



РУЛБУКЪ

Рулбук, начало

Перед вами лежит странное письмо. Прежде чем отдать его вам, почтальон вдоволь позубоскалил. Ничего удивительного - письмо выглядит так, словно прибыло из прошлого века. Конверт из трёхслойной промасленной бумаги запечатан алым сургучом, герб на нём отдалённо напоминает человеческую голову. А может череп? На желтой бумаге каллиграфически выведено:

Господину (же) username лично в руки.

Чуть ниже подпись отправителя:

Сэр Эдвин Макрипер, Шотландия, остров Фары. 3 февраля 1976 от Рождества Христова.

И, конечно, никаких марок.

Так уж вышло, что в силу своей принадлежности к тайному миру вы слышали имя Эдвина Макрипера. Старый алхимик, демонолог и колдун, живущий затворником в замке на необитаемом острове в Оркнейском архипелаге. Вы никогда не имели с ним никаких контактов. Что нужно ему от вас?

Сломав печать, вы открываете конверт. На стол выпадает два листа бумаги. На одном нарисованная от руки карта, на втором короткая записка, выведенная всё тем же каллиграфическим почерком.

Приглашаю вас на остров Фара, где 1-3 мая 1976 года пройдёт Пир волибы – соревнование магов за звание достойнейшего. Победитель станет моим наследником и владельцем замка Фэйри-Кастл. Если вы желаете побывать на Пире волибы, то 30

апреля прибудьте в бухту в трёх милях к югу от мыса Даннет-Хед. Место указано на приложенной карте. Судно отбывает в 12 дня по лондонскому времени.

С глубоким уважением сэръ Эдвин Макрипер, лорд Фэйри-Кастл.

Вот и всё становится ясно. Старик Макрипер ищет преемника. Он собирается устроить некое состязание, возможно турнир. Победитель получит старый замок, полный тайного знания. Редкого знания, опасного знания, бесценного знания. Можно ли отказаться от подобного предложения?

Немного о мире ночи

Мир ночи, так мы зовём его. Почему ночи? Потому что ночь скрывает много неведомого простым обывателям. Вряд ли кто-то из них когда-то догадается, что по той же земле, где они живут, бродят маги и колдуны. И речь идёт не о жалких шарлатанах, дающих объявления в газетах, а о действительно мудрых и могущественных людях. Или кто из простых людей поймёт, что церковь играет более важную роль в жизни мира, чем показывает? Что церковная инквизиция не крошечная организация, оставленная в память о былых заслугах, а мощный карательный орден, действующий до сих пор? Обыватели не знают, что образы зомби, вампира, вурдалака, гоблина, русалки, дракона не возникли из неоткуда. Все эти существа существуют. И живут они в мире ночи, на изнанке известного нам мира.

Маги

Колдовать могут многие обитатели мира ночи (те же вампиры имеют свою особенную магию). Однако в большинстве своём магами являются люди. Какие же они, эти люди, отдавшие свою жизнь постижению тайных наук? Как правило, маги это книжники, исследователи и мыслители. Знания являются для них высшей ценностью. Эту концепцию современные маги переняли от алхимиков и членов средневековых тайных обществ. В этом они похожи на учёных, за одним маленьким исключением - гуманизм для магов пустой звук. Да, человеческая жизнь и даже жизнь самого мага мелочь по сравнению с Её Величеством Истиной.

Большинство магов входят в ложи. Чем же занимаются эти организации? Всем, что касается жизни магического сообщества: поддержкой отдельных членов, попавших в беду, помощью в исследованиях, контактами с церковью, решением споров и прочими вопросами. Как правило, ложи организованы по географическому или этническому признакам, но бывают и исключения. Например, демонологи и некроманты как правило существуют очень обособленно от остального магического сообщества. Практически всегда они организуют свои ложи.

Человек, принадлежащий миру магов, должен соблюдать несколько законов.

1. Закон тайны. Колдун должен хранить тайну о своей деятельности и деятельности других магов. Он обязан помогать другим посвящённым хранить тайну.
2. Закон целесообразности. Маг может проводить какие угодно исследования, но он должен работать чисто и стараться обойтись без жертв. Ведь так возникает риск нарушения закона тайны. Кроме того маг, режущий людей втихую ради удовольствия (или ради маловажного исследования) тоже будет считаться нарушителем. Иначе говоря, маг, убивший тысячу человек для подтверждения тезиса «Если человеку отрезать голову то он умирает» будет считаться нарушителем закона целесообразности.
3. Закон лояльности. Маг обязан блюсти интересы сообщества магов, контактируя с другими группами мира ночи. Понимая, что его личный конфликт с

представителями церкви накладывает пятно на всю ложу, маг должен сделать всё, чтобы сего конфликта избежать. За нарушение этого закона наказывают достаточно редко, потому что ложы, как правило, стараются защищать своих. Но бывали и исключения.

Существуют другие правила и запреты, но они разнятся от ложки к ложке и, как правило, не столь важны.

Некоторые маги (так называемые отшельники) не контактируют с другими магами и не входят в ложы. Пока отшельник не нарушает законов ложки и не ставит под угрозу безопасность магического сообщества, ложы смотрят на их деятельность сквозь пальцы. Однако в ином случае, организация может и покарать отступника.

В магическом сообществе встречаются и изгои – колдуны, сознательно нарушающие общие правила магического сообщества, эдакие волшебники-нигилисты от мира ночи. Долго они, как правило, не живут, ибо за ними охотятся и ложы и церковь.

Чем же занимаются маги? В основном это исследования. Например, некий маг огня может быть известным исследователем технологийковки, соединения металла и огня. Поставив перед собой цель создать идеальный клинок, впитавший мощь огня, маг годами трудится над решением этой задачи.

Церковь

Церковь в парадигме мира ночи это не одна организация с центром в Ватикане, Медине или Шамбале. Церковью для простоты восприятия мы именуем строгие иерархические организации, стоящие на границе между миром людей и миром ночи. И неважно, кто верховный жрец – Папа Римский, Великий Аятолла или Патриарх РПЦ, главное, что все эти организации защищают человечество от мира ночи.

Если для среднестатистического мага превыше всего абстрактная целесообразность, то для представителя Церкви важнее всего долг. Долг достаточно размытое понятие даже в рамках одной церковной организации. Например, католическая инквизиция считает своим долгом уничтожение тёмных магов и вредоносных тварей вроде вампиров. Однако в некоторых церквях отношение к этим существам более лояльное (православные попы готовы закрывать глаза на существование еретиков, пока их действия не приносят вреда человечеству).

В чём церковь и маги едины, так это в желании сохранить существование мира ночи в тайне. Но если маги хотят всего лишь сохранить удобный статус-кво, то церковники опять же ведомы тем самым «долгом».

Священники обладают молитвами - специфической священной магией, в основном направленной на борьбу с порождениями ночи и укрепления собственного тела. Святой воин, может стать серьёзным противником даже для самого сильного колдуна или вампира.

Твари ночи

Прочих обитателей мира ночи можно отнести к категории нелюдей. Это вампиры, оборотни, демоны всех мастей и прочие русалки и полуденницы. Твари ночи испокон веков существовали рядом с человечеством и далеко не всегда вели себя тихо. Мифы и страшные истории про жестоких кровососов и кровожадных чудовищ родились не на пустом месте.

Существа ночи не едины в своей борьбе с человечеством, скорее их взаимоотношения можно представить в виде спутанного хаотичного клубка древних обид и противоречий. И только благодаря своей организованности церковь сумела добиться определённого превосходства над тварями ночи и загнать их в «подполье». И даже на это потребовались долгие века борьбы.

Ходят слухи о существовании так называемой Октархии – ассамблеи древнейших и могущественнейших представителей тварей ночи. Но доказательств тому нет даже у церкви.

Прочее

Помимо описанных выше «фракций» существует множество небольших организаций, плотно контактирующих с миром ночи и его обитателями. От банков, обслуживающих магическую братию и специфических торговых домов, специализирующихся на поиске и сбыте магических артефактов, технологий и знаний до тайных агентств, где вампиры мирно сосуществуют с людьми. Подробный перечень подобных организаций слишком обширен и занял бы слишком много места.

Создание персонажа

Итак, вы получили загадочное письмо и загорелись желанием победить в соревновании, организуемом загадочным Эдвином Макрипером. Что же вам нужно знать?

Для начала – вы не обычный человек. Вероятно вы волшебник или человек церкви, причастный к миру ночи. А, возможно, вы еретик или тёмный маг, за которым охотится церковь. В любом случае, простой человек никогда не получил бы подобное письмо. Кто вы – решать вам.

