой могут лишь Герои класса Кастер.

Классы Героев

Класс героя это не просто его специализация, это его визитная карточка, второе имя. Класс определяет стратегию ведения боевых действий. Каждый класс имеет свои сильные и слабые стороны.

Сейбер (Saber)

Как нетрудно догадаться, Сейбер – это герой, ставший известным благодаря своему мечу (или мечам), или, по крайней мере, умеющий с ним обращаться. Это не обязательно должен быть именно меч, пойдёт и булава, и полузатойчи, ну или обрезок трубы на худой конец.

Сейбер - это сильный и выносливый воин ближнего боя, способный как быстро шинковать мясо, так и грамотно прикрыть спину своим более хилым союзникам.

Герой призванный в класс Сейбера получает +1 к Выносливости и +1 к наименьшему из своих статов. Если наименьших статов несколько, игрок сам выбирает, к какому из них прибавить дополнительное очко.

Сейбер обладает классовой способностью «Сопrotивление магии» С класса.

Кроме этого, в зависимости от используемого оружия Сейбер может выбрать один из следующих перков: «Фехтовальщик», «Компенсация», «Двуправорукый» или «Эгида».

Лансер (Lancer)

Владелец копья или другого древкового оружия призывается на поле боя в роли Лансера. Как правило, Лансеры – ловкие и подвижные бойцы, предпочитающие держать некоторую дистанцию и потыкивать противника своими длинными палками и контролировать поле боя.

Лансер получает +1 к Скорости и +1 к Силе.

Лансер получает способность «Сопrotивление магии».

Лансер получает классовую способность «Контроль боя».

Райдер (Rider)

Герой-Райдер – герой, сильно завязанный на своём транспортном средстве, будь то истребитель, такси, пегас или яхта. Он может даже ни разу не сесть на него за войну, но, скорее всего, именно с транспортом будет связан его фантазм или несколько.

Райдер получает +1 к Скорости и +1 к Фантазму.

Райдер получает одну из двух классовых способностей: «Небесная кавалерия», если он водит транспортное средство постоянно и лично, или «Разведка» в ином случае.

Арчер (Archer)

Пушки, бомбарды, арбалеты, луки, духовые трубки, ракеты земля-земля, пращи и прочие смертоубийственные инструменты, приспособленные для изничтожения цели на расстоянии - специализация Стрелка.

Стрелок, как правило, воин второй линии. Он не столь силен как слуги-войны, хотя порой имеет и оружие ближнего боя. Но это нормально, в конце концов задача стрелка – аккуратно и метко разбирать цель с расстояния.

Дальняя атака Стрелка рассчитывает по тем же правилам что и ближние атаки (то есть не имеет повышенного штрафа).

Герой, призванный Стрелком, получает +1 к Удаче.

Стрелок обладает классовой способностью «Свобода».

Стрелок получает одну из двух классовых способностей: «Вольный стрелок» в случае обладания дальнобойным оружием или «Застрельщик» в обратном случае.

Берсерк (Berserker)

Наш новый друг черпает свои силы из лютой ярости. Он может жрать мухоморы, проводить серию специальных медитаций или же просто состоять на учете в психушке – главное в бою он неистов и неадекватен. Берсерк очень полезный воин, хотя зачастую им невозможно управлять. Как говорится, главное найти подход.

Берсерк может и стрелять, но, как правило, лучше всего он показывает себя в ближнем бою. Он получает +1 к Силе и +1 к Выносливости.

Берсерк обладает классовой способностью «Безумие».

Худший враг берсерка – Хронический Милон игральных кубиков.

Кастер (Caster)

Кастер это маг, колдун, чернокнижник, заклинатель, нагибатель, угнетатель. Короче говоря, в отличие от предыдущих классов Кастер использует магию.

Кастер весьма опасный класс, на своей территории он способен дать отпор даже самым могучим противникам. Однако это маг, больше всего он уязвим для внезапных атак.

Кастер получает +1 к Магии.

Кастер обладает одной из трёх классовых способностей: «Создание территории», «Сила внутри» или же «Призыв».

При вызове Кастер получает определенное количество случайных заклинаний из всех школ магии (кроме святой), зависящее от значения его М.

E(1) – 2/1

D(2) – 3/2/1

C(3) – 4/3/2/1

B(4) – 5/4/3/2/1

A(5) – 6/5/4/3/2

EX(6) – 6/6/5/4/3

Ассасин (Assasin)

Ассасин – убийца или разведчик. Герой, который предпочитает скрываться в тенях, бить аккуратно в самое уязвимое место или просто убийца имеет все шансы быть призванным в этот класс.

Пушай Ассасин не особо силен в ближнем бою, его сила состоит в шпионаже. Ассасина трудно заметить другим мастерам и слугам, и поэтому они – мастера засад, убийств, шпионажа и ударов в спину. При грамотной стратегии именно у Ассасина больше всего шансов победить в войне. Достаточно лишь подождать, пока сражающиеся потрепают друг друга, и добивать выживших.

Ассасин получает бонус +1 к Скорости и +1 к Удаче.

Ассасин обладает классовой способностью «Воин теней».

Командные заклинания

Командные заклинания обладают великой властью над Героями. При помощи командных заклинаний Мастер фактически принуждает Героя выполнять нужные ему действия. Командное заклинание может усилить Героя.

Четкой системы сможет ли персонаж, усиленный командным заклинанием, сделать то или иное действие нет. Так что обращайтесь к мастерам и будет вам счастье.

Однако по той или иной причине Герой может быть не согласен с Мастером. В таком случае чтобы перебороть командное заклинание он должен бросить ролл $1d(100-6*M)+6*M+L+5*$ (уровень способности магическое сопротивление)+бонусы умений. В случае если результат будет больше 100 то Герой сможет в этом раунде побороть Командное заклинание. В следующем раунде ему вновь придется кидать ролл. И так до тех пор, пока мастер не отменит приказ или не умрет.