Теперь же мы ненадолго отвлечёмся от мира загадочной волшбы и перенесёмся в обитель пошлых цифр. Итак, качества вашего персонажа как бойца и заклинателя определяют 6 характеристик:

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

Значение любой из характеристик варьируется от F до EX(от 0 до 6). Однако следует помнить, что обычный человек не способен достичь тренировками шестого уровня EX, его предел это пятый уровень A. Максимальный уровень может быть достигнут лишь при помощи мощной магии и редких артефактов. Как правило, пересекать предел возможного опасно.

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 обладает большинство первокурсников технического вуза.

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 ~~весьлом~~ секцией пожарной лестницы по горбу? Вот мужик с силой EX может такое устроить.

Сила	Атака	Спасбросок
F	1d80	1d60
E	1d83+3	1d65+5
D	1d86+6	1d70+10
C	1d89+9	1d75+15
B	1d92+12	1d80+20
A	1d95+15	1d85+25
EX	1d100+20	1d90+30

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 ниндзя). Ужасающе медленное существо. Еле переступает с ноги на ногу, объект ненависти любой компании, которая куда-то идет. В принципе не в состоянии убежать или догонять 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.

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

B(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.

A(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.

EX(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 (и спасброски)
F	1	1	1d60
E	2	1	1d65+5
D	3	2	1d70+10
C	4	2	1d75+15
B	5	3	1d80+20
A	6	3	1d85+25
EX	8	4	1d90+30

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.

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

B(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.

A(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.

EX(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	Спасбросок
F	100	1d60
E	110	1d65+5
D	120	1d70+10
C	130	1d75+15

B	140	1d80+20
A	160	1d85+25
EX	200	1d90+30

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 магических ложах 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.

EX(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	Спасбросок
F	40	1d60
E	50	1d65+5
D	60	1d70+10
C	70	1d75+15
B	80	1d80+20
A	100	1d85+25
EX	120	1d90+30

Разум (Intelligence)

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. Фамильяры? О чем вы?

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

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

С(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 фамильяров. Не очень много.

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

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

ЕХ(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
ЕХ	40	30

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 $1d60$ при удаче равной D(2) будет считаться как $1d60+4$

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.

Е(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.

A(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!

EX(6) – Персонаж аниме. 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	1d60	1
E	1d65+5	1
D	1d70+10	2
C	1d75+15	2
B	1d80+20	3
A	1d85+25	3
EX	1d90+30	4

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.

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

При создании персонажа нельзя забывать, что ваш персонаж всего лишь человек. Не стоит плодить ужасных мутантов. Например, юный отпрыск, обладающий внушительными характеристиками Магия A(5) и Мудрость A(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. Дряхлый пожилой священник тоже вряд ли будет обладать огромной выносливостью и силой. Мужик с силой B(4), выносливостью B(4) и скоростью A(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.

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), тоже под рукой. Прекрасно.

Поле 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.

Если персонаж 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. Значение инициативы влияет на очередность ходов в данном бою. В случае одинакового значения бросков, первым ходит персонаж, обладающий большей скоростью.

Персонажи, 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 сходил в свой черед, то он теряет свой ход в этом раунде.

Ход

1. Первым делом персонаж может бросить спасбросок удачи на уклонение от физической атаки или магической атаки. Герой может кидать лишь один подобный спасбросок в раунд.
2. Следующим этапом персонаж рассчитывает состояние своей жизненной и магической энергии. Сколько ушло на поддержание заклинаний, фамильяров, Героя, столько восстановилось за раунд.
3. Рассчитывается действие негативных эффектов.

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

4. Для осуществления атаки или хитрого тактического маневра персонаж может переместиться по карте на допустимое количество клеток. Если во время этого фазы вы запишите координаты вашего перемещения, то очень поможете гейм мастерам. К тому же все равно вас спросят.
5. И вот теперь, наконец-то, можно атаковать. Персонаж может атаковать оружием ближнего или дальнего боя, использовать заклинания. *Важный момент: персонаж может использовать фазу хода для прочтения заклинания поддержки не выше третьего уровня.*
6. Если персонаж не перед атакой не перемещался, а также если он не использовал дополнительное заклинание поддержки, то после атаки он может отступить по карте на допустимое количество клеток.

Сила удара и повреждения рассчитывают исходя из ролла атаки или ролла заклинания.
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 70.

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

Критическая атака

Критическая атака, или в простонародье криты, это суровая штука. Именно из-за дичайших критов Берсерка загнулась ГБ 2. Никто не хотел попадать под его загребущие лапы. Впрочем, ближе к делу.

Критические удары возможны лишь для физических атак. Если во время физической атаки вы выбросили число, превышающее значением показатель ролла (например, вы кидали ролл $1d100+10$, вам выпало 91, что в сумме составило 101) то это критическая атака.

В случае критической атаки вы можете выбрать один из эффектов:

Отбрасывание на 5 клеток: всегда успешно.

Невозможно уклониться по удаче: $1d2$

Двукратный урон: $1d2$

Пропуск хода: $1d3$

Уничтожение предмета/артефакта: $1d3$

Отрубание ноги (скорость обращается в 0): $1d5$

Уничтожение книги заклинаний: $1d5$

Отрубание руки (сила обращается в 0): $1d5$

В случае выпадения максимального значения эффект критической атаки считается успешным.

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 $1d75+15$ 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.

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, не являющихся ударом);

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. С некоторыми из них вам, возможно, 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?

Обустройство базы

Возможно, вы захотите встретить врагов в заранее укрепленном месте. Это может быть дом, канализация, крыша, общественный туалет, база может находиться где угодно. Волшебник, конечно, может бомжевать по всей территории, но зачем? Ведь своя база очень полезное место:

- На своей базе заклинатель получает дополнительную регенерацию магической 10 единиц в раунд.
- На базе проще проводить ритуалы вызова фамильяров (-10 к сложности броска).
- Базу можно наспиговать ловушками, и только вы будете знать, где упадет ржавый топор, а где на голову незваного гостя выльется ведро кипящей смолы.
- На поддержку каждого фамильяра, находящегося на территории базы, требуется на 2 единицы магической энергии меньше.

Обнаружение невидимых существ

Если вы подозреваете, что где-то около вас скрывается шпион 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 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

Каждый персонаж имеет одну способность. Эти способности выбирает игрок исходя из характера, элаймента и биографии персонажа. Персонаж может получить ещё одну способность (или усовершенствовать старую) в ходе игры, если удачно сложатся звёзды. Ниже перечислены все способности:

Профессионал

Это настоящий мастер, отточивший навыки боя одноручным оружием до совершенства. Топор, тесак, нож для фруктов – в его руках все это становится смертельным оружием.

Ранг В: +10 к атаке;

Ранг А: 25% шанс получить при критическом ударе 1.5кратный урон;

Двурукый

К мастеру, вооруженному такой оглоблей, лучше близко не подходить. Можно остаться без всех выступающих частей тела. Серьезно.

Ранг С: Удар по прямой через две клетки, +5 урона;
Ранг В: Круговой удар, +5 атаки +5 ролл атаки;

Независимый

Он сам себе на уме. Не нужны ему ни командир, ни приказы и циркуляры из ставки. Справится сам в лучшем виде.

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

Безумие

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

Ранг С: +1 Сила – 1 Выносливость;
Ранг В: +1 Скорость;
Ранг А: - 1 Магия. При критическом ударе способен нанести сразу два критических эффекта (за исключением неуклонимого удара и двойного урона. Употреблять в тандеме их нельзя).

Воин теней

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

Ранг В: Скрываясь, не заметен для любых фамильяров. Персонажи получают +20 к сложности обнаружения;
Ранг А: Получает +20 к атаке при атаке из невидимости;

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.

Ранг С: Способен накладывать на территорию базы неограниченные (бесконечные и самоподдерживающиеся) заклинания в количестве 1 штуки;
Ранг В: Способен накладывать на территорию базы неограниченные заклинания в количестве 2 штук;
Ранг А: +1 Интеллект. Способен накладывать на территорию базы неограниченные заклинания до 3 штук;

Научный подход

Рациональное мышление – вот основа его непотопляемости. Знание – сила! И сила эта полезна не только в научных диспутах.

Ранг В: Регенерация здоровья +5 в раунд;

Ранг А: Поддержка фамильяров стоит в полтора раза меньше;

Сопротивление магии

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

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

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

Ранг А: -2 Магия. 50% шанс проигнорировать заклинание 1-2 кругов, 25% шанс проигнорировать заклинание 3-4 круга. 10% шанс проигнорировать заклинание 5 круга. 4 спасброска в бой;

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

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 к позитивным заклинаниям.

Харизма

Перед вами прирожденный лидер. За ним идут и в огонь и в воду. Такие люди становятся полководцами, королями, богами при жизни. Однако кто знает чего стоит им эта популярность?

Ранг В: Способен влюбить в себя персонажа противоположного пола, все союзники 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;

Инквизитор

Инквизитор умеет сражаться с нечистой 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;

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.

Получает на 50% больше урона от божественной магии;

Ранг В: -1 Выносливость, +5 ко всем спасбросками;

Ранг ЕХ: +1 Магия, иммунитет к заклинаниям лечения;

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;

Ранг А: +1 ловкость;

Стойкость

Годы лишений и тяжких трудов (ратных и не только) закалили его тело. 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;

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;

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;

Ранг В: -15 к спасброскам на разум;

Ранг А: Инициатива +10, Удача +1;

Меткий стрелок

Способен за пятьдесят шагов попасть из своего любимого оружия в глаз зайцу. Стерегитесь простреливаемых местностей!

Ранг С: +10 к повреждениям из дальнобойного оружия;

Ранг В: +5 к атаке из дальнобойного оружия;

Защитник

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

Ранг С: Способен раз в бой принять на себя удар, предназначенный другому персонажу (стоящему не дальше 3 клеток). Получает 50% урона;

Ранг В: +10 очков жизненной энергии;

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.

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: +5 магической энергии;

Ранг В: +15 магической энергии;

Ранг А: -5 к стоимости заклинаний;

Ночное зрение

Некоторые расы в темноте видят гораздо лучше других. Например гнумы, 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;

Суровость

Один brutальный 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: Резист 5 единиц урона физического урона, - 10 маны;

Ранг В: Резист 5 единиц элементального урона;

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 магической энергии;

Ранг А: +1 Удача, +10 к хитам;

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 дверь.

Ранг С: +1 Интеллект. Способен идентифицировать предметы;

Ранг В: Видит ловушки в радиусе 3 клеток от себя (в начале хода);

Ранг А: +10 к магической энергии;

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);

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. +10 к инициативе;

Ранг В: +10 к урону при ударе в спину (и заклинания тоже);

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: +10 к спасброскам;

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 50%. +30 хп;

Ранг В: +10 инициатива.

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

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;

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: + 1 Ловкость;

Маньяк

Неуравновешенная психика сыграла злую шутку с этим парнем. 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;

Ранг В: Каждое убийство живого существа, совершенное в одной локации с Героем восстанавливает ему 10 хитов и 5 очков магической энергии;

Ранг А: Каждое убийство, совершенное Героем дает ему навечно +4 хита и +2 магической энергии;

Верный слуга

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

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

Ранг А: Если мастер хозяин, то Герой получает на три раунда +2 к Силе, Скорости и Выносливости. Затем навечно теряет по 1 очку Выносливости и Удачи;

Авантюрист

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

Алхимик

Страсть естествоиспытателя, аналитический склад ума и опыт позволили стать персонажу настоящим докой по части алхимии. Он способен изготавливать множество зелий

Ранг С: Способен варить зелья маны (восстановление $2d10+2*I$ (интеллект) маны), лечения (восстановление $3d5+2*I$ (интеллект) хитов), яды;

Ранг В: Способен варить +1 к выбранному статусу (пить нельзя больше одного за бой);

Ранг А: Способен варить зелья полного диспела, сыворотку правды, «молоко Венеры» и прочие высшие эликсиры.

Использование зелья заменяет в бою этап передвижения. Любой персонаж не может пить больше 2 зелий за бой (и таскать с собой больше четырёх).

Варить зелья можно исключительно в специально оборудованной алхимической лаборатории с необходимыми компонентами.

Тяжелое детство

В юные годы 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: Не доверяет союзникам и опасается гадости от них;
Ранг В: -1 Удача, +2 Выносливость;

Соблазнитель

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

Ранг С: Все лица противоположного пола получают штраф -10 к атаке против данного Героя;

Ранг В: Способен влюбить в себя персонажей даже своего пола.

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: -2 Удача. +2 спасброска;

Ранг В: +10 к роллу спасбросков;

Ранг А: +5 к спасброскам, +2 спасброска;

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 50%. +5 к атаке;

Ранг В: 50% иммунитет к огненной магии;

Ранг А: +1 Сила. Иммунитет к магии, воздействующей на разум;

Счастливчик

Везучий сукин сын! И этим все сказано.

Требуется минимум удача 3.

Ранг С: Везет по жизни. +5 к атаке, +5 к спасброскам;

Ранг В: +1 Удача, +5 к роллам спасбросков;

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: Легко определяет вход в подземелья, секретные двери и замаскированные лазы;

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

МАГИЯ

Всю магию можно разделить на 2 класса – светлая и темная (некромантия). Еще есть заклинания святой магии, но она слишком специфична, чтобы ставить её в один ряд со светлой и темной магией. Существуют определенные общие правила, относящиеся к магии (исключения оговариваются отдельно в описании заклинания):

- Все заклинания делятся на 5 кругов. 1 – самые слабые и дешевые, 5 – самые сильные и дорогие.
- Если эффект от заклинания длится больше 1 раунда то его длительность определяется броском кубика $1d(M-1) + 1$, где М – показатель магии заклинателя. Отсчет длительности действия заклинания начинается с текущего раунда, даже если заклинатель ходил последним.
- Негативные эффекты также определяются броском кубика $1d(M-1)+1$. Для каждой цели длительность негативного эффекта определяется своим броском (в случае АОЕ заклинаний). Отсчет длительности действия заклинания начинается с текущего раунда, даже если в следующем ходу начнется новый раунд.
- Однотипные штрафы и бонусы не суммируются, из них выбирается больший. Однако однотипные штрафы и бонусы от АОЕ заклинаний и заклинаний на цель суммируются. Так, например, +5 к атаке всем на этой территории и +10 к атаке Герою даст этому Герою в итоге +15 к атаке. Но если на него наложить два разных заклинания (на цель) +5 и +10 к атаке, то он получит лишь +10.
- АОЕ заклинания можно использовать на расстоянии, не превышающем $M \times 2$ клеток от заклинателя.
- Если цель заклинания скрыта от глаз заклинателя, то он не может применить заклинание на эту цель, однако может использовать АОЕ заклинание на площадь, где находится скрытая цель.
- Любые заклинания лечения (за исключением «исцеления») губительны для нежити. Заклинания лечения наносят по нежити свои максимальные повреждения (то есть не нужно бросать ролл, а можно просто сразу взять максимальное его значение).
- Заклинание, помеченное как Ритуал, можно использовать лишь в оборудованной лаборатории (можно не своей) вне боя. Для успешного проведения ритуала необходимо успешно выполнить проверку по магии $1d(100-5*M)+5*M$. В случае если проверка не пройдена, ритуал не удастся. В сутки можно провести лишь некоторое количество ритуалов. 1 круга – 5, 2 – 4, 3 – 3, 4 – 2, 5 – 1.
- Специализация мага влияет на стоимость применения заклинаний (своя школа дешевле, чужие школы дороже), а также на стартовый набор заклинаний.
- Вне боя персонажи могут делиться друг с другом заклинаниями. В сутки можно выучить не больше одного заклинания.
- Иногда могут попасться книги с заклинаниями. В сутки из книги можно выучить не больше одного заклинания. Книгой могут пользоваться все (то есть она не одноразовая).
- При создании персонаж получает случайные заклинания из книги магии. Количество заклинаний определяется показателем значения магии персонажа и его специализацией:

Таблица определения количества стартового количества заклинаний.

Значение М	Общая магия	Специализированная магия
------------	-------------	--------------------------

Светлая магия		
1	1(2)	1(1),2(1)
2	1(2),2(1)	1(1),2(1),3(1)
3	1(3),2(2),3(1)	1(2),2(1),3(1),4(1)
4	1(3),2(3),3(2),4(1)	1(2),2(2),3(1),4(1),5(1)
5	1(4),2(3),3(3),4(2),5(1)	1(2),2(2),3(2),4(1),5(1)
Некромантия		
1	1(1)	1(2),2(1)
2	1(1),2(1)	1(2),2(1),3(1)
3	1(2),2(1),3(1)	1(3),2(2),3(1),4(1)
4	1(2),2(2),3(1),4(1)	1(3),2(3),3(2),4(1),5(1)
5	1(2),2(2),3(2),4(1),5(1)	1(4),2(3),3(3),4(2),5(1)
Святая магия		
1	-/-	1(3),2(1)
2	-/-	1(3),2(2),3(1)
3	-/-	1(4),2(3),3(2),4(1)
4	-/-	1(5),2(5),3(3),4(2)
5	-/-	1(5),2(5),3(4),4(3)

Например:

3	1(3),2(2),3(1)	1(2),2(1),3(1),4(1)
---	----------------	---------------------

Эта запись означает, что огненный маг (к примеру) со значением $M=3$ со старта получает 3 заклинания 1 круга, 2 заклинания 2 круга, одно заклинание третьего круга общей школы магии. Кроме того он получает два заклинания 1 круга, одно заклинание второго круга, одно заклинание третьего круга и одно заклинание четвертого круга магии огня.