Самые простые примеры использования командного заклинания: решительно остановить слугу от какого-то действия, усилить его удар (эффективно удвоит бонус атаки и критическую угрозу), переместить слугу по полю боя или призвать к мастеру.

Ход боя

Бои это главное развлечение, что предстоит вам в ходе этой войны. Нет, есть, конечно, еще чайные церемонии, разработки хитрых планов, куча унылой дипломатии и даже вызовы драконов! Но драться все равно придется.

Поле боя

Итак, будем считать, у вас есть листок вашего персонажа, с внесенными на него характеристиками, роллами атаки и прочим, прочим. Магическая книга (выданная гейм мастером), если вы Мастер, тоже под рукой. Прекрасно.

Прежде всего, поля боя представляет собой локацию прямоугольной формы. Координаты по оси X отмечены латинскими буквами, а по оси Y цифрами. Все как в морском бое. Возможно, некоторые участки карты будут заняты препятствиями, возможно даже эти препятствия нельзя будет преодолеть.

Разумно предположить, что зачастую Мастерам в гуще сражений делать нечего. Для того чтобы уберечь Мастеров от угрозы, их стоит спрятать в каких-нибудь кустах за пределами поля боя (эти «кусты» расположены по границам локации с каждой стороны, если только не мешают препятствия). Оттуда они смогут «угощать» сражающихся особой уличной магией и командовать, но не будут способны сражаться врукопашную или стрелять. Герои могут достать спрятавшихся Мастеров из кустов, но для этого они должны потратить ход на пересечение границы поля боя.

Если Герой стоит вплотную к границе локации, то это означает, что он защищает этот переход. Никто из враждебных персонажей не может перейти эту границу пока страж на своем посту.

Инициатива

Бой начинается с бросков на инициативу. Инициатива рассчитывается из значения скорости персонажа и некоторых бонусов. Первым ходит персонаж с наибольшей инициативой и далее по нисходящей. В случае одинакового значения броска первым ходит персонаж, обладающий большей скоростью.

Герои, имеющие скорость 5 и 6 могут ходить дважды за ход. Для этого им необходимо кинуть 1d10 или 1d4 соответственно. В случае максимального броска они получают дополнительную атаку в этом раунде с инициативой 0.

Персонажи не могут отложить свой ход до более удачного момента. Если персонаж не ходил в свой черед, то он теряет свой ход в этом раунде.

Ход

Первым делом персонаж может бросить спасбросок на удачу на уклонение от физической атаки или магической атаки (для Героев обладающих магическим иммунитетом). Герой может кидать лишь один подобный спасбросок в раунд.

Следующим этапом персонаж рассчитывает состояние своей жизненной и магической энергии. Сколько ушло на поддержание заклинаний, суммонов, Героя, столько восстановилось за раунд.

Далее рассчитывается действие негативных эффектов.

Затем, после этой нудной подготовительной работы наступает долгожданная фаза атаки.

Для осуществления атаки или хитрого тактического маневра персонаж может переместиться по карте на допустимое количество клеток (а Герои за счет своей магической энергии могут переместиться и дальше). Если во время этой фазы вы запишите координаты вашего перемещения, то очень поможете гейм мастерам. К тому же все равно вас спросят.

И вот теперь, наконец-то, можно атаковать. Герой может атаковать оружием ближнего или дальнего боя, использовать заклинания (тем кому позволено) или фантазмы. К слову сказать, фантазмы почти всегда занимают фазу атаки, за исключением тех случаев, когда в описании фантазма сказано иное.

Сила удара и повреждения рассчитывают исходя из ролла атаки, ролла заклинания или же свойств фантазма. Важный момент: Для получения итогового значения атаки из ролла вычитается 50. В случае отрицательного значения ($1d100+10-50 \rightarrow 12+10-50 = -28$) засчитывается промах. При атаке из стрелкового оружия штраф составляет не 50, а 80.

После проведенной атаки Герой может отступить. Однако на это он уже будет тратить магическую энергию.

После выполнения всех этих нехитрых манипуляций советуется посчитать значение жизненной и магической энергии и записать их.

Ход - TL;DR edition

- 1) Спасброски против атак в прошлом ходу. Если есть Сопротивление Магии, можно кидать против магии. Это снизит её урон или длительность на 50%. Если есть Свобода, можно бросить спасбросок против ограничивающих передвижение заклинаний.
- 2) Проставляются значения хп, явно снизившегося после атак других персонажей в прошлом ходу. Некоторые не сразу понимают, что они уже умерли.
- 3) Проверяется длительность негативных эффектов.
- 4) Можно подвигаться и атаковать. Фантазмы в большинстве случаев тратят действие атаки, если только они не являются моментальными. Магия тоже тратит действие атаки.

- 5) Атака – стандартный ролл, из которого вычитается 50 (80 в случае рейндж-оружия вроде огнестрела или луков). Если результат ниже 0, засчитывается промах. **Простая атака стоит 10 мань!** Если хочется использовать что-то мощное, лучше немного подождать и поднакопить.
- 6) Не забудьте проверить, не является ли ваша атака критом. С новыми критическими порогами можно упустить этот момент.
- 7) После атаки можно потратить оставшиеся очки на отступление, но уже за манну. Лансеры делают это за полцены.
- 8) Смыть, повторить.

Атака – немного подробнее

Любая атака состоит из трёх компонентов. Каждый из них важен, и очень многие предметы, оружие или подобные вещи дают бонусы к одному из этих трёх статусов.

Первый компонент – ролл. Это именно та цифра, которая стоит после «1d» в вашем броске на атаку. К примеру, ролл персонажа с силой А будет равен 125. Каждые 5 единиц ролла выше 100 добавляют 3 к критическому порогу (см ниже). Ролл выгодно повышать тем, кому хочется больше критовать; на непосредственно урон он влияет слабо.