- Светлые маги могут учить любые заклинания кроме заклинаний темной и святой магии. Они могут учить и использовать любые заклинания общей магии и стихийных школ, если номер круга не превышает значение M заклинателя. Исключение составляет родная школа магии заклинателя (он может изучать заклинания круга $M+1$). Например, огненный маг с $M=3$ может изучать заклинания 1-3 кругов общей магии, магии земли, воды и воздуха, а также 1-4 кругов магии огня.
- Темные маги могут учить заклинания общей школы и темной школы магии. Аналогично со светлыми магами темные маги могут учить заклинания общей школы кругов, не превышающих значения их M и заклинания темной магии кругов, не превышающих значения их $M+1$.
- Маги-священники могут учить только священные заклинания. Чтобы получить доступ к четвертому, последнему кругу священной магии, магу-священнику достаточно иметь $M=3$.

Общая магия

Её изучают все светлые маги. В этой школе представлены самые общие заклинания вроде передачи маны, простого лечения, не самых сильных атакующих заклинаний.

1 КРУГ

1. Лечение. Лечение $5+2*M$ хитов. На цель. Стоимость 5 маны.
2. Магическая стрела. Маленький урон. Наносит $1d15$ выбранной цели. На цель. Стоимость 6 маны.
3. Оpoznание. Заклинание, позволяющее при удаче опознать предмет или человека. Бросок $1d75-50+2*L$. На цель. Стоимость 4 маны.

4. Ослабление. При провале спасброска враг теряет 1 пункт силы. На цель. Стоимость 5 маны.
5. Усиление. Увеличивает на спасбросок цели на $2 * M$. На цель. Стоимость 4 маны.
6. Хлеб и вода. С помощью этого заклинания можно накормить страждущих даже в пустыне. Стоимость бесплатно.
7. Призыв наблюдателя. Призывает неподвижного фамильяра, который может следить за округой. Стоимость 10 маны. Ритуал.

2 КРУГ

1. Канал маны. Отдает всю ману союзнику. На цель (исключая себя). Стоимость бесплатно.
2. Волшебные лучи. 5 волшебных лучей наносят магические повреждения цели $1d4$ каждый. Каждый луч считается отдельной атакой. На цель. Стоимость 8 маны.
3. Книжный червь. При удаче (бросок $1d75-50+2*L$) можно своровать 1 заклинание за бой у противника. На цель (исключая себя). Стоимость 10 маны
4. Проклятие. При провале атака цели уменьшается на 10. На цель. Стоимость 7 маны.
5. Рассеивание. Диспелит все бафы 1-2 круга. 3-5 круг диспелит при удачном броске $1d100$. На цель. Стоимость 8 маны.
6. Хорошая шутка. Эмпатическое заклинание, позволяющее рассмешить унылого собеседника и поднять ему настроение каким-нибудь древним сальным анекдотом. На цель. Стоимость бесплатно.
7. Призыв ползуна. Призывает небольшое животное разведчика. Животное довольно медленное и хорошо заметное. Ритуал. Стоимость 20 маны

3 КРУГ

1. Воровство маны. Ворует $10+2*M$ у существа, обладающего ей. На цель (исключая себя). Стоимость 8 маны.
2. Магическая ловушка. Обездвиживает цель на 2 раунда при провале спасброска и наносит небольшой урон $1d5+M$. На площадь.
3. Сокрытие лица. Цель невозможно узнать никаким образом. На себя. Стоимость 5 маны и 2 маны в раунд на поддержку.
4. Отчаяние. При провале спасброска враг теряет 1 пункт выносливости. На цель. Стоимость 6 маны.
5. Славный натиск. Дает цели увеличенный ход +2 клетки и увеличенную атаку +5 на несколько раундов. На цель. Стоимость 15 маны.
6. Оскорбление. Эмпатическое заклинание, позволяющее задеть врага за живое. Может спровоцировать нападение. На цель. Стоимость 10 маны.
7. Призыв граммофона. Призывает фамильяра суппорта, который может пользоваться некоторыми заклинаниями 1-2 круга. Не может атаковать, может лечить и бафать хозяина. Ритуал. Стоимость 30 маны.

4 КРУГ

1. Благословление Фортуны. В зависимости от броска дает разные бонусы. Бросок $1d100$, 1-24 – лечение на количество выпавших очков. 25-49 – восстановление маны на количество выпавших очков-25, 50-74 - +20 к повреждениям, 75-100 – Лечение на 20 и восстановление 15 маны. На цель. Стоимость 20 маны.
2. Скорость. Увеличивает скорость на 1 пункт и дальность передвижения цели на 2 клетки. На цель. Стоимость 15 маны.
3. Щит. Дает поглощение любых повреждений на $6*M$ хитов. На себя. Стоимость 12 маны, поддержка 3 маны в раунд.
4. Энергетический взрыв. Довольно сильное боевое заклинание, бьющее по площади $3x3$ повреждением $2d20+M$. На площадь. Стоимость 25 маны.

5. Поиск. Обнаружение невидимых существ. Каждый невидимый кидает свой бросок, зависящий от его ловкости. На всю карту. Стоимость 50 маны.
6. Славная точка. Восстанавливает заклинателю $2 * M$ маны каждый ход. Можно установить не больше 2 точек на город и не больше одной на локацию. Восстанавливает ману, если заклинатель находится не далее чем за 3 клетки от точки. Ритуал. Стоимость 50 маны.
7. Призыв летуна. Призывает летающего разведчика. Ритуал. Стоимость 40 маны.

5 КРУГ

1. Безумие. При провале спасброска цель атакует ближайшее существо (даже союзное). Действует 1 раунд. На цель. Стоимость 35 маны.
2. Теневой удар. Сильное боевое заклинание, наносящее $5d10 + 2 * M$ урона и дающее уменьшение рандомного стага. На цель. Стоимость 30 маны
3. Исцеление. Полное исцеление. Заклинатель теряет возможность кастовать в следующем раунде. На цель. Стоимость 40 маны.
4. Таймпарадокс. Заклинатель отменяет предыдущий ход. На всю карту. Стоимость 60 маны.
5. Кровавая цепь. Большой урон. Наносит урон $1d50$ мастеру и ровно в два раза больше связанному с ним слуге. На мастера. Стоимость 40 маны.
6. Ля мур. Эмпатическое заклинание заставляющее цель влюбиться в заклинателя. На одну цель можно испытывать лишь единожды. $1d100$ ($1d80$ для однополых). На цель. Стоимость 40 маны.
7. Призыв стража. Призывает стража, например, представляющего собой рыцарский доспех, вооруженный двуручным мечом. Умеет пользоваться некоторыми заклинаниями 1-4 круга (не атакующими). Ритуал. Стоимость 70 маны.

Магия воздуха

Специализация - заклинания переноса, телепортации, невидимости, поиска. Поражающие заклинания имеют большой разброс дамага. Например, $1d100$ вместо $5d20$. Противоположной школой является школа магии земли.

1 КРУГ

1. Шоковый разряд. Небольшой урон $1d(15 + 2 * M)$. На цель. Стоимость 4,5,7 маны.
2. Ускорение. Дает +3 клетки хода. На цель. Стоимость 5,6,7 маны.
3. Морозный ветер. Снижает скорость всех присутствующих на карте (в том числе и союзников) на 1 на два раунда. На всю карту. 5,6,7 маны.

Запись «Стоимость 5,6,7 маны.» обозначает, что для мага данной школы магии стоимость будет составлять 5 маны, для мага противоположной школы стоимость будет составлять 7 маны, а для остальных стоимость будет составлять 6 маны.

2 КРУГ

1. Молния. Урон $1d(30 + 2 * M)$. Есть 50% шанс шокировать цель и понизить ей инициативу на 10. На цель. Стоимость 8,01,12 маны.
2. Поиск. Определяет магические потоки в городе, что позволяет определить ближайшие места силы и лаборатории магов. Ритуал. Стоимость 20/30/40 маны.
3. Перенос. Позволяет заклинателю перенестись в другую точку карты в радиусе $M \times 2$. На цель. Стоимость 15/20/25 маны.

3 КРУГ

1. Шаровая молния. $1d(15+3*M)$ на небольшую площадь 3×3 . 25% шанс лишить хода центральную цель 1 раунд. На цель. Стоимость 20/25/30 маны.
2. Завеса теней. Позволяет магу стать невидимым до первого враждебного действия. На себя. Стоимость 25/35/45 маны, поддержка 3/5/7 маны в раунд.
3. Удар грома. Урон $1d(40+4*M)$. На цель. Стоимость 15/20/25 маны.

4 КРУГ

1. Цепная молния. Урон $1d(70+6*M)$. Бьет по трем целям. От первой цели молния перекидывается на ближайшую (даже союзную), а затем на третью. Если в радиусе 3 клеток нет ни живых существ, ни предметов то молния не перекидывается. Каждый следующий объект получает в 2 раза меньше урона, чем предыдущий. На цель. Стоимость 30/45/60 маны.
2. Щит молний. Поглощает треть урона и наносит $1d30$ урона агрессору. Отражает все удары, при отражении удара тратится заряд. Количество зарядов равно M . На цель. Стоимость 30/45/60 маны, стоимость поддержки 5/8/11 маны в раунд.
3. Ветер перемен. Развеивает все эффекты с цели без броска. На цель. Стоимость 20/30/40 маны.

5 КРУГ

1. Невидимость. Позволяет заклинателю стать невидимым. В этом состоянии его сложнее обнаружить (он получает бонус к скрытности +10). В состоянии невидимости регенерация маны идет быстрее в два раза. Невидимость пропадает после первого враждебного действия. На себя. Стоимость 30/50/70 маны.
2. Гроза. Урон $1d(50+4*M)$. В начале раунда бьет по всем существам на карте, в том числе и невидимым (один бросок урона на всех). Дружественным существам наносит вдвое меньше урона. Длится $1dM$ раундов. На всю карту. Стоимость 35/50/65 маны.
3. Телепортация. Перенос любого существа в любую точку карты. Можно переносить несколько существ, если они рядом с целью заклинания. При переносе на ловушку, та временно не действует. На цель. Стоимость 10/30/50 маны.

Магия земли

Специализация - создание барьеров, заклинания брони, создание големов.

Поражающие заклинания имеют небольшой дамаг, но обладают дополнительными свойствами - например, отбрасывание, заключение в клетку, шанс на пропуск хода и тому подобное. Противоположной школой является магия воздуха.

1 КРУГ

1. Каменная броня. Дает небольшой поглот физических повреждений. Количество поглощаемого урона $8 \times M$, но не больше 20 за раз. На цель. Стоимость 5/6/7 маны.
2. Летающий булыжник. Урон $1d10+M$. Запускает булыжник по крутой траектории в сторону цели. На цель. Стоимость 7/8/9 маны.
3. Яма. Создает яму-ловушку на выбранной клетке. Яма невидима для врагов. Попавший в яму теряет 1 единицу удачи и завершает текущий ход. Яма срабатывает только если наступить на клетку. Нельзя создавать её на занятых клетках. Стоимость 10/12/14 маны.

2 КРУГ

1. Барьер. Создает стену произвольной формы, занимающую M клеток карты. Стена существует до конца боя. Секция стены имеет $20 \times M$ хитов и защищает от ближних атак. Из-за стены можно атаковать магией или стрелковым оружием. На площадь. Стоимость 12/14/16 маны.

2. Обрушение. Средний урон. Взрывает созданную или существующую изначально каменную стену (всю). Все существа находящиеся рядом со стеной получают урон $4d15+2*M$. Урон не суммируется, если существо находится рядом с несколькими сегментами стены. На стену. Стоимость 10/12/14 маны.
3. Отбрасывание. Урон $3d10+M$. Каменный кулак отбрасывает существо в сторону от заклинателя (использовать можно, только если цель в радиусе $M+1$ клетку от заклинателя) на M клеток. Стоимость 8/10/12 маны.

3 КРУГ

1. Призыв гаргульи. Вызывает довольно слабое, но быстрое летающее существо из камня. Заклинатель не контролирует гаргулью, и она атакует ближайшую враждебную цель. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Камнепад. Урон $4d10+M$. С неба на цель падают камни. При провале спасброска по выносливости цель теряет ход. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Обсидиановый щит. Создает вокруг заклинателя барьер, защищающий его от любых повреждений. Количество поглощаемых повреждений $10xM$. Стоимость 25/40/55 маны.

4 КРУГ

1. Темница. Заключает цель в каменную клетку $3x3$. Крыша в клетке также есть. Выбраться из нее можно только сломав одну из стенок или подождав окончания действия заклинания. Изнутри нельзя взаимодействовать с объектами снаружи. Снаружи нельзя атаковать цель внутри тюрьмы (однако заклинания на площадь могут задеть цель внутри). Стенки имеют $15*M$ хитов. На крупные цели не действует. На цель. Стоимость 20/35/50 маны.
2. Пики точеные. Урон $6d6+5*M$. Из земли вырастает одна или несколько кольев, которые пронзают цель. На цель. Стоимость 25/35/45 маны.
3. Землетрясение. Урон $3d10+2*M$. Все существа, находящиеся на площади где происходит землетрясение, теряют по очку скорости, силы и выносливости, а также получают штраф к атаке -20 на $1d(M-1)+1$ раундов. Площадь землетрясения $5x5$. На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.

5 КРУГ

1. Призыв голема. Создает вблизи заклинателя голема из подручного материала (вызывает из бетонной стены здания, например). Голем вооружен оружием ближнего боя. Големы бывают нескольких типов. На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.
2. Поддержка земли. Заклинатель и союзники получают дополнительное восстановление по 10 единиц маны и хитов в раунд, а также бонус $+10$ к атаке на данной территории. Не работает в чужих лабораториях, картах с рейдбоссами и на картах с работающей проклятой землей. На одной территории может действовать всего одно подобное заклинание. На всю карту. Стоимость 60/90/120 маны.
3. Метеор. $10d6+3*M$. С неба падает метеор и наносит урон по площади $5x5$. Метеор может оглушить цели (при провале броска на стойкость теряют ход). На площадь. Стоимость 40/60/80 маны.

Магия воды

Специализация - заклинания лечения, восстановления маны, иллюзий, диспела. Поражающие заклинания имеют небольшой дамаг, но, как и заклинания магии воды, имеют бонусы (например, заморозка, замедление). В этой школе есть много АОЕ заклинаний. Противоположной школой является школа огня.

1 КРУГ

1. Сосулька. Урон $2d4+M$. Цель теряет 1 скорости. На цель. Стоимость 4/5/6 маны.
2. Восстановление сил. Восстанавливает цели $2*M+1d10$ маны. На цель. Стоимость 2/4/6 маны.
3. Ледяная броня. Создает вокруг цели корку льда, защищающую цель. Количество хитов $6*M$. Атакующий цель в ледяной броне теряет за каждый удар 10 хитов. Стоимость 6/7/8 маны.

2 КРУГ

1. Обмораживание души. Урон $2d6+M$. Цель не восстанавливает ману 1 ход. На цель. Стоимость 8/10/12 маны.
2. Омовение. Восстанавливает цели $1d10+3*M$ хитов. Снимает один негативный эффект с цели при удачном броске. На цель. Стоимость 10/12/14 маны.
3. Ледяная гладь. Замораживает участок суши $2*6$. При провале спасброска по Ловкости ступивший падает и завершает свой текущий ход. На площадь. Стоимость 12/14/16 маны.

3 КРУГ

1. Магический источник. Создает рядом с заклинателем источник, восстанавливающий ману +10 в раунд до конца боя. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Водяной клинок. Дает +10 к атаке и при попадании ворует $1d20$ маны у врага. Мана передается заклинателю. Длительность $1dM+1$. На цель. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Ледяной шторм. Урон $4d6+M$. Падающие ледяные глыбы наносят урон всем существам на площади $5x5$. Попавшие под ледяной шторм замерзают, и их инициатива снижается на 20. На площадь. Стоимость 20/25/30 маны.

4 КРУГ

1. Гейзер. $4d10+2*M$. На площади $3x3$ появляется горячий гейзер. На площадь. Стоимость 20/30/40 маны.
2. Регенерация. Цель получает регенерацию $20+M$ хитов в течении $1dM+1$ раундов. На цель. Стоимость 30/40/50 маны.
3. Очищение. Снимает с дружественной цели все негативные эффекты, а с враждебной все позитивные. На цель. Стоимость 30/45/60 маны.

5 КРУГ

1. Фантомы. Создает $1d3$ иллюзорные копии цели (около цели) на 2 раунда. Фантомы наносят половину оригинального урона, получают удвоенные повреждения и уничтожаются заклинаниями диспела. Инициатива фантомов считается равной нулю (то есть они ходят последними в раунде). На цель. Стоимость 35/50/65 маны.
2. Кислотный дождь. Урон $5d10+2*M$. Вражеские существа, в том числе невидимые, получают урон от кислотного дождя. Дождь идет $1dM$ раундов. На всю карту. Стоимость 40/60/80 маны.
3. Обновление. Восстанавливает цели все хиты и магию. Заклинатель пропускает следующий ход. На цель. Стоимость 30/50/70 маны.