Второй компонент – бонус атаки. В формуле эта цифра указывается сразу после ролла, например, в случае той же силы А это будет 25 (ибо $1d125+25$ – полный бросок). Этот показатель сильнее всего увеличивает ожидаемый урон, и оттого крайне ценен. Кроме этого, он ещё и уменьшает шанс промахнуться. Крайне ценная вещь, как ни посмотри.

Третий компонент – бонус урона. Бонус урона – это цифра, которая добавляется к урону уже *после* проверки на попадание. Таким образом, она тоже увеличивает урон персонажа, но заметно слабее, чем бонус атаки.

Итак, как же на самом деле производится атака? Давайте рассмотрим её по порядку.

Для начала, мы бросаем ролл на <http://invisiblecastle.com> такой формы: $1d(\text{ролл})+\text{атака-штраф}$. Штраф – это число 50 для ближнего боя или 80 для дальнего; оно может быть иным в случае особых атак. Если получившееся в итоге значение броска вышло меньше или равным нулю, засчитывается промах. В ином случае получившееся значение и будет нашим уроном. К нему можно прибавлять бонусный урон.

Например, я – Лансер с силой В. Таким образом, я делаю бросок $1d120+20-50$. У меня выпал результат 53. Это очевидно больше нуля, так что я прибавляю к ней 10 дополнительного урона от моего оружия и наношу 63 урона противнику.

Кроме этого, если на чистом значении броска (до сложения с атакой и штрафом) удаётся получить значение, большее или равное роллу с вычетом критического порога, происходит крит. Об этом немного ниже.

Критическая атака

Критическая атака, или в простонародье криты, это суровая штука. Именно из-за дичайших критов Берсерка загнулась предыдущая игра. Никто не хотел попадать под его загибающие лапы. Впрочем, ближе к делу.

Механика критов была серьёзно изменена с прошлых редакций, так что советуем обратить на неё пристальное внимание. Теперь, каждые +5 к роллу атаки поверх стандартных 100 для слуги и 80 для мастера персонаж получает +3 к *критическому порогу*. Критическая атака происходит в том случае, если выброшенное на кубике атаки *сырое* значение (без бонуса урона) превышает сам ролл – критический порог. При этом автоматически наносится полуторократный урон, и после этого бросается дополнительный 1d25 кубик по таблице ниже. Берсерк бросает этот кубик дважды.

Пример. Допустим, я играю за Берсеркера Басилуса с силой А. Следовательно, мой базовый урон составляет $1d125+25$. 25 – это 5 раз по 5, $5*3 = 15$. Мой критический порог –

15, значит, я нанесу урон, если на 1d125 выпадет чистое значение 110 или выше. После этого я сразу нанесу полуторократный урон и брошу кубик, чтобы узнать по таблице, нанёс ли я какое-то дополнительное увечье своему противнику. Как Берсерк, я могу бросить этот кубик ещё раз.

Если дело происходит в ближнем бою, при желании по критическому урону можно отказаться от броска кубика и просто оттолкнуть персонажа на четыре клетки назад. Это действие всегда успешно.

Таблица значений 1d25 и соответствующих критов

- 1-12 – Просто полуторократный урон.
- 12-15 – От этой атаки не выйдет уклониться.
- 15-18 – Цель будет вынуждена пропустить следующий ход.
- 19-20 – Цель теряет 1d2 выносливости до прохождения специального лечения. Это снижает текущее и максимальное хп противника.
- 21 – Цель теряет один снаряжённый предмет, не являющийся фантазмическим.
- 22 – Цель получает серьёзное ранение в ногу. Скорость цели становится 0 до прохождения специального лечения.
- 23 – Цель теряет 1d6 заклинаний из своей книги заклинаний. Если книги нет, просто полуторократный урон.
- 24 – Цель теряет способность пользоваться активируемыми фантазмами на 1d6 ходов.
- 25 – Цель получает серьёзное ранение в руку. Сила цели снижается на 1d6 до прохождения специального лечения.

Спасброски

Правила спасбросков довольно простые. Если какой-то эффект, например уклонение от удара требует спасброска по какой-то характеристике то необходимо кинуть кубик.

Например для уклонения от удара при удаче равной 3 необходимо кинуть 1d85+15+6 и получить в результате значение 51 или выше.

Спасбросок по удаче на уклонение от магического урона выглядит точно так же как и бросок на уклонение от физического урона, только в случае удачного уклонения блокируется 50% магического урона.

Однако не стоит забывать что за раунд можно бросить лишь один спасбросок, так что аккуратно выбирайте что для вас важнее. Обладатели ранга EX имеют шанс 50% получить возможность второго спасброска за ход.

Спасброски

- Сила – спасброски на избежание удержания, перемещения, телепортации;
- Скорость – спасброски на скрытность, обнаружения скрытых существ или ловушек;
- Выносливость – спасброски на избежание понижения характеристик и эффектов пропуска хода;
- Магия – спасброски от эффектов воздействие на разум (в том числе от заклинаний типа Молчание);
- Удача – спасброски на уклонение от ударов, уклонение от части магического урона (заклинаний или фантазмов, не являющихся ударом);

Погоня

Далеко не всегда герои, уже собиравшиеся было праздновать победу, спокойно отпускают с поля боя беглецов для того, чтобы посражаться с ними потом ещё раз. Если

одна сторона решает преследовать другую, начинается *погоня*.