Магия огня

Специализация – нанесение урона, уменьшения вражеских показателей. Поражающие заклинания имеют самый большой дамаг среди всех школ. Кроме того у многих заклинаний есть эффект поджигания. Противоположной школой является школа воды.

1 КРУГ

1. Поджигание. Урон $1d3+M$. Поджигает цель на $1dM$ раундов. На цель. Стоимость 7/9/11.

2. Пламенная душа. Ускоряет движение энергии в теле, увеличивая её восстановление на 10 в раунд. На цель. Поддержка 3/5/7 маны в раунд.
3. Дымовая завеса. Запрещает дальние атаки по заклинателю (если тот не движется). На себя. Стоимость 5/6/7 маны.

2 КРУГ

1. Огненная стрела. Урон $2d10+2*M$. При попадании кинуть $1d4$, в случае 4 дамаг удваивается. На цель. Стоимость 10/12/14 маны.
2. Вспышка. Цель теряет 20 атаки. На цель. Стоимость 12/14/16 маны.
3. Лава-ковёр. Формирует ловушку (держится до конца боя) $2x2$ или $1x4$, вступая на которую персонаж прекращает движение и получает урон $4d10$. На площадь. Стоимость 15/25/35 маны.

3 КРУГ

1. Дыхание дракона. $5d12$. Маг выдыхает струю пламени длиной M . Все попавшие под нее получают урон и загораются на 2 раунда. На площадь. Стоимость 30/50/70 маны.
2. Слепление. Урон $4d10$. С вероятностью $1/3$ цель теряет ход. На цель. Стоимость 15/20/25 маны.
3. Огненный клинок. Дает +15 к атаке. При ударе кидается $1d4$, и если выпадает 4, то клинок поджигает врага. На цель. Стоимость 30/40/50 маны, поддержка 5/10/15 маны.

4 КРУГ

1. Яростный феникс. $5d10+4*M$. Огромная птица из огня, которая летит к цели, нанося всему урон и взрываясь «крестом» +1 клетку в сторону от центра. На цель. Стоимость 30/50/70 маны.
2. Пепельная завеса. На площади $5x5$ создается облако пепла. Скорость существ, находящихся внутри облака снижается до $E(1)$ и они теряют возможность использовать магию и дальние атаки. На площадь. Стоимость 15/35/55 маны.
3. Огненный шар. $4d15$. При попадании поджигает цель, и поджигание наносит небольшой урон еще $1dM$ раундов. На цель. Стоимость 20/40/60 маны.

5 КРУГ

1. Аутодафе. Базовый урон $8d12$. Указанная цель вспыхивает. С каждым раундом ей наносится на $4d12$ больше урона (первый раунд $8d12$, второй $12d12$, третий $16d12$, четвертый $20d12...$). Длительность заклинания $1d(M-1)+1$. На цель. Стоимость 50/80/110 маны.
2. Дикая огонь. Урон $2d50$. С него падает огромный горшок с диким огнем. Все попавшие в зону действия $3x3$ получают повреждения и теряют 1 удачу. На площадь. Стоимость 60/90/120 маны.
3. Огненный вампиризм. Повреждения, нанесенные горением, восстанавливают заклинателю хиты и ману. Действует $1dM+2$ раунда. На всю карту. Стоимость 20/50/80 маны.

Некромантия

Специализация - вызов дешевой нежити, проклятия. Поражающие заклинания уступают по силе стихийной магии, но от них нет защиты, и они часто обладают проклинающим эффектом и эффектом, растянутым по времени.

1 КРУГ

1. Жертва. Заклинатель уничтожает одного из своих фамильяров, получая взамен количество маны, равное половине текущего здоровья фамильяра (не больше 40 за раз). На цель. Стоимость – бесплатно.
2. Жуки-трупоеды. Урон 2d4. Заклинатель вызывает рой могильных насекомых, которые 1дМ раундов грызут свою жертву. Каждый раунд урон увеличивается на 2. Не работает на неживых существах. На цель. Стоимость 10 маны.
3. Чума. Заклинатель заражает жертву чумой. Жертва теряет 1 силы и получает 1дМ раундов повреждения 1дб. На цель. Стоимость 8 маны.
4. Проклятие. Заклинатель проклинает жертву. Та теряет 1 очко выносливости, 1 очко ловкости и 1 очко силы на 2 раунда. На цель. Стоимость 15 маны.
5. Призыв зомби из тела животного. Вызов слабого фамильяра, например зомби-крысы. Бесплезен в бою, но может послужить наблюдателем. Ритуал. Стоимость 15 маны.

2 КРУГ

1. Вторая жизнь. Заклинатель поднимает скелет из свежего человеческого трупа на поле боя. Скелет рассыпается в прах после окончания битвы, имеет в 2 раза меньше хп чем его «ритуальный» вариант и заниженную атаку(-10). На свежий труп. Стоимость 20 маны.
2. Отче наш наоборот. Дает дружественному существу-нежити иммунитет к урону от магии на 1дМ ходов. Стоимость 15 маны.
3. Лики смерти. Заклинатель создает перед живым существом ужасные видения. При провале спасброска по Магии существо вместо своего следующего хода убегает в другой конец карты. На цель. Стоимость 20 маны.
4. Паразит. Урон 2d8. Отвратительный белесый червь залезает на цель и старается забраться внутрь тела через естественные отверстия. Мужчинам существо наносит урон 1дМ раундов, а женщины каждый раунд кидают 1дМ*(М* - магия женщины). В случае выпадения 1ки они пропускают ход из-за неожиданного приступа странного чувства. На цель. Стоимость 10 маны.
5. Призыв скелета. Вызов скелета из трупа человека. Может получиться скелет лучник или скелет боец. Ритуал. Стоимость 20 маны.

3 КРУГ

1. Гнилостное дыхание. Урон 3d12. Заклинатель выдыхает зловонное облако (на М клеток вперед), наносящее урон и, при провале спасброска, заражающее чумой. Зараженные 1дМ раундов получают урон и штраф – 1 к выносливости. На площадь. Стоимость 20 маны.
2. Уничтожить нежить. Заклинатель перенаправляет потоки энергии и уничтожает любую нежить вне зависимости от ее хитов. Весьма дорогое заклинание. От убийства своей же нежити (без спасброска) восстанавливает хиты (половину общего здоровья, но не больше 50). Не работает на рейдбоссах. На цель. Стоимость 40 маны.
3. Метка смерти. Заклинатель помечает живое существо. Длится 1дМ раундов. Оно получает -10 штраф к атаке, все атакующие его получают бонус +10 к атаке. Если на момент смерти на существе висит метка смерти, то заклинатель восстанавливает 10 маны, а существо с вероятностью 1д2 поднимается в виде нежити. На живую цель. Стоимость 25 маны.
4. Саван теней. Заключает цель в плотный серый кокон, который дает штраф – 20 к атаке и каждый раунд высасывает ману (по 10 очков). Избавиться можно, сделав проверку на ловкость. На цель. Стоимость 20 маны.
5. Призыв духа. Отличный наблюдатель. Уязвим только к магии. Ритуал. Стоимость 30 маны.

4 КРУГ

1. Облако праха. Заклинатель создает вокруг себя облако праха 3x3, которое скрывает его от глаз врагов. В облаке маг облагает повышенной регенерацией маны (x1.5 скорость

- восстановления). Облако движется вместе с заклинателем, но пропадает при первом же заклинании или ударе, направленном вовне. На себя. Стоимость 10 маны.
2. Coup de Grace. Урон $4d12+M$. Заклинатель вызывает магический кинжал, который через 1 раунд ударяет в спину самого слабого из врагов, даже если тот скрыт в невидимости или вышел за пределы карты (то есть стоит на границе). Стоимость 30 маны.
 3. Серое копьё. Урон $2d25+2*M$. Заклинатель создает копьё из праха, которое метает по прямой. Копьё пролетает через все преграды до самого конца. При каждом столкновении копьё теряет половину урона. На площадь. Стоимость 35 маны.
 4. Проклятая земля. На этой территории враги получают штрафы к скорости (-1 скорости) и спасброскам (-10 спасброски), а дружественная нежить получает небольшую регенерацию хитов (10 единиц в раунд). Ритуал. Стоимость 50 маны, поддержка 5 маны.
 5. Призыв скелета-мага. Знает некоторые боевые заклинания до 4 круга школы темной магии включительно. Хорошо использовать для защиты базы. Ритуал. Стоимость 50 маны.

5 КРУГ

1. Высосать жизнь. Заклинатель подсаживает на одного из врагов магического паразита, который высасывает из него жизнь ($1d25+M$ в раунд) и передает ее заклинателю. Если заклинатель полностью здоров, то хиты передаются раненому фамильяру. Спасбросок по силе. На цель. Стоимость 25 маны.
2. Теневой обман. Заклинатель скрывает местоположение своей базы. Теперь ее невозможно обнаружить магическим путем. Впрочем, шпионов никто не отменял. Ритуал. Стоимость 60 маны.
3. Имплозия. Урон $8d8+2*M$. Заклинатель создает чудовищную воронку 5×5 . Существа, попавшие в поле действия имплозии, засасываются в центр воронки и получают урон. Провалившие спасбросок теряют ход. На площадь. Стоимость 40 маны.
4. Костяная бомба. Урон $1d70$. Заклинатель взрывает одного из своих фамильяров. Все существа, оказавшиеся в радиусе четырех клеток от взорванного существа, получают урон и заражаются чумой. Стоящие вплотную к эпицентру пропускают ход. На собственную нежить. Стоимость 40 маны.
5. Призыв костяного дракона. Самый сильный и дорогой фамильяр, однако, он весьма хорош в атаке. Обладает некоторыми абилками вроде гнилостного дыхания. Поддержка стоит довольно дорого (вряд ли получится вызвать двух драконов). Ритуал. Стоимость 90 маны.

Святая магия

Специализация - баффы, защита, лечение, диспел. Поражающих заклинаний практически нет, в основном против созданий тьмы. Зато много полезных заклинаний вроде сайленса и хорошего лечения.

1 КРУГ

1. Вечное сияние чистого разума. Цель получает иммунитет к заклинаниям и эффектам, воздействующим на разум. На цель. Стоимость 5 маны.
2. Святой клинок. Цель получает бонус +10 к атаке против нежити и демонов. На цель. Стоимость 5 маны.
3. Молот ведьм. Ментальный молот высасывает 20 маны у цели и передает их заклинателю в виде здоровья. На цель. Стоимость 8 маны.
4. Жертвенность. Принимает на себя удар, предназначенный союзнику в этом раунде, и не теряет ход на это заклинание. На цель. Стоимость бесплатно. Не больше раза за бой.
5. Подготовка. Цель получает бонус 10 к инициативе. На цель. Стоимость 5 маны.
6. Искупление. Заклинатель передает половину своей маны союзнику в виде хитов. На цель. Стоимость бесплатно.

2 КРУГ

1. Воин света. Заклинатель получает бонус +2 силы +2 ловкости +2 выносливости и запрет на колдовство на 1дМ раундов. На себя. Стоимость 20 маны.
2. Молитва. Заклинатель излечивает $20+3xM$ хитов цели и снимает с нее все негативные эффекты. На цель. Стоимость 12 маны.
3. Доспехи веры. Заклинатель укрепляет свою кожу. Сила щита $30+5xM$ хитов. За один раз щит поглощает не более 20 урона. На себя. Стоимость 20 маны.
4. Стрела света. Приличный дамаг. Наносит $5d12$ урона нежити, демонами в два раза меньше. На остальных не действует. На цель. Стоимость 10 маны.
5. Слово ангела. Диспелит с цели все магические эффекты. При использовании на площадь диспелит заклинания невидимости (не абилки) в пределах $5x5$. Стоимость 15 маны.
6. Молчание. Цель не может произносить заклинания при провале спасброска 1д3 раунда. Стоимость 12 маны.

3 КРУГ

1. Благодать. Заклинатель получает иммунитет к негативным эффектам от заклинаний и абилки на 1дМ раундов. Стоимость 10 маны.
2. Регенерация. Цель восстанавливает $10+3xM$ хитов 1д(M-1)+1 раундов. Стоимость 15 маны.
3. Чистая рука. Заклинатель в ближней атаке игнорирует любые магические щиты, врожденные поглоты и иммунитеты. Стоимость 25 маны.
4. Смерть неверным. Вся нежить и демоны на карте получают штраф -1 к скорости -10 к инициативе и -10 к атаке. На всю карту. Стоимость 20 маны.
5. Благословление Господа. Регенерация маны заклинателя и союзников увеличена на 5, а у врагов уменьшена на 5. На всю карту. Стоимость 15 маны.

4 КРУГ

1. Экзекуция. Сокрушает вызванную нежить. Ее хозяин получает 25% повреждений от здоровья жертвы. Работает только против низших существа. Стоимость 35 маны. Один раз за бой.
2. Честная сталь. Цель и заклинатель получают штраф -2 к магии и -2 к магическому каналу на 1д3 раунда. На цель. Не больше одного раза за бой. Стоимость 5 маны.
3. Помощь ангела. Заклинатель призывает на поле боя ангела, который дает ему иммунитет к 1д3 магическим атакам (Не диспелится никакими заклинаниями). На себя. Стоимость 15 маны.
4. Ветер перемен. Диспелит все магические эффекты (отрицательные и положительные) на карте, включая поддержку земли. Диспелит со всех, в том числе и себя самого. Не более одного раза за бой. На всю карту. Стоимость 30 маны.

Фамильяры

Магические создания, существующие за счет маны создателя, называются фамильярами. Фамильяры могут использоваться для разведки, защиты территории или помощи в бою. Общие правила, работающие для всех фамильяров:

- Поддержка фамильяра осуществляется за счет магических сил призывателя. Не бывает фамильяров подпитывающихся от возобновляемых источников магии или не требующих магии как таковой. Передача маны происходит в момент хода заклинателя после восстановления магии.

- Если маг-создатель умирает или же теряет ману и не может поддержать созданное существо, то фамильяр умирает на следующий раунд. Если фамильяров несколько и магии хватает только на часть из них, то маг сам решает, кого поддержать, а кем пожертвовать.
- Маг по своей воле может отозвать фамильяра в свой ход, перекрыв ему канал маны.
- При гибели фамильяра в бою маг получает магический урон в виде 25% полного здоровья фамильяра из-за разрыва связи между ними. Чем сильнее вызванное существо, тем больше урона получает маг.
- Поддержка фамильяров осуществляется, даже если маг в плену, валяется без сознания, под воздействием заклинания «Молчания». Невозможно перекрыть поток маны, ведущий к фамильярам кроме как по желанию самого мага.
- Невозможно передавать, дарить или продавать фамильяров. После вызова между магом и фамильяром создается нерушимый магический контракт, который заканчивается отзыванием/смертью фамильяра или гибелью мага.
- Маг может дать задачу своему фамильяру, которую тот будет неукоснительно выполнять. Исключения составляют случаи, когда иной маг использует заклинания, действующие на волю существа (например, Безумие). Задачи могут быть совершенно разные: слежка, работа привратника, передача послания, защита территории, атака на врага. После получения приказа фамильяр будет действовать, пока не выполнит приказ или не погибнет.
- Если существует необходимость изменить приказ, а сам заклинатель далеко, то маг может дать мысленный приказ, затратив на это какое-то количество маны (равное двукратному числу маны от затрачиваемой на контроль существа в раунд). В таком случае через один раунд фамильяр получает этот приказ и начинает его выполнять. Если заклинатель и фамильяр находятся на одной локальной территории, то изменение приказа не требует маны и одного раунда задержки.
- Заклинание фамильяров не требует маны и считается абилкой фамильяра. Заклинание может быть использовано фамильяром один раз в раунд и считается полноценным ходом. Зачастую использование заклинаний фамильяром ограничено. Например, запись Лечение(3) обозначает, что фамильяр может использовать за бой 3 заклинания лечения.
- Фамильяр не имеет возможности учить магов (в том числе Слуг) заклинаниям. Также невозможно подсмотреть заклинания, применяемые фамильяром.
- Нестабильные фамильяры (то есть вызванные прямо на поле боя без ритуала) обладают уязвимостью к заклинаниям диспела. Для успешного отзыва необходимо пройти проверку на сложность 1d100. Полученное значение должно получиться выше, чем $20+10*\text{уровень существа}$. В случае провала вызванному существу все равно наносится урон, равный выброшенному значению кубика + 20.

Общая школа магии

Наблюдатель.

Неживой предмет, наделенный магическими глазами. Обычно маскируется под какой-нибудь мусор, например под консервную банку или дохлого бомжа. Единственное что он может это наблюдать за окрестностями и доносить магу обо всем увиденном. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 0;
- Скорость – 0;
- Выносливость – 2;

- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – нет. Доступно 0 спасбросков за бой.

Неподвижность: Существо не способно двигаться из-за чего получает бонус к скрытности +30.