~~Погоня состоит из нескольких встречных проверок Скорости. Для этого каждый персонаж кидает количество кубиков d6, равное значению его S; те кубики, на которых выпало 5 или 6, считаются успехами. Этап погони выигрывает тот, кто набрал больше успехов, получая возможность или провести атаку/захват, или, с противоположной стороны, окончательно скрыться. Если происходит ничья или взаимный неуспех, погоня продолжается. Как правило, погоня состоит из 2-х или 3-х этапов.~~

Погоня требует непосредственного участия ГМа – пригласите его в игру, если он ещё не наблюдает за ней. В самом начале погони беглец определяет направление, в котором он собирается двигаться. Это определит препятствия на его пути и локацию, где он окажется в итоге.

Далее, оба персонажа делают проверку на инициативу. В случае более высокого значения у бегущего, он получает фору в один этап. Иначе все стартуют практически одновременно, а если догоняющий выбросил более 90 на ролле, то он может успеть что-то предпринять.

Погоня состоит из этапов. Каждый этап является проверкой одного из статусов персонажа, но многие ситуации могут быть решены особым путём с креативным использованием перков персонажей. Выигравшая два этапа подряд команда побеждает и либо уходит от преследования, либо же догоняет бегущих и получает повторную возможность навязать бой.

Погони – довольно редкая вещь во время Граалевойны: зачастую гораздо проще не привлекать лишнее внимание и не сбивать ноги в погоне, а попробовать предсказать место назначения сбежавших и попытаться встретить их там. Тем не менее, иногда они происходят, по самым разным причинам, как пешие, так и автомобильные.

Конец боя

После того как враги были порублены и сожжены, или же совсем неблагородно сбежали, бой заканчивается.

Следует знать, что не все негативные эффекты моментально прекращают действовать после окончания битвы. Можно попытаться сходить в ближайшую клинику, если вы уверены, что вас там не будут ждать с букетами и цветами дорогие конкуренты, вознамерившиеся расправиться с ослабленным конкурентом; можно попытаться излечить раны магией; с некоторыми же из них вам, возможно даже, придется жить до конца игры.

На поле боя могут остаться полезные вещи. Соберите их – вдруг пригодятся? Ну а затем отдыхать, зализывать раны, драться за лут, раскидывать полученный опыт. Ну что там еще в РПГ после драк делают? Нет, нет, командор Шепард. После боя, а не перед решающим сражением, как вы любите. А вам, Серый страж, я бы вообще посоветовал молчать.

Обустройство базы

Каждый Мастер имеет свою базу. Это может быть дом, канализация, крыша, общественный туалет. База может находиться где угодно! Однако, место призыва слуги, как правило - укромное местечко Мастера, или, как минимум, нечто связанное с его характером или родом занятий. Например, круг призыва Эмии Широ появился в его небольшой мастерской в сарайчике даже без его участия, а Мэри Сью призвала своего слугу в номере гостиницы (отражение того, что она много путешествовала).

Именно здесь Мастер впервые встречает Героя, и там же, как правило, отлёживается вместе с ним после разрушительных ночных прогулок. Мастер, конечно, может бросить свою базу, но зачем? Ведь это очень полезное место!

Во-первых если на базе сохранился круг вызова, через которых Мастер вызвал Героя то они оба на территории базы получают дополнительную регенерацию магической и жизненной энергии 10 единиц в раунд.

На базе проще проводить ритуалы вызова суммонов (-10 к сложности броска).

Базу можно наспиговать ловушками, и только вы будете знать, где упадет ржавый топор, а где выльется на голову выльется ведро кипящей смолы.

На поддержку каждого суммона, находящегося на территории базы, требуется на 2 единицы магической энергии меньше.

Но самое интересное это базы Кастеров. Кастер обладает классовой особенностью «Создание территории», которая позволяет накладывать постоянные заклинания (правда не все из спеллбука) на территорию базы. Подобные заклинания не требуют на свою поддержку магической энергии и действуют до смерти Кастера. Штурмовать правильно оборудованную базу Кастера - практически самоубийство.

Обнаружение невидимых существ

Если вы подозреваете, что где-то около вас скрывается шпион или убийца то не стоит забивать на предчувствие, лучше все хорошенько проверить. Эта проверка не требует хода, но её можно проводить не чаще 1 раза в 3 раунда. Для обнаружения невидимых существ игрок кидает кубик $1d(100-6*A)+6*A$ + бонусы перков против $1d(100-6*A)+6*A$ + бонусы перков невидимого существа. Если невидимых существ несколько, то каждое из них кидает свой ролл. В случае если значение ролла невидимого существа оказывается меньше, чем ролла ищущего, то его невидимость спадает, и оно считается обнаруженным. Если игрок беззаботен или не подозревает о существовании рядом шпионов, то никаких роллов невидимому существу бросать не надо. Оно так и остается скрытым до первого враждебного действия со своей стороны.

Способности (Перки)

Каждый персонаж имеет несколько способностей, выбирающихся в зависимости от его характера, особенностей или истории. Если желаемого перка нет в списке, обратитесь к ГМу – мы придумаем и впишем новый специально для вас.

Каждый мастер имеет 2 очка способностей, которые он может выбрать из общей секции. Каждый слуга имеет 5 очков способностей, которые он может потратить на любые способности.

Как и в случае с характеристиками, способности ранга EX стоят 2 очка вместо 1. Все остальные стоят 1 за каждый ранг. Если определённое число рангов пропущено (например, сразу идёт ранг B), нужно заплатить и за отсутствующий уровень (в данном примере – два очка).

Классовые

Классовыми способностями могут обладать только слуги, принадлежащие к соответствующему классу. Они даются автоматически на минимальном ранге, и брать их вручную нельзя.

Фехтовальщик

Это настоящий мастер, отточивший навыки боя одноручным оружием до совершенства. Топор, тесак, нож для фруктов – в его руках все это становится смертельным оружием. Те, кто специализировался на бое подобным оружием без щита

или ножа в другой руке, теряют их дополнительные защитные или атакующие возможности, но получают дополнительную свободу передвижения.

Классовая способность Сейбера, вооруженного одноручным оружием.

Ранг В: +10 к атаке; одноручным оружием проще целиться.

Ранг А: +5 к спасброскам. Особая атака: Широкий взмах. Можно атаковать три клетки перед собой со штрафом -80 вместо -50 за 15 маны.

Компенсация

Некоторые люди считают, что чем больше, тем лучше. Над размерами их оружия можно долго подшучивать – но когда владелец такой оглобли встанет перед тобой, обычно становится уже не смешно.

Классовая способность Сейбера, вооруженного двуручным оружием.

Ранг В: +15 урона; большим мечом не так уж легко попасть, но после попадания от противника обычно мало что остаётся;

Ранг А: Круговой удар, 25 маны, урон по всем соседним клеткам со штрафом -80 вместо -50;

Двуправорукий

Один удар – хорошо, а два – лучше. Быстрые и подвижные владельцы двух мечей сразу знают, насколько два больше одного.

Классовая способность Сейбера, вооруженного оружием в двух руках сразу

Ранг В: Персонаж может наносить атаки второй рукой, но весь урон ей снижен наполовину, а штраф атаки увеличен на 10.

Ранг А: +15 к роллу; Особая способность: Защита второй рукой. Персонаж может пожертвовать дополнительной атакой на этот ход для того, чтобы получить бонус +10 к спасброску против физической атаки.

Эгида

Кто-то нападает, а кто-то защищает и преодолевает. Этот парень из последних. Он умеет грамотно прикрыть собой кого-нибудь от яростной вражеской атаки.

Классовая способность Сейбера, вооружённого мечом и щитом.

Ранг В: +5 к спасброскам против физической атаки. Способен раз в бой принять на себя удар, предназначенный другому персонажу (стоящему не дальше 3 клеток). Получает при этом 50% урона.

Ранг А: Регенерирует 10 очков жизненной энергии в ход; Имеет 25% шанс проигнорировать критический эффект (дополнительный урон или что-то похуже).

Ранг EX: Способен два раза в бой принять на себя удар, предназначенный другому персонажу в любой части карты. Получает 25% урона;

Персонаж может принять на себя удар лишь во время своего хода (или же после использования командного заклинания).

Контроль боя

Если бы не эта способность, Лансер ничем бы не отличался от Сейбера, кроме большой палки. Копьё даёт Лансерам возможность в определённой степени управлять боем, навязывая противнику невыгодные ситуации и удерживая на некотором расстоянии от себя.

Классовая способность Лансера.

Ранг С: +15 к атаке, если цель перед атакой Лансера переместилась более, чем на две клетки. Особая атака: Пронзание. Лансер может атаковать сразу две цели, стоящие на одной линии. Бесплатна.

Ранг В: Лансер может отступать на одну клетку бесплатно. Особая атака: Атака при возможности. Если рядом кто-то применяет предмет или пытается прочесть заклинание, Лансер может атаковать его со штрафом 100 вместо 50. Стоимость – 15 маны.

Ранг А: Особая атака: Подсечка. Атака со штрафом 100 вместо 50. Имеет 50% шанс ополовинить запас очков передвижения противника в следующем ходу, а также дать атаку при возможности против этого противника. Атаки при возможности цель может избежать, если решит не двигаться в этом ходу.

Небесная кавалерия

Использование огромной ездовой зверюги или крутой техники на поле боя дает ему огромные преимущества. Врагам остается трепетать в страхе и молиться, чтобы под копыта или колеса попал их сосед.

Классовая способность Райдера.

Ранг С: Способен использовать любой вид транспорта. Можно отступить на 3 клетки бесплатно, +2 к атаке за каждую пройденную клетку перед ударом;

Ранг В: можно отступить на 4 клеток бесплатно, +3 к атаке за каждую пройденную клетку;

Ранг А: можно отступить на 6 клеток бесплатно, +4 к атаке за каждую пройденную клетку;

Свобода

Есть те, кто просто терпеть не может ограничений. Его вольная душа не позволит ему просто так смириться с ограничениями, которые накладывают другие.

Это классовая способность Арчера.

Ранг С: -20 к сложности преодоления командных заклинаний. Можно повторно бросить спасбросок против эффекта, ограничивающего передвижение. Это действие тратит спасбросок как обычно.

Ранг В: Повторный спасбросок можно тратить против любого контроля или проклятия. 10% шанс избавиться от ограничения передвижения каждый ход.

Ранг А: Успешный спасбросок против контроля полностью отменяет его, а не снижает время действия.

Ограничивающие передвижение способности замедляют или приковывают к месту.

*Контроль – ограничение передвижения или способности персонажа действовать.
Проклятие – любая магия, накладывающая негативный эффект на персонажа.*

Вольный стрелок

Такие, как он, сами по себе и себе на уме. Этим бойцам не нужны ни командиры, ни приказы, ни циркуляры из штаба. И сами справятся.

Классовая способность Арчера, владеющего дальнобойным или снайперским оружием.

Ранг С: Длительность пребывания в мире без Мастера увеличена на сутки. +15 к шансу заметить прячущееся существо.

Ранг В: Восстановление 10 единиц магической энергии в раунд; Особая атака: Снайперский выстрел. Слуга-стрелок может произвести атаку в цель с соседней локации, например, поддерживая огнём своего союзника или пытаясь добить раненных. Такая атака производится со штрафом 100. Вне боя скорее всего удастся сделать 1-2 выстрела до того, как запалят и догонят, если же враг уже связан боем – ему может потребоваться найти укрытие.

Застрельщик

Когда-то застрельщиками называли солдат рассыпного строя, которые первыми встречались с врагом. Стрелки, владеющие этой способностью, предпочитают находиться на небольшом расстоянии от врага

Классовая способность Арчера, владеющего оружием короткой дистанции (дробовики, пистолеты, етц).

Ранг С: Длительность пребывания в мире без Мастера увеличена на сутки. +15 к шансу заметить прячущееся существо.