Пацифист: Не способен атаковать врага;

Ползун

Мелкий грызун или какой-нибудь ёж. Абсолютно бесполезен в бою (разве что на ежа можно упасть неудачным местом), но зато может бегать по окрестностям и доносить своему мастеру об увиденном. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 клетка на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Маленький: Из-за размера получает бонус к скрытности +10;

Пацифист: Не способен атаковать врага;

Граммфон

Неуклюжее забавное существо, например плакающее ведро с колесиками и разноцветными кнопками. Многие маги, презрительно относящиеся к технике, используют как помощника различную антикварную рухлядь, например шустрый сундук с кучей маленьких ножек. В бою бывает весьма полезен, так как умеет использовать кое-какие заклинания, за что ценится многими магами. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 2;
- Скорость – 1;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 4;
- Поддержка – 5;

Атака – нет. Здоровье 85 очков. Скорость – 2 клетки в раунд. Доступно 0 спасбросков за бой.

Книга заклинаний: лечение(3), ускорение(1), жертвенность(1), ледяная броня(2);

Пацифист: Не способен атаковать врага;

Летун

Некрупное летающее существо, обычно птица или какая-нибудь летучая мышь, впрочем, многие заклинатели предпочитают механических летунов. Летун бесполезен в бою, но хорош в разведке. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 5;

Атака – нет. Здоровье 75 очков. Скорость – 6 клеток в раунд(3 клетки на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Крылатый: +1 клетка прохода по глобальной карте, +10 к скрытности;

Пацифист: Не способен атаковать врага;

Страж

Каждый маг сам создает своих стражей, поэтому нельзя предугадать какую форму они примут. Как правило, опытные колдуны предпочитают придавать ему форму гуманоида в готических доспехах, вооруженного холодным оружием. Страж опасен в атаке и умел в обороне. Стражи умеют пользоваться некоторыми заклинаниями 1-4 круга (не атакующими). Бывают стражи-защитники и стражи-бойцы. Вызывается при помощи ритуала.

При вызове фамильяра 5 уровня бросается кубик 1d2. 1 – защитник, 2 – боец. Защитник обычно вооружен одноручным оружием и щитом, а боец двуручным оружием.

- Сила – 3(5 боец);
- Скорость – 2;
- Выносливость – 5(3 боец);
- Удача – 1;
- Магия – 4;
- Поддержка – 15;

Атака – 1d99+9(1d105+15). Здоровье 105(85) очков. Скорость – 5 клеток в раунд (2 клетки на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: Благословение фортуны(1), Обсидиановый щит(1), Регенерация (1), Жертвенность(2) для защитника или Чистая рука(2);

Броня: Игнорирует 20 физического урона с каждой атаки;

Магия земли

Горгулья

Довольно мерзкое на вид существо. Вопреки страшному виду в бою не очень полезна, так как горгулью невозможно контролировать. Горгулья довольно слаба, но зато умеет летать. Горгулью можно вызвать как заранее в лаборатории, так и сразу на поле боя, чем она выгодно отличается от других фамильяров.

- Сила – 1;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 3;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 5;

Атака – 1d93+3. Здоровье 85 очков. Скорость – 6 клеток в раунд (3 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Каменная кожа: Игнорирует 10 урона с каждой физической и магической атаки, иммунитет к заклинаниям лечения;

Полет: Умеет перелетать препятствия на карте;

Нестабильный: Будучи призванным в бой, исчезает, стоит бою закончиться;

Голем

Могучее создание, созданное из камня. Заклинатель для создания голема обычно использует любой подходящий камень под рукой, например бетон из несущей стены дома (иногда это весьма плачевно заканчивается для незадачливого мага, да). Голем вооружен оружием ближнего боя, обычно куском арматурой из той же стены, однако некоторые маги выдают им полноценное оружие. Голема можно вызвать как заранее в лаборатории, так и сразу на поле боя, чем он выгодно отличается от других фамильяров.

- Сила – 5;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 5;
- Удача – 1;
- Магия – 0;
- Поддержка – 20;

Атака – 1d105+15. Здоровье 105 очков. Скорость – 3 клетки в раунд. Доступен 1 спасбросок за бой.

Рожденный из камня: Игнорирует 20 урона с каждой физической или магической атаки, иммунитет к заклинаниям лечения, иммунитет ко всем положительным или отрицательным эффектам с заклинаний и абилок;

Нестабильный: Будучи призванным в бой, исчезает, стоит бою закончиться;

Некромантия

Зомби мелкого животного

Обыкновенное мертвое животное, он живого можно отличить по запаху, вылезшему меху и зловещему взгляду могильных червей из глазниц. В бою абсолютно бесполезен, но может послужить наблюдателем. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 0;
- Удача – 0;
- Магия – 0;

- Поддержка – 1;

Атака – нет. Здоровье 55 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Маленький: Из-за размера получает бонус к скрытности +10;

Пацифист: не способен атаковать врага;

Нежить: уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

Скелет

Высохшие кости, силой некроманта получившие вторую жизнь. Больше всего ценятся скелеты, созданные из свежих трупов, так как их сухожилия еще свежи и эластичны, а кости прочные, белые и нарядные. Скелеты бывают лучниками и бойцами. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 2;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 2;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 5;

Атака – 1d96+6. Здоровье 75 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Нежить: Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

Дух

Бесплотное и бесформенное существо, уязвимое лишь к магии. При жизни был обычным вuaiеристом и рукоблудом, благодаря чему обрел великолепные навыки подсматривания и шпионажа. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 0;
- Скорость – 3;
- Выносливость – 1;
- Удача – 0;
- Магия – 0;
- Поддержка – 3;

Атака – нет. Здоровье 65 очков. Скорость – 4 клетки в раунд (2 на глобальной карте). Доступно 0 спасбросков за бой.

Нежить: Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

Бесплотный: Иммунитет к физическому урону, бонус к скрытности +30;

Пацифист: Не способен атаковать врага;

Скелет-маг

Невзрачный скелет в обрывках сгнившего савана. Однако знающий человек всегда может отличить его от обыкновенного скелета по особенному брутальному взгляду пустых глазниц. Скелет-маг весьма опасный противник, он знает много боевых заклинаний до 4 круга школы темной магии включительно. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 1;
- Скорость – 2;
- Выносливость – 3;
- Удача – 1;
- Магия – 5;
- Поддержка – 10;

Атака – 1d93+3. Здоровье 85 очков. Скорость – 3 клетки в раунд(1 на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: облако праха(1), саван теней(1), *coup de grace* (1), вторая жизнь(2), паразит(*);

Нежить: Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

Костяной дракон

Чудовищное летающее создание, немного похожее на дракона. Некроманту на создание подобного монстра требуется не менее десяти трупов. Костяной дракон является очень опасным и сильным существом, но требует большого количества маны от некрманта. Эксперты полагают, что убийство Кеннеди не обошлось без костяного дракона. Вызывается при помощи ритуала.

- Сила – 6;
- Скорость – 5;
- Выносливость – 4;
- Удача – 2;
- Магия – 5;
- Поддержка – 25;

Атака – 1d115+25. Здоровье 95 очков. Скорость – 6 клеток за бой(3 клетки на глобальной карте). Доступен 1 спасбросок за бой.

Книга заклинаний: гнилостное дыхание(3), лики смерти(2, может использовать не теряя хода);

Нежить: Уязвимость к заклинаниям лечения и святой магии;

Полет: Умеет перелетать препятствия на карте;

Костяная броня: Игнорирует 10 урона с каждой физической и магической атаки;

МОНСТРЫ

Кроме магов и их фамильяров на острове могут встретиться другие существа. Зачастую они не очень дружелюбно настроены.

Немного математики

Обычные существа, как правило, ничем не отличаются от людей. Да во многих случаях они и являются людьми. Приведенные ниже таблицы расчета тактико-технических характеристик представляют собой немного модифицированные таблицы персонажей.

Сила (Strength)

Сила	Атака
F	1d90
E	1d93+3
D	1d96+6
C	1d99+9
B	1d102+12
A	1d105+15
EX	1d115+25

Скорость (Agility)

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

Выносливость (Endurance)

Выносливость	Хиты
F	60
E	70
D	80
C	90
B	100
A	120
EX	140

Магия (Magic)

Магия	Запас маны
F	30
E	40
D	50
C	60

B	70
A	80
EX	90

Удача (Luck)

Удача	Спасбросок	Количество спасбросков в бой
F		0
E	1d100	1
D	1d95+5	1
C	1d90+10	2
B	1d85+15	2
A	1d80+20	3
EX	1d75+25	3

- Как вы видите, все довольно просто. От людей низшие существа отличаются лишь значениями цифр в таблицах и тем, что низшим существам доступен уровень характеристики EX.
- Также следует подчеркнуть, что любые спасброски низших мобов зависят от удачи.
- Заклинания у низших мобов считаются абилками и не требуют магической энергии. Однако их сила и длительность рассчитывается из значения M призывателя.
- Список и ТТХ нейтральных существ, а также боссов (о, возможно вы встретите и их) останутся в тайне, дабы не портить сюрприз. То же относится и к вещам, которые вы сможете подобрать на поле боя.