Ранг В: +1 Скорость. Восстановление 10 единиц магической энергии в раунд;

Безумие

Одни психи мирно спят в своих кроватках и смотрят сны, состоящие из квадратиков и кружочков. Но тут совсем другое дело...

Кстати, я ещё не рассказывал тебе, что такое безумие?

Классовая способность Берсерка.

Ранг С: -20 к сложности преодоления командных заклинаний; +15 к роллу.

Ранг В: +1 Скорость. На поддержку Героя тратится дополнительно 5 маны в секунду;

Ранг А: При критическом ударе бросает кубик на критические эффекты дважды. На поддержку Героя тратится дополнительно 5 маны в секунду;

Создание территории

Умение грамотно оборудовать свою базу отличает настоящего мага от дилетанта, начитавшегося магической макулатуры а-ля «Волшебный оракул». Но создать настоящую неприступную цитадель могут лишь единицы.

Классовая способность Кастера-домоседа.

Ранг С: Способен накладывать на территорию базы неограниченные (бесконечные и самоподдерживающиеся) заклинания в количестве 2 штук; Все атакующие и лечащие заклинания умножают своё лечение/урон на 2.

Ранг В: Способен накладывать на территорию базы неограниченные заклинания в количестве 3 штук;

Ранг А: +1 Фантазм. Способен накладывать на территорию базы неограниченные заклинания до 4 штук;

Сила внутри

Далеко не все кастеры – красноглазые домоседы. У некоторых сила прямо-таки струится с пальцев в достаточных количествах, чтобы они могли куда меньше проводить в библиотеке и куда больше – весело проводить время. Это отразилось и на их характере.

Классовая способность вольного Кастера или Кастера со врождёнными способностями.

Ранг С: -20 к сложности преодоления Командного Заклинания. Для прочтения стартовых заклинаний (не тех, что получены позже), не нужен рулбук. Все атакующие и лечащие заклинания умножают своё лечение/урон на 2.

Ранг В: +1 к Скорости, +1 к Удаче.

Ранг А: +1 Фантазм. Однажды за бой способен прочитать за ход сразу два заклинания.

Призыв

Зачем нужно сражаться, подставлять своё лицо, бояться быть пораненным? Этим пусть занимаются другие. Специально обученные фамилиары, призванные на поле боя, даже собственный Мастер – пусть они делают всю грязную работу, а пока что маг может расслабиться и спокойно потягивать коктейль из стакана.

Классовая способность Кастера-призывателя.

Ранг С: Маг не получает атакующих и лечащих заклинаний и не может их изучить. Способен вызывать специальных суммонов-суппортов, регенерирующих ману и хп. Не более 2 штук подобного типа;

Ранг В: Маг может изучить лечащие заклинания, но всё ещё не получает их на старте. Способен вызывать специальных суммонов-защитников, принимающих на себя удары и генерирующих щиты. Не более 2 штук подобного типа;

Ранг А: Маг может изучить атакующие заклинания, но всё ещё не получает их на старте. Способен вызывать специальных суммонов-стрелков, атакующих врагов на расстоянии. Не более 2 штук подобного типа;

Воин теней

Когда солнце заходит за горизонт город оказывается во власти тварей ночи. И эти ребята далеко не последние из них.

Классовая способность Ассасина.

Ранг В: Скрываясь, не заметен для любых фамилиаров. Герои и Мастера получают +20 к сложности обнаружения;

Ранг А: Если Ассасин уже встречался в бою или наблюдал за боем персонажа-противника, он получает +10 к атаке. Кроме того, он получает +15 к атаке по ночам.

Только для Слуг

Сопротивление магии

Возможно это чудо, но некоторые рождаются, более устойчивыми к магическому воздействию. Однако не всегда это так хорошо, как кажется с первого взгляда.

Сейберы и Лансеры получают эту способность бесплатно.

Ранг С: 25% шанс проигнорировать заклинание 1-2 круга, 10% шанс проигнорировать заклинание 3-4 круга. 2 спасброска в бой. -5 к сложности преодоления КЗ;

Ранг В: 50% шанс проигнорировать заклинание 1 круга, 25% шанс проигнорировать заклинание 2-3 круга. 10% шанс проигнорировать заклинание 4-5 кругов. 3 спасброска в бой. -10 к сложности преодоления КЗ;

Ранг А: 50% шанс проигнорировать заклинание 1-2 кругов, 25% шанс проигнорировать заклинание 3-4 круга. 10% шанс проигнорировать заклинание 5 круга. 4 спасброска в бой – 15 к сложности преодоления КЗ;

Ранг ЕХ: Иммуниет к заклинаниям 1-2 круга, 50% шанс проигнорировать заклинания 3-4 круга. 25% шанс проигнорировать заклинания 5-6 кругов. 5 бросков в бой – 20 к сложности преодоления КЗ;

Нельзя использовать в один ход два спасброска или спасброски против физической атаки и магии одновременно.

Иммуниет к магии не требует спасброска, однако персонаж становится нечувствительным и к позитивным заклинаниям.

Если будете брать эту способность просто так, без обоснования в персонаже – буду бить по голове.

Нечистая кровь

Персонаж не является человеком в полной смысле этого слова. В его предках затесались демоны или иная нечисть. А, возможно, его кровь была испорчена некой магической скверной. Это дает ему некоторые преимущества в ночное время суток.

Ранг С: Считается одним из тварей Ночи. +5 инициатива, +5 повреждения;

Ранг В: -1 к стоимости прохождения клетки, +5 ко всем спасбросками;

Ранг ЕХ: +1 Фантазм;

Исчадие ада

Перед вами настоящее демоническое отродье. Не жалкий гибрид-полукровка, а чистокровный черт из благородной семьи со старинными традициями. Конечно же, это дает ему преимущества перед жалкими людьми.

Ранг С: Уязвимость к боевым заклинаниям святой магии. +5 к атаке;

Ранг В: 50% иммуниет к огненной магии;

Ранг А: Иммуниет к магии, воздействующей на разум, -10 к сложности преодоления командных заклинаний;

Ксенос

Он не человек. Этот герой может выглядеть похожим на человека, но он абсолютно иной. Он произошел от зеленых человечков, разумной слизи или еще какой-нибудь инопланетной гадости.

Ранг С: Уязвимость к церковным боевым заклинаниям. +30 хп;

Ранг В: +10 инициатива.

Ранг А: - 10 урона от физических атак, -5 урона от магических атак;

Суровость

Один brutalный взгляд этого Героя способен напугать до дрожи подштанников. Впрочем не всегда это плюс. С поиском второй половины, например, у подобных персонажей всегда весьма проблематично.

Ранг С: Без потери хода способен раз в бой запугать вражеского мастера (или низшего моба) и заставить того покинуть поле боя (бросок против Силы);

Ранг В: +1 Сила +5 повреждения;

Паладин

Воин света без страха и упрека. Честный, мудрый, чистый душой. Это верный друг и сильный враг, но в любом случае хороший парень.

Ранг С: +1 Выносливость, -1 Скорость;

Ранг В: Иммунитет 50% к заклинаниям некромантии;

Ранг А: +1 Сила, +10 к атаке;

Злодей

Негодяй, которому доставляет удовольствие наблюдать за чужими неудачами и мучениями. А еще он умеет смеяться фирменным злодейским смехом.

Ранг В: -10 к сложности преодоления командных заклинаний, +10 к магической энергии;

Ранг А: +1 Удача, +10 к хитам;

Благородство

Впитанные с молоком матери понятия о чести и справедливости сделали этого Героя ужасно негибким в те моменты, когда нужно принять тяжелое решение. Однако, в бою один на один он может показать, что честь это еще и могучее оружие.

Ранг С: Не может бить в спину и атаковать союзников. Не признает хитрые планы, только честный и открытый бой;

Ранг В: +20 к атаке в бою 1 на 1 (или если врагов больше);

При помощи КЗ можно заставить вступить в нечестную схватку.

Ублюдок

Сволочь, мразь и негодяй самой, что ни есть, черной масти. Он обожает преступать законы морали, ему это просто нравится. Его называют мерзавцем и шакалом, а он смеется и продолжает вершить черные дела.

Ранг С: -5 спасброски;

Ранг В: +10 к атаке, +10 к урону при ударе в спину;

Верный идеалам

Этот Герой верит во что-то. И его чистая вера придает ему сил. Он не фанатик, он просто идеалист.

Ранг С: Не способен идти наперекор своим убеждениям, +20 хитов;

Ранг В: -20 к сложности преодоления командных заклинаний;

Звериное чутье

В Герое человеческая и звериная сущность слились в единое целое. Иногда это удобно, иногда не очень. Мыться можно реже, зато и сырого мяса хочется гораздо чаще.

Ранг С: -10 к сложности обнаружения скрытых существ, +10 к скрытности;

Ранг В: -10 к сложности преодоления Командных Заклинаний; Способен отслеживать направление, в котором ушли недруги, если они не пользовались транспортным средством. 50% шанс взять след, 25% шанс потерять его за каждую пройденную локацию.

Маньяк

Неуравновешенная психика сыграла злую шутку с этим Героем. С ним тяжело разговаривать, он никогда не найдет себе нормальную пару (а если найдет то потом же и убьет самолично). Однако в жажде убийства ему нет равных.

Ранг С: Способен по желанию левой пятки напасть на союзника или даже на своего мастера;

Ранг В: Убийство разумного существа приносит 20 маны и 10 хп. +10 к атаке при ударе в спину.

Верный слуга

Будучи настоящим верным последователем господина, этот Герой скорее сам умрет, чем унижит своего повелителя. Он готов на любые жертвы и труды, дабы порадовать господина своей верной службой.

Ранг С: +20 к сложности преодоления командного заклинания;

Ранг В: +5 к атаке, +10 к роллу атаки, если мастер находится на поле боя (в том числе за границей поля боя);

Ранг А: Если мастер тяжело ранен или погиб, то Герой получает на три раунда +2 к Силе, Скорости и Выносливости. Если мастер погиб, не может исчезнуть из мира до того как отомстит за своего господина.

Авантюрист

В прошлой жизни этот Герой был искателем приключений или великим комбинатором. Рискнуть ради роскошного куша – для него плевое дело. Возможно он не очень надежен, когда дело касается выверенных планов, в конце концов его стихия – чистая импровизация.

Ранг С: В бою редко слушает мастера и сам выбирает кого ему атаковать. -10 к сложности преодоления командного заклинания, +5 атака.

Ранг В: Если отряд врагов больше чем отряд союзников, то Герой получает +2 Удачи;

Тяжелое детство

В юные года Герой пережил великое множество неприятностей, что не могло не сказаться на его психике. Целый букет комплексов сделал его человеком недоверчивым, но весьма стойким к жизненным невзгодам.

Ранг С: Герой не доверяет союзникам и опасается гадости от них; +20 к обнаружению скрытых существ.

Ранг В: -1 Удача, +2 Выносливость;

Дитя улиц

Не такой закомплексованный, как предыдущий пункт, этот герой по каким-то причинам рос без своего дома или родного уголка. Возможно, он был воришкой, или цыганским ребёнком – но самое главное он усвоил: урок улиц. Ничто так не учит выживать, как улицы.

Ранг С: +5 ко всем спасброскам. Особая способность: Воровство. Персонаж может украсть предмет вместо его покупки или получения иным путём.

Ранг В: +1 Удача, +30 максхп. Персонаж первым узнаёт о слухах о других мастерах и их слугах.

Для всех

Мастер оружия

Оружие – продолжение его руки, оружие – часть его самого. Истинному мастеру оружия не нужна жена, ведь у него есть любимый инструмент. Кстати, инструмент обычно отвечает взаимностью.

Работает лишь с определенным оружием, прописываемым заранее.

Ранг С: +10 к роллу атаки;

Ранг В: +10 к повреждениям;

Ранг ЕХ: +10 к атаке;

Меткий стрелок

Способен за пятьдесят шагов попасть из своего любимого оружия в глаз зайцу. В прошлой жизни этот парень скорее всего был опытным охотником или военным снайпером.

Ранг С: +10 к повреждениям из дальнобойного оружия;

Ранг В: +5 к атаке из дальнобойного оружия;

Мастер-волшебник

Годы задротства в магической башни не прошли для него даром. Этот Герой стал истинным мастером в деле произнесения сложных слов и махания волшебной палочкой.

Ранг С: +10 магической энергии;

Ранг В: +5 восстановления магической энергии в раунд;

Ранг А: -5 к стоимости заклинаний;

Ловкость

Невероятная гибкость суставов и эластичность мышц позволяет их владельцу совершать удивительные вещи. Будь он чуть побыстрее - смог бы уклоняться и от пули!

Ранг С: +10 ко всем роллам на спасброски;

Ранг В: +5 ко всем спасброскам;

Стойкость

Годы лишений и тяжких трудов (ратных и не только) закалили тело этого персонажа. Он уже практически стальная машина, а не человек.

Ранг С: +15 очков здоровья;

Ранг В: +1 Выносливость;

Ранг А: Иммунитет ко всем эффектам, понижающим характеристики;

Харизма

Многие люди даже не подозревают, как легко ими можно манипулировать с помощью большой... Очень большой... Простите, *высокой* харизмы. Особенно – если правильно её использовать.

Этот перк доступен только персонажам женского пола и действует только на мужской. Не наоборот.

Ранг В: Все лица мужского пола на карте получают +10 к атаке по цели(на 2 раунда), что атаковала обладателя перка «Харизма»;

Ранг А: Умеет убедить любого в своей правоте, -5 к атаке по персонажу;

Ранг ЕХ: Подпавший под влияние Слуги с этой способностью Мастер не способен в здравом уме приказывать при помощи командных заклинаний то, что не нравится Слуге, все на карте получают +10 к атаке по цели(на 2 раунда), что выбрал обладатель перка «Харизма», трижды за бой; Работает на любой пол.

Соблазнитель

Настоящий гуру пикапа. Он умеет произвести впечатление, очаровывать и соблазнять. У него вовсе не обязательно есть накачанные мускулы и шесть кубиков, все дело в шарме и многолетнем опыте

Это, соответственно, мужской аналог.

Ранг С: Все лица женского пола получают штраф -10 к атаке против данного Героя.

Инквизитор

Инквизитор умеет сражаться с нечистью и колдунами. Он ненавидит их и знает их слабые места лучше чем кто-либо еще.

Ранг С: +5 к атаке против нечисти, демонов, колдунов, +20 хитов;

Ранг В: +10 к атаке против нечисти, демонов, колдунов, иммунитет в магии, воздействующей на разум;

Вампир

Кровосос со всеми вытекающими последствиями. Любит кусать за шею лиц противоположного пола и томно высасывать кровь из их яремной вены. Солнце его не особенно и пугает, но ночью вампир куда более активен, чем днем.

Ранг С: -20 хп, -5 атаки в дневное время суток, +20 хп, +5 атаки в ночное время суток. Возможность раз за бой восстановить 1d(10*M) хитов путем укуса живого существа (жертва при этом теряет то самое количество хитов);

Ранг В: +1 Скорость, +5 к спасброскам;

Ночное зрение

Некоторые расы в темноте видят гораздо лучше других. Например гномы, вампиры, демоны. Это, естественно, дает им преимущества в схватке, если та идет в темное время суток.

Ранг С: +15 к атаке в темное время суток и в темных помещениях;

Мудрость

Богатый жизненный опыт и чужие ошибки научили его тому, что не все то, чем оно выглядит. Мудрый Герой не наступит на грабли и не побежит сломя голову в гостеприимно открытую дверью.

Ранг С: Способен идентифицировать предметы;
Ранг В: Видит ловушки в радиусе 3 клеток от себя (в начале хода);
Ранг А: +10 к магической энергии;

Малодушие

Когда трубы играют «к бою» у одних кипит кровь, а у других сердце уходит в пятки. Удивительно, но трусы становятся шустры и увертливы, спасая свою шкуру от неминуемой гибели.

Ранг С: -5 атаки если на поле боя врагов больше чем союзников; +15 к Инициативе при попытках сбежать, +10 ко всем броскам при попытке сбежать.
Ранг В: -15 к спасброскам на разум, Инициатива +10, Удача +1;

Счастливчик

Везучий сукин сын! И этим все сказано.

Требуется минимум удача 3.

Ранг С: Везет по жизни. +3 к атаке, +3 к спасброскам;
Ранг В: +1 Удача, +3 к роллам спасбросков;

Борец с судьбой

Он много раз пытался, но у него нихрена не получалось. Тогда он плюнул на фортуны и начал действовать по-своему.

Ранг С: -1 Удача; +1 Выносливость;
Ранг В: -10 к роллу спасбросков, +2 спасброска;
Ранг А: -5 к спасброскам, +2 спасброска;

Знание подземелий

Персонаж прекрасно чувствует себя под землей. Темнота его не пугает, тайные проходы его лучшие друзья, а в предках явно затесались гномы.

Ранг С: Позволяет перемещаться под землей;
Ранг В: Под землей невидим для любых фамилиаров, герои и мастера получают +20 к сложности обнаружения, при атаке из невидимости под землей получает +20 к урону